



REGRAS DE COMPETIÇÃO

TÓQUIO 2020

VERSÃO 1 | MARÇO 2017

SUMÁRIO

REGRAS DE COMPETIÇÃO		
1 – AÇÕES VÁLIDAS		3
2 – ENTRADA EM NE-WAZA		4
3 – OSAEKOMI-WAZA		4
4 – PONTUAÇÕES		5
5 – PENALIDADES		6
6 – INTERRUPÇÃO DO COMBATE		10
7 – FIM DO COMBATE E GOLDEN SCORE		11
8 – AUSÊNCIA, DESISTÊNCIA, LESÃO E ATENDIMENTO MÉDICO		12
9 – TÉCNICAS REGULAMENTADAS		14
OUTRAS REGRAS		
10 – INÍCIO DO COMBATE		16
11 – ATLETAS E MATERIAL DE COMPETIÇÃO		16
12 – ÁRBITROS E OFICIAIS DE COMPETIÇÃO		19
13 – GESTOS DO ÁRBITRO		20
ANEXOS		
1 – GESTO DOS ÁRBITRO – IMAGENS		22
2 – RESUMO DAS REGRAS		27

REGRAS DE COMPETIÇÃO

1 – AÇÕES VÁLIDAS

O combate acontecerá durante o tempo determinado e dentro da área de combate; ou em situações de ações dinâmicas como descrito a seguir.

1.1 NAGE-WAZA

Para que a ação de projeção seja válida ela deverá ser iniciada quando o tori estiver em contato com a área de combate e poderá continuar enquanto não houver quebra da ação dinâmica.

- Quando uma projeção é iniciada com um competidor dentro da área de combate, mas durante a ação os competidores saem da área, a projeção será considerada válida se a ação for contínua.
- Da mesma maneira, qualquer contra-ataque feito pelo competidor que não estava em contato com a área de combate quando a ação iniciou, será considerado válido se a ação for contínua.

1.2 NE-WAZA

Em newaza, a ação é válida e pode continuar mesmo que os competidores saiam da área de combate, nas seguintes condições:

- quando osaekomi tenha iniciado antes dos competidores perderem o contato com a área de combate;
- quando shime-waza ou kansetsu-waza efetivos tenham iniciado antes dos competidores perderem o contato com a área de combate.

- Após uma ação de projeção que tenha terminado fora da área de combate, é válido qualquer osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza que tenha iniciado imediatamente.
- Da mesma maneira, qualquer contra-ataque que tenha origem em alguma dessas técnicas, será considerado válido se a ação for contínua.

1.3 TEMPO

Qualquer resultado imediato de uma técnica iniciada simultaneamente ao sinal de tempo será válido.

- O tempo decorrido entre o comando de matte e hajime, e entre sonomama e yoshi não integrará a duração do combate.
- O fim do tempo determinado para um combate será indicado ao árbitro pelo uso de uma capinha ou outro sinal sonoro semelhante.
- Ainda que uma técnica possa ser aplicada simultaneamente ao sinal de tempo, se o árbitro central decidir que não terá efeito imediato, ele anunciará sore-made.
- Toda técnica aplicada após o sinal de tempo não será válida, mesmo que o árbitro central não tenha, ainda, comandado sore-made.
- No caso de osaekomi anunciado anteriormente ou simultaneamente ao sinal de tempo, o tempo determinado para o combate será estendido até que ippon (ou equivalente) seja marcado, ou que o árbitro central anuncie toketa ou matte.

- Durante esse tempo o uke pode contra-atacar com shime-waza e kansetsu-waza; e em acaso de desistência ou incapacitação do tori, será declarado vencedor por ippon.

2 — ENTRADA EM NE-WAZA

Será permitido ao competidor passar da posição em pé para newaza: através de um movimento particularmente habilidoso, aproveitando-se do desequilíbrio do adversário ou quando o adversário já estiver no solo.

- Quando um competidor passa sem interrupção para newaza e toma a ofensiva após obter algum resultado através de uma técnica de projeção.
- Quando um dos competidores cai após aplicar sem sucesso uma técnica de projeção, o outro pode tirar vantagem da posição desequilibrada do oponente e levá-lo ao solo.
- Quando um competidor obtém efeito considerável ao aplicar shime-waza ou kansetsu-waza em pé e passa sem interrupção para newaza.
- Quando um competidor leva seu oponente para newaza pela aplicação de um movimento particularmente habilidoso que não se qualifique com técnica de projeção.
- Em qualquer situação, em que um competidor caia ou esteja prestes a cair, o outro competidor pode tirar vantagem da posição de seu oponente para levá-lo a newaza.

A ação de passagem direta para newaza é proibida e será penalizada.

- Quando um competidor trazer seu oponente para newaza, em desacordo com as regras, e ao oponente não for vantajoso continuar em newaza, o árbitro central anunciará matte e o penalizará com shido.
- Quando um competidor trazer seu oponente para newaza, em desacordo com as regras, e ao oponente for vantajoso continuar em newaza, o combate deve continuar, mas o árbitro central penalizará o competidor assim que possível.

O combate em newaza não terá limite de tempo e poderá se desenrolar enquanto a ação for continua e apresentar evolução.

A proibição de ações abaixo da linha da faixa se aplica à transição para newaza, a menos que bem diferenciadas no tempo.

3 — OSAEKOMI-WAZA

O árbitro central comandará osaekomi quando em sua opinião a técnica aplicada corresponda aos seguintes critérios:

- o competidor imobilizado está sendo controlado por seu oponente e está com suas costas, uma ou ambas as espáduas, em contato com o tatami.
- o controle é feito pelo lado, por trás ou por cima.
- o competidor que estiver aplicando a imobilização não está com nenhuma de suas pernas, ou corpo, controlado pelas pernas de seu oponente.

- o competidor que estiver aplicando a imobilização está na posição de kesa ou shiho.

Os tempos de osaekomi equivalentes a pontuações serão os seguintes:

- Ippon: 20 segundos
- Waza-ari: 10 segundos

- Posições de posição de kesa ou shiho são semelhantes a: kami-shiho-gatame, yoko-shiho-gatame, kesa-gatame, ura-gatame, ...
- Caso o competidor que estiver aplicando osaekomi-waza passe ara outro osaekomi-waza sem perder o controle, o tempo de osaekomi continuará até o anúncio de ippon, toketa ou matte.
- Quando na aplicação de osaekomi, se o tori cometer uma infração, o árbitro central comandará matte, retornará os competidores às suas posições iniciais, atribuirá a penalidade (e qualquer pontuação resultante do osaekomi), e recomeçará o combate em pé anunciando hajime.
- Quando na aplicação de osaekomi, se o uke cometer uma infração, o árbitro central comandará sonomama, atribuirá a penalidade e recomeçará o combate anunciando yoshi. Entretanto, caso a penalidade a ser atribuída seja hansoku-make, o árbitro central, após comandar sonomama e consultar os árbitros laterais, anunciará matte para retornar os competidores às suas posições iniciais, então, atribuirá hansoku-make e encerrará o combate anunciando sore-made.
- Se durante osaekomi, o competidor sendo imobilizado conseguir “trançar” com suas pernas uma das pernas do oponente, o árbitro comandará toketa.
- Em situações onde as costas do competidor sendo imobilizado não estiverem mais em contato com o tatami, (ex.: “ponte”), mas o competidor que estiver imobilizando mantiver controle, o osaekomi continuará.

4 – PONTUAÇÕES

4.1 IPPON

O árbitro central comandará ippon quando em sua opinião a técnica aplicada corresponda a algum dos seguintes critérios:

- quando um competidor, com controle, projeta seu adversário amplamente de costas com velocidade e impacto consideráveis.

Para a técnica “rolada” ou sem impacto direto das costas, a pontuação máxima é waza-ari.

- quando um competidor, com controle, projeta seu adversário parcialmente de costas com velocidade e impacto excepcionais.

É correta a marcação de ippon quando, devido à velocidade e impacto excepcionais, não for possível identificar imediatamente se o adversário foi projetado parcialmente ou plenamente de costas.

- quando um competidor, após o comando de osaekomi, domina seu adversário por 20 segundos.
- quando um competidor desiste, batendo duas ou mais vezes com sua mão ou pé, ou dizendo maitta, geralmente por resultado de um osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza.
- quando um competidor é incapacitado pelo efeito de shime-waza ou kansetsu-waza.

- Quedas longas (continuidade da queda): a decisão de como pontuar uma projeção será baseada na totalidade da queda, do ponto inicial de contato ou impacto até a última parte do corpo a tocar o tatami enquanto houver movimento controlado.
- Em nage-waza, a queda completa deve ser considerada em todos seus aspectos, mesmo que a ação tenha sido lenta, não-uniforme (ex.: pequena hesitação) ou não-convencional (ex.: lado oposto), desde que não haja quebra no movimento da técnica (a queda deve ser contínua, sem interrupções significativas).
- A utilização de kansetsu-waza para projetar o oponente não será considerada para fins de pontuação.
- A utilização de shime-waza para projetar o oponente será considerada para fins de pontuação e deverá ser pontuada de acordo com o resultado.

4.2 WAZA-ARI

O árbitro central comandará waza-ari quando em sua opinião a técnica aplicada corresponda aos seguintes critérios:

- quando um competidor, com controle, projeta seu adversário sobre a lateral do torso ou parte das costas com velocidade e impacto consideráveis.
- quando um competidor, após o comando de osaekomi, domina seu adversário por 10 a 19 segundos.

- Independentemente de quantos waza-ari forem pontuados, nenhuma quantia será considerada igual a ippon.
- Projetar o adversário de frente, frente/lado, coxas, joelhos, mãos, cotovelos ou somente com um ombro, será considerado o mesmo que qualquer outro ataque.
- De maneira similar, um osaekomi de menos de 10 segundos somente será contado como um ataque (kinsa).

5 – PENALIDADES

Os atos proibidos estão divididos em infrações leves e infrações graves.

Infrações leves: serão penalizadas com shido.

Infrações graves: serão penalizadas com hansoku-make direto.

O árbitro central atribuirá penalidades de shido ou hansoku-make dependendo da seriedade da infração.

Os shido atribuídos serão registrados no placar, sem que afetem a pontuação técnica dos competidores.

Cada competidor poderá receber até dois shido, a terceira infração leve será anunciada como hansoku-make.

A atribuição de um hansoku-make (direto ou progressivo) significa que o competidor estará desclassificado o combate.

- Somente será excluído da competição o atleta que for penalizado com hansoku-make, quando por motivo disciplinar, a critério da autoridade competente.

Quando o árbitro central atribuir uma penalidade, ele demonstrará com um gesto simples o motivo da mesma.

Uma penalidade poderá ser atribuída após o comando de *soremade* por qualquer ato proibido ocorrido durante o tempo de combate ou, em situações excepcionais, por atos graves acontecidos após o sinal de fim de combate, contanto que a decisão ainda não tenha sido anunciada.

5.1 SHIDO

Shido é atribuído a qualquer competidor que tenha cometido uma das seguintes infrações leves:

1. Não efetuar nenhum movimento ofensivo em pé (falta de combatividade):

- antes do *kumikata* ter sido estabelecido
- após o *kumikata* regulamentado ter sido estabelecido
- 45 segundos após o *kumikata* normal ser estabelecido

- *Kumikata* normal é caracterizado pela pegada com a mão esquerda do lado direito do *judogi* do adversário e com a mão direita o lado esquerdo; ou vice-versa
- Os 45 segundos levam em conta um combate de 4 minutos de duração. Caso o combate tenha duração menor, o tempo para o ataque após o *kumikata* deve ser adaptado proporcionalmente.
- Não-combatividade não será atribuída se o árbitro central considerar que o competidor está genuinamente buscando uma oportunidade para atacar.

2. Intencionalmente evitar fazer *kumikata* ou impedir que o adversário o faça, com o intuito de evitar ação no combate.

3. Adotar, em pé, após *kumikata*, uma postura excessivamente defensiva.

4. Realizar uma ação para dar impressão de um ataque, porém que demonstre claramente que não há intenção de projetar o oponente (falso ataque).

Falso ataque é definido da seguinte maneira:

- o *tori* não tem intenção de derrubar
- o *tori* ataca sem *kumikata* ou imediatamente solta o *kumikata*
- o *tori* faz um ataque ou uma série de ataques repetidos sem desequilibrar o *uke*
- o *tori* coloca uma perna entre as pernas do *uke* para bloquear a possibilidade de um ataque

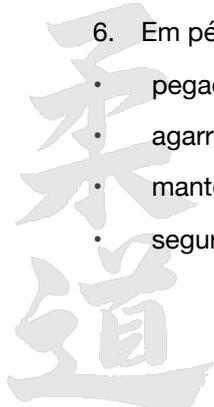
5. Em pé ou em *newaza*, sair da área de combate, ou forçar intencionalmente o adversário a sair da área de combate.

Sair da área de combate é caracterizado pelas seguintes ações, se os atletas não estiverem envolvidos em um ataque naquele momento:

- pisar com um pé fora da área de combate sem imediatamente atacar ou retornar para dentro
- pisar com ambos os pés fora da área de combate

6. Em pé, adotar as seguintes pegadas sem propósito ofensivo:

- pegada cruzada, pegada do mesmo lado, pegada na faixa
- agarrar continuamente uma ou as duas mangas do adversário com propósito defensivo
- manter continuamente entrelaçados os dedos de uma, ou ambas as mãos, de seu adversário
- segurar o pulso ou a mão do adversários para evitar sua pegada



- segurar a ponta da manga do oponente entre o polegar e os dedos ("pegada de pistola")
- segurar a ponta da manga do oponente dobrando a borda para fora ("pegada de bolso")
- forçar o adversário a adotar uma postura curvada com a intenção de bloqueio

- O competidor não será penalizado caso a pegada diversa da "normal" tenha sido causada pelo oponente ao passar sua cabeça por baixo do braço do oponente.
- Entretanto, se um competidor estiver continuamente passando sua cabeça por baixo do braço do oponente levar-se-á em consideração se ele não está adotando uma "postura excessivamente defensiva".

7. Sem ter pegada previamente estabelecida em pé, enrolar com ambos os braços o tronco do uke, em posição semelhante a um abraço de urso, e tentar projetá-lo.

8. Em pé, atacar (ou bloquear) com uma ou ambas as mãos/braços abaixo da linha da faixa do oponente.

- Estão proibidas em pé todas as pegadas ou ações abaixo da linha da faixa, com uma ou duas mãos, um ou dois braços, em ataque ou defesa; mesmo que em combinação ou contra-ataque, bloqueio ou em passagem de uma posição de pé para newaza (intencionais ou não).
- Em Jogos Olímpicos, a penalidade para os atos descritos nesse item na primeira incidência será shido e na segunda hansoku-make.

9. Puxar o adversário para o solo para começar um ataque em newaza, salvo se em observância dos critérios para entrada em newaza.

- Quando um competidor trazer seu adversário para newaza, em desacordo com a regra, e ao adversário não for vantajoso continuar em newaza, o árbitro central anunciará matte e penalizará com shido o competidor infrator.
- Quando for vantajoso ao adversário continuar em newaza, o árbitro permitirá a continuidade da ação e somente comandará matte quando não houver prejuízo para o competidor não-infrator; então penalizará o infrator.

10. Tirar a pegada do oponente:

- usando as duas mãos em seu braço, pulso, mão ou manga
- com o auxílio da perna
- torcendo seu(s) dedo(s)
- golpeando seu braço
- três vezes no período de kumikata

11. Cobrir a parte superior da lapela do casaco para evitar a pegada.

12. Introduzir um dedo, ou os dedos, dentro da manga do adversário ou dentro da parte inferior de sua calça.

13. Enrolar a ponta da faixa ou do casaco ao redor de qualquer parte do corpo do adversário.

- O ato de "enrolar" significa que a faixa ou casaco deve envolver completamente. O uso da faixa ou casaco como "âncora" para prender (sem enrolar), não será penalizado.

14. Agarrar o judogi com a boca (tanto o seu quanto o do adversário).

15. Colocar uma mão, braço, pé ou perna diretamente sobre o rosto do adversário.

- O rosto corresponde à área limitada pela testa, orelhas e linha da mandíbula.

16. Introduzir um pé ou uma perna, dentro da faixa, da gola ou casaco do adversário.

17. Aplicar shime-waza, usando a parte baixa do paletó ou a faixa, ou usando somente os dedos.
18. Aplicar as pernas em tesoura ao tronco do adversário (dojime), diretamente ao pescoço ou à cabeça (cruzar os pés em tesoura enquanto estica as pernas).
19. Chutar a perna ou tornozelo do adversário sem aplicar nenhuma técnica.
20. Desarrumar intencionalmente seu próprio judogi, soltar ou arrumar a faixa ou a calça sem a permissão do árbitro.

- Os árbitros estão autorizados a atribuir penalidades de acordo com a intenção ou situação e no melhor interesse do esporte.
- A aplicação de qualquer das penalidades de judô negativo, deve ser feita respeitando-se (intuitivamente) o momento do combate e deve ser feita considerando-se a dinâmica (espírito) do combate.
- Caso o árbitro central decida penalizar o(s) competidor(es), ele interromperá o combate temporariamente anunciando matte, e no local onde estiverem os competidores anunciará a penalidade, apontando ao competidor, que cometeu o ato proibido; exceto nos casos de saída irregular de área e ações proibidas em newaza, em que retornará os competidores às suas posições iniciais (em sonomama o árbitro atribuirá onde os competidores se encontrem).

5.2 HANSOKU-MAKE

Hansoku-make é atribuído a qualquer competidor que tenha cometido três infrações leves ou uma das seguintes infrações graves:

1. Aplicar kawazu-gake (enrolar uma perna na perna do oponente, de costas para o oponente, e projetá-lo, caindo sobre ele).

- Mesmo que o tori gire durante a projeção, isto ainda será considerado kawazu-gake e será penalizado.
- Técnicas como osoto-gari, ouchi-gari e uchi-mata, em que o pé/perna estiver entrelaçado com a perna do oponente, serão permitidas e devem ser avaliadas.

2. Aplicar kansetsu-waza em qualquer lugar que não seja na articulação do cotovelo.
3. Suspender do tatami o competidor que estiver deitado e projetá-lo de volta ao tatami (daki-age).
4. Ceifar a perna de apoio do oponente por dentro quando o competidor estiver aplicando técnicas como harai-goshi, ... (kusabi-gari)
5. Desconsiderar as instruções do árbitro central.
6. Fazer comentários ou observações desnecessárias, ou gestos derogatórios ao oponente ou árbitro, durante o combate.

- Se os comentários ou observações não forem dirigidas a ninguém e forem claramente uma reação de desabafo do competidor, nenhuma ação disciplinar será tomada. Ainda que tal atitude seja reprovável pela etiqueta do judô e deva ser desencorajada.

7. Fazer qualquer ação que possa colocar em perigo ou lesionar o oponente, ou a si próprio, especialmente seu pescoço ou coluna vertebral, ou que possa ir de encontro ao espírito do judô.
8. Cair diretamente no tatami ao aplicar, ou tentar aplicar, técnicas como ude-hishigi-waki-gatame.

- Tentar técnicas como harai-goshi, uchi-mata, ..., com somente uma mão pegando a lapela do oponente, de uma posição semelhante a ude-hishigi-waki-gatame (em que o pulso do oponente esteja preso sob a axila do tori) e deliberadamente cair de frente no tatami, provavelmente causará lesão e será penalizada. A ausência do intuito de projetar o oponente de costas é perigosa e será tratada da mesma maneira que ude-hishigi-waki-gatame.

9. “Mergulhar” de cabeça no tatami ao aplicar técnicas como uchi-mata, harai-goshi ... Ou cair diretamente para trás ao aplicar, ou tentar aplicar, uma técnica.
10. Intencionalmente cair para trás quando o oponente estiver agarrado em suas costas e quando qualquer dos competidores estiver em controle do movimento do outro.
11. Usar objeto duro ou metálico (coberto ou não).

- Nas competições da Liga Nacional de Judô somente será atribuído hansoku-make ao atleta que usar objeto duro ou metálico quando ele tente ocultá-lo, quando este não for passível de remoção, quando o atleta se recuse a removê-lo, ou ainda, quando este ferir o outro competidor.
- A exceção à proibição se faz a objetos duros ou metálicos presentes dentro da cavidade bucal que estejam seguramente afixados (piercings, aparelho ortodôntico fixo, ...)

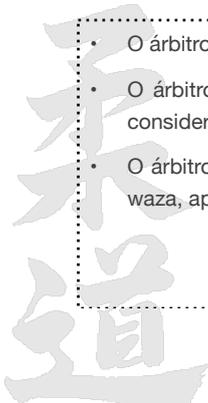
12. Fazer uma “ponte”, ou posição similar, com a intenção evitar uma queda.

6 – INTERRUÇÃO DO COMBATE

6.1 MATTE

O árbitro central anunciará matte para interromper o combate temporariamente e para recomençar o combate, ele anunciará hajime:

- Quando ambos os competidores saírem completamente da área de combate.
 - Quando um ou ambos competidores executarem atos proibidos.
 - Quando um, ou ambos competidores estejam lesionados ou sentindo-se mal.
 - Quando for necessário que um ou ambos competidores ajustem seus judogi.
 - Quando em newaza não haja progresso aparente.
 - Quando um competidor retomar posição vertical, ou semi-vertical, a partir de newaza, com o oponente em suas costas e com as mãos fora do tatame, indicando a perda de controle pelo adversário.
 - Quando um competidor esteja em pé, ou a partir de newaza retome posição vertical, e suspenda seu oponente do tatami, retomando o controle da ação.
 - Quando um competidor executa, ou tenta executar, kansetsu-waza ou shime-waza a partir de uma posição vertical e o resultado não é suficientemente aparente.
 - Quando em qualquer outro caso o árbitro considerar necessário.
 - Quando os árbitros ou Comissão de Arbitragem queiram reunir-se.
- O árbitro tendo anunciado matte, certificar-se-á de manter os competidores em vista, caso não ouçam matte e continuem lutando.
 - O árbitro não comandará matte para impedir que os competidores saiam da área de combate, a menos que a situação seja considerada perigosa.
 - O árbitro central não comandará matte quando um competidor, que tenha escapado de osaekomi-waza, shime-waza, kansetsu-waza, aparente necessitar, ou solicite descanso.



- Caso o árbitro central comande matte, por engano, durante newaza e os competidores se separem, os árbitros devem, se possível, e de acordo com a regra da maioria de três, recolocar os competidores na posição mais próxima possível da original e reiniciar o combate, se assim fizerem retificarem uma injustiça para um dos competidores.
- Quando o árbitro central comandar matte, o competidor deve ficar em pé se o árbitro estiver falando com ele ou se estiver ajustando o judogi; ou sentar-se caso longa pausa esteja prevista. Somente ao receber tratamento médico, o competidor poderá adotar posição diversa dessas.

6.2 SONOMAMA

Em qualquer caso em newaza em que o árbitro central queira interromper temporariamente o combate, ele anunciará sonomama. Para recomeçar o combate, ele anunciará yoshi.

Sempre que o árbitro central comandar sonomama, ele assegurar-se-á de que não haja nenhuma mudança na posição ou na pegada de nenhum dos competidores.

O árbitro comandará sonomama:

- para atribuir uma penalidade se o competidor penalizado estiver em uma posição desfavorável
- para que aconteça o atendimento médico

Se durante newaza um competidor apresentar indícios de lesão, o árbitro central pode separar os competidores se necessário, após ter comandado sonomama, e posteriormente recolocar os competidores nas posições em que estavam anteriormente – e, então, comandar yoshi.

7 – FIM DO COMBATE E GOLDEN SCORE

7.1 SOREMADE

O árbitro central anunciará soremade e encerrará o combate:

- quando um competidor marcar ippon
- no caso de kiken-gachi
- no caso de hansoku-make
- quando um competidor não puder continuar devido à lesão
- quando o tempo determinado para o combate houver expirado.

Tendo anunciado soremade, o árbitro central manterá os competidores em vista, no caso de não ouvirem o comando e continuarem lutando.

O árbitro central atribuirá a vitória como se segue:

- quando um competidor houver marcado ippon, ele será declarado vencedor.
- quando não houver marcação de ippon, o vencedor será o competidor com maior número de waza-ari.

- Após o árbitro central ter indicado o resultado do combate, os competidores darão um passo atrás com a perna direita depois a esquerda para suas respectivas marcas, saudando-se e deixando a área de combate.
- quando nenhuma pontuação técnica (ippon, waza-ari) haver sido marcada, ou quando o número de waza- for o mesmo entre os competidores, o combate será decidido em prorrogação (“golden score”).
- Shido não servirá como critério de desempate ao final do tempo normal de combate, somente no golden score.
- O árbitro central orientará os competidores a ajustar seus judogi, se necessário, antes de anunciar o resultado.

7.2 GOLDEN SCORE

Quando o tempo original determinado para o combate expirar e o combate restar empatado, o árbitro central anunciará *soremade* para encerrar o combate temporariamente e os competidores retornarão as suas posições iniciais.

Não haverá tempo limite para o golden score, mas os registros do combate no placar serão mantidos.

O árbitro central anunciará *hajime* para recomeçar o combate. Não haverá período de descanso entre o término do combate original e o início do combate por golden score.

Qualquer pontuação técnica (waza-ari, ippon) marcada encerra imediatamente o golden score.

Quando um atleta receber shido no golden score, esse somente se encerrará se o atleta penalizado tiver mais shido que seu adversário.

- No combate por golden score, quando um competidor esteja sendo dominado e *osaekomi* tenha sido anunciado, o árbitro central permitirá que a imobilização continue por 20 segundos (ippon), até *toketa* ou *matte*, ou até que *shime-waza* / *kansetsu-waza* seja aplicado com resultado imediato.
- Se durante combate por golden score, um competidor for penalizado com *hansoku-make* direto, ele sofrerá as mesmas consequências de um combate normal.
- Se somente um competidor exercer seu direito ao combate por golden score, e o outro declinar, o primeiro será declarado vencedor por *kiken-gachi*.
- No caso de ambos competidores marcarem *ippon* simultaneamente, o combate será decidido no golden score.
- No caso de ambos competidores serem penalizados com *hansoku-make* acumulados simultaneamente (resultado de shido sucessivos) o combate será decidido no golden score.
- No caso de os dois competidores serem penalizados com *hansoku-make* diretos simultaneamente, ambos serão considerados perdedores.

8 – AUSÊNCIA, DESISTÊNCIA, LESÃO E ATENDIMENTO MÉDICO

8.1 AUSÊNCIA

A decisão de *fusen-gachi* será concedida a qualquer competidor cujo oponente não se apresente para o combate. O competidor que não estiver em sua posição inicial após 3 chamadas, com intervalos de 1 minuto entre elas, perderá o combate.

- O árbitro se certificará de que recebeu autorização para fusen-gachi da Comissão de Arbitragem, Direção Técnica, Direção de Competição ou oficial de súmula.
- O competidor que perder o combate por fusen-gachi, não havendo nenhum outro fator impeditivo superveniente, poderá continuar a competir no evento.

8.2 DESISTÊNCIA

A decisão de kiken-gachi será concedida a qualquer competidor cujo oponente retire-se da competição por qualquer razão, durante o combate.

- Qualquer tipo de vomição por um competidor resultará em kiken-gachi para o oponente.
- O competidor que perder o combate por kiken-gachi, não havendo nenhum outro fator impeditivo superveniente, poderá continuar a competir no evento.
- Na eventualidade do competidor perder sua lente de contato durante o combate e não for capaz de recuperá-las imediatamente, e se ele informar ao árbitro central que não pode continuar competindo sem essas, o árbitro central, após consultar os árbitros laterais, concederá a vitória por kiken-gachi a seu oponente.
- Caso ocorra um acidente devido a uma causa externa (força maior), a Comissão de Arbitragem ou Direção Esportiva deverá ser consultada e o combate poderá ser anulado ou adiado.

8.3 LESÃO

No combate em que um competidor não possa continuar em razão de lesão, mal súbito ou acidente, a decisão será tomada pelo árbitro de acordo com as seguintes condições:

- quando a causa da lesão for atribuída ao competidor lesionado, esse perderá o combate.
- quando a causa da lesão for atribuída ao competidor não-lesionado, esse perderá o combate.
- quando for impossível atribuir a causa da lesão a qualquer dos competidores, ou no caso de mal súbito, o competidor que não puder continuar perderá o combate.

8.4 ATENDIMENTO MÉDICO

O árbitro chamará o médico para atender o competidor em casos onde ocorra um forte impacto na cabeça ou na coluna vertebral, assim como, sempre que o árbitro tiver dúvidas razoáveis da existência de uma lesão grave.

Em ambos os casos, o médico examinará o competidor o mais rápido possível, comunicando ao árbitro se este pode ou não continuar. Se o médico, após examinar o competidor lesionado, atestar ao árbitro central que o competidor não pode continuar no combate, o árbitro encerrará o combate e declarará o oponente vencedor por kiken-gachi.

O competidor pode solicitar ao árbitro o atendimento médico, mas neste caso o combate terminará, e seu oponente vencerá por kiken-gachi.

O médico da equipe também pode solicitar o atendimento ao seu competidor, mas neste caso o combate terminará, e o oponente vencerá por kiken-gachi.

- Se um competidor bater sua cabeça fortemente o suficiente para causar desmaio, o árbitro chamará o médico à área para que este o examine. Tendo o médico determinado que o desmaio foi realmente causado pelo impacto a cabeça, o competidor lesionado perderá o combate e não lhe será permitido competir no mesmo evento.

Será permitida a assistência médica com tratamento, sem que acarrete nenhum prejuízo ao competidor, nos seguintes casos:

- No caso de uma unha quebrada, será permitido que o médico auxilie no corte da unha.
- O médico também poderá auxiliar o competidor a ajustar uma lesão no escroto (testículos).
- Por questões de segurança, sempre que houver sangue, esse deverá ser completamente isolado com o auxílio do médico através de fita adesiva, bandagens, tampões nasais. O uso de coagulantes e produtos hemostáticos será permitido.

- A mesma lesão com sangramento somente poderá ser tratada pelo médico duas vezes. Na terceira vez que ocorrer sangramento no mesmo local, o árbitro encerrará o combate para a segurança do próprio competidor e declarará o oponente vencedor por kiken-gachi.
- Em qualquer caso que o sangramento não possa ser contido e isolado, o oponente vencerá por kiken-gachi.

Uma lesão menor poderá ser tratada pelo próprio competidor.

- Em casos, por exemplo, de uma luxação no dedo, o árbitro parará a luta (mediante matte ou sonomama) e permitirá ao competidor reduzir a luxação. Esta ação deverá ser imediata (sem assistência do árbitro ou médico) e ao competidor será permitido continuar no combate.
- Será permitido ao competidor fazer a redução da luxação em duas ocasiões. Havendo uma terceira vez, este será considerado inapto a continuar competindo.

- Quando o médico for chamado para auxiliar um competidor, a assistência médica será dada o mais breve possível.
- Com a exceção das situações supramencionadas, caso o médico administre qualquer tipo de tratamento o oponente vencerá por kiken-gachi.
- Caso o médico ou técnico, responsável por um competidor durante seu combate, perceba claramente – especialmente em casos de técnicas de estrangulamento – que a saúde de seu competidor corre sério risco, aquele poderá dirigir-se à borda do tatami e solicitar aos árbitros que encerrem o combate imediatamente. Os árbitros tomarão todas as medidas necessárias a fim de atender ao médico ou técnico.
Tal intervenção significará conseqüentemente a perda imediata do combate e por tanto só deverá ser adotada em casos extremos.
- Quando uma entidade designa um médico para cuidar da sua equipe, a mesma deverá registrá-lo no evento previamente e responsabilizar-se pelas ações por ele tomadas. Os médicos deverão ser informados sobre as emendas e as interpretações das regras.
- A Liga Nacional de Judô disponibilizará serviço médico nas competições por ela promovidas.
- Caso a equipe não disponha de serviço médico próprio, poderá utilizar os serviços disponíveis na competição. Entretanto, a equipe não estará eximida de qualquer responsabilidade relativa ao atendimento médico de acordo com as regras.

9 – TÉCNICAS REGULAMENTADAS

Nos eventos da Liga Nacional de Judô, nas classes até de 14 anos de idade, é proibida a utilização de técnicas de shime-waza e kansetsu-waza.

A utilização dessas técnicas será penalizada com hansoku-make.

Nos eventos da Liga Nacional de Judô, nas classes até de 12 anos de idade, as seguintes técnicas serão regulamentadas:

- seoi-nage de joelhos, ou qualquer outra técnica em que o competidor se atire diretamente de joelhos;
- tomoe-nage e sumi-gaeshi; assim como variações destas técnicas.

Nestes casos o tori será penalizado com shido. O árbitro central deverá, além do gesto correspondente à falta cometida, advertir verbalmente e explicar, com brandura, o motivo da penalidade.

OUTRAS REGRAS

10 – INÍCIO DO COMBATE

Antes do início de cada combate e ao deixar a área de combate, o árbitro central deverá se posicionar no limite de dentro da área de competição, alinhado com o centro da área, e saudará ao joseki, antes de ocupar seu lugar.

Os competidores cumprimentam quando entram (e saem) da área de competição e aguardam o sinal do árbitro em seus respectivos lados, de acordo com suas posições na súmula (o primeiro a ser chamado à direita do árbitro e o segundo à esquerda do árbitro).

Ao sinal do árbitro, os competidores caminham ao centro do limite da área de combate (na zona de segurança), e cumprimentam, caminham até as suas respectivas marcas, cumprimentam-se simultaneamente e dão um passo à frente começando com o pé esquerdo.

Ao final do combate, após o árbitro central ter anunciado o resultado, os competidores dão um passo atrás começando com o pé direito e cumprimentam-se simultaneamente, caminham ao centro do limite da área de combate e cumprimentam.

- Os competidores, invariavelmente, iniciarão o combate em pé.

11 – ATLETAS E MATERIAL DE COMPETIÇÃO

11.1 ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição terá no mínimo 10m x 10m e no máximo 20m x 20m e será coberta por tatami ou material similar aceitável.

A área de competição será dividida em duas zonas de cores diferentes.

A área interna será chamada “área de combate”. Esta terá no mínimo 6m x 6m e no máximo 10m x 10m. A área externa será chamada “área de segurança” e terá no mínimo 2 metros de largura.

Onde duas, ou mais, áreas de competição adjacentes forem utilizadas, será necessária uma área de segurança comum de no mínimo 2 metros.

Uma área livre de quaisquer obstáculos ou pessoas, medindo 1 metro, deverá ser mantida ao redor da área de competição.

OFICIAIS DE PLACAR

Os oficiais de placar estarão de frente para a posição inicial do árbitro central.

DISTÂNCIA DOS ESPECTADORES



Em geral, aos espectadores, não será permitido permanecer a uma distância menor que 3 metros da área de segurança.

- Recomenda-se que a área reservada aos espectadores fique ostensivamente dividida da área destinada ao shiai. Recomenda-se o uso de redes, telas, ou assemelhados.

11.2 EQUIPAMENTOS

TATAMES

Os tatami devem estar alinhados sem espaço entre eles e fixados de maneira que não sejam deslocados facilmente.

Geralmente, cada tatami medirá 2m x 1m, ou 1m x 1m, com no mínimo 3cm de espessura; e será feito de espuma prensada ou EVA.

Devem ser firmes sob os pés, ter a propriedade de absorver impacto durante ukemi e não serão demasiadamente escorregadios ou ásperos.

PLACARES

Para cada área haverá um placar eletrônico que indicará as pontuações de forma horizontal, colocado fora da área de competição onde possa ser facilmente visualizados pelo árbitro, membros da Comissão de Arbitragem, oficiais e espectadores.

SINAL DE TEMPO

Haverá uma campainha ou artefato sonoro semelhante para indicar ao árbitro o fim do tempo determinado para o combate.

11.3 JUDOGI

JUDOJI AZUL OU FAIXA DIACRÍTICA

O primeiro competidor a ser chamado usará judogi branco; o segundo usará judogi azul ou faixa diacrítica para que o árbitro possa diferenciar facilmente entre os competidores.

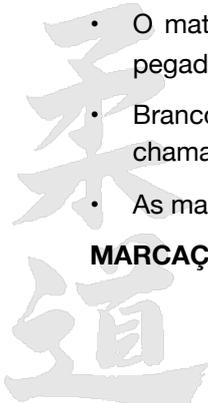
- Nas competições da Liga Nacional de Judô, é recomendado que o primeiro competidor a ser chamado use judogi branco e que o segundo use judogi azul. Quando não for possível a observação dessa recomendação, estarão disponíveis faixas diacríticas brancas e azuis para os competidores.

CARACTERÍSTICAS

Os competidores usarão judogi de acordo com as seguintes condições:

- Resistente feito de algodão ou material similar, em boas condições (sem remendos grosseiros ou rasgos).
- O material não será excessivamente grosso, duro ou escorregadio que impeça o oponente de fazer pegada.
- Branco, ou quase branco, para o primeiro competidor a ser chamado; azul para o segundo a ser chamado.
- As marcações serão feitas com material adequado que não impeça a pegada e a boa prática do judô.

MARCAÇÕES ACEITÁVEIS



- Abreviação Olímpica Nacional (nas costas do casaco). Em competições nacionais, ou em nível internacional regional, a sigla do estado de origem. Será aceito, em competições em que não haja patrocinador oficial, que o competidor utilize a marcação de seu patrocinador. As referidas marcações não deverão exceder a medida de 40 cm x 40 cm, a parte superior 3 cm abaixo da gola.
- O emblema nacional (na lapela esquerda do casaco) na altura do peito. No tamanho máximo de 100 cm². Em competições nacionais, ou em nível internacional regional, o emblema do estado de origem ou da agremiação que defende.
- A marca registrada do fabricante (na porção frontal inferior do casaco, na porção frontal inferior ou superior, da perna esquerda ou direita, da calça e em uma das pontas da faixa). Dimensão máxima – 20 cm². É permitido, ao fabricante, colocar sua marca registrada em uma das mangas, medindo 25 cm x 5 cm, ao invés de a marcação na porção frontal inferior do casaco.
- Marcações nos ombros (a partir da gola sobre o ombro, descendo pelo braço em ambos os lados do casaco). Comprimento máximo de 25 cm e largura máxima de 5 cm. As marcações não precisam ser iguais nos dois lados. O mesmo se aplica às cores nacionais, estaduais ou das agremiações.
- Publicidade nas mangas, 10 cm x 10 cm em cada manga (serão permitidas publicidades diferentes). Estes 100 cm² serão fixados imediatamente abaixo e em contato com as faixas de 25 cm x 5 cm.
- O nome do competidor poderá ser grafado em uma das extremidades da calça, porção frontal inferior do casaco e na parte frontal superior da calça em medida máxima de 4 cm x 20 cm.
- Em competições em que disponham previamente, os competidores deverão trazer judogi à mesa de costura, ou à local previamente determinado, sem nenhuma identificação nas costas.

MEDIDAS

- O casaco será longo o suficiente para cobrir as nádegas e estará, no mínimo, a 10 cm do joelho.
- Será usado com o lado esquerdo sobre o direito e restarão no mínimo 20 cm de sobreposição no nível do fim da caixa torácica (altura do umbigo), as lapelas deverão se encontrar a não mais que 10 cm do início do esterno. As mangas do casaco alcançarão a articulação do pulso.
- Um espaço de 10 a 15 cm existirá entre a manga e o braço (bandagens incluídas), ao longo de toda a extensão da manga. A lapela e a gola terão no máximo 1 cm de espessura e 5 cm de largura. A costura da lapela será paralela e recomenda-se 4 linhas de costura igualmente espaçadas.
- A calça, sem qualquer marcação exceto pelo disposto anteriormente, serão longas o suficiente para cobrir as pernas e alcançarão articulação do tornozelo.
- Um espaço de 10 a 15 cm existirá entre a calça e a perna (bandagens incluídas) na altura da articulação do joelho.
- Uma faixa forte, 4 a 5 cm de largura, de cor correspondente à graduação, será usada sobre o casaco passada duas vezes à altura da cintura, e amarrada com um nó duplo, firme o suficiente para evitar que o casaco fique solto demais, suficientemente longa para que sobre de 20 a 30 cm do nó, em cada lado.

- Para assegurar-se que as mangas do casaco do competidor têm o comprimento e largura estipulados, o árbitro central ordenará que o competidor erga ambos os braços completamente estendidos à altura dos ombros paralelos ao solo, as mãos perpendiculares aos braços e o polegares estendidos em contato, para fazer a verificação.

NAIPE FEMININO

Competidoras do sexo feminino usarão sob o casaco:

- Camiseta lisa, branca ou quase branca, de mangas curtas, gola redonda, resistente, suficientemente comprida para ser usada para dentro da calça; ou
- Malha branca, ou quase branca, de mangas curtas e gola redonda.

JUDOGI FORA DOS PADRÕES

- O judogi reserva do competidor será levado pelo técnico até sua cadeira à beira da área de competição.

A qualquer competidor que não estiver de acordo com este dispositivo será negado o direito de competir e o adversário vencerá o combate por fusen-gachi, caso o combate não tenha iniciado, ou por kiken-gachi, se o combate já haja iniciado.

11.4 HIGIENE

- O judogi estará limpo, geralmente seco e sem odores desagradáveis.
- As unhas dos pés e das mãos estarão curtas.
- A higiene pessoal do competidor será impecável.
- Cabelo comprido estará amarrado de forma que evite inconveniências ao outro competidor.

Cabelo comprido é aquele que alcance ou ultrapasse a gola do casaco na altura da nuca do competidor.

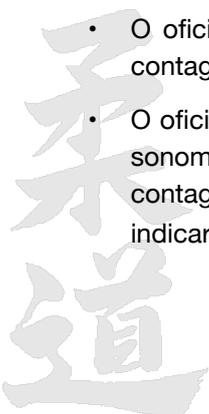
- Não será permitido o uso de maquiagem de qualquer natureza.

A qualquer competidor que não estiver de acordo com este dispositivo será negado o direito de competir e o adversário vencerá o combate por fusen-gachi, caso o combate não tenha iniciado, ou por kiken-gachi, se o combate já haja iniciado.

12 – ÁRBITROS E OFICIAIS DE COMPETIÇÃO

Geralmente, o combate será conduzido por um árbitro sem nenhum tipo de vínculo com os competidores sob a supervisão da Comissão de Arbitragem. Os árbitros serão auxiliados pelos oficiais de placar.

- O uniforme dos árbitros e oficiais estará de acordo com o código de vestimenta da organização a qual pertencem.
- Em eventos de nível nacional os oficiais de competição terão no mínimo 14 anos de idade e graduação de 4º kyu.
- A entidade organizadora local assegurar-se-á de que tenham sido meticulosamente treinados como oficiais de competição. Haverá, no mínimo, um oficial de placar por área de competição.
- O oficial de placar iniciará a contagem de tempo ao comando de hajime ou yoshi e interromperá a contagem ao comando de matte ou sonomama.
- O oficial placar iniciará a contagem de tempo ao comando de osaekomi, interromperá ao comando de sonomama, e reiniciará ao comando de yoshi. Ao comando de toketa ou matte, interromperá a contagem e indicará o número de segundos decorridos ao árbitro. Ao final do tempo de osaekomi, ele indicará o fim do osaekomi por meio de sinal sonoro.



- Quando o tempo determinado para o combate chegar ao fim o oficial notificará o árbitro central através de um sinal sonoro claramente audível.
- O oficial de placar assegurar-se-á de que esteja completamente familiarizado com os gestos e comandos atualizados da arbitragem para que indique precisamente os progressos e resultados do combate.
- Em adição às pessoas supramencionadas haverá um oficial de súmula para registrar a evolução geral dos combates.
- O sistema de video-replay deve estar em uso sempre que o combate esteja sendo conduzido somente por um árbitro na área de competição.
- O árbitro de área deverá, geralmente, permanecer dentro da área de combate. Ele deverá conduzir o combate e administrar as decisões. Ele assegurar-se-á que as decisões sejam corretamente registradas.
- O árbitro assegurar-se-á de que tudo está em devida ordem, área de competição, equipamentos, uniformes, higiene, oficiais de competição etc. antes do início do combate.
- Em casos onde os competidores estejam em newaza, virados para fora da área, o árbitro central poderá observar a ação da área de segurança.
- Antes de conduzir um combate os árbitros familiarizar-se-ão com o som do aparato sonoro que indica o fim do combate em sua área, bem como a posição dia mesa médica.
- Ao assumir controle da área de competição os árbitros certificar-se-ão de que a superfície esteja limpa e em boas condições, que não existam espaços entre os tatami e que os competidores estejam de acordo com as regras.
- Os árbitros assegurar-se-ão de que não haja espectadores, torcedores ou fotógrafos em posição que possam perturbar ou oferecer risco de lesão aos competidores.
- Caso um dos competidores precise deixar temporariamente a área de competição depois do início do combate, por razão considerada necessária pelo árbitro, um membro da Comissão de Arbitragem do mesmo naipe do competidor deverá obrigatoriamente acompanhá-lo para assegurar-se que nenhuma anomalia ocorra. Esta autorização será dada somente em circunstâncias excepcionais (ex.: para trocar uma calça que tenha se rasgado durante o combate).
- O árbitro deverá deixar a área de competição durante apresentações ou longos intervalos na programação.

13 – GESTOS DO ÁRBITRO

O árbitro fará gestos como indicado abaixo quando tomar as seguintes decisões:

- Ippon: levanta um braço com a palma da mão para a frente, acima de sua cabeça.
 - Waza-ari: levanta o braço com a palma da mão para baixo, para o lado, na altura do ombro.
- Quando não for suficientemente claro, o árbitro central pode durante o gesto oficial, apontar com a outra mão (braço estendido, dedos unidos e palma para cima) à posição de início para indicar qual competidor pontuou.
 - O gesto de waza-ari começa com o braço cruzando o peito, então para a posição final correta ao lado do corpo.

- Osaekomi: estende o braço a frente do corpo, com a palma da mão para baixo, na direção dos competidores enquanto de frente para eles, inclinando o corpo em sua direção.
- Toketa: estende o braço, com o polegar para cima e fará rápidos movimentos da direita para a esquerda duas ou três vezes, inclinando o corpo em sua direção.
- Hikiwake: com o polegar para cima, levanta o braço esticado acima da cabeça e desce o braço à frente de seu corpo, mantendo-o por alguns segundos.
- Matte: levanta o braço à altura do ombro, paralelo ao tatami, palma da mão perpendicular ao solo, virada para o oficial de placar.
- Sonomama: inclina-se para a frente e toca ambos os competidores com as palmas das mãos.
- Yoshi: toca ambos os competidores firmemente com as palmas das mãos aplicando pressão sobre eles.
- Para indicar o cancelamento de opinião expressada: repete com um dos braços o mesmo gesto, e com o outro, sobre a cabeça, faz movimentos da direita para a esquerda duas ou três vezes.
- Kachi: levanta o braço, palma da mão para dentro, acima da altura dos ombros, em direção ao vencedor.
- Não é válido: levanta o braço sobre a cabeça, faz movimentos da direita para a esquerda duas ou três vezes, para indicar que uma projeção fora da área não seja válida, ou que uma projeção após o sinal de tempo ao fim do combate não seja válida, ou no caso de técnicas simultâneas.
- Para comandar que os competidores ajustem o judogi: cruza a mão esquerda sobre a direita, na altura da faixa.
- Para chamar o médico: vira-se para a mesa médica, acena com o braço (palma da mão para cima), da direção da Mesa Médica para o competidor.
- Para atribuir uma penalidade (shido, hansoku-make): aponta para o competidor a ser penalizado com o dedo indicado estendido a partir de um punho fechado.
- Não-combatividade: roda, movimentando para a frente, os antebraços à altura do peito, e aponta o indicador ao competidor a ser penalizado.
- Falso Ataque: estende ambos os braços para a frente, com as mãos fechadas, e faz um movimento para baixo com os braços.

- Para indicar que um ou ambos os competidores podem sentar em agura, se longa demora é prevista, o árbitro central sinalizará em direção à posição de início com a mão aberta, palma para cima.
- Os gestos de waza-ari e osaekomi serão mantidos enquanto o árbitro central se move, para assegurar que sejam claramente visíveis aos árbitros laterais. Entretanto, tomar-se-á cuidado ao virar para não perder os competidores de vista.
- O gesto de hikiwake se aplica somente a competições disputadas em sistema de pule.
- Caso ambos os competidores sejam penalizados, o árbitro central fará o gesto apropriado alternadamente para os competidores (indicador esquerdo ao competidor à esquerda e indicador direito ao competidor à direita).
- Caso seja necessário retificar uma opinião expressada, esta será feita o mais rapidamente possível após o gesto de cancelamento.
- Não será dado nenhum comando verbal quando do cancelamento de opinião expressada.
- Todos os gestos devem ser mantidos de 3 a 5 segundos.
- Para indicar o vencedor o árbitro central retornará à sua posição inicial, dará um passo à frente (pé esquerdo seguido pelo direito), indicará o vencedor e dará um passo atrás (pé direito seguido do esquerdo).

ANEXOS

1 – GESTOS DOS ÁRBITROS – IMAGENS

		
HAJIME SOREMADE	IPPON	WAZA-ARI

		
OSAEKOMI	TOKETA	LEVANTE-SE

柔道

		
<p>MATTE</p>	<p>MATTE</p>	<p>SONOMAMA YOSHI</p>
		
<p>AJUSTE O JUDOGI</p>	<p>CANCELAR UMA PONTUAÇÃO MARCADA</p>	<p>NÃO É VÁLIDO</p>

		
KACHI	CHAMAR O MÉDICO	SHIDO HANSOKUMAKE
		
NÃO-COMBATIVIDADE (PASSIVIDADE)	FALSO ATAQUE	BLOQUEIO (IRREGULAR)

		
<p>CUMPRIMENTO AO ENTRAR E SAIR DO TATAMI</p>	<p>POSIÇÃO ANTES DO COMBATE</p>	<p>CONVITE PARA QUE OS COMPETIDORES ENTREM NO TATAMI</p>

		
<p>PEGADA CRUZADA MESMO LADO (IRREGULAR)</p>	<p>IMPEDIR KUMIKATA SEGURANDO A LAPELA</p>	<p>SAÍDA DA ÁREA DE COMBATE (IRREGULAR)</p>



* As imagens dos árbitros acima são do "IJF Refereeing Rules 2014-2016. Todos os direitos reservados.

2 – RESUMO DAS REGRAS

DURAÇÃO DO COMBATE

- Para os Jogos Olímpicos as disputas terão a duração de 4 minutos tanto para o masculino quanto para o feminino.

AVALIAÇÃO DAS PONTUAÇÕES

- A partir de agora haverá apenas ippon e waza-ari.
- O valor de waza-ari inclui as avaliações que anteriormente eram yuko.
- Os waza-ari não são mais somados. Independentemente do número de waza-ari marcados, eles não serão convertidos em ippon.

TEMPO DE IMOBILIZAÇÃO

- Waza-ari = 10 segundos
- Ippon = 20 segundos

PONTUAÇÃO TÉCNICA

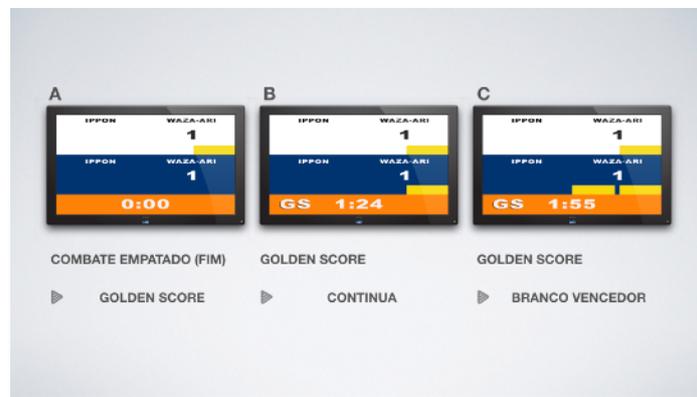
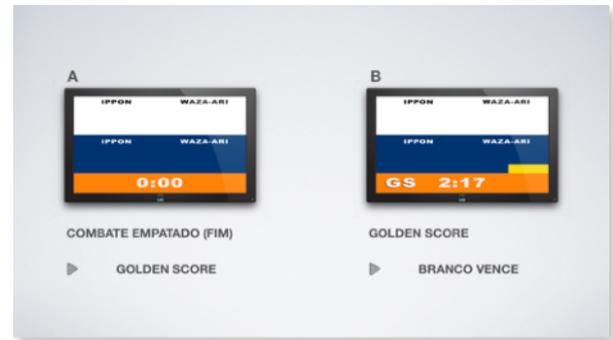
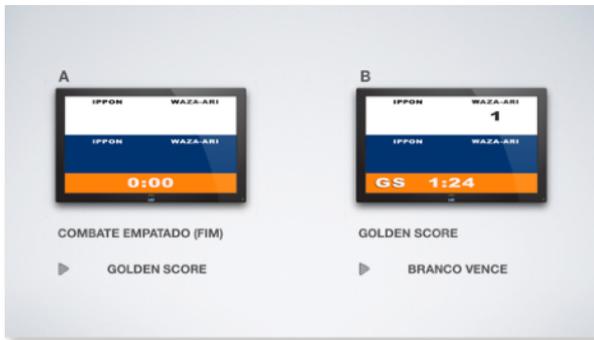
- Durante o tempo regular, o combate só pode ser vencido por pontuações técnicas (waza-ari ou ippon).
- Penalidades não decidirão o vencedor, exceto hansoku-make (direto ou cumulativo).
- As penalidades nunca serão convertidas em pontuação.

PENALIDADES

- A partir de agora haverá apenas 3 shido (anteriormente eram 4).
- São possíveis 2 shido por atleta em um combate, o terceiro será hansokumake.
- Para simplificar a arbitragem e sua compreensão, as pegadas que eram regulamentadas não serão mais penalizadas (agarre de pistola, agarre de bolso, pegada cruzada, ...).

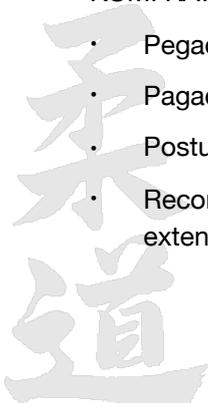
GOLDEN SCORE

- Quando nenhum dos atletas tem pontuação técnica (waza-ari, ippon) ou suas pontuações técnicas são iguais ao final do tempo normal de combate, o combate continuará em golden score, independentemente de quantos shido os atletas tenham.
- Todas as pontuações e penalidades do tempo normal de combate serão mantidas no placar para o golden score.
- Qualquer pontuação técnica (waza-ari, ippon) marcada encerra imediatamente o golden score.
- Se um atleta receber shido no golden score, ele perderá o combate SOMENTE se ele tiver mais shido que seu adversário.



KUMI KATA

- Pegadas não-convencionais serão penalizadas se não houver ação positiva imediata.
- Pegada por dentro da manga serão penalizadas com shido.
- Posturas negativas serão penalizadas com shido (não buscar um ataque, atitude defensiva, ...)
- Reconhecendo a dificuldade de preparar uma ação de projeção, o tempo entre a pegada e o ataque foi estendido para 45 segundos (em um combate de 4 minutos).



- Para que o ataque com “abraço de urso” seja válido, o tori deve ter no mínimo uma pegada clara antes da ação. Somente tocar o judogi não é considerado pegada.

“CATADA DE PERNA”

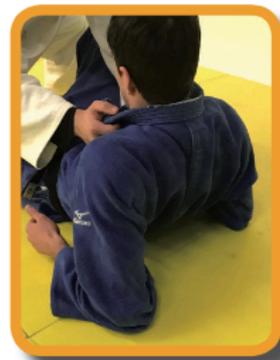
- A ação ofensiva ou defensiva, intencional ou não, com a mão ou braço abaixo da linha da faixa será penalizada.
- Em Jogos Olímpicos a primeira ocorrência será penalizada com shido e a segunda com hansoku-make.
- Na Liga Nacional de Judô, será penalizado como qualquer outra infração leve (shido, shido, hansoku-make).

SEGURANÇA

- Se o uke tentar evitar a queda de costas usando qualquer movimento que seja perigoso para a cabeça, o pescoço ou a coluna, ele será penalizado com hansoku-make.
- Quando um competidor cair intencionalmente na posição de ponte para evitar a queda de costas, o árbitro não mais comandará ippon como anteriormente; ele penalizará o competidor infrator com hansoku-make.



- Cair sobre os dois cotovelos, ou rolar de um para o outro, será considerado válido e pontuado com waza-ari.



- Cair sobre um cotovelo não é válido para fins de pontuação.

JUDOGI

- Para uma melhor eficácia e para uma melhor pegada, é necessário que o casaco esteja bem ajustado, com a faixa amarrada firmemente. Para que isso aconteça, os atletas deverão ajustar rapidamente seus casacos e faixas no intervalo entre o mate e o hajime.
- Se um atleta intencionalmente perder tempo ajustando seu judogi, ele receberá shido.

ATAQUE E CONTRA-ATAQUE

- No caso de ataque e contra-ataque, o primeiro competidor a cair com o corpo no solo será considerado o uke.
- Caso ambos os atletas caiam no solo ao mesmo tempo, nenhuma pontuação será marcada.
- O contra-ataque feito pelo atleta após cair no solo não será avaliado.
- Qualquer ação após cair no solo será considerada ação de ne-waza.



2017 ∞ Luiz Pavani

2017

Todos os Direitos Reservados. Primeira Edição.

Março, 2017

柔道