



REGRAS DE COMPETIÇÃO

TÓQUIO 2020

VERSÃO 2 | JANEIRO 2018

SUMÁRIO

REGRAS DE COMPETIÇÃO	
1 – AÇÕES VÁLIDAS	3
2 – TRANSIÇÃO ENTRE TACHI-WAZA E 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 – REGRAMENTOS ESPECÍFICOS DA LIGA NACIONAL DE JUDÔ	14
OUTRAS REGRAS	
10 – INÍCIO DO COMBATE	15
11 – ATLETAS E MATERIAL DE COMPETIÇÃO	15
12 – ÁRBITROS E OFICIAIS DE COMPETIÇÃO	18
13 – GESTOS DO ÁRBITRO	19
ANEXOS	
1 – GESTO DOS ÁRBITRO – IMAGENS	21

REGRAS DE COMPETIÇÃO

NOVO

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 ne-waza, a ação contínua é válida e pode seguir mesmo que os competidores saiam da 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 campainha ou outro sinal sonoro semelhante.
- Ainda que uma técnica possa ser aplicada simultaneamente ao sinal de tempo, se o árbitro 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 será declarado vencedor por ippon em caso de desistência ou incapacitação do tori.

2 – TRANSIÇÃO ENTRE TACHI-WAZA E NE-WAZA

2.1 TACHI-WAZA PARA NE-WAZA

Será permitido ao competidor passar de tachi-waza (posição em pé) para ne-waza (posição no solo): 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 ne-waza 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 leva seu oponente para ne-waza 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 ne-waza.

A aplicação de shime-waza ou kansetsu-waza em pé, ou em transição para o solo, continua sendo permitida em eventos da Liga Nacional de Judô.

A ação de passagem direta para ne-waza é proibida e será penalizada com shido.

- O combate em ne-waza não terá limite de tempo e poderá se desenrolar enquanto a ação for contínua e apresentar evolução.
- A proibição de ações abaixo da linha da faixa se aplica à transição para ne-waza, a menos que bem diferenciadas no tempo.
- Quando um competidor trazer seu oponente para ne-waza, em desacordo com as regras, e ao oponente não for vantajoso continuar em ne-waza, o árbitro central anunciará matte e o penalizará com shido.
- Quando um competidor trazer seu oponente para ne-waza, em desacordo com as regras, e ao oponente for vantajoso continuar em ne-waza, o combate deve continuar, mas o árbitro central penalizará o competidor assim que possível.

2.2 NE-WAZA PARA TACHI-WAZA

Quando não houver razão para matte, a transição de ne-waza para tachi-waza será permitida aos competidores e qualquer ataque subsequente poderá ser pontuado, mesmo que um dos competidores tenha permanecido em ne-waza.

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 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 para 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 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, após comandar sonomama e consultar os demais árbitros, anunciará matte para retornar os competidores às suas posições iniciais, e 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.

NOVO

4 – PONTUAÇÕES

As pontuações técnicas serão somente ippon e waza-ari.

A projeção do adversário deverá ser de costas com habilidade considerável e máxima eficiência. Deverá contar com as características de: ikioi (momento com força e velocidade) e hazumi (habilidade com ímpeto, precisão e ritmo).

- **No caso de kaeshi-waza, quem estiver aplicando o contra-ataque não poderá usar o seu impacto no tatame para contra-golpear.**
- **Caso ambos os atletas caiam juntos sem controle evidente de nenhum deles, nenhuma pontuação será marcada.**
- **Qualquer ação após a queda será considerada em ne-waza.**
- **Ao tori será concedido ippon, quando o uke fizer uma “ponte”, ou posição similar, com a intenção evitar uma queda e cair em posição de waza-ari ou ippon.**
- **O uke que intencionalmente utilizar a cabeça para evitar uma queda será penalizado com hansoku-make.**
- **Quando houver contato da cabeça de maneira involuntária, a ação deverá continuar e nenhum atleta deverá ser penalizado.**
- 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.

4.1 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.

A projeção "rolada" pode ser considerada ippon, caso não haja interrupção durante a queda e o uke role sobre as costas.

- 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 o adversário 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 o adversário é incapacitado pelo efeito de shime-waza ou kansetsu-waza.

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.

- **Será concedido ippon ao competidor que marcar um segundo waza-ari (waza-ari-awasete-ippou).**
- **A projeção "rolada" pode ser considerada waza-ari, caso haja interrupção durante a queda, ou quando o uke rolar sobre o lado ou quadris.**
- **Quando um competidor cair com ambos os cotovelos ou mãos, o árbitro deverá marcar waza-ari.**
- **Quando um competidor cair com um cotovelo, com um joelho ou sentado, e imediatamente cair com as costas no chão, o árbitro deverá marcar waza-ari.**
- **Projetar o adversário de frente, de frente/lado, de coxas, de joelhos; ou somente com um cotovelo, uma mão, ou um ombro, será considerado o mesmo que qualquer outro ataque e não será pontuado.**
- O valor de waza-ari inclui as avaliações que anteriormente eram yuko.
- Um osaekomi de menos de 10 segundos somente será contado como um ataque.

NOVO

5 — PENALIDADES

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

As infrações leves serão penalizadas com shido. As infrações graves serão penalizadas com hansoku-make direto.

O árbitro central atribuirá penalidades de shido ou hansoku-make dependendo da seriedade da infração e de acordo com a regra.

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 do combate.

Em competições da Liga Nacional de Judô, somente será excluído da competição o atleta que for penalizado com hansoku-make por motivo disciplinar.

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

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.

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 ne-waza, em que retornará os competidores às suas posições iniciais (em sonomama o árbitro atribuirá onde os competidores se encontrem).

5.1 SHIDO

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

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

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

• **Kumikata clássico é caracterizado pela pegada com uma mão na gola e outra na manga do adversário.**

- 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. Em pé, após kumikata, adotar 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 serie 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 ne-waza, 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. Adotar as seguintes pegadas em pé sem ataque imediato:

- pegada cruzada, pegada do mesmo lado, pegada na faixa
- 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
- segurar o pulso ou a mão do adversário

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.

7. Tomar as seguintes atitudes em pé sem ataque imediato:

- 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
- forçar o adversário a adotar uma postura curvada com a intenção de bloqueio

8. Passar sua cabeça por baixo do braço do oponente sem ataque imediato.

9. 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.

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

São 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 ne-waza (intencionais ou não).

11. Puxar o adversário para o solo para começar um ataque em ne-waza, salvo se em observância dos critérios para entrada em ne-waza.

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

12. Tirar a pegada do oponente:

- **usando ambas as mãos em seu adversário**
- com o auxílio da perna
- torcendo seu(s) dedo(s)
- golpeando seu braço
- três vezes no período de kumikata sem entrada

O período de kumikata é o tempo após o comando de hajime em que os competidores normalmente trocam pegadas entre si.

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

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

15. 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.

16. Agarrar o judogi com a boca (tanto o seu quanto o do adversário).
17. Colocar uma mão, braço ou pé diretamente sobre o rosto do adversário.

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

18. Aplicar shime-waza, usando a faixa, ou usando somente os dedos.

Em competições da Liga Nacional de Judô é permitida a aplicação de shime-waza usando da parte baixa do paletó.

19. 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).
20. Chutar a perna ou tornozelo do adversário sem aplicar nenhuma técnica.
21. Desarrumar intencionalmente seu próprio judogi, soltar ou arrumar a faixa ou a calça sem a permissão do árbitro.

22. Hiperestender o joelho do uke ao aplicar shime-waza ou kansetsu-waza.

- 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.
- **Em competições da Liga Nacional de Judô é permitida a aplicação de shime-waza e kansetsu-waza em tachi-waza.**
- **Em competições da Liga Nacional de Judô é permitido puxar a cabeça do adversário, sem hiperestender sua cervical, ao aplicar técnicas como ude-hishigi-sankaku-gatame.**

5.2 HANSOKU-MAKE

Hansoku-make é atribuído a qualquer competidor que tenha cometido três infrações leves ou uma das seguintes infração 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 ou ombro.

Em sendo que a técnica de Ude-garami, e suas variações, afetam na maioria das vezes a articulação do ombro mais do que a do cotovelo, passa a ser autorizado expressamente a aplicação de kansetsu-waza envolvendo a articulação do ombro.

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, tai-otoshi ... (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 ou harai-goshi.
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. Usar a cabeça com a intenção evitar uma queda.

- **Ao tori será concedido ippon, quando o uke fizer uma “ponte”, ou posição similar, com a intenção evitar uma queda e cair em posição de waza-ari ou ippon.**
- **O uke que intencionalmente utilizar a cabeça para evitar uma queda será penalizado com hansoku-make.**
- **Quando houver contato da cabeça de maneira involuntária, a ação deverá continuar e nenhum atleta deverá ser penalizado.**

6 – INTERRUPTÃO DO COMBATE

6.1 MATTE

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

- ambos os competidores saírem completamente da área de combate;
- um ou ambos competidores executarem atos proibidos;
- um, ou ambos competidores estejam lesionados ou sentindo-se mal;
- for necessário que um ou ambos competidores ajustem seus judogi;
- em ne-waza não haja progresso aparente;
- um competidor retomar posição vertical, ou semi-vertical, a partir de ne-waza, com o oponente em suas costas e com as mãos fora do tatame, indicando a perda de controle pelo adversário;
- um competidor esteja em pé, ou a partir de ne-waza retome posição vertical, e suspenda seu oponente do tatami, retomando o controle da ação;
- em qualquer outro caso o árbitro considerar necessário;
- os árbitros e comissão de arbitragem queiram reunir-se.

- O árbitro tendo anunciado matte, deverá 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 não comandará matte quando um competidor, que tenha escapado de osaekomi-waza, shime-waza, kansetsu-waza, aparente necessitar, ou solicite descanso.
- Caso o árbitro comande matte, por engano, durante ne-waza e os competidores se separem, o árbitros deve, se possível, recolocar os competidores na posição mais próxima possível da original e reiniciar o combate, se assim fazendo retifique uma injustiça para um dos competidores.
- Quando o árbitro 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 ne-waza em que o árbitro central queira interromper temporariamente o combate, ele anunciará sonomama. Para recomençar o combate, ele anunciará yoshi.

Sempre que o árbitro central comandar sonomama, ele deverá assegurar-se 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 ne-waza 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.

NOVO

7 – FIM DO COMBATE E GOLDEN SCORE

7.1 SOREMADE

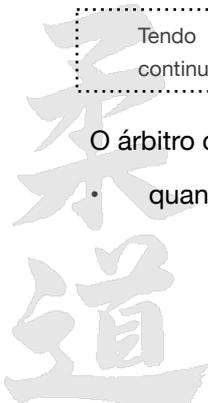
O árbitro central anunciará soremade e encerrará o combate:

- 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-ari for o mesmo entre os competidores, o combate será decidido em prorrogação (“golden score”).

- Shido não servirá como critério de desempate.
- 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.

Todos registros do combate original serão mantidos no placar e o tempo será zerado. Não haverá tempo limite para o golden score.

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.

Somente pontuações técnicas (waza-ari, ippon) ou hansoku-make decidem o golden score.

A penalidade de shido não decide o golden score.

- 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 simultaneamente (acumulados ou diretos), ambos os competidores serão declarados 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 autoridade competente.
- 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 vomitação 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-la imediatamente, e se ele informar ao árbitro central que não pode continuar competindo sem essa, o árbitro concederá a vitória por kiken-gachi a seu oponente.
- Caso ocorra um acidente devido a uma causa externa (força maior), a autoridade competente 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 que o competidor não pode continuar no combate, o árbitro encerrará o combate e declarará o vencedor.

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 forte 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 nenhum prejuízo ao competidor, nas situações a seguir:

- 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 (no mesmo local) poderá ser tratada pelo médico duas vezes. Na terceira vez, 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 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 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.

NOVO

9 – REGRAMENTOS ESPECÍFICOS DA LIGA NACIONAL DE JUDÔ

Nos eventos da Liga Nacional de Judô, serão utilizadas as seguintes regras específicas e divergentes do regramento olímpico.

- Nas classes até 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.

- Somente será excluído da competição o atleta que for penalizado com hansoku-make por motivo disciplinar.
- Somente é permitida a aplicação de kansetsu-waza na articulação do cotovelo ou ombro.

Em sendo que a técnica de Ude-garami, e suas variações, afetam na maioria das vezes a articulação do ombro mais do que a do cotovelo, passa a ser autorizado expressamente a aplicação de kansetsu-waza envolvendo a articulação do ombro.

- É permitida a aplicação de shime-waza e kansetsu-waza em tachi-waza.
- **É permitido puxar a cabeça do adversário, sem hiperestender sua cervical, ao aplicar técnicas como ude-hishigi-sankaku-gatame.**
- **É permitida a aplicação de shime-waza usando da parte baixa do paletó.**
- **É permitido introduzir um pé ou uma perna, dentro da faixa, da gola ou casaco do adversário.**

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 1 metro de largura.

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.

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 visualizado 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.

- Publicidade (na lapela direita do casaco) na altura do peito, no tamanho máximo de 100 cm², em competições em que não haja patrocinador oficial.
- 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.



JUDOJI FORA DOS PADRÕES

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.
- Em competições da Liga Nacional, o uso de esmalte de unha será permitido.
- 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 deverá, geralmente, permanecer dentro da área de combate. Ele deverá conduzir o combate e administrar as decisões. Ele deverá assegurar-se que as decisões sejam corretamente registradas no placar.
- Antes do início do combate, o árbitro deverá assegurar-se de que tudo está em devida ordem: área de competição, equipamentos, uniformes, higiene, oficiais de competição, ...
- Em casos onde os competidores estejam em ne-waza, virados para fora da área, o árbitro poderá observar a ação da área de segurança.
- Antes de conduzir um combate, o árbitro estará familiarizado com o som do aparato sonoro que indica o fim do combate em sua área, bem como a posição da mesa médica.
- Ao assumir controle da área de competição, o árbitro deverá certificar-se de que a superfície esteja limpa e em boas condições, que não existam espaços entre os tatames e que os competidores estejam de acordo com as regras.
- O árbitro deverá assegurar-se 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 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.
- Waza-ari-awasete-ippou: faz o gesto de waza-ari, traz o braço à frente na altura do ombro e depois faz o gesto de ippou.
 - Osaekomi: estende o braço à frente do corpo, com a palma da mão para baixo, na direção dos competidores enquanto de frente para eles, inclinando o corpo levemente em sua direção.
 - Toketa: estende o braço, com o polegar para cima e faz rápidos movimentos da direita para a esquerda duas ou três vezes, inclinando o corpo levemente 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.
- 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 sinalizará em direção à posição de início com a mão aberta, palma para cima.
- Os gestos de waza-ari e osaekomi serão mantidos por alguns segundos enquanto o árbitro se move, para assegurar que sejam claramente visíveis a todos. Entretanto, deve-se tomar cuidado ao virar para não perder os competidores de vista.
- O gesto de hikiwake se aplica somente a competições disputadas em sistema de pule, quando previsto no regulamento do evento.
- Caso ambos os competidores sejam penalizados, o árbitro 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 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

		
MATTE	MATTE	SONOMAMA YOSHI

		
AJUSTE O JUDOJI	CANCELAR UMA PONTUAÇÃO MARCADA	NÃO É VÁLIDO

A
N
E
X
O
S

		
KACHI	CHAMAR O MÉDICO	SHIDO HANSOKUMAKE

		
NÃO-COMBATIVIDADE (PASSIVIDADE)	FALSO ATAQUE	BLOQUEIO (IRREGULAR)

A
N
E
X
O
S

		
<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>SÁIDA DA ÁREA DE COMBATE (IRREGULAR)</p>

ANEXOS



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

2018 ∞ Luiz Pavani
2017

Todos os Direitos Reservados. Segunda Edição.
Janeiro, 2018

柔道