



Manual de Arbitragem
2014-2016

Versão 1.0



Caros Presidentes, Árbitros, Técnicos, Atletas e Praticantes de Judô


É com enorme prazer que apresentamos o manual de arbitragem de Judô.

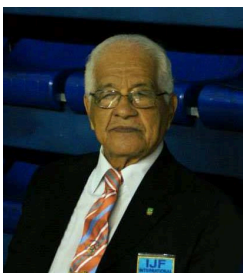
O manual de Arbitragem 2014-2016 inclui as modificações e adequações das regras de judô atualizadas no "Seminário de Arbitragem da FIJ", realizado em Málaga, na Espanha, no período de 28 de Janeiro a 01 de Fevereiro de 2015.

Mais uma vez, empenhamo-nos para proporcionar às nossas federações filiadas e, conseqüentemente a seus árbitros, técnicos e atletas, as melhores condições para a participação de todos nos eventos nacionais e internacionais, tendo a certeza de que estejam atualizados no que tange ao cumprimento da regra segundo a Federação Internacional de Judô.

Desejo a todos um ano de muitas vitórias.




Paulo Wanderley Teixeira
Presidente




José Pereira Silva
Gestor Nacional de Arbitragem

Regras de Arbitragem 2014-2016

ARTIGO	CONTEÚDO	P G
Artigo 1	Área de Competição	4
Artigo 2	Equipamento	6
Artigo 3	Uniforme de Judô (Judogui)	8
Artigo 4	Higiene	9
Artigo 5	Árbitros e Oficiais	10
Artigo 6	Posição e Função do Árbitro Central	11
Artigo 7	Posição e Função dos Árbitros de Mesa	11
Artigo 8	Gestos	12
Artigo 9	Local (Áreas Válidas)	22
Artigo 10	Duração do Combate	22
Artigo 11	Tempo Morto	23
Artigo 12	Fim de Tempo	23
Artigo 13	Tempo de Ossaekomi	23
Artigo 14	Técnica Coincidente com o Sinal de Fim do Tempo	24
Artigo 15	Início da Luta	24
Artigo 16	Passagem para Newaza	26
Artigo 17	Aplicação de Mate	27
Artigo 18	Sono-Mama	29
Artigo 19	Final da Luta	29
Artigo 20	Ippon	32
Artigo 21	Awassete	33
Artigo 22	Artigo Revogado	33
Artigo 23	Waza-Ari	33
Artigo 24	Yuko	33
Artigo 25	Artigo Revogado	34
Artigo 26	Ossaekomi-Waza	34
Artigo 27	Atos Proibidos e Penalidades	35
Artigo 28	Ausência e Abandono	42
Artigo 29	Lesão, Doença ou Acidentes	42
Artigo 30	Situações Não Previstas por esta Regra	46
	Glossário de Termos Japoneses	46

ARTIGO 1 – ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição deve ser de no mínimo 14m x 14m e precisa ser coberta por Tatames ou material similar aceitável.

A área de competição deve ser dividida em duas (2) zonas.

A área interna será chamada de área de combate e terá sempre um mínimo de 8m x 8m e um máximo de 10m x 10m.

A área fora da área de combate deve ser chamada a área de segurança e ter um mínimo de 3m de largura.

A área de combate terá uma cor diferente da área de segurança e deve ter um contraste suficiente para evitar situações que podem confundir sobre a percepção de cada uma. As cores deverão ser de acordo com as aprovadas pela FIJ.

A área de competição deve ser fixada a uma superfície resistente ou plataforma (ver apêndice).

Quando duas (2) ou mais áreas de competição adjacentes são utilizadas, a área de segurança comum deverá ser de 4 metros.

Uma zona livre, com um mínimo de 50 centímetros, deve ser mantida em torno da área de competição.

APÊNDICE do Artigo 1 – Área de Combate

Para os Jogos Olímpicos, os Campeonatos Mundiais, Continentais e eventos da FIJ, a área de combate deve ser geralmente de 8m x 8m.

Tatames

Devem medir 1m x 2m, ou 1m x 1m, feitos de espuma prensada.

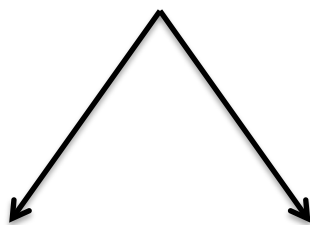
Devem ser firmes as passadas, ter a propriedade de absorção de choque durante o Ukemi, e não ser nem escorregadios nem ásperos. Os elementos que compõem a superfície para a competição devem estar alinhados sem espaços entre si para que a superfície seja lisa, e fixados de tal modo que eles não possam ser deslocados.

Plataforma

A plataforma é opcional e deve ser feita de madeira sólida, e apresentar determinada flexibilidade e medindo aproximadamente 18m x 18m e não mais de 1 metro de altura (geralmente 50 centímetros ou menos). (Quando se utiliza uma plataforma, recomenda-se que a área de segurança tenha 4m de largura ao redor da área de competição).

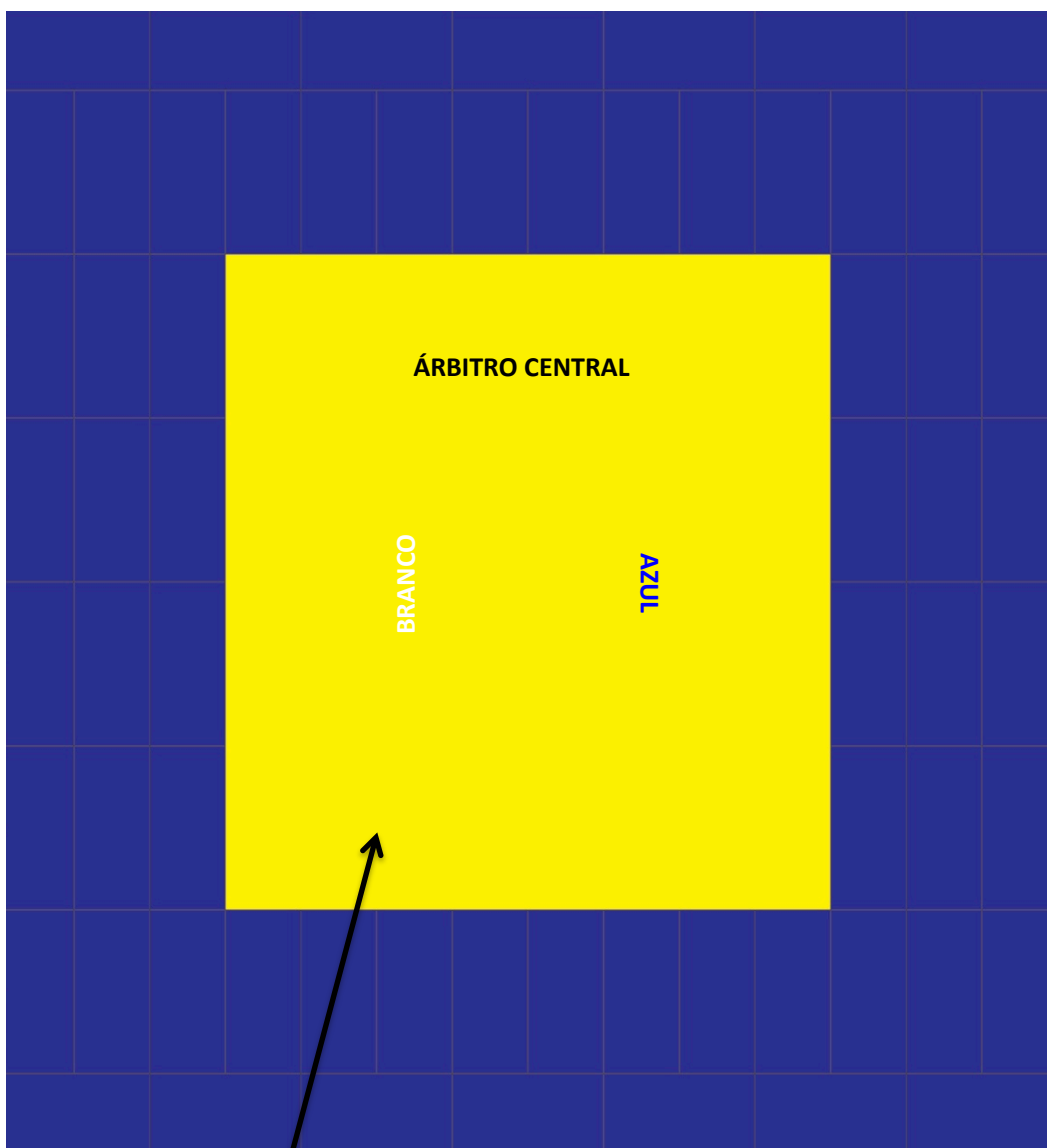
ÁREA DE COMPETIÇÃO

TÉCNICO
BRANCO



TÉCNICO
AZUL

PLACAR



PLACAR

ÁREA DE COMBATE

ARTIGO 2 - EQUIPAMENTO

a) Placares

Para cada área de competição haverá dois (2) placares que indicam horizontalmente a pontuação, colocados fora da área de competição, onde poderão ser vistos facilmente pelos árbitros, membros da comissão, oficiais e espectadores.

Os placares devem ser fabricados com um dispositivo que indique as penalidades recebidas pelos competidores. (Veja Exemplo no Apêndice).

Sempre que placares eletrônicos forem usados, placares manuais devem estar disponíveis como um backup (veja anexo).

b) Cronômetros

Haverá cronômetros conforme abaixo:

Duração de combate - um (1)

Ossaekomi - dois (2)

Na reserva - um (1)

Sempre que os cronômetros eletrônicos forem usados, cronômetros manuais também deverão ser usados para verificar a sua exatidão (ver apêndice).

c) Bandeiras (indicam o tempo)

As pessoas encarregadas de indicar o tempo, usarão as bandeiras da seguinte forma:

Amarela - Tempo morto

Verde - Duração Ossaekomi

Não será necessário o uso das bandeiras amarela e verde toda vez que um relógio eletrônico mostrar a duração do combate e a duração Ossaekomi for considerada. Contudo, estas bandeiras devem estar disponíveis.

d) Sinal de tempo

Haverá uma campainha ou um dispositivo parecido para indicar ao Árbitro o fim do tempo dedicado ao combate.

e) Judoguis branco e azul

O competidor usará um judogui branco ou azul. (o primeiro Competidor convocado usará um judogui branco; o segundo usará um azul).

APÊNDICE do Artigo 2 – Equipamento

Posição dos responsáveis pelo placar / dos responsáveis pela ordem de luta/ cronometristas

Os responsáveis pela ordem de luta, os responsáveis pelo placar e os cronometristas deverão estar de frente para o Árbitro central.

Distância dos espectadores

Em geral, os espectadores não podem ficar a menos de 3 metros da área de competição (ou plataforma).

Cronômetros e placares

Os cronômetros devem ser acessíveis às pessoas responsáveis por manter a sua precisão, e eles devem ser verificados quanto à precisão no início e frequentemente durante a competição. Os painéis devem cumprir as normas estabelecidas pela FIJ e devem estar à disposição dos árbitros, conforme necessário.

Os cronômetros manuais devem ser usados simultaneamente com o equipamento electrónico, em caso de falha dos relógios de temporização electrónicos. Os placares manuais deverão estar disponíveis na reserva.

Os placares manuais



EXEMPLO:

O branco marcou *Waza-ari* e foi também penalizado com um (1) *Shido*.

Placar Eletrônico



Exemplo: O branco marcou *Waza-ari* e foi também penalizado com dois (2) *Shidos*. O azul marcou um (1) *Yuko*.

ARTIGO 3 - Uniforme de Judô (Judogui)

Os competidores usarão um Judogui cumprindo as seguintes condições:

No dia da competição, os Judoguis dos lutadores deverão ser de acordo com as REGRAS DOS JUDOGUIS atualizadas.

O documento de referência é: REGULAMENTO DOS JUDOGUIS

Este documento pode ser acessado do site da FIJ (DOCUMENTOS > ADMINISTRATIVO).

No dia da competição, os lutadores deverão estar de acordo com a GUIA DE CONTROLE DOS JUDOGUIS DURANTE AS COMPETIÇÕES DA FIJ atualizada. Ela pode ser encontrada no site da FIJ (DOCUMENTOS > COMISSÃO TÉCNICA E DE EDUCAÇÃO).

Todas as informações devem estar no “REGULAMENTO DOS JUDOGUIS” e na “GUIA DE CONTROLE DOS JUDOGUIS DURANTE AS COMPETIÇÕES DA FIJ”.

MODIFICAÇÕES DO REGULAMENTO DOS JUDOGUIS (válidas desde o dia 1 de janeiro de 2014).

1) A manga

As mangas dos Judoguis devem cobrir o braço inteiro incluindo o pulso no momento do controle do casaco (braços abertos).

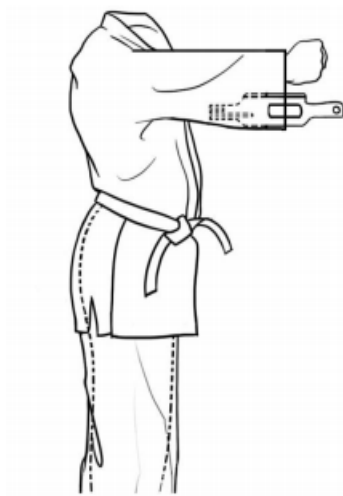


Figura Subparágrafo 1

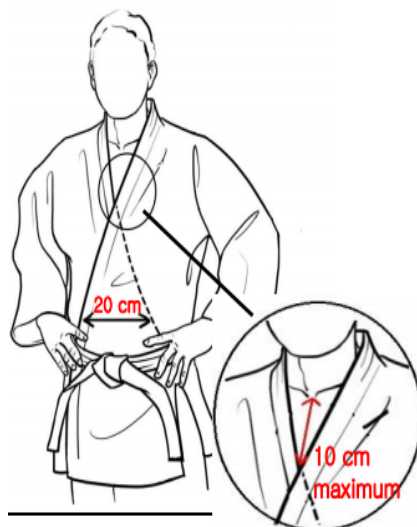


Figura Subparágrafo 2

1) O casaco

A distância entre as duas lapelas do casaco em posição horizontal deve ter no mínimo de 20 cm.

A distância entre o esterno e o ponto de cruzamento da lapela vertical deve ter menos de 10cm.

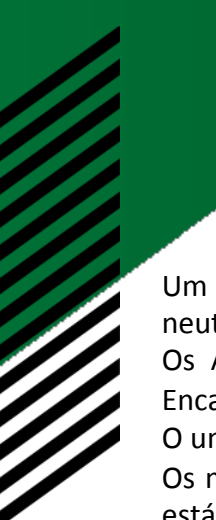
ARTIGO 4 – HIGIENE

- 1 - O Judogui deve estar limpo, geralmente seco e sem cheiro desagradável;
- 2 - As unhas dos pés e das mãos devem ser cortadas curto;
- 3 - A higiene pessoal do atleta deverá ser impecável;
- 4 - O cabelo comprido deverá ser amarrado de modo a evitar qualquer inconveniente para o outro competidor. O cabelo deve ser amarrado com um elástico de borracha ou de um material parecido e livre de quaisquer componentes rígidos ou metal. A cabeça não deve ser coberta, exceto em caso de bandagem médica;
- 5 - Todo o competidor que não esteja disposto a cumprir com os requisitos dos artigos 3 e 4, perderá o direito de competir e o opositor ganhará a luta, conforme previsto no Artigo 28 deste Regulamento, através de *Fusen-gashi*, se o combate ainda não começou, ou por *Kiken-gashi*, se o combate já começou, de acordo com a regra "maioria de três".

ARTIGO 5 – ÁRBITROS E OFICIAIS

Geralmente, o combate será conduzido por três Árbitros de nacionalidades diferentes das dos dois competidores.

Um árbitro no tatame está conectado através de um sistema de comunicação rádio com os dois árbitros na mesa que assistem as lutas através de um sistema vídeo CARE sob a supervisão da Comissão de Arbitragem.



Um sistema de rotatividade será implementado pelos Árbitros a fim de assegurar a neutralidade.

Os Árbitros serão assistidos pelos Responsáveis pelos Placares, Cronometristas e Encarregados pela Ordem das Lutas.

O uniforme dos Árbitros será de acordo com o código vestuário dos Organizadores.

Os membros da Comissão de Arbitragem podem intervir no final. Eles ficam perto e está conectados a um sistema Care próprio que deve estar conectado, por sua vez, aos fones dos Árbitros. Os procedimentos correspondentes são descritos no Artigo 19.6.

APÊNDICE do Artigo 5 - Árbitros e Oficiais

Comitê Organizador deve se assegurar que os cronometristas, os responsáveis pela ordem de lutas e pelo placar, assim como outros assistentes técnicos, sejam muito bem treinados como oficiais técnicos. Deve haver um mínimo de dois (2) cronometristas; um para registrar o tempo real do combate e o outro especializado em Ossaekomi.

Se possível, haverá uma terceira pessoa para supervisionar os dois (2) cronometristas a fim de evitar erros ou esquecimentos.

O cronometrista geral (responsável por cronometrar o tempo real do combate) deve iniciar o cronômetro ao ouvir o anúncio de Hajime ou Yoshi e deve pará-lo ao ouvir o anúncio de Mate ou Sono-mama.

O cronometrista Ossaekomi deverá iniciar o cronômetro ao ouvir Ossaekomi, pará-lo em Sono-mama, e reiniciá-lo ao ouvir Yoshi.

Ao ouvir ou Toketa ou Mate ele deve parar o relógio e informar ao Árbitro o número de segundos decorridos.


Ao acabar o tempo para Ossaekomi (20 segundos ou 15 segundos se o competidor que está segurando o adversário já tenha ganhado um Waza-ari), ele deve indicar o fim do Ossaekomi por meio de um sinal sonoro.

O cronometrista Ossaekomi deverá levantar uma bandeira verde sempre que ele inicie o cronômetro ao ouvir o anúncio e ver o sinal de Ossaekomi ou Yoshi.

Ele baixará a bandeira quando ele para o cronômetro ao ouvir Toketa, Mate ou Sono-mama, ou quando o Ossaekomi estiver esgotado.

O cronometrista geral (tempo real do combate) deve levantar uma bandeira amarela sempre que ele pare o cronômetro ao ouvir o anúncio e ver o sinal de Mate ou Sono-mama; ele baixará a bandeira quando reiniciar o cronômetro ao ouvir Hajime ou Yoshi.

Quando o tempo permitido para o combate se esgotar, os cronometristas notificarão o árbitro sobre este fato através de um sinal claramente audível (ver artigos 10, 11 e 12 das Regras de Arbitragem).



O responsável pelo placar deve se assegurar estar completamente familiarizado com os gestos atuais do árbitro e os anúncios, de modo que ele possa indicar o progresso e os resultados de uma competição.

Além das pessoas acima indicadas, deverá haver um anotador de súmulas para o desenvolvimento global dos combates.

Se os sistemas eletrônicos forem utilizados, o procedimento deve ser igual ao descrito acima. No entanto, cronômetros manuais devem também ser usados simultaneamente com o equipamento eletrônico para garantir a sua exatidão e placares manuais de reserva devem estar disponíveis.

ARTIGO 6 – POSIÇÃO E FUNÇÃO DO ÁRBITRO CENTRAL

O Árbitro geralmente fica dentro da área de combate. Ele deverá conduzir as lutas e administrar as decisões. Ele será responsável para que as decisões sejam corretamente registradas.

APÊNDICE do Artigo 6 - Posição e função do Árbitro central

O árbitro deverá se assegurar que tudo esteja em ordem, ou seja, deverá verificar a área de competição, os equipamentos, os uniformes, a higiene, os funcionários técnicos, etc, antes do começo da competição.

O competidor vestido de judogui azul ficará à esquerda do Árbitro e o competidor de branco à sua direita.

Nos casos em que ambos os competidores estejam em Newaza e fora da área do combate, o Árbitro poderá observar a ação da área de segurança.

Antes de começar uma competição, os Árbitros deverão se familiarizar com o som da campainha ou com o meio de indicar o final do combate, e com a posição do médico ou assistente médico. Ao assumir o controle de uma área de combate, o Árbitro deverá se assegurar que a superfície do tatame esteja limpa e em bom estado, e que não haja espaços entre os *Tatames*, e que os competidores cumpram os artigos 3 e 4 das Regras de Arbitragem.

O Árbitro deverá se assegurar que não haja espectadores, torcedores ou fotógrafos em uma posição que possa causar algum inconveniente ou risco de lesão aos competidores.

O Árbitro deverá deixar a área de competição durante as apresentações ou toda a pausa demorada no programa.

ARTIGO 7 - A posição e a função dos Árbitros de mesa

Dois Árbitros deverão estar sentados na mesa do vídeo replay que irão arbitrar, junto com o Árbitro central com o qual estarão conectados através de fones e oferecerão assistência através do sistema vídeo CARE, de acordo com a regra da “maioria de três”.

Se o Árbitro observar que o placar está incorreto, ele deverá chamar a atenção do Árbitro central para corrigir o erro.

Os Árbitros de mesa não deverão se antecipar a avaliação do Árbitro central.

O Árbitro deverá deixar a área de competição durante as apresentações ou qualquer outra pausa demorada no programa.

Se um competidor tiver que trocar algum componente do Judogui fora da área de competição, ou precisar sair temporariamente da área de combate depois que a luta tenha começado por um motivo considerado necessário pelo árbitro central, dando esta autorização somente em circunstâncias excepcionais, o Árbitro de mesa deverá acompanhar obrigatoriamente o competidor para se certificar que não aconteça nenhuma anomalia.


Caso o Árbitro de mesa não for do mesmo sexo, um oficial designado pelo Diretor de Arbitragem deverá substituir o Árbitro de mesa e acompanhar o competidor.

ARTIGO 8 – GESTOS

1) O Árbitro

O árbitro deverá fazer os gestos conforme indicado abaixo, quando tomar as seguintes ações:

- a) Ippon:** levantará um braço com a palma da mão virada para frente, acima da cabeça;
- b) Waza-ari:** levantará um dos braços com a palma da mão virada para baixo, lateralmente, à altura do ombro;
- c) Waza-ari-awassete-ippou:** primeiro Waza-ari, depois o gesto Ippou;
- d) Yuko:** levantará um dos braços, com a palma da mão virada para baixo, a 45 graus de seu corpo;
- e) Ossaekomi:** deverá apontar com a palma da mão voltada para baixo, na direção dos competidores;
- f) Toketa:** levantará um dos braços para a frente e o moverá da direita para a esquerda rapidamente duas ou três vezes, enquanto estiver inclinando o corpo na direção dos competidores;
- g) Hikiwake:** Levantará uma das mãos no ar e a trará para a frente de seu corpo (com o polegar para cima) e a manterá lá por um tempo (*Ver o Apêndice*);
- h) Mate:** Levantará uma das mãos à altura do ombro com o braço aproximadamente paralelo ao *tatame* e mostrará a palma da mão (dedos para cima) ao cronometrista;

- 
- i) Sono-mama:** Deverá inclinar-se para a frente e tocar nos dois competidores com as palmas das suas mãos;
 - j) Yoshi:** deverá tocar firmemente nos dois competidores com as palmas das suas mãos e exercendo pressão sobre eles;
 - k) Para indicar o cancelamento de uma opinião expressa:** deverá repetir com uma mão o mesmo gesto enquanto levantar a outra acima da cabeça para a frente e acenar da direita para a esquerda duas ou três vezes;
 - l) Para indicar o vencedor de uma luta:** Levantará uma mão, palma para dentro, acima da altura do ombro em direção ao vencedor;
 - m) Para indicar ao competidor reajustar o Judogui:** cruzar a mão esquerda sobre a direita, palmas das mãos voltadas para dentro, na altura da faixa;
 - n) Para chamar o médico:** deve ficar de frente para a mesa do médico, acenar com um braço (palma para cima) da direção da mesa do médico para o competidor lesionado;
 - o) Para atribuir uma penalidade (shido, Hansoku-make):** apontar para o competidor a ser penalizado com o dedo indicador estendido a partir de um punho fechado;
 - p) Não combatividade:** deverá rodar, com um movimento para a frente, os antebraços à altura do peito e, em seguida, apontar com o dedo indicador no competidor a ser penalizado;
 - q) Falso ataque:** deverá estender ambos os braços para frente, com as mãos fechadas e, em seguida, fazer uma ação para baixo com ambas as mãos.

APÊNDICE do Artigo 8 - Gestos

Quando não é claramente visível, o Árbitro pode, depois do sinal oficial, apontar para o competidor vestido de azul ou branco (posição inicial) a fim de indicar qual competidor marcou ou qual foi penalizado.

Para indicar ao(s) competidor / s que ele(s) pode(m) sentar de pernas cruzadas na posição inicial se ocorrer uma pausa prolongada, o Árbitro deve sinalizar para a posição inicial com a mão aberta, palma para cima.

Os gestos *Yuko* e *Waza-ari* devem começar com um braço sobre o peito, em seguida, para os lados apontando a posição correta do final.

Os gestos *Yuko*, *Waza-ari* devem ser mantidos enquanto estiver em movimento para garantir que o resultado seja claramente visível aos Árbitros de mesa. No entanto, deve tomar cuidado ao virar para não perder de vista os competidores.

O gesto *Hikiwake* aplica-se apenas às competições Round Robin (todos contra todos).

Se ambos os competidores forem penalizados, o árbitro deve fazer o gesto adequado e apontar alternadamente para ambos os competidores (dedo indicador esquerdo para o competidor da esquerda e o direito para o competidor à sua direita).

Se uma retificação for necessária, o gesto de cancelamento deverá ser feito o mais rápido possível.

Não deverá haver nenhum anúncio feito ao cancelar uma opinião previamente expressa.

Todos os gestos deverão ser mantidos de 3 a 5 segundos.

Para indicar o vencedor, o Árbitro deverá voltar à sua posição do início do combate, dar um passo a frente, indicar o vencedor e, em seguida, dar um passo para trás.

APÊNDICE Artigo 8 – Gestos



Cumprimento e
saída de área



Posição vertical
antes do combate



Convidando competidores
a adentrar ao Shiai-jo



Ippon



Waza-ari



Awassete



Yuko





Ossaekomi



Toketa



Mate



Mate



Sono-mama Yoshi



Ajuste do judogui



Cancelar uma
opinião expressa



Não válido



Hajime / Sore-made



Kachi
(vencedor)



Atribuir uma
penalidade



Não combatividade



Falso
ataque



Chamar o médico



Penalidade
por atitude
de bloqueio



Penalidade por
pegada cruzada
e/ou de um só
lado



Penalidade por recusar
Kumikata na
lapela



Shido por sair da área



Levantar



Penalidade por pegada de pistola



Penalidade por colocar os dedos dentro da manga



Penalidade por
Pegada nos pés



Atribuir uma
penalidade



Penalidade por sair
fora da área



Levantar



Ossae-Komi



Toketa



Sono-mama / Yoshi



Chamar o Médico



Cancelar uma opinião



Falso ataque



Kachi (vencedor)

ARTIGO 9 - LOCALIZAÇÃO (ÁREAS VÁLIDAS)

A luta deverá acontecer na área de combate. A ação de projeção deverá ser iniciada quando os dois competidores ou pelo menos o Tori esteja na área de combate. Qualquer técnica aplicada quando ambos os competidores estejam fora da área de combate não será reconhecida.

Todas as ações serão válidas e poderão continuar (Não Mate), desde que um dos competidores tiver alguma parte do seu corpo tocando a área de combate.

Exceções:

- a) Quando um lance é iniciado com apenas um competidor em contato com a área de combate, mas durante a ação, os dois competidores saem da área de combate, a ação poderá valer pontos se o lançamento continuar sem interrupções.
- b) Da mesma forma, qualquer técnica imediata contra o lutador que não estava em contato com a área de combate quando a ação de projeção começou pode valer ponto se a ação continua sem interrupção;
- c) Em *Newaza* a ação é válida e pode continuar fora da área de combate se o *Ossaekomi* for declarado dentro dela;
- d) *Ossaekomi* fora da área de combate se a ação de projeção for completada fora da área de competição e imediatamente um dos judocas aplicar *Ossaekomi*, *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza*, esta técnica será válida. Se durante o *Ne-waza Uke*, ele assume o controle através de uma destas técnicas mencionadas em sucessão contínua, isso será válido também.
- e) Se *Kansetsu-waza* e *Shime-waza* iniciadas dentro da área de combate e reconhecidas como sendo efetivas para o oponente, podem ser mantidas mesmo se os competidores fora da área de combate.


APÊNDICE do Artigo 9 - Localização (Áreas válidas)

Uma vez iniciado o combate, os competidores só poderão sair da área de competição se o Árbitro permitir fazê-lo. A permissão só será dada em circunstâncias excepcionais, como a necessidade de trocar de Judogui danificado ou sujo.

ARTIGO 10 – DURAÇÃO DO COMBATE

- 1) A duração dos combates e o formato de disputa serão determinados de acordo com as regras do torneio.

Em todos os Campeonatos realizados sob a responsabilidade da FIJ, o tempo de duração dos combates e a pausa entre lutas serão referidos no SOR e neste Regulamento.



Este regulamento fornecerá orientações e diretrizes a serem seguidas tanto nos Campeonatos Nacionais como no restante de Torneios Oficiais.

Sênior Masculino/Equipes - 5 minutos de duração real da luta

Sênior Feminino/Equipes - 4 minutos de duração real da luta

Sub-21 Masculino e Feminino/ Equipes - 4 minutos de duração real da luta

Sub-18 Masculino e Feminino/Equipes - 4 minutos de duração real da luta

- 2) Todo competidor terá direito a um descanso de 10 minutos entre lutas;
- 3) O árbitro deverá estar ciente da duração da competição antes de vir para a área de competição.;
- 4) A idade mínima exigida para participar nas competições oficiais da FIJ é de 15 anos, conforme no SOR.

ARTIGO 11 – TEMPO MORTO

O tempo decorrido entre o anúncio do árbitro de *Mate* e *Hajime* e entre *Sono-mama* e *Yoshi* não será considerado como parte da duração da luta.

ARTIGO 12 - SINAL DO FIM DE TEMPO

O fim do tempo estipulado para a competição será indicado ao Árbitro por uma campainha ou sinal sonoro similar.

APÊNDICE do Artigo 12 - Fim de tempo

Quando se utilizam ao mesmo tempo várias áreas de competição, é necessária a utilização de diferentes sinais audíveis.

O sinal sonoro deve ser suficientemente alto para ser ouvido acima do barulho dos espectadores.

ARTIGO 13 – TEMPO DE OSSAEKOMI

1) Equivalências.

a) Ippon: Total de 20 segundos;

a) Waza-ari: 15 segundos ou mais, porém menos de 20 segundos;

b) Yuko: 10 segundos ou mais, porém menos de 15 segundos;

2) Ossaekomi simultâneo com o sinal de fim do tempo

Quando *Ossaekomi* for anunciado simultaneamente com a campainha ou sinal sonoro similar, indicando o tempo determinado para o combate, ou quando o tempo restante for insuficiente para permitir a conclusão do *Ossaekomi*, o tempo alocado para a luta será prorrogado até que ou o *Ippon* (ou sua equivalência) seja anunciado ou o Árbitro anuncie *Toketa* ou *Mate*.

Durante esse tempo, o competidor que recebe o *Ossaekomi (Uke)*, pode contra-atacar e aplicar o *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza*. No caso do competidor desistir ou for incapaz de fazer o *Ossaekomi (Tori)*, aquele que está sob *Ossaekomi (Uke)* vai ganhar a luta por *Ippon*.

ARTIGO 14 - TÉCNICA COINCIDENTE COM O SINAL DE FIM DO TEMPO

- 1) Qualquer resultado imediato de uma técnica começando simultaneamente com o sinal de fim do tempo será válido;
- 2) Embora uma técnica de projeção seja aplicada ao mesmo tempo em que a campainha tocar, se o Árbitro decidir que não será efetiva imediatamente, ele deverá anunciar *Sore-made*, sem conceder ponto;
- 3) Qualquer técnica aplicada depois do toque da campainha indicando o tempo esgotado da luta não será válida, mesmo que o árbitro ainda não tenha anunciado *Sore-made*;
- 4) No caso de *Ossaekomi* ser anunciado simultaneamente com o sinal de fim do tempo, o Árbitro deverá atuar conforme o Artigo 13.2.


ARTIGO 15 - INÍCIO DA LUTA

- 1) O Árbitro central e os Árbitros de mesa deverão estar sempre em posição de início das lutas antes da chegada dos competidores na área de combate.

Nas competições individuais, o Árbitro central deverá estar no centro, 2m atrás da linha a partir da qual os competidores começam, e de frente para a mesa dos cronometristas. Os outros dois Árbitros ocuparão seus respectivos lugares na mesa do VR.

Nas competições por equipes, a cada encontro antes do início das lutas, a cerimônia de reverência entre as duas equipes deverá acontecer como abaixo:

- a) O Árbitro central permanecerá no mesmo lugar que nas competições individuais. À sua indicação, as duas equipes vão entrar do lado em que foram previamente alocadas, em ordem decrescente e o maior peso estará mais perto do Árbitro; uma equipe estará de frente para a outra;
- b) Mediante ordem do Árbitro, as duas (2) equipes, após a reverência ao entrarem na área de combate, avançarão para a linha de partida marcada no tatame;

- 
- c) O Árbitro pedirá às equipes voltarem para *Joseki*, estendendo os braços para frente em paralelo, com as palmas abertas, e anunciará *Rei*, a ser realizado simultaneamente por todos os membros de ambas as equipes. O árbitro não precisa fazer a reverência.
 - d) O Árbitro solicitará, através de um gesto com o braço formando ângulo direito entre o antebraço levantado para cima e as palmas de frente uma para a outra "*OTAGAI-NI*" (reverência um para outro), as duas equipes voltarão de frente uma para a outra, anunciando *Rei*, a ser realizado da mesma maneira que anteriormente.
 - e) Depois de terminar a cerimônia de reverência, os membros de ambas as equipes sairão pelo mesmo lugar que eles entraram, esperando, na borda externa centrada da área de combate, os competidores de cada equipe fazerem a primeira luta. Em cada competição, eles irão realizar o mesmo procedimento de reverência que na competição individual.

Ao acabar a última competição do encontro, o Árbitro irá solicitar às equipes que procedam conforme descrito nos parágrafos a e b, anunciando em seguida o vencedor. A cerimônia de reverência será realizada na ordem inversa do início, saudando-se primeiro entre si e, finalmente, ao *Joseki*.

- 2) Os participantes podem fazer a reverência ao entrarem ou saírem da área de combate, embora isso não seja obrigatório.


Ao entrarem na área do *Tatame* os lutadores deverão andar para a entrada da área de combate ao mesmo tempo.

Os lutadores não deverão cumprimentar-se antes do início da luta.

- 3) Em seguida, os competidores andarão para o centro da borda da área de combate (na área de segurança), nos seus respectivos lados, de acordo com a ordem de combate (primeiro chamado à direita do Árbitro e o segundo chamado à sua esquerda), e assim permanecem. Ao sinal do árbitro, os competidores deverão avançar para as respectivas posições de partida e fazer uma reverência, simultaneamente, um para o outro e dar um passo a frente com o pé esquerdo. Uma vez acabada a luta e o árbitro indicar o vencedor, os competidores deverão simultaneamente dar um passo para trás com o pé direito e fazer a reverência um para o outro.

Se os competidores não fizerem a reverência ou a fizerem de forma incorreta (considerada assim toda aquela que não tiver um ângulo de 30 graus, a partir da cintura), o Árbitro deve solicitar aos competidores fazê-la. É muito importante executar a reverência de uma forma muito correta.

- 4) O combate começará sempre na posição vertical quando o Árbitro anunciar *Hajime*.
- 5) O médico credenciado poderá solicitar ao Árbitro parar a luta nos casos e com as consequências estipuladas no Artigo 29.



6) A FIJ decidiu regularizar as funções dos técnicos durante as lutas. Esta medida será aplicada a todas as competições organizadas pela FIJ e providenciando acesso à Lista do Ranking Mundial.

Os técnicos devem estar sentados no lugar reservado especialmente para eles antes do começo da luta.

- a) Os técnicos não são autorizados a dar instruções aos competidores enquanto estes estejam lutando;
- b) Somente durante o intervalo (entre *Mate* e *Hajime*), os técnicos poderão dar instruções a seus competidores;
- c) Depois que a pausa acabar e luta continuar (*Hajime*), os técnicos deverão manter o silêncio de novo e não poderão fazer nenhum gesto;
- d) Se o técnico não respeitar esta regra, ele receberá primeiro uma ADVERTÊNCIA;
- e) Se o técnico tiver a mesma atitude novamente, ele receberá uma segunda ADVERTÊNCIA e será expulso da área de competição e não será substituído durante esta luta;
- f) Se o técnico mantiver este comportamento, mesmo estando fora da área de competição, ele/ela será penalizado (a). A sanção poderá ter como consequência a retirada da sua credencial;
- 7) Os membros da Comissão de Arbitragem podem interromper a luta.

O júri da FIJ intervirá somente quando houver um erro que precisa ser corrigido.

A intervenção e qualquer mudança às decisões dos Árbitros pelo Júri da FIJ serão realizadas somente em condições excepcionais.


O Júri da FIJ intervirá somente quando for extremamente necessário.

Júri da FIJ, assim como os Árbitros, deve ser composto de nacionalidades diferentes das dos atletas no tatame.

Não há um processo de recurso para os técnicos, mas eles podem abordar a mesa do Júri da FIJ para ver qual foi a razão de mudança da decisão final.

ARTIGO 16 – PASSAGEM PARA NEWAZA

- 1) Os competidores deverão ser capazes de mudar de *Tachi-waza* para *Newaza* na medida em que isso for feito em um dos casos referidos no presente artigo. No entanto, se a técnica utilizada não for contínua, o Árbitro deverá anunciar *Mate* e pedir aos dois competidores retomar a luta a partir da posição vertical;

- 
- 2) Situações que permitem a passagem de *Tachi-waza* para *Newaza*.
- a) Quando um competidor, depois de obter uma determinada pontuação através de certa técnica de projeção, muda sem interrupção em *Newaza* e assume a ofensiva;
 - b) Quando um dos competidores cair no chão, após a aplicação mal sucedida de uma técnica de projeção, o outro poderá tirar vantagem da posição de seu oponente e levá-lo ao chão;
 - c) Quando um competidor causar um efeito considerável através da aplicação de um *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza* na posição vertical muda sem interrupção para *Newaza*;
 - d) Quando um competidor derrubar o seu oponente para *Newaza* pela aplicação particularmente habilidosa de um movimento que não se qualifica como técnica de projeção;
 - e) Em qualquer outro caso onde um competidor cair ou for prestes a cair, não abrangido pelas anteriores subseções deste artigo, o outro competidor pode tirar vantagem da posição desequilibrada de seu oponente e entrar em *Newaza*.
- 3) Exceções.
- a) Quando um competidor puxar o seu oponente para *Newaza* sem estar em conformidade com o artigo 16 parágrafo 2, e seu oponente não aproveitar disso para continuar em *Ne-waza*, o Árbitro deverá anunciar *Mate*, e penalizar com *Shido* o competidor que infringiu o artigo 27.7. Se o oponente tirar vantagem da ação de *Tori*, o *Newaza* pode continuar.

ARTIGO 17 - APLICAÇÃO DE MATE

1) Geral

Árbitro deverá anunciar *Mate*, a fim de parar temporariamente o combate nos casos abrangidos pelo presente artigo, e os competidores deverão retornar rapidamente às posições iniciais definidas no parágrafo 3 do Artigo 1 deste Regulamento. Para recomeçar o combate, ele deverá anunciar *Hajime*:

Fora a situação quando o *Mate* deve ser atribuído por um *Shido* ao lutador que o merece, os competidores deverão permanecer nos seus lugares, sem precisar voltar às suas posições iniciais (*Mate-Shido-Hajime*) a não ser que um *Shido* for atribuído por causa de abandono da área de combate.

O árbitro que anunciou *Mate* não deverá perder de vista os competidores, caso eles não o ouvirem e continuarem a luta ou se um incidente surgir.

2) Situações em que o Árbitro deverá anunciar *Mate*:

- a) Quando ambos os competidores estiverem completamente fora da área de combate;
- b) Quando um ou ambos os competidores executarem um dos atos proibidos mencionados no artigo 27º deste Regulamento;
- c) Quando um ou ambos os competidores estiverem lesionados ou doentes. Caso qualquer uma das disposições do artigo 29º ocorrerem, o Árbitro, depois de anunciar *Mate*, chamará o médico conforme o referido artigo, ao pedido do participante ou diretamente em função da gravidade da lesão, permitindo ao competidor, a fim de facilitar o seu desempenho, adotar uma posição diferente da posição de partida;
- d) Quando for necessário para que um ou ambos os competidores ajustem seus Judoguis;
- e) Quando não houver progresso evidente durante a *Newaza*;
- f) Quando um competidor retomar a posição vertical ou semi-vertical de *Newaza*, segurando nas costas o seu adversário, sem tocar com as mãos no Tatame, indicando o desequilíbrio do adversário;
- g) Quando um competidor se encontrar dentro, ou a partir de *Newaza* retomar a posição vertical e levantar o seu adversário, que está deitado de costas, com uma (1) ou ambas as pernas ao redor de qualquer parte do participante em pé, sem tocar no Tatame;
- h) Quando um competidor executar ou tentar executar *Kansetsu-waza* ou *Shime-waza* a partir da posição vertical e o resultado não for suficientemente claro.
- i) Quando um dos competidores começar ou realizar todos os movimentos preparatórios para uma técnica de combate ou luta (o que não for judô de fato), o Árbitro deverá anunciar imediatamente *Mate*, tentando parar e não deixar o competidor terminar a ação;
- j) Quando em qualquer outro caso que o Árbitro considerar necessário fazê-lo.

3) Situações em que o árbitro não deverá anunciar *Mate*:

- a) O Árbitro não deverá anunciar *Mate* a fim de parar o competidor (s) ir fora da área de combate, a menos que a situação seja considerada perigosa;
- b) O árbitro não deverá anunciar *Mate* quando um competidor, que escapou da *Ossaekomi-waza*, *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza*, precisar ou pedir um descanso.

4) Situações excepcionais

- a) Se o árbitro anunciar *Mate* por engano durante o *Newaza* e os competidores precisarem se separar, o Árbitro poderá, se possível e de acordo com a "maioria de três", pedir aos competidores retomarem a posição mais próxima da original e recomeçarem o combate; ao fazê-lo corrigirá uma injustiça feita a um dos competidores.

ARTIGO 18 - SONO-MAMA

- 1) Em todos os casos nos quais o Árbitro desejar parar temporariamente a luta sem causar uma mudança nas posições deles, ele deverá anunciar *Sono-mama*, fazendo o gesto conforme o Artigo 8.9 e devendo garantir que não há mudança na posição ou técnica dos competidores.

- 2) Sono-mama só poderá ser aplicado em situações nas quais os competidores trabalhem *Ne-waza*.

3) As situações:

- a) Atribuir uma penalização:

Se o competidor que for penalizado estiver em posição desfavorável, não há *Sono-mama*: a pena é atribuída diretamente;

- b) Assistência médica;

Se durante *Newaza* um competidor mostrar sinais de lesão, de acordo com o Artigo 29, ele poderá ser assistido pelo médico e o Árbitro poderá anunciar *Sono-mama* e separar os competidores se necessário.

- Posteriormente irá pedir aos competidores retomarem as posições que ocupavam antes do anúncio de *Sono-mama*, o Árbitro sendo assistido pelos Árbitros de mesa, segundo a regra de "maioria de três".


- 4) Para recomeçar a luta, o árbitro deverá anunciar *Yoshi* fazendo o gesto determinado pelo Artigo 8.10.

ARTIGO 19 - FINAL DA LUTA

- 1) O árbitro deverá anunciar *Sore-made* para indicar o final da luta nos casos previstos neste artigo. Após este anúncio, o árbitro não deverá perder os competidores de vista, no caso em que eles não ouvirem o seu anúncio e continuarem lutando.

O árbitro pedirá aos competidores ajustarem os seus *Judoguis*, se necessário, antes de indicar o resultado.

Após o árbitro ter indicado o resultado da luta fazendo o gesto determinado pelo Artigo 8, os competidores deverão dar um passo para trás, fazer a reverência e deixar a área de combate pela margem do tatame, ao longo da área de segurança.



Se os atletas deixarem o tatame, eles deverão usar os seus *Judoguis* de forma adequada e não poderão retirar nenhuma das partes do uniforme ou a faixa antes de deixarem o FOP (Field of Play-Área de Combate).

Caso o Árbitro anunciar erroneamente a vitória do outro atleta, os dois Árbitros de mesa deverão se assegurar que o central altere a decisão errada antes de o mesmo deixar a área de competição; se isso acontecer, a decisão se tornará definitiva, sem que alguma modificação seja possível. Se um membro da Comissão de Arbitragem observar o erro, ele poderá indicá-lo, mas conforme descrito pelo parágrafo seguinte, os três Árbitros decidirão o mais adequado.

Todas as ações e decisões tomadas pelos Árbitros em conformidade com a "maioria de três" serão definitivas e sem contestação.

2) Situações de *Sore-made*

- a) Quando um competidor marcar *Ippon* ou *Waza-ari-awassete-Ippon* (Artigos 20 e 21);
- b) No caso de *Kiken-gachi* (Artigo 28);
- c) No caso de *Hansoku-make* (Artigo 27);
- d) Quando o competidor não pode continuar devido a uma lesão (Artigo 29);
- e) Quando o tempo previsto para a luta se esgotar.


3) O Árbitro deverá anunciar o vencedor da seguinte forma:

- a) Quando um competidor marcar *Ippon* ou o equivalente, ele será declarado o vencedor;
- b) Onde não houver pontuação de *Ippon* ou o equivalente, o vencedor será declarado da forma seguinte: um *Waza-ari* prevalece sobre qualquer quantidade de *Yukos*;
- c) Onde não se registrarem pontuações ou elas forem exatamente as mesmas em cada ponto (*Waza-ari, Yuko*), o competidor que tiver menos *Shidos* ganha, senão a luta será decidida pelo "Golden Score" tanto nos campeonatos individuais como por equipes.

4) O Combate "Golden Score"

Quando o tempo alocado para o combate se esgotar, dadas as circunstâncias do parágrafo 3.c. deste artigo, o Árbitro deverá anunciar "*Sore-made*" para acabar temporariamente a luta e os competidores deverão retornar para suas posições iniciais.

Não há limite de tempo para o Golden Score, mas o registro no placar do período anterior será mantido.



O Árbitro deverá anunciar "*Hajime*" para a luta recomeçar. Não haverá período de descanso entre o final da luta inicial e o início do combate "**Golden Score**".

A luta termina assim que um competidor for penalizado através de um *Shido* (perdedor) ou o oponente conseguir uma pontuação técnica (vencedor), o Árbitro anunciará "*Sore-made*".

O primeiro que receber um *Shido* perde ou o primeiro que receber a primeira pontuação técnica vence.

Na luta "Golden Score", quando um competidor for segurado pelo outro e "*Ossaekomi*" for anunciado, o Árbitro deverá permitir ao atleta segurar por 20 segundos (*Ippon*), até *Toketa* ou *Mate*, ou até *Shime-waza / Kansetsu-waza* ser aplicado por qualquer um dos competidores com resultado imediato.

Neste caso, o competidor ganhará pela sua pontuação.

Se durante o "Golden Score" um *Hansoku-make* direto for dado, o resultado para o competidor penalizado terá as mesmas consequências de uma luta normal.

Caso o Árbitro decida penalizar um competidor, ele deverá primeiro consultar os Árbitros de mesa e tomar a decisão baseada na regra de "maioria de três".

5) Situações especiais no "Golden Score"

- a) Se apenas um competidor quiser exercer o direito de lutar no "Golden Score", e o outro se recusar, o competidor que desejar lutar deverá ser declarado o vencedor através de "*Kiken-gachi*";
- b) No caso em que ambos os competidores marcarem *Ippon* simultaneamente durante o tempo previsto para a primeira luta, a luta será decidida pelo "Golden Score". No caso do *Ippon* simultâneo durante o "Golden Score", o Árbitro deverá anunciar *Mate*, continuando a competição sem levar em conta essas ações para fins de pontuação;
- c) Caso ambos os competidores forem penalizados com *Hansoku-make* acumulado (resultado de *Shidos* sucessivos) simultaneamente, o combate será decidido no "Golden Score";
- d) Caso ambos os competidores forem penalizados simultaneamente com *Hansoku-make* direto, os dois competidores serão excluídos do Torneio/Campeonato.

6) O Sistema CARE

O sistema CARE, tal como definido no presente Regulamento e no SOR, será da competência exclusiva da Comissão de Arbitragem, e ninguém poderá interferir ou definir o seu funcionamento fora das regras aqui listadas ou pelo decisão tomada pela Comissão de Arbitragem a este respeito.

As seguintes situações de uso são:

- a) O Membro da Comissão intervirá, parando a luta e realizando uma breve reunião com os Árbitros, nos casos definidos a seguir;
- b) O membro da Comissão pode fazer uma avaliação positiva de todos os Árbitros (sem parar a luta), quando na sua opinião, e depois de assistir a ação ao vivo e depois no replay do sistema CARE, ele concorda com todos os Árbitros.

Será obrigatório rever a luta no sistema CARE em apoio à decisão do tatame nas seguintes circunstâncias:

- a) Qualquer decisão que envolva o fim da luta, durante o tempo de combate, bem como no período de "Golden Score";
- b) Ações *Kaeshi* quando for difícil avaliar quais dos dois competidores tinha o controle final da ação, o que implica o fim da competição.

A visualização no sistema CARE e a comunicação subsequente com os Árbitros conforme indicado neste artigo dependerá do membro da Comissão de Arbitragem que supervisiona o *Tatame*.

Não haverá uso ou solicitação do uso do sistema CARE com autorização alheia da Comissão de Arbitragem.

ARTIGO 20 - IPPON

1) O Árbitro anunciará *Ippon* quando, em sua opinião, a técnica aplicada corresponder aos seguintes critérios:

- a) Quando um competidor com controle jogar o seu adversário com um real impacto nas suas costas, devido a uma força e velocidade consideráveis. Quando a caída não tiver um real impacto, não será possível considerá-la *Ippon*;

Todas as situações nas quais um dos competidores deliberadamente fizer uma "ponte" (a cabeça e um ou ambos os pés em contato com o *Tatame*) depois de ter sido jogado no chão serão consideradas *Ippon*. Esta decisão será tomada visando a segurança dos competidores para que eles não tentem escapar desta técnica e prejudiquem sua coluna.

Da mesma forma, uma tentativa de ponte (curvando seu corpo) deverá ser considerada "ponte".

- b) Quando um competidor segurar firme o outro competidor através do *Ossaekomi-waza*, o último sendo incapaz de escapar durante 20 segundos após o anúncio de *Ossaekomi*;
- c) Quando um competidor desistir, batendo duas vezes (2) ou mais com a mão ou o pé ou disser *Maitta* (Eu desisto!), geralmente como resultado do *Ossaekomi-waza*, *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza*;

d) Quando um competidor estiver incapacitado por conta de um *Shime-waza* ou *Kansetsu-waza*.

2) Equivalência

Se um competidor for penalizado através de *Hansoku-make*, o outro competidor deverá ser imediatamente declarado o vencedor com uma pontuação equivalente ao *Ippon*.

3) Situações especiais

a) Técnicas simultâneas. Quando ambos os competidores caírem no *Tatame* depois do que parece ser ataques simultâneos, e os Árbitros não puderem decidir qual técnica dominou, não haverá atribuição de pontuação;

b) No caso em que ambos os competidores marcarem *Ippon* simultâneo, o Árbitro atuará conforme o Artigo 19, parágrafo 5.b.

ARTIGO 21 – AWASSETE

Se um competidor obtiver na luta um segundo *Waza-ari*, (ver Artigo 23), o árbitro deverá anunciar *Waza-ari-awassete-ippou*.

ARTIGO 22 – ARTIGO REVOGADO

ARTIGO 23 - WAZA-ARI

O Árbitro anunciará *Waza-ari* quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponder aos seguintes critérios:

(a) Quando um competidor com controle jogar o seu adversário, mas falta parcialmente na técnica um (1) dos três (3) elementos necessários para *Ippon* (ver Artigo 20 (a));

(b) Quando um competidor segurar firme através do *Ossaekomi-waza* o outro competidor que é incapaz de se soltar por 15 segundos ou mais, porém menos de 20 segundos.

ARTIGO 24 – YUKO

O Árbitro anunciará *Yuko* quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponder aos seguintes critérios:

Quando um competidor com controle jogar o outro competidor, mas faltar parcialmente na técnica dois (2) dos outros três (3) elementos necessários para *Ippon*;

Quando o competidor jogar seu oponente, com controle, e o oponente cai no lado superior do seu corpo, isso deverá ser considerado *Yuko*.



Exemplos:

- (1) Falta parcialmente o elemento "impacto nas costas" e também um dos outros dois (2) elementos de "velocidade" ou "força";
 - (2) Impacto nas costas, mas faltam parcialmente ambos os outros (2) elementos de "velocidade" e "força".
- b) Quando um competidor mantiver no chão através de *Ossaekomi-waza* o outro competidor, incapaz de se soltar por 10 segundos ou mais, porém menos de 15 segundos.

APÊNDICE do Artigo 24 – Yuko

Independentemente de quantos Yukos tenham sido anunciados, nenhuma quantidade será considerado igual a um *Waza-ari*. O número total anunciado será registrado.

ARTIGO 25 – ARTIGO REVOGADO

ARTIGO 26 - OSSAEKOMI-WAZA


O Árbitro anunciará *Ossaekomi* quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

- a) O competidor agarrado deverá ser controlado pelo seu adversário e deverá ter as costas, ambos os ombros ou um deles em contato com o *Tatame*;
- b) O controlo poderá ser feito de lado, por trás ou por cima;
- c) O competidor que está aplicando a golpe não deve ter nem a(s) perna (s) nem o corpo controlado pelas pernas do adversário;
- d) Pelo menos um dos competidores deve ter alguma parte de seu corpo tocando a área de combate;
- e) O competidor que está aplicando a *Ossaekomi* deve ter o seu corpo ou na posição *Kesa*, no *Shiho* ou *Ura*, isto é, semelhante às técnicas de *Kesa-gatame* ou *Kami-shiho-gatame* ou *Ura-Gatame*.

APÊNDICE do Artigo 26 - Ossaekomi-waza

Se um competidor que controla seu adversário através do *Ossaekomi-waza* entrar sem perder o controle, em outro *Ossaekomi-waza*, o período do *Ossaekomi* continuará até o anúncio de *Ippon* (ou equivalente), *Toketa* ou *Mate*.

Quando o *Ossaekomi* for aplicado e se o competidor que está em uma posição vantajosa cometer uma infração com possibilidade de ser penalizada, o Árbitro deverá anunciar *Mate*, pedir aos competidores retornarem às suas posições iniciais, aplicando a penalidade (e qualquer pontuação do *Ossaekomi*) e logo anunciar o recomeço da luta através do *Hajime*.



Quando *Ossaekomi* for aplicado e se o competidor que está em uma posição de desvantagem cometer uma infração com possibilidade de ser penalizada, o Árbitro deverá anunciar *Sono-mama*, aplicar a penalidade, e logo recomeçar a luta tocando em ambos os competidores e anunciando *Yoshi*. No entanto, se a penalidade concedida for *Hansoku-make*, o Árbitro, depois de anunciar *Sono-mama*, deverá consultar os outros Arbitros, e anunciar *Mate* para que os competidores retornem às suas posições iniciais; em seguida, ele deverá conceder o *Hansoku-make* e terminar o combate anunciando *Sore-made*.

Se ambos os Árbitros de mesa concordarem que um *Ossaekomi* existe, mas o Árbitro central não anunciar *Ossaekomi*, eles deverão informá-lo e, conforme a regra "maioria de três", o Árbitro deverá anunciar *Ossaekomi* imediatamente.

Toketa deverá ser anunciado, se durante o *Ossaekomi* o competidor agarrado conseguir segurar em "tesoura" a perna do adversário, seja de cima seja de baixo da perna.

Em situações em que as costas do competidor agarrado não estiverem mais em contato com o *Tatame*, (por exemplo, "a ponte"), mas o competidor que está agarrando mantiver o controle, o *Ossaekomi* deverá continuar.

ARTIGO 27 - ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

Os atos proibidos estão divididos em infrações "leves" (*Shido*) e infrações "graves" (*Hansoku-make*).

INFRAÇÕES LEVES: penalidade de *Shido*;

INFRAÇÕES GRAVES: penalidade de *Hansoku-make* direto.


O Árbitro deverá aplicar as penalidades de *Shido* ou de *Hansoku-make* em função da gravidade da infração.

Durante a luta haverá três *Shidos* e o quarto será *Hansoku-make* (3 advertências e depois desclassificação). Os *Shidos* não valem ponto para o adversário, somente a pontuação técnica dá pontos no placar. No final da luta, se a pontuação for igual ao placar, o competidor com menos *Shidos* ganha. Se a luta continuar no Golden Score, o primeiro que receber um *Shido* perde ou que fizer uma pontuação técnica ganha.

O *Shido* será aplicado ao competidor que o merece, na hora, sem precisar que os dois competidores voltem à posição formal inicial da luta (*Mate-Shido-Hajime*) com a exceção quando o *Shido* for dado por abandonar a área de combate.

A aplicação do *Hansoku-make* direto significa que o competidor é desclassificado da luta e excluído da Competição em determinados casos graves, e a luta acaba conforme o Artigo 19 (c). (veja o Apêndice).

Toda vez que o Árbitro aplicar uma penalidade, ele deverá demonstrar através de um simples gesto a razão da penalidade.




A penalidade será aplicada após o anúncio do *Sore-made* de todo ato proibido realizado no período alocado para a luta ou, em certas situações excepcionais, para atos graves cometidos após o sinal de acabar a luta, enquanto a decisão não for dada.

SHIDO (Grupo de infrações leves)

Shido é aplicado a qualquer competidor que tenha cometido uma infração leve:

- 1) Evitar intencionalmente a *Kumikata* a fim de evitar a ação no combate;
- 2) Adotar de pé, após *Kumikata*, uma postura excessivamente defensiva. (Geralmente mais de 5 segundos);
- 3) Fazer uma ação destinada a dar a impressão de um ataque, mas que mostra claramente que não houve intenção de jogar o adversário. (Falso ataque). Falso ataque é considerado quando:
 - Tori não tem a intenção de aplicar o golpe;
 - Tori ataca sem a *Kumikata* ou imediatamente liberar a *Kumikata*;
 - Tori faz um único ataque ou um número de ataques repetidos sem alterar o equilíbrio do Uke;
 - Tori coloca uma perna entre as pernas do Uke para bloquear a possibilidade de um ataque.
- 4) Em posição vertical, segurar continuamente a extremidade da manga do adversário (s) para uma finalidade defensiva (geralmente mais de 5 segundos) ou agarrar e "bloquear" a extremidade da manga (s);
- 5) Em posição vertical, manter continuamente os dedos do adversário de uma ou duas mãos entrelaçados, a fim de evitar qualquer ação no combate (Geralmente mais de 5 segundos) ou pegar no pulso ou nas mãos do adversário só para evitar a pegada ou ataque será punido através de um *Shido*;
- 6) Desarrumar intencionalmente o próprio Judogui, desatando ou reatando a faixa ou as calças sem a permissão do Árbitro;
- 7) Puxar o oponente para baixo a fim de iniciar *Newaza*, a não ser de acordo com o Artigo 16;
- 8) Inserir um ou mais dedos dentro da manga do adversário ou na borda inferior da calça dele;
- 9) Em posição vertical, agarrar sem que seja uma pegada "normal" sem atacar. (geralmente mais de 5 segundos);
- 10) Em posição vertical, antes ou depois de *Kumikata*, não fazer nenhum movimento de ataque. (Ver Apêndice da não-combatividade);
- 11) Segurar entre o polegar e os dedos a borda da(s) manga (s) do oponente (agarro de "pistola");

- 
- 12) Segurar a extremidade da(s) manga(s) do oponente, dobrando-a (agarre de "bolso"). A "Pegada de pistola" ou a "Pegada de Bolso" na borda da manga sem ataque imediato serão punidas com o *Shido*;
 - 13) Abraçar o adversário afim de derrubá-lo. (Abraço de urso). Porém, não será considerado *Shido* quando um competidor, *Tori* ou *Uke*, tem *Kumikata* com pelo menos uma mão ou quando *Tori* ou *Uke* tem a possibilidade segurar o oponente para uma projeção (Abraço de urso). Sem *Shido*;
 - 14) Enrolar a extremidade da faixa ou do casaco ao redor de qualquer parte do corpo do oponente;
 - 15) Agarrar o *Judogui* com a boca. (o próprio ou do oponente);
 - 16) Colocar a mão, braço, pé ou perna diretamente sobre o rosto do adversário;
 - 17) Colocar um pé ou uma perna na faixa, gola ou lapela do adversário;
 - 18) Aplicar *Shime-waza* usando a parte inferior do casaco ou da faixa, ou utilizando apenas os dedos;
 - 19) Sair da área de combate ou forçar intencionalmente o adversário a sair dela, seja em pé, seja em *Newaza*. (Ver Artigo 9 - "Exceções").

Se um competidor botar um pé fora da área de combate sem ataque imediato ou se ele não voltar imediatamente na área de combate, ele será penalizado com um *Shido*. Ter os dois pés fora da área de combate será penalizado através de um *Shido*. Se o competidor for empurrado fora da área de combate pelo seu oponente, o oponente será quem receberá o *Shido*.

(Se os competidores deixarem a área de combate, eles não serão penalizados através do *Shido* quando o ataque for começado em posição válida).

- 20) Aplicar tesoura de pernas ao tronco do adversário (*Dojime*), pescoço ou cabeça. (Tesoura com os pés cruzados enquanto esticar as pernas);
- 21) Bater com o joelho ou pé, a mão ou braço do adversário, a fim de soltá-lo ou chutar a perna do adversário ou o tornozelo sem aplicar qualquer técnica;
- 22) Dobrar para trás o(s) dedo(s) do adversário, a fim de fazê-lo o soltar;
- 23) Romper a pegada do oponente com as duas mãos;
- 24) Bloquear a borda do casaco do *Judogui* para evitar a pegada;
- 25) Forçar o oponente com uma mão ou com duas mãos adotar uma posição agachada sem ataque imediato será penalizado com o *Shido* por atitude de bloqueio.

HANSOKU-MAKE (Grupo de infrações graves)

Hansoku-make é atribuído a qualquer competidor que tenha cometido uma infração grave (ou que tenha recebido três (3) Shidos, e comete mais uma infração leve):

- 1) Aplicar *Kawazu-gake*. (Projetar o adversário enrolando uma perna em torno da perna do adversário, enquanto estiver voltado mais ou menos na mesma direção que o adversário e cair de costas em cima dele);
- 2) Aplicar *Kansetsu-waza* em qualquer outro lugar que não seja na articulação do cotovelo;
- 3) Levantar do *Tatame* o adversário que esteja deitado nele e levá-lo de volta para o *Tatame* (*Daki-age*);
- 4) Pegar a perna de apoio do adversário, quando o adversário estiver aplicando uma técnica como *Harai-goshi*, etc;
- 5) Desrespeitar as instruções do Árbitro;
- 6) Fazer comentários desnecessários, observações ou gestos pejorativos ao adversário ou ao Árbitro durante a competição;
- 7) Fazer qualquer ação que possa pôr em perigo ou lesionar o adversário, especialmente o pescoço do oponente ou coluna vertebral, ou agindo contra o espírito do judô;
- 8) Cair diretamente no *Tatame* enquanto aplicar ou tentar aplicar técnicas tais como *Ude-hishigi-Waki-gatame*;
- 9) "Mergulhar" de cabeça, no *Tatame*, dobrando para a frente e para baixo ao executar ou tentar executar técnicas como *Uchi-mata*, *Harai-goshi*, etc, ou cair diretamente nas costas ao executar ou tentar executar técnicas como *Kata-Guruma* em pé ou ajoelhado;
- 10) Cair intencionalmente de costas quando o adversário se agarrar às costas e quando qualquer dos competidores tiver o controlo do movimento do outro;
- 11) Usar um objeto duro ou metálico (coberto ou não);
- 12) Todos os ataques ou bloqueios com a(s) mão (s) ou braço (s) abaixo da faixa do oponente em *Tachi-Waza* será penalizado com o Hansoku-make. É possível segurar a perna somente quando os dois competidores estiverem em uma posição clara de *Newaza* e a ação de *Tachi-Waza* parar;
- 13) Qualquer ação contra o espírito do judô poderá ser punida através de um *Hansoku-make* em qualquer momento da luta.

Quando um competidor cometer infrações leves repetidas e tiver que ser penalizado com o seu quarto (4) *Shido*, o Árbitro, após consultar os outros Árbitros, dará ao competidor "*Hansoku-make*", isto é, o quarto Shido não é anunciado como "*Shido*", mas diretamente como "*Hansoku-make*". A luta terminará de acordo com o Artigo 19 (c).

APÊNDICE do Artigo 27 - Atos proibidos e Penalidades

Os Árbitros estão autorizados a atribuir penalidades de acordo com a "intenção" ou a situação e no interesse do esporte.

Se o Árbitro central decidir penalizar o(s) competidor (s), (exceto no caso de *Sonomama* em *Newaza*), ele deverá parar temporariamente o combate ao anunciar *Mate*, pedir aos competidores retornarem às suas posições iniciais e anunciar a penalidade enquanto apontar para o(s) competidor (s) que cometeu o ato proibido.

Antes de atribuir *Hansoku-make*, o Árbitro deverá consultar os outros Árbitros e tomar uma decisão em conformidade com a "maioria de três". Quando ambos os competidores infringirem as regras ao mesmo tempo, cada um deverá receber uma penalidade dependendo da gravidade da infração.

Quando ambos os competidores receberem três (3) *Shidos* e, posteriormente, cada um receber uma penalidade adicional, ambos deverão ser penalizados com *Hansoku-make*.

Uma penalidade em *Newaza* deverá ser aplicada da mesma maneira como no *Ossaekomi* (Apêndice ao Artigo 26, os parágrafos 2 e 3).


Shido

- 7) Quando um competidor puxar o seu oponente para baixo em *Newaza*, sem respeitar o Artigo 16 e seu adversário não aproveitar disso para continuar em *Newaza*, o Árbitro deverá anunciar *Mate* e punir com um *Shido* o competidor que infringiu o Artigo 16. (*sem voltar à posição inicial*);
- 9) O *Kumikata* "normal" está segurando com a mão esquerda o lado direito do *Judogui* do adversário, seja a manga, a gola, a área do tórax, o topo do ombro ou nas costas e com a mão direita o lado esquerdo do *Judogui* do adversário: manga, gola, área do tórax, parte superior do ombro ou costas e sempre acima da faixa ou vice-versa;

Se um competidor continuar fazendo um *Kumikata* anormal, o prazo poderá ser reduzido progressivamente, e até mesmo o atleta poderá receber uma "penalização direta" de *Shido*.

Quando um competidor fizer uma pegada cruzada, ou seja, com uma mão no lado oposto das costas, ombro ou braço de outro competidor, ele deverá atacar imediatamente ou o Árbitro deverá punir com um *Shido*. Em hipótese alguma, será permitido segurar abaixo da faixa.

A pegada cruzada deverá ser seguida imediatamente por um ataque. As mesmas regras se aplicam para a pegada na faixa e a pegada do lado.



Um competidor não deverá ser penalizado por causa de uma pegada anormal se a situação tenha sido provocada por seu oponente ao abaixar a cabeça sob o braço do outro que esteja segurando. No entanto, se um competidor for "abaixando" continuamente, o Árbitro decidirá se ele está adotando uma "postura excessivamente defensiva" (2).

Enganchando uma perna entre as do oponente, a menos que se tente simultaneamente realizar uma técnica de projeção, não é considerado o *Kumikata* normal e o competidor deverá atacar dentro de 5 segundos ou o competidor será penalizado com um "*Shido*".

10) A "não combatividade" pode existir quando em geral, durante aproximadamente 25 segundos, não houver ataques da parte de um ou ambos os competidores. A não combatividade não deverá ser pontuada quando não existirem ações de ataque, se o Árbitro achar que o competidor esteja realmente buscando a oportunidade de atacar;

O Árbitro deverá penalizar estritamente o competidor que não entra em uma *Kumikata* rápida ou o que tenta não ser pego pelo oponente.

14) O ato de "enrolar" significa que a faixa ou o casaco deve estar enrolada completamente. Usando a faixa ou o casaco como "âncora" para a pegada (sem enrolar), por exemplo, prender o braço do adversário, não deverá ser penalizado;

16) O rosto significa a área dentro da linha delimitada pela testa, a frente das orelhas e a mandíbula;

18) O ponto 18 será estritamente observado visto que o *Shime-waza* não é permitido nem na própria faixa ou do outro nem na borda inferior do próprio casaco ou do outro. Também não é permitido usar somente os dedos;

Hansoku-make

1) Mesmo se o competidor que projeta o outro torcer/ virar o corpo durante a projeção, isso deverá ser considerado "*Kawazu-gake*" e penalizado;

Técnicas como *Osoto-gari*, *Ouchi-gari* e *Uchi-mata*, onde o pé / perna está entrelaçado com a perna do adversário serão permitidas e deverão ser pontuadas.

2) *Kansetsu-waza* é permitido para Sub 18. Entretanto é proibido para categorias abaixo.

8) Para tentar projeções tais como *Harai-goshi*, *Uchi-mata*, etc, com apenas uma mão segurando a lapela do oponente de uma posição parecida com *Ude-hishigi-Waki-gatame* (na qual o pulso do adversário seja preso debaixo da axila do competidor que projeta) e deliberadamente cair, de bruços, sobre o *Tatame*, é susceptível de causar lesões e será penalizado. A falta de intenção de projetar o oponente em suas costas é uma ação perigosa e será tratada da mesma forma como *Ude-hishigi-Waki-gatame*.

APLICAÇÃO ESTRITA DAS REGRAS DE ARBITRAGEM NOS SEGUINTE CAMPOS

PROIBIDO: Agarrar as pernas e bloquear:

Todos os ataques diretos ou o bloqueio com uma ou duas mãos ou com um ou dois braços abaixo da faixa são proibidos.

PENALIDADE → 1o. ATAQUE → HANSOKUMAKE

EXEMPLOS ABAIXO = **Hansokumake** nas 5 posições para o Judoka de **Kimono AZUL**



POSIÇÃO DEFENSIVA EXTREMA = **Shido** para ambos Judokas abaixo



ARTIGO 28 – AUSÊNCIA E ABANDONO

A decisão de *Fusen-gashi* será dada a qualquer competidor cujo adversário não aparecer na luta. Um competidor, que não esteja em posição inicial de combate depois de três (3) chamadas a um (1) minuto de intervalo, perderá a luta.

Pontualidade nas lutas (“a regra dos 30 segundos”). Se aplica a todos os eventos da FIJ.

Perda da luta: Se um competidor estiver pronto a tempo e a Comissão de Arbitragem ver que o seu adversário não está presente, ela solicitará ao Locutor anunciar “a última chamada do atleta faltoso” (não haverá mais três chamadas em intervalos de um minuto).

O Árbitro deverá convidar o atleta presente esperar na borda da área de competição. O placar começará fazer a contagem regressiva de 30 segundos. Se ao cabo dos 30 segundos, o adversário ainda não estiver presente no Tatame, o Árbitro convidará o atleta entrar na área de combate e este será declarado o vencedor através de *Fusen-gachi*.

O atleta que perdeu poderá participar na repescagem, caso o júri da FIJ considere que determinados critérios estejam cumpridos.

O árbitro deverá se assegurar antes de atribuir o *Fusen-gashi* ter recebido antes a permissão de fazê-lo por parte da Comissão de Arbitragem.

A decisão de *Kiken-gashi* será dada a qualquer competidor cujo adversário sair da competição por qualquer motivo, durante a luta.

APÊNDICE do Artigo 28 - Ausência e abandono

Lentes de contato: No caso de um competidor perder suas lentes de contato durante a luta e não poder recuperá-las imediatamente, e se ele informar logo o Árbitro de não poder continuar competindo sem lentes de contato, o Árbitro dará a vitória ao seu adversário por *Kiken-gashi* após consulta com os Árbitros de mesa.

ARTIGO 29 - LESÃO, DOENÇA OU ACIDENTE

A decisão da luta na qual um competidor for incapaz de continuar devido a lesão, doença ou acidente durante o combate, será decidida pelo Árbitro após consulta com os outros Árbitros de acordo com as cláusulas seguintes:

a) Lesão

- 1) Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor lesionado, ele perderá o combate;
- 2) Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor não lesionado, o competidor não lesionado perderá o combate.
- 3) Quando for impossível determinar qual dos competidores tenha sido o causador da lesão, o competidor que não puder continuar perderá o combate.

b) Doença

Geralmente, quando um competidor adoecer durante o combate e não conseguir continuar a luta, ele a perderá.

c) Acidentes

Quando um acidente ocorrer devido a uma influência externa (força maior), após consulta com a Comissão de Arbitragem, a luta será considerada cancelada ou adiada. Nos casos de "força maior", o Diretor de Esporte, a Comissão de Esporte e / ou do Júri da FIJ tomarão a decisão final.

Exames Médicos

- a) O Árbitro deverá chamar o médico para oferecer assistência a um competidor que tenha tido um impacto grave na cabeça ou nas costas (coluna vertebral), ou sempre que o Árbitro tiver razões para acreditar que pode haver uma lesão grave. Em ambos os casos, o Médico irá examinar o competidor o mais rápido possível e informar o Árbitro se o competidor poderá continuar ou não;

Se o Médico, após a análise de um competidor lesionado, aconselhar os Árbitros que o competidor não pode continuar o combate, o Árbitro, após consulta com os outros Árbitros, deverá terminar o combate e declarar o adversário vencedor através de *Kiken-gachi*;

- b) O competidor poderá pedir ao Árbitro para chamar o médico, mas neste caso, o combate será encerrado e seu oponente vencerá através de *Kiken-gachi*;
- c) O médico poderá também pedir para oferecer assistência ao competidor, mas neste caso o combate será encerrado, e o adversário vencerá por *Kiken-gachi*.

Sempre que os Árbitros opinarem que a luta não deverá continuar, o Árbitro central terminará o combate e indicará o resultado de acordo com as regras.

Todo atleta com capacidade de se locomover terá de ser atendido fora da área de competição.

LESÕES E SANGRAMENTOS

Quando uma lesão de sangramento ocorrer, o Árbitro deverá chamar o Médico para oferecer assistência ao competidor, ou seja, parar e isolar o sangramento.

Em casos de hemorragia, por razões de saúde, o Árbitro deverá chamar o Médico. Não é permitido lutar enquanto estiver sangrando.

No entanto, a mesma lesão de sangramento poderá ser tratada pelo Médico em duas (2) ocasiões. A terceira (3) vez que a mesma lesão com sangramento ocorrer, o Árbitro, após consulta prévia com os outros Árbitros, deverá acabar a luta para a segurança do competidor e ele declarará o adversário vencedor através de *Kiken-gachi*.

No caso em que o sangramento não possa ser contido nem isolado, o adversário será o vencedor por *Kiken-gachi*.

Ferimentos leves

Um ferimento leve poderá ser tratado pelo próprio competidor.

Por exemplo, no caso de um dedo deslocado, o Árbitro deverá parar o combate (anunciando *Mate* ou *Sono-mama*) e permitir ao participante recolocar o dedo deslocado. Esta ação deverá ser feita imediatamente, sem a assistência do Árbitro nem do Médico e o competidor poderá continuar a luta.

Será permitido ao competidor recolocar o mesmo dedo em duas (2) ocasiões. Se o mesmo deslocamento ocorrer uma terceira (3) vez, o competidor não deverá ser considerado em condição de continuar a luta. O Árbitro, após consulta prévia com os Árbitros de mesa, terminará o combate e declarará o adversário vencedor através de *Kiken-gachi*.

APÊNDICE do Artigo 29 - Lesão, doença ou acidente

Se durante o combate um competidor for lesionado devido a uma ação do adversário e o competidor lesionado não puder continuar, os Árbitros deverão analisar o caso e tomar uma decisão segundo as regras. Cada caso será decidido segundo as causas que provocaram a lesão.

(Ver parágrafo: **a) Lesão 1, 2 e 3**).

Geralmente apenas um Médico (1) por cada participante tem autorização de entrar na área de competição. Se o médico pedir um assistente (s), o Árbitro deverá ser previamente informado.

O técnico nunca está autorizado entrar na área de competição.

O Árbitro poderá se aproximar do competidor lesionado para garantir que a assistência oferecida pelo Médico seja dentro das regras. No entanto, o Árbitro poderá chamar os outros Árbitros no caso em que ele precise comentar qualquer decisão.

Assistência Médica

a) Em uma pequena lesão

No caso de uma unha quebrada, o Médico é autorizado a auxiliar no corte da unha. O Médico também poderá ajudar a cuidar de uma lesão nos testículos.

b) Em um ferimento sangrando

Para medidas de segurança, sempre que houver sangue, a ferida deverá ser sempre completamente isolada, com o cuidado do médico, por fita adesiva, ligaduras, tampões nasais, (os coágulos e os produtos hemostáticos são permitidos).

Quando o médico for chamado para oferecer assistência médica a um competidor, ela deve ser dada o mais rápido possível.

Nota: Com a exceção das situações acima, se o médico aplicar qualquer tratamento, o adversário deverá vencer por *Kiken-gachi*.

Tipos de vômitos

Qualquer tipo de vômitos da parte de um competidor deverá resultar em *Kiken-gachi* para o outro competidor.

(Ver parágrafo: **b) Doença**).

No caso em que um competidor através de uma ação deliberada prejudicar o adversário, a penalidade dada ao competidor que tenha causado a lesão do adversário será um *Hansoku-make* direto, além de qualquer outra ação disciplinar que poderá ser tomada pelo Diretor de Esporte, a Comissão de Esportes e / ou o Júri da FIJ.

Quando o Médico perceber claramente - especialmente no caso de *Shime-waza* - que há um perigo grave para a saúde de um dos competidores pelo qual ele é responsável, ele poderá ir até a borda da área de competição e pedir aos Árbitros interromperem imediatamente a luta. Os Árbitros tomarão todas as medidas necessárias para auxiliar o Médico. Tal intervenção significará necessariamente a perda da luta do seu atleta e só deve ser tomada em casos extremos.

Se um atleta de Sub18 perder a consciência durante o Shime-Waza ele não poderá mais continuar a competição.

Em campeonatos da FIJ, o médico da equipe oficial deverá ser formado em Medicina e deverá se registrar antes da competição. Ele deverá ser a única pessoa autorizada a sentar-se na área designada e deverá ser identificado através de uma fita da Cruz Vermelha no braço.

Quando credenciarem um médico para suas equipes, as Federações Nacionais deverão assumir a responsabilidade pelas ações de seus médicos.

Os médicos deverão estar ciente de todas as alterações e as interpretações das regras.

ARTIGO 30 – SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS POR ESTA REGRA

Quando surgir qualquer situação que não tenha sido coberta por estas regras, deverá ser tratada e decidida pelos Árbitros após consulta com a Comissão de Arbitragem.

JAPONÊS	PORTUGUÊS
ANZA	Sentar de pernas cruzadas.
ASHI-WAZA	Técnicas de perna ou pé.
ATEMI-WAZA	Técnicas de golpear.
AWASE-WAZA	Combinação de dois Waza-aris.
DAN'I	Graduação Dan.
DOJO	Sala de treino .
ENCHO-SEN	Prolongamento do combate (por exemplo, combate em Golden Score).
FUKUSHIN	Juíz (agora Árbitro de mesa).
FUSEN-GACHI	Vitória devido ao não comparecimento do adversário.
HAISHA	Vencido.
"HAJIME!"	"Start!"
HANSOKU	Infração.
HANSOKU-MAKE	Derrota por falta grave ou por acumulação de faltas leves.
HANTEI	Decisão /Julgamento.
HIDARI-JIGO-TAI	Postura defensiva esquerda.
HIDARI-SHIZEN-TAI	Postura natural esquerda.
HIKITE	Puxar com a mão.
HIKIWAKE	Empate.
IPPON	Ponto Completo.
JIGO-HONTAI	Postura defensiva de pé.
JIGO-TAI	Postura defensiva.
JIKU-ASHI	Perna de apoio.
JOGAI	Fora da área de combate.
JONAI	Dentro da área de combate.
JOSEKI	Presidência/ mesa principal.
JUDOGUI	Uniforme de Judô.
KACHI	Vencedor.
KAESHI-WAZA	Técnicas de contra ataque.
KAKE	Execução de uma projeção.
KANSETSU-WAZA	Luxação de uma articulação.
KAPPO	Técnicas de reanimação.
KATA	Formas ou ombro.
KATAME-WAZA	Técnicas de imobilização.
KATSU	Técnica de Kappo.
KEIKO	Treino/ Prática.
KIKEN-GASHI	Vitória por abandono.
KIME	Execução completa.
KINSA	Ligeira superioridade ou inferioridade.
KINSHI-WAZA	Técnicas proibidas.
"KIOTSUKE!"	Atenção! "" (Palavra de ordem para fazer levantar uma pessoa com calcanhares unidos).
KOKA	Vantagem técnica / pontuação mínima.
KOSHI-WAZA	Técnicas de quadril.

JAPONÊS	PORTUGUÊS
KUMIKATA	Pegada.
KUZUSHI	Desequilíbrio.
KYUSHO	Ponto vital.
MA'AI	Distância entre dois competidores.
"MAITTA!"	"Eu desisto!"
MA-SUTEMI-WAZA	Técnicas de sacrifício de costas.
MATE	Esperar.
MIGI-JIGO-TAI	Postura defensiva direita.
MIGI-SHIZEN-TAI	Postura natural direita.
NAGEKOMI	Repetição de técnicas, projetando.
NAGE-WAZA	Técnicas de projeção.
NEWAZA	Trabalho no chão.
OSSAEKOMI-WAZA	Técnicas de imobilização.
"OSSAEKOMI!"	Imobilizado.
"OTAGAI-NI-REI!"	"Saudarem-si entre si!"
RANDORI	Prática livre.
RENRAKU-WAZA	Combinação encadeada de várias técnicas.
REI	Saudação.
RITSU-REI	Saudação de pé.
SEIZA	Posição de sentado formal/ de joelhos sentados sobre os calcanhares.
SHIAI	Competição.
SHIAI-JO	Área de competição.
SHIDO	Penalização leve.
SHIME-WAZA	Técnicas de estrangulamento.
SHIMPAN	Arbitragem.
SHIMPAN'IN	Árbitros.
SHIMPAN RIJI	Director de Arbitragem.
SHISEI	Postura.
SHIZEN-TAI	Postura natural.
SHIZEN-HONTAI	Postura básica natural.
SHOMEN	Frente do Dojo / assentos superiores.
"SHOMEN-NI-REI!"	Saudação em direção a Shomen!
SHOSHA	Vencedor.
SHUSHIN	Árbitro.
SOGO-GACHI	Vitória composta.
"SONO-MAMA!"	"Não se mexa / Manter a posição!"
"SORE-MADE!"	"Terminou o tempo!"
SUTEMI-WAZA	Técnicas de sacrifício.
TACHI-WAZA	Técnicas de pé.
TAI-SABAKI	Rotação do corpo/ controle do corpo.
TATAME	Tapete.
TE-WAZA	Técnicas de mão ou braço.
"TOKETA!"	Imobilização desfeita.

JAPONÊS	PORTUGUÊS
TORI	Aquele que ataca ou projeta.
TSUKURI	Preparação para executar a técnica.
TSURITE	Levantando a mão.
UCHIKOMI	Treino de repetição.
UDE-GAESHI	Chave de braço / braço invertido.
UKE	Aquele que recebe a ação ou é projetado.
UKEMI	Queda.
WAZA	Técnicas.
WAZA-ARI	Grande vantagem técnica.
AWASSETE	Dois waza-aris pontuam Ippon de combate.
YAKUSOKU-RENSHU	Prática combinada.
YOKO-SUTEMI-WAZA	Técnicas de sacrifício laterais.
"YOSHI!"	"Continue!"
YUKO	Vantagem técnica de valor moderado.
YUSEI-GASHI	Vitória por superioridade.
ZA-REI	Saudação na posição sentado.



CBJ- Confederação Brasileira de Judô

cbj.com.br / cbj@cbj.com.br

+55 21 2463-2692