

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JUDÔ



REGRAS DE ARBITRAGEM

Todos os assuntos de arbitragem são de responsabilidade da Comissão de Arbitragem da Federação Internacional de Judô (FIJ).

Esclarecimento:

- **As regras aqui descritas foram traduzidas do inglês para o português, tendo como base o texto do Anexo D do SOR (*Sport and Organisation Rules of the International Judo Federation*), edição de 2022.**
- **Foram alteradas somente as referências às comissões internas da FIJ constantes nas Regras, adaptando-se o texto para expressar as comissões da Confederação Brasileira de Judô (CBJ).**
- **Essa adaptação teve como objetivo permitir que o texto seja utilizado dentro das características e procedimentos específicos da CBJ, nas competições no Brasil - nacionais, regionais e estaduais.**

Arbitragem – Cultura, História e Princípios.

Jujutsu é o termo genérico que agrupa todos os métodos de combate de mãos vazias praticados pelos guerreiros da Idade Média Japonesa.

As lutas violentas entre várias escolas de jujutsu contribuíram para a notoriedade de seus mestres e discípulos; eram nos duelos entre essas escolas que se enfrentavam os melhores praticantes de cada uma delas.

Jigoro Kano, no fim do século XIX, desenvolveu uma escola de jujutsu, que chamou de "JUDÔ", diferente das outras "RYU" pelo seu objetivo. Como as outras escolas, o Judô cultivava a máxima eficiência, mas o objetivo não era o mesmo.

"A melhoria do homem e da sociedade" – Judô é um método de educação física, intelectual e moral, pela prática de uma arte marcial.

Judô é a única arte marcial derivada do jujutsu onde a pegada no oponente é obrigatória; foi isto que trouxe sua riqueza técnica, requinte e inteligência. O confronto no jujutsu não permitia luta real, pois o objetivo era matar sem ser morto.

Jigoro Kano criou uma disciplina onde os confrontos permitiram que as técnicas fossem aplicadas completamente, sem nunca lesionar o oponente.

O Ippon era reconhecido somente se a queda do oponente fosse controlada até atingir o chão ou se desistisse.

Além da articulação do cotovelo, onde é preciso dar a possibilidade para o seu adversário desistir, todas as técnicas são executadas no sentido da articulação e nunca em hiperextensão.

O controle da direção da queda, o impacto e a velocidade de execução são a definição do sucesso perfeito

da técnica de arremesso.

Judô não é uma luta onde se acumula vantagens ou pontos, seja em pé ou no chão, Judô é um duelo com um código. O único objetivo é o Ippon; todos os outros valores podem ser contados somente se houver a intenção de chegar ao Ippon.

Evolução das lutas e da arbitragem ao longo dos anos:

Dos desafios interescolares de jujutsu sem piedade, um pouco mais de 100 anos depois, o Judô passa a ser uma disciplina do Comitê Olímpico Internacional.

A competição hoje é muito bem regulamentada e corresponde totalmente à "Carta Olímpica" humanista, educacional e social. O Judô continua sendo uma arte marcial, onde um duelo deve ser 100% a regra. Um acúmulo de pontos não dá a vitória, é a técnica perfeita que é recompensada com um Ippon, que coloca um fim no combate. Um Ippon equivale a quem o sofre como "estar fora de disputa", exatamente como no tempo dos guerreiros da Idade-Média.

A arbitragem deve levar em consideração o aspecto filosófico do duelo entre os dois atletas e recompensá-los pelo valor correto ou pela sanção correta.

As recompensas são:

Ippon ou quase-Ippon (waza-ari).

As sanções são:

Uma advertência ou desqualificação, de acordo com a gravidade, para aqueles que colocarem em perigo a sua própria saúde ou a de seus oponentes, aqueles que se recusarem a lutar, aqueles que impedem que o combate ocorra de maneira justa, aquele que sai da área de combate. Todas as ações contrárias ao espírito do Judô também devem ser punidas.

Quem vence é quem executa a melhor técnica ou por "Hansokumake" do oponente (penalidades técnicas ou devido às ações contrárias ao espírito do Judô).

Culturalmente e em complemento, o Judô não se reduz à sua expressão Olímpica, o Judô continua sendo uma arte marcial, Judô é mais que um esporte, todas as técnicas do Gokyo Kodokan fazem parte da herança do Judô e sempre devem ser ensinadas.

São as mesmas para o "kappo", técnicas de reanimação e mobilizações de articulações praticadas a cerca de quarenta anos atrás por professores e árbitros de Judô que hoje são proibidos em alguns países. Sua prática não é permitida, mas seu conhecimento faz parte da herança do Judô e sob nenhuma circunstância deve ser esquecida. Sua prática não é permitida para os árbitros nas competições **da FIJ/CBJ**.

Os árbitros são os guardiões da expressão física, cultural e filosófica do Judô.

O Judô deve ser entendido para ser apreciado!

Artigo 1 – Árbitros e Oficiais

Para arbitrar em um evento da FIJ, o árbitro deve possuir uma licença internacional da FIJ e estar ativo em seu país e continente. A Comissão de Arbitragem da FIJ selecionará os árbitros para os eventos da FIJ. A seleção é baseada em:

- Ranking dos árbitros FIJ;
- O nível do evento;
- O período em que o evento ocorre (por exemplo, durante ou fora do período de qualificação olímpica);

- A fase de desenvolvimento do árbitro.

Geralmente, o combate deve ser conduzido por um árbitro de nacionalidade diferente dos dois atletas. Para competições por equipe, o mesmo princípio se aplica. Antes da competição, antes da distribuição das categorias de peso nas áreas, os árbitros selecionados são distribuídos para os tatames. A escalação dos árbitros para cada combate é feita usando o software do torneio da FIJ. A seleção é feita para garantir a neutralidade de nação e dá aproximadamente o mesmo número de escalações para ser um árbitro no tatame. Depois de seguir essas condições, a seleção é feita completamente de forma aleatória.

Os melhores árbitros das preliminares, no dia, são selecionados para o bloco final. No fim da competição cada árbitro recebe uma avaliação (pontos). Essa pontuação é então adicionada à lista de classificação dos árbitros da FIJ.

Ninguém deve exercer a função de árbitro durante os eventos organizados pela FIJ ou União Continental se ocupar a posição de Presidente de Federação Nacional, técnico, médico, oficial de equipe nacional, Diretor Nacional de Arbitragem e/ou é responsável pela seleção dos árbitros e de suas avaliações; exceção: os Diretores Nacionais de Arbitragem podem arbitrar Copas Continentais juvenil (cadetes) e juniores, excluindo os Campeonatos Continentais.

Os árbitros devem ser ajudados pelos oficiais técnicos que irão operar o sistema de tempo e pontuação e preencherão a documentação da competição.

Texto a seguir adaptado para CBJ:

Em cada evento da CBJ, haverá Coordenadores de Arbitragem cuja função é garantir que todas as decisões tomadas pelo árbitro são corretas.

O árbitro de tatame tem um sistema de comunicação de rádio que está conectado com os Coordenadores de Arbitragem na mesa técnica.

Os Coordenadores e/ou o Coordenador Geral de Arbitragem, que podem eventualmente intervir, estão sentados em seus lugares reservados com seus próprios sistemas de rádio e vídeo (Sistema de Vídeo Replay). Eles estão conectados com o árbitro e os juizes via rádio. O procedimento está detalhado no Artigo 13.5.

ARTIGO 2 – Posição e Função do Árbitro

O árbitro deve usar o uniforme aprovado pela CBJ sem qualquer uso de cobertura na cabeça, objetos religiosos ou joias e adereços.

Antes de comandar um combate, os árbitros:

- devem se familiarizar com o som da campainha ou meios de indicar o fim do combate em seu tatame específico e com a posição da mesa médica.
- devem verificar se o rádio e fone estão funcionando.
- devem garantir que a superfície da área de competição esteja limpa e em boas condições e se não existe abertura (frestas) entre os tatames.
- devem garantir que não há espectadores, apoiadores ou fotógrafos em posição que cause incômodo ou risco de lesão para os atletas.
- devem garantir que tudo esteja em ordem (por exemplo – área de competição, equipamentos, uniformes, higiene, oficiais técnicos etc.) antes de começar os combates.

Comandando um combate, o árbitro:

- deve ficar dentro da área de combate.
- deve conduzir o combate e administrar as decisões e garantir que as decisões estejam registradas corretamente.
- em casos excepcionais (por exemplo – quando ambos os atletas estão em ne-waza e voltados para

fora), o árbitro deve observar a ação da área de segurança.

O árbitro pode ser demandado a deixar a área de competição durante apresentações ou durante qualquer atraso prolongado na programação da competição.

O atleta vestindo judogi azul está à esquerda do árbitro e o atleta vestindo judogi branco está à direita do árbitro.

Artigo 3 – Função dos árbitros quando não estão comandando uma luta

Árbitros que não estão comandando uma luta devem se sentar à mesa técnica com uma visão plena do tatame, esperando pelo combate designado para eles e, em qualquer caso, prontos para qualquer eventualidade que possa ocorrer durante o evento (por exemplo, chamar a atenção do Coordenador para um erro no placar).

Se um atleta tiver que trocar qualquer parte do judogi fora da área de competição ou precise sair temporariamente da área de competição, após o combate ter se iniciado, por uma razão considerada necessária pelo árbitro, dando a autorização somente em circunstâncias excepcionais, um árbitro designado para um tatame específico, onde não está atuando, deve acompanhar o atleta para verificar que não ocorra nenhuma anomalia. No caso do árbitro designado para um tatame específico não ser do mesmo sexo do atleta, um oficial será designado pelo Diretor de Arbitragem, Coordenadores ou Coordenador Geral de Arbitragem deve e acompanhar o atleta.

Artigo 4 – Gestos

O árbitro deve fazer gestos como indicado abaixo enquanto tomar as seguintes ações:



Saudação, entrando e saindo do tatame.



Esperando antes de iniciar o combate.



Convidando os atletas a entrar no tatame.



Hajime e Soremade



Ippon (ponto completo) – o árbitro levanta um braço bem acima da cabeça com a palma da mão voltada para frente.



Waza-ari (quase Ippon): o árbitro levanta um dos braços lateralmente até a altura do ombro com a palma da mão voltada para baixo.

O gesto de waza-ari:

- deve começar com o braço cruzado no peito, então lateralmente até a posição final.
- deve ser mantido por três (3) a cinco (5) segundos enquanto se movimenta para garantir que a marcação é claramente visível para os Coordenadores de Arbitragem e/ou Comissionados e para o marcador de tempo e placar.

Entretanto, cuidado deve ser tomado enquanto se movimenta para manter os atletas em seu campo de visão.



Waza-ari – awasete – Ippon (dois waza-ari pontuam Ippon): primeiro waza-ari, então o gesto de Ippon.



Osaekomi! (domínio no solo iniciado): enquanto inclina seu corpo em direção aos atletas, deve apontar seu braço, com a palma da mão voltada para baixo. O árbitro deve verificar se a marcação de tempo foi iniciada antes de finalizar o gesto e retornar à posição normal de controle da luta.



Toketa! (domínio no solo quebrado): enquanto inclina seu corpo em direção aos atletas, deve elevar um dos braços para frente, com os dedos juntos e apontados para frente e o dedão para cima, e mover rapidamente a mão da direita para a esquerda, duas ou três vezes. O árbitro deve verificar se a marcação de tempo foi encerrada corretamente.



Mate! (Espere!): deve levantar um dos seus braços até aproximadamente a altura do ombro paralelo ao tatame e mostrar a palma da mão (dedos para cima) para os oficiais técnicos de tempo e pontuação (placar).



Sono-mama \Leftrightarrow Yoshi

Sono-mama! (Mantenha a posição!): deve se inclinar para frente e tocar ambos os atletas com as palmas das mãos.

Yoshi! (Continue!): deve tocar firmemente ambos os atletas com as palmas das mãos e fazer pressão sobre eles.



Levantar-se (retornar à posição inicial do combate): ambos os braços estendidos em direção ao judoca em questão, palmas para cima paralelas ao tatame, o árbitro deve mover as mãos duas ou três vezes de baixo para cima com um movimento de alguns centímetros. O árbitro deve certificar-se que o judoca veja claramente o gesto.



Para indicar o cancelamento de uma opinião expressada: deve repetir com uma mão o mesmo gesto enquanto levanta a outra mão acima da cabeça para frente e acena da direita para a esquerda duas ou três vezes. Não deve haver nenhum anúncio ao cancelar uma opinião expressada (pontuação ou punição).

Caso seja necessário um gesto de retificação, deve ser feito o mais rápido possível após o gesto de cancelamento.

Se a situação permitir, o árbitro sinalizará o cancelamento quando os atletas puderem ver este gesto.



Não válido (ação de projeção não válida para ambos os atletas): elevando uma das mãos acima da cabeça com a palma paralela à cabeça e balançando da direita para a esquerda duas ou três vezes. Nenhum anúncio deverá ser feito.



Kachi: para indicar o vencedor, o árbitro e os atletas devem retornar às suas posições de início do combate; o árbitro dá um passo à frente, indica o vencedor elevando uma mão, palma para dentro, sobre o ombro na direção do atleta vencedor; então, dá um passo para trás para retornar à posição inicial do combate.



Para chamar o médico: deve olhar para a mesa dos médicos, balançar uma das mãos (palma para cima) da direção da mesa dos médicos em direção ao atleta contundido.



Para penalizar (Shido ou Hansokumake): deve apontar em direção ao atleta a ser penalizado com o indicador estendido e o punho fechado.

Se ambos os atletas devem ser penalizados, o árbitro deve fazer o gesto adequado e apontar à ambos os atletas de forma alternada (indicador esquerdo para o atleta à sua esquerda e indicador direito para o atleta à sua direita).



Falta de combatividade: girar os antebraços na altura do peito com movimentos para frente (duas ou três vezes), então, apontar o dedo indicador para o atleta a ser penalizado.



Falso ataque: deve estender os dois braços à frente, com as mãos fechadas e, então, fazer um movimento com as duas mãos para baixo.



Arrumar o judogi: para indicar ao(s) atleta(s) para reajustar o judogi: deve cruzar a mão esquerda sobre a direita, palmas voltadas para dentro, na altura da faixa.



Penalizar o atleta que não reajustar seu judogi: para penalizar um atleta que não reajustou seu judogi corretamente entre o Mate! e o Hajime! subsequente: apontar para o(s) atleta(s) a ser(em) penalizado(s) com o dedo indicador estendido e punho fechado, enquanto anuncia a penalidade e, então, cruzar a mão esquerda sobre a direita, palmas da mão voltadas para dentro, na altura da faixa.



Penalidade por saída de área



Penalidade por pegada na perna



Penalidade por bloqueio com uma das mãos.



Penalidade por bloqueio com as duas mãos.



Penalidade por pegada cruzada por um lado.



Penalidade por recusar o kumi-kata por esconder a gola.



Penalidade por dedos dentro da manga



Penalidade por recusar-se a fazer pegada



Penalidade por pegada em pistola (pistol grip)

Quando não ficar claro, o árbitro pode, depois do sinal oficial, apontar para o atleta azul ou branco (posição inicial) para indicar qual o atleta pontuou ou foi penalizado.

Gestos adicionais em caso de penalidades serão executados em conformidade com a ação a ser sancionada (veja o Artigo 18 – Atos Proibidos e Penalidades).

Os seguintes gestos podem ser encontrados aqui:

www.ijf.org/news/show/refereeing-the-new-gestures

Waza-ari e Shido por queda em duas mãos / cotovelos. O árbitro deve voltar-se em direção ao atleta a ser penalizado com um movimento de aproximadamente 45° e dar um passo atrás enquanto coloca seus dois braços dobrados em 90° paralelos ao tatame, com punhos fechados; retornando à posição normal, então, o árbitro aponta com o indicador para o atleta a ser penalizado.

Shido por Seoi-nage reverso. O árbitro deve voltar-se em direção ao atleta a ser penalizado com um movimento de aproximadamente 45° e colocar as duas mãos com punhos fechados em um lado do peito e então rotacionar levemente seu dorso como no início da técnica.

Shido por ajuste do cabelo. O árbitro deve voltar-se em direção ao atleta a ser penalizado com um movimento de aproximadamente 45° e colocar sua mão com o punho fechado na têmpora, a parte do dedo mindinho em contato com a têmpora (mesmo lado).

Para indicar ao atleta que ele deve sentar-se com as pernas cruzadas na posição inicial se ocorrer um longo atraso no combate, o árbitro deve sinalizar em direção à posição inicial com a mão aberta, palma para cima.

Artigo 5 – Localização (Áreas Válidas)

O combate será disputado na área de competição.

Todas as ações são válidas e podem continuar (sem mate), desde que um dos atletas tenha alguma parte do corpo tocando na área de combate e a ação tiver sido iniciada dentro da área de combate.

Qualquer nova técnica aplicada quando os dois atletas estão do lado de fora da área de combate não deve ser reconhecida.

Exceções:

a) Quando uma projeção é iniciada com apenas um atleta em contato com a área de combate, mas durante a ação ambos os atletas saem da área de combate. Neste caso, a ação pode ser considerada para fins de pontuação, se a ação continuar ininterruptamente na proximidade do limite da área de combate e não mais que dois metros na área de perigo.

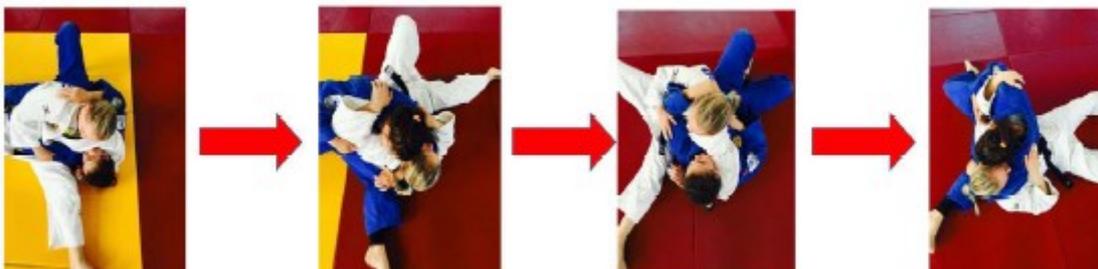
Similarmente, qualquer contra-ataque imediato pelo atleta que não estava em contato com a área de combate quando a ação de projeção se iniciou dentro da área, pode ser considerada para fins de pontuação, se a ação continuar ininterruptamente na proximidade do limite da área de combate e não mais que dois metros na área de perigo.

b) Ações de ne-waza (destinada a osaekomi-waza, kansetsu-waza ou shime-waza) são válidas e podem continuar fora da área de combate se foram iniciadas dentro.

O kansetsu-waza e shime-waza iniciados dentro da área de combate, e reconhecidos como sendo efetivos para o oponente, podem ser mantidos, mesmo se os atletas estiverem fora da área de combate, desde que exista progressão.

c) Ne-waza fora da área de combate: se a ação de projeção é finalizada do lado de fora da área de combate, na proximidade do limite da área de combate e não mais que dois metros na área de perigo, e imediatamente um dos atletas aplicar osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza, esta técnica deve ser validada desde que exista progressão.

Se durante ne-waza, fora da área de combate, uke assume o controle com osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza, em uma sucessão contínua, deve também ser válida.



d) Se durante o ne-waza, fora da área de combate, os atletas saem da área de segurança e o árbitro não seja capaz de anunciar Mate!, esta situação deve ser tratada com uma decisão dada pelo árbitro após consulta com o Coordenador e/ou Coordenador Geral de Arbitragem.

Uma vez o combate iniciado, se a permissão é dada pelo árbitro, os atletas podem deixar a área de combate.

A permissão será dada apenas em circunstâncias muito excepcionais, como a necessidade de trocar um judogi que tenha sido danificado ou sujo.

A mesma permissão será dada no caso de um acidente no qual o médico seja necessário; esta intervenção será feita fora do tatame, próxima a própria área ou próximo à mesa médica; o atleta será acompanhado por um outro árbitro designado para o tatame específico.

Artigo 6 – Duração do Combate

1) A duração dos combates deve ser determinada de acordo com as regras do torneio.

Para todas as competições da **CBJ** o tempo de duração dos combates será:

- Sênior Masc./Equipe: 4 minutos tempo real de combate
- Sênior Fem./Equipe: 4 minutos tempo real de combate
- Junior Sub 21 Masc. e Fem./Equipe 4 minutos tempo real de combate
- Juvenil Sub 18 Masc. e Fem./Equipe 4 minutos tempo real de combate

Esses tempos devem ser seguidos pelas Federações Nacionais para competições, Sênior, Júnior e Juvenil.

2) Qualquer atleta tem direito a 10 minutos de descanso entre os combates.

Artigo 7 – Tempo de Osaekomi

- a) Ippon: 20 segundos.
- b) Waza-ari: 10 segundos ou mais, porém menos de 20 segundos.

Artigo 8 – Técnica Coincidente com o Sinal de Tempo

1) Qualquer resultado imediato de uma técnica iniciada ao mesmo tempo em que toca o sinal de tempo será válida.

- 2) Embora uma técnica de projeção possa ser aplicada simultaneamente com a campainha, se o árbitro ou os Coordenadores de Arbitragem e/ou Coordenador Geral de Arbitragem decidirem que não terá efeito imediato, o árbitro deve anunciar Sore-made!, sem qualquer valor para fins de pontuação.
- 3) Qualquer técnica aplicada depois de tocar a campainha para indicar o fim do tempo de combate não deve ser válida, mesmo se o árbitro não tenha ainda anunciado Sore-made!.
- 4) Osaekomi! no caso de proximidade ou coincidindo com o sinal de tempo: quando o Osaekomi! é anunciado simultaneamente com a campainha ou dispositivo audível similar indicando o sinal de tempo atribuído para o combate ou quando o tempo restante é insuficiente para permitir a conclusão do Osaekomi!, o tempo atribuído para o combate será prorrogado até que o Ippon (ou equivalente) seja anunciado ou o árbitro anuncie Sore-made!.

Durante esse tempo o atleta que receber o Osaekomi! (uke) pode contra-atacar aplicando osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza. O tempo continuará até o anúncio de Ippon (ou equivalente), ou Sore-made!

Artigo 9 – Início do Combate

- 1) O árbitro deve estar sempre em posição para começar o combate antes da chegada dos atletas na área de competição.

Na competição individual o árbitro deve estar no centro do tatame 2m atrás da linha da qual os atletas iniciam e deve estar voltado para a mesa técnica.

Na competição por equipes, antes de começar os combates para todos os encontros, a cerimônia de saudação entre as duas equipes se dará da seguinte maneira:

- a) O árbitro permanecerá no mesmo lugar como nas competições individuais. Por indicação dele, as duas equipes entrarão pelo lado designado, na linha externa da área de combate, em ordem decrescente e com o maior peso próximo ao árbitro, com as equipes frente a frente.
- b) Na ordem do árbitro, as duas equipes avançarão para a posição inicial na área.
- c) O árbitro deve ordenar às equipes que se virem voltadas para a mesa técnica, estendendo os seus braços em paralelo para frente, com as palmas das mãos abertas, e anunciará "Rei", a ser feito simultaneamente por todos os componentes de ambas as equipes. O árbitro não se curvará.
- d) Então o árbitro ordenará, em um gesto de braços em ângulos retos, antebraços para cima e as palmas das mãos voltadas uma para a outra "otagai-ni" (ficar de frente um para o outro), anunciando "Rei" (cumprimento), a ser realizado da mesma maneira que na seção anterior.
- e) Após finalizar a cerimônia de saudação, os componentes das duas equipes irão sair pelo mesmo lugar pelo qual eles entraram, esperando, na borda externa centralizada na área de combate, os atletas de cada equipe que devem fazer o primeiro combate. Em cada combate, eles realizarão o mesmo procedimento de saudação como na competição individual.
- f) No caso de um número igual de vitórias ao término do último combate da disputa, o árbitro deve ordenar às equipes a proceder de acordo com os parágrafos a) e b), no sentido de esperar pelo sorteio do combate extra. Uma vez que o sorteio seja feito, os respectivos atletas ficarão no tatame para o combate extra de Golden score, enquanto o resto da equipe deve deixar o tatame.
- g) Após finalizar o último combate da disputa, o árbitro ordenará as equipes que procedam como descritos nos parágrafos a) e b), anunciando, então, o vencedor. A cerimônia de saudação será realizada na ordem inversa do início, saudando entre si e, finalmente, para a mesa técnica.

- 2) Os atletas estão livres para saudar ao entrar ou sair da área de combate, embora não seja obrigatório.

Quando entrarem na área do tatame, os atletas devem caminhar até a entrada da área de combate ao

mesmo tempo.

Os atletas não devem apertar as mãos antes de iniciar o combate.

3) Os atletas devem então caminhar para a borda externa da área de combate (na área de segurança) em seu respectivo lado de acordo com a ordem da luta (judoca de judogi branco no lado direito e judoca de judogi azul do lado esquerdo da posição do árbitro) e permanecem parados lá.

Ao sinal do árbitro, os atletas devem-se movimentar à frente para suas respectivas posições iniciais e simultaneamente fazer a saudação um de frente para o outro e dar um passo à frente com o pé esquerdo.

Uma vez o combate ter terminado e o árbitro der o resultado, os atletas simultaneamente devem dar um passo atrás com o pé direito e saudar entre si.

Se os atletas não se saudarem ou se fizerem incorretamente, o árbitro deve instruir que o façam corretamente.

4) O combate sempre se iniciará com os atletas na posição em pé, vestindo seu judogi corretamente com a faixa amarrada firmemente acima dos ossos do quadril, então o árbitro anunciará o Hajime!.

Durante o combate o judoca deve arrumar sempre seu judogi rapidamente entre o "Mate!" e o "Hajime!".

5) O médico credenciado pode solicitar ao árbitro que pare o combate nos casos e com as consequências reguladas no Artigo 20.

Artigo 10 – Transição de Tachi-waza para Ne-waza (A) e de Ne-waza para Tachi- waza (B)

Transições de tachi-waza para ne-waza são consideradas válidas se tori ou uke faz um ataque real ou um contra-ataque e, então, eles tentam osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza.

É considerado tachi-waza quando ambos os atletas estão em posição de pé e não estão em nenhuma das seguintes posições de ne-waza.

Pegada abaixo da faixa na fase final de uma projeção é permitida se o oponente já estiver em ne-waza.

Se a técnica de projeção é interrompida, pegada abaixo da faixa é uma ação de ne-waza. Pegada abaixo da faixa na fase final de uma técnica de projeção, como soto-makikomi continuando para ushiro-gesa-gatame ou ura-gatame e ações de técnicas similares, é permitida. A pegada abaixo da faixa que se converte como parte essencial de uma projeção não é permitida.

O judoca ainda não pode fazer a pegada abaixo da faixa para projetar.

Ne-waza é quando ambos os atletas têm os dois joelhos no solo (Figura 1)



Figura 1

Se existe uma perda de contato entre os atletas e não existe a possibilidade de continuidade, Mate! deve ser dado (Figura 2).



Figura 2

Deitado de bruços no chão, o atleta de azul é considerado em ne-waza (Figura 3).



Figura 3

Controle na pegada do atleta de pé (branco), ainda consideramos o atleta (azul) de joelhos em tachi-waza e, conseqüentemente, regras de tachi-waza devem ser aplicadas (Figura 4).

Entretanto, se branco não atacar imediatamente, então o árbitro deve pronunciar Mate! O atleta ajoelhado (azul) não pode agarrar as pernas para defender o ataque com seus braços, se isso ocorrer, shido será dado.



Figura 4

Nesta posição (Figura 5) o atleta branco pode projetar seu oponente, mas o ataque deve ser feito imediatamente.

Se o atleta de azul tem dois cotovelos e dois joelhos no solo, o atleta branco pode fazer uma técnica, mas

APENAS para transição em ne-waza.



Figura 5

Nas posições seguintes (Figuras 6-8) o atleta de joelhos (azul) não pode pegar nas pernas com suas mãos/braços para se defender da projeção. Se isso ocorrer, shido será dado.



Figura 6

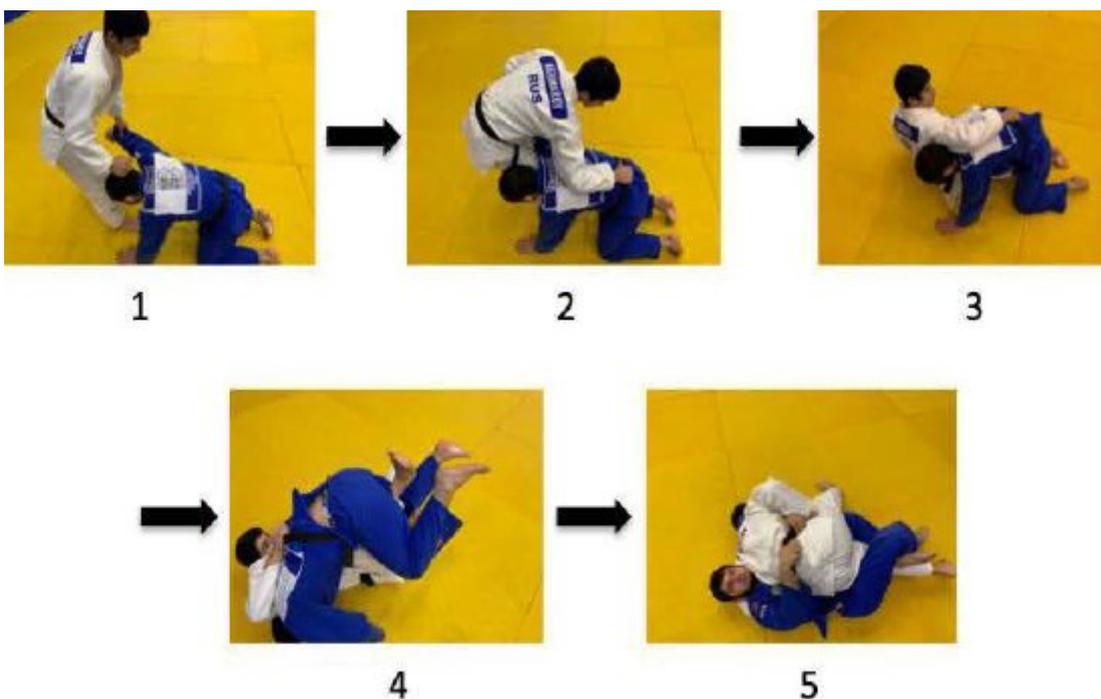


Figura 7

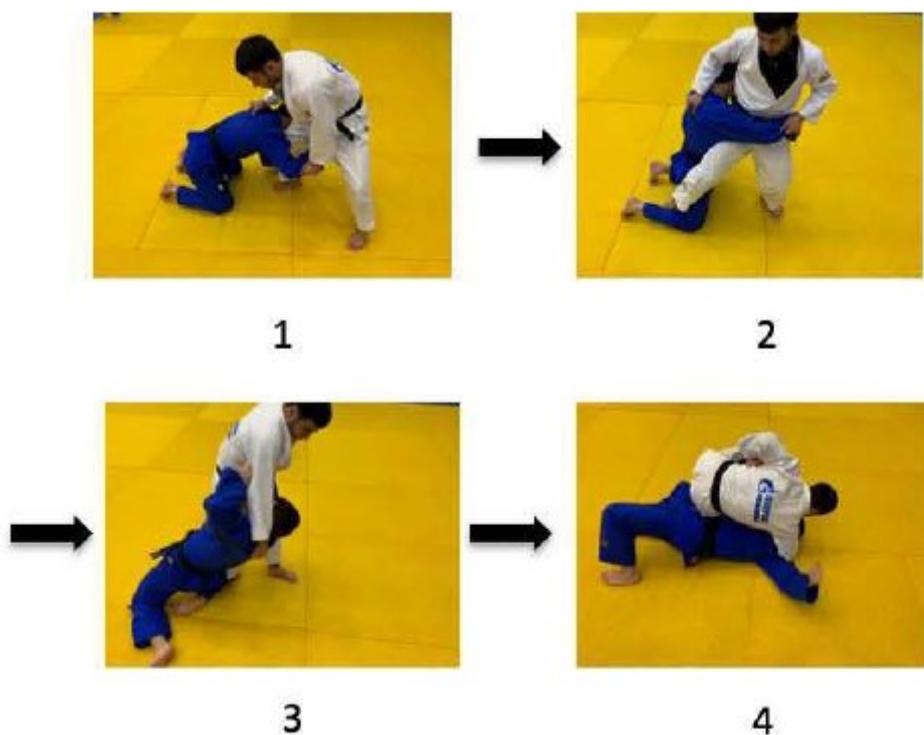


Figura 8

A1. Os atletas devem ser capazes de mudar de nage-waza para ne-waza na medida em que isto seja feito por um dos casos referenciados neste artigo. Entretanto, se a técnica usada não é contínua, o árbitro deve anunciar Mate! e ordenar aos atletas a recomeçarem o combate na posição em pé.

A2. Situações que permitem a transição de tachi-waza para ne-waza.

a) Quando um dos atletas cai no chão e não existe pontuação ou waza-ari é dado, qualquer atleta pode, sem interrupção, tomar a ofensiva e continuar em ne-waza.

Exemplo: Nestas posições abaixo, tori, após aplicar um ataque real, pode aplicar sutemi-waza que pode continuar em ne-waza.



Exemplo: Nestas posições abaixo, tori pode aplicar uma técnica de projeção e pode continuar com kansetsu-waza, shime-waza ou osaekomi-komi (não mostrado), após um ataque real ou um contra-ataque.



c) Em qualquer outro caso em que um atleta cai ou está prestes a cair, não coberto pelas subseções anteriores deste artigo, o outro atleta pode tirar proveito da posição desequilibrada de seu oponente para entrar em ne-waza.

A2. Exceções

Quando um atleta puxa seu oponente para baixo e entra em ne-waza não estando de acordo com as regras acima e seu oponente não tira proveito disso para continuar em ne-waza, o árbitro deve anunciar mate e penalizar com shido o atleta que tenha infringido o Artigo 18. Se, por outro lado, o oponente tirar vantagem da ação de tori, o trabalho em ne-waza pode continuar.

B1. Os atletas devem ser capazes de mudar de ne-waza para tachi-waza se a situação não é perigosa para ambos os atletas com ou sem agarre e ambos estão mais ou menos face-a-face.

Entretanto, se a técnica utilizada não for contínua, o árbitro deve anunciar mate e ordenar que ambos os atletas retomem o combate da posição em pé.

A pegada de kata-sankaku (pegando com ambos os braços o pescoço e um ombro do oponente) em ne-waza é uma ação permitida (figura 1).

Situação de pegada de kata-sankaku em ne-waza: é proibido bloquear o corpo do oponente com as pernas e deve ser dado mate (figura 2).

Se a pegada de kata-sankaku é usada iniciando-se de ne-waza para tachi-waza, ou em tachi-waza diretamente, será chamado mate imediato (figura 3).

A pegada de kata-sankaku com a intenção de projetar deve ser considerada hansoku-make.



1



2



3

Artigo 11 – Aplicação do Mate

1) Geral

O árbitro deve anunciar Mate! (Espere!) para parar temporariamente o combate nas situações cobertas por este artigo. Para recomençar o combate, o árbitro deve anunciar Hajime! (Início!).

Os atletas devem retornar rapidamente às suas posições em pé nos seguintes casos:

- O árbitro dará shido por pisar fora.

- O árbitro dará um terceiro shido – hansoku-make
- O árbitro mandará os atletas ajustarem seus judogi.
- O árbitro é de opinião que um atleta(s) necessita de atenção médica.
- O árbitro é de opinião que existe risco aos atletas.

Quando um Mate! é dado para aplicação de um shido para o atleta merecedor, os atletas permanecem no lugar, sem precisar retornar para a posição inicial (Mate! – shido – Hajime!).

O árbitro, tendo anunciado Mate!, deve tomar cuidado para manter os atletas dentro de seu campo de visão, caso eles não tenham escutado o anúncio e continuar lutando ou se qualquer outro incidente surgir.

2) Situações onde o árbitro deve anunciar Mate!:

- Quando ambos os atletas saem completamente da área de competição sem ação contínua iniciada dentro da área de competição.
- Quando um ou ambos os atletas executarem um dos atos proibidos listados no Artigo 18 destas regras.
- Quando um ou ambos os atletas estão lesionados ou sentem-se mal. Se qualquer das situações do Artigo 20 ocorrer, o árbitro, depois de anunciar Mate!, deverá chamar o médico para executar a necessária atenção médica de acordo com o referido artigo, seja por pedido do atleta, ou diretamente dependendo da seriedade da lesão. Em caso de "pequena" lesão, a intervenção médica será realizada do lado de fora da área de competição, próximo da própria área ou perto das instalações médicas; o atleta será acompanhado por árbitro não-atuante do tatame específico.
- Quando for necessário que um ou ambos os atletas ajustem seu judogi.
- Quando durante ne-waza não existir progresso evidente.
- Quando um atleta recupera uma posição de pé ou quase em pé do ne-waza, tendo seu oponente de costas, com as mãos completamente afastadas do tatame e sem que o oponente possa progredir na ação.
- Quando um atleta, em/ou saindo de ne-waza, recupera a posição de pé e levanta o seu oponente, que está deitado de costas com uma ou ambas as pernas ao redor de qualquer parte do corpo do atleta em pé, livre do tatame.
- Quando um atleta realiza ou tenta realizar kansetsu-waza ou shime-waza na posição em pé.
- Quando um atleta inicia ou realiza qualquer movimento preparatório de um tipo de luta ou técnica de *wrestling* (não genuína do Judô) o árbitro deve imediatamente anunciar mate, tentando parar e não deixar o atleta que executa terminar a ação.
- Quando tori aplica shime-waza ou kansetsu-waza estirando a perna do uke, deve-se dar mate imediatamente e aplicar shido.
- Quando os atletas alcançam a marca de 2m da área de segurança.
- Quando em qualquer outro caso que o árbitro julgue necessário.

3) Situações em que o árbitro NÃO deve anunciar Mate!

- Para impedir que os atletas saiam da área de combate, na proximidade do limite da área de combate e não mais que dois metros, a menos que a situação seja considerada perigosa.
- Quando existir uma projeção iniciada dentro da área de combate e ambos os atletas continuem a sair como parte da ação na proximidade do limite da área de combate e não mais que dois metros.

Quando um atleta, que escapou de osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza e pareça precisar ou

mesmo pedir um descanso.

Estas são ações válidas e o mate não deve ser dado.



Mate! não deve ser dado se a ação se iniciar dentro da área válida.



Artigo 12 – Sono-mama

- 1) Sono-mama! (Mantenha a posição!) somente pode ser aplicado em situações em que os atletas estão em ne-waza.
- 2) Em qualquer caso em que o árbitro deseja interromper temporariamente o combate sem causar uma mudança na posição dos atletas, ele deve anunciar Sono-mama!, fazendo o gesto apresentado no Artigo 4.7, enquanto garante que não exista mudança na posição ou na pegada de qualquer atleta.
- 3) Para recomençar o combate, o árbitro deve anunciar Yoshi! (Continue!) fazendo o gesto no Artigo 4.

Artigo 13 – Fim do Combate

1) **No tempo regular (4 minutos), um combate somente pode ser vencido por uma pontuação técnica ou pontuações (waza-ari ou Ippon).** O combate também pode ser vencido por hansoku-make (uma punição direta ou punições cumulativas levando a uma desclassificação) ao oponente.

Uma punição nunca corresponde a uma pontuação.

O árbitro deve anunciar Sore-made! (Fim!) para indicar o fim do combate nos casos abordados neste artigo. Após este anúncio o árbitro deve sempre manter os atletas dentro de seu campo de visão no caso de não o ouvirem e continuarem lutando. O árbitro deve instruir os atletas a ajustarem seus judogi, se necessário, antes de indicar o resultado.

Após o árbitro ter indicado o resultado do combate fazendo o gesto mostrado no Artigo 4, os atletas devem dar um passo atrás, fazer a saudação e sair da área de combate pelos lados da área, particularmente ao redor da área de segurança.

Quando os atletas estiverem saindo do tatame, eles devem estar usando o seu judogi de maneira correta e não deve remover qualquer parte do judogi ou a faixa antes de deixar a área de disputas.

Caso o árbitro indique a vitória para o atleta errado por engano, os Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem devem garantir que o árbitro altere sua decisão errada antes que o árbitro deixe a área de competição.

Todas as ações e decisões tomadas pelo árbitro e acordadas pelos Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem devem ser finais e sem apelação.

Os Coordenadores de Arbitragem são responsáveis por todas as regras e decisões durante o combate. Em circunstâncias excepcionais a decisão será tomada pelos Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem.

2) **Situações de Sore-made!**

- a) Quando um atleta pontua Ippon ou waza-ari – awasete – Ippon (Artigos 15 e 16).
- b) No caso de hansoku-make (Artigo 18).
- c) No caso de kiken-gachi (vitória pelo abandono do oponente) (Artigo 19).
- d) Quando um atleta não pode continuar devido a uma lesão (Artigo 20).
- e) Quando o tempo atribuído para o combate tenha expirado.
- f) Waza-ari decorrente de uma ação de projeção durante o Golden Score.

3) **O árbitro deve definir o combate da seguinte maneira**

- a) Quando um atleta pontuar Ippon ou equivalente, ele deverá ser declarado o vencedor.
- b) Quando ambos os atletas não têm pontuação técnica, ou as pontuações técnicas são iguais ao final do tempo regular do combate, o combate deve continuar em Golden Score, independentemente do número de shido dado.
- c) No caso em que ambos em que ambos os atletas não tenham pontuação ou ambos tenham waza-ari e então pontuem Ippon simultaneamente, durante o tempo regular de combate, o combate deve ser decidido por Golden Score.
- d) No caso em que um atleta possua waza-ari e então ambos pontuem Ippon simultaneamente, durante o tempo regular de combate, o combate deve continuar até o fim.

4) Período do Golden Score

Nas competições individuais ou por equipes quando o tempo do combate termina com as circunstâncias do parágrafo 3b desse artigo, o árbitro deve anunciar Sore-made! para terminar temporariamente o combate e os atletas devem retornar às suas posições iniciais.

O árbitro deve anunciar Hajime! para recomeçar o combate no momento que a mesa técnica com o placar esteja pronta. Não haverá período de descanso entre o fim do combate original e o início do Golden Score.

Não haverá tempo limite para o Golden Score. Qualquer pontuação e/ou números de shido existentes no tempo regular serão levados para o período do Golden Score e permanecerão no placar.

O Golden Score só pode ser vencido por uma pontuação técnica (waza-ari ou Ippon) ou por hansoku-make (direto ou por shido acumulativo). Se o hansoku-make direto é dado, as consequências serão as mesmas daquelas do tempo regular.

O árbitro então anunciará Sore-made!.

No período do Golden Score o osaekomi-waza pode ir até o final (20 segundos) e tori pode ganhar por Ippon. Se o tempo de osaekomi-waza for de 10 a 19 segundos e o osaekomi-waza terminar, o árbitro anunciará waza-ari e sore-made!

Caso tori decida segurar em osaekomi-waza até os 20 segundos (Ippon!), uke pode aplicar osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza e ele ganhará a luta mesmo se seu oponente já tenha waza-ari.

Situações especiais durante o Golden Score:

- a) Se apenas um atleta exercer o seu direito de participar do período do "Golden Score", e o outro atleta se recusar, o atleta que desejar competir deve ser declarado vencedor por "kiken-gachi".
- b) No caso em que ambos os atletas marcarem simultaneamente Ippon, o árbitro deve anunciar mate e continuar o combate sem levar em conta essas ações para fins de pontuação.
- c) Para hansoku-make direto dado para ambos os atletas, o Coordenador Geral de Arbitragem junto com a Coordenação Técnica irão decidir.

5) Sistema de Vídeo Replay

O Coordenador Geral de Arbitragem e os demais Coordenadores são responsáveis por todas as regras e decisões durante o combate.

Os Coordenadores de Arbitragem, em colaboração com o Coordenador Geral de Arbitragem, devem intervir em qualquer circunstância na qual uma avaliação ou procedimento realizado pelo árbitro não está alinhado com as regras de arbitragem da FIJ/**CBJ**.

A intervenção deve ser imediata sem perda de tempo ou hesitação. Se o Coordenador Geral de Arbitragem e os Coordenadores de Arbitragem concordarem, a decisão é validada ou corrigida. Se a situação não é clara e não existe consenso entre o Coordenador Geral de Arbitragem e os Coordenadores de Arbitragem, nenhuma intervenção é realizada (Hajime!).

A visualização do Sistema de Vídeo Replay e subsequente a comunicação com os árbitros conforme regulamentado neste artigo caberá ao critério dos Coordenadores e/ou o Coordenador Geral de Arbitragem que supervisionam o tatame.

A revisão obrigatória usando o Sistema de Vídeo Replay em suporte da decisão no tatame será feita sob as seguintes circunstâncias:

- 1) Qualquer decisão envolvendo o fim do combate, durante o tempo do combate, bem como no período de Golden Score.
- 2) Em uma situação de kaeshi-waza: o judoca que recebe o ataque e inicia o contra-ataque **NÃO PODE** usar o impacto da queda no tatame para terminar sua ação de kaeshi-waza e tê-lo avaliado. Se a

ação permitir, ele pode, no entanto, continuar em ne-waza:

- Se os dois atletas caírem juntos sem claro controle para nenhum deles, nenhuma pontuação será dada.
- Qualquer ação após a queda será considerada como uma ação de ne-waza.

Não será dada nenhuma pontuação para técnicas de contra-ataque onde o ataque inicial é rolado para suas costas, em função de ação do judoca que defende ou contra-ataca. Deve existir uma diferença entre a técnica de contra-ataque aplicada corretamente / queda no tatame e virar / rolar sobre o oponente. No caso da técnica correta como uchi-mata-gaeshi, harai-goshi-gaeshi ou hane-goshi-gaeshi, mas também uchi-mata-sukashi, ura-nage, yoko-guruma, tani-otoshi, ko-soto-gari e ko-soto-gake, se pudermos identificar a técnica com uma queda de 90°, haverá uma pontuação. No caso de uma queda de frente ou menor de 90°, o rolamento para as costas será considerado como transição para ne-waza.

Não deve haver uso não autorizado ou solicitação de uso do Sistema de Vídeo Replay, a não ser pelo árbitro, Coordenadores de Arbitragem e/ou Coordenador Geral de Arbitragem. Um técnico pode solicitar à Coordenação de Arbitragem / Coordenadores para revisar uma situação da luta em que seu judoca esteja envolvido, preenchendo o Requerimento de Análise Técnica disponível na mesa técnica. A ação pode ser vista no intervalo entre as preliminares e o bloco final.

Para eventos onde não há Sistema de Vídeo Replay ou a ocorrência não pode ser visualizada, os dois (2) árbitros de mesa podem ser usados e a regra de maioria de três será aplicada. **Nesse caso o Coordenador Geral de Arbitragem deve ser comunicado.**

Artigo 14 – Ippon

Pontuação para ações que, sem parar, são uma continuação das técnicas de Judô.

Se houver uma parada na ação, não há pontuação. Continuidade. É importante que não haja interrupção durante a execução de técnicas de projeção diretas, técnicas de contra-ataque ou combinações.

Avaliação dos pontos em nage-waza.

Os quatro critérios para o Ippon são;

- **velocidade,**
- **força,**
- **Sobre as costas, e**
- **Controle com habilidade,** até o final da queda.

Olhando para a linha dos ombros até os quadris. Ambos devem estar em um ângulo que seja de no mínimo 90° em relação ao tatame para considerar que há uma pontuação.

1. O Ippon será dado quando o atleta projetar seu oponente de costas, aplicando uma técnica ou contra-ataque à técnica de ataque do seu oponente, com considerável habilidade e com máxima eficiência (*). Uma técnica de Judô que está presente no conjunto aceito de técnicas do Judô (gokyo) deve ser identificada. Apenas caindo e rolando e caindo de lado/costas no decorrer do combate, sem a aplicação clara de uma técnica, não é suficiente para pontuar. Deve estar dentro do conteúdo da lista publicada de técnicas de Judô da Kodokan.

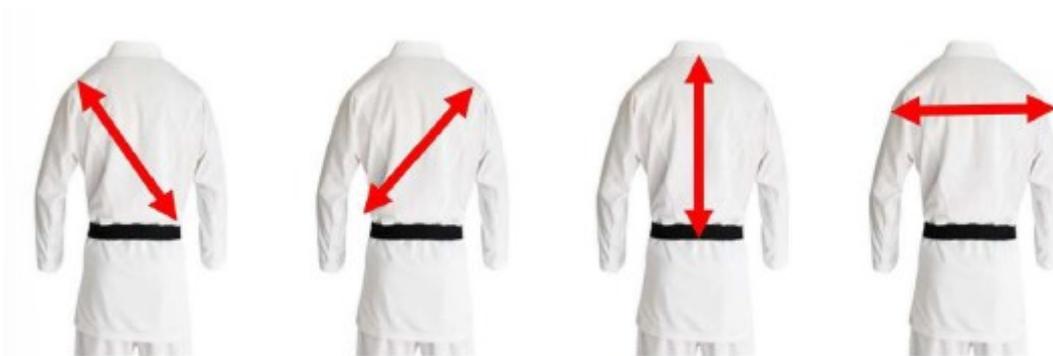
(*)

“**ikioi**” = impulso com força e velocidade, e

“**hazumi**” = habilidade com ímpeto, definição ou ritmo.

A rolagem de costas pode ser considerada Ippon apenas se não existir pausa durante a queda. A diferença

na forma de rolar é que determina a avaliação dos pontos. É Ippon quando o uke rola de costas.



2. Todas as situações em que um dos atletas deliberadamente fizer uma "ponte" (cabeça e um pé ou ambos os pés em contato com o tatame) depois de ter sido projetado serão consideradas Ippon.



Esta decisão é tomada para a segurança dos atletas, então eles não podem tentar escapar da técnica e pôr em perigo a sua coluna cervical. Além disso, uma tentativa de ponte (arco do corpo) deve ser considerada como uma "ponte".

Nenhuma pontuação ou penalidade será dada se a queda de uke ocorrer sobre o corpo do tori, de tal forma que nem todas as partes do corpo do uke que envolvem a situação de ponte (cabeça, pé ou pés) toquem no tatame.

Avaliação de Ippon em Katame-waza.

- Quando um atleta domina com osaekomi-waza o outro atleta, que é incapaz de escapar por 20 segundos depois do anúncio de Osaekomi!
- Quando um atleta desistir batendo duas vezes ou mais com a mão ou pé ou diga Maitta! (eu desisto), geralmente como resultado de um osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza.
- Quando um atleta perde a consciência pelo efeito de osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza.

Quando um atleta deve ser penalizado com hansoku-make, o outro atleta deve ser imediatamente declarado o vencedor com uma pontuação equivalente ao Ippon.

Situações Especiais

- Técnicas simultâneas – quando ambos os atletas caem no tatame após o que parece ser ataques simultâneos e os árbitros não conseguem decidir qual técnica dominou, não deve haver pontuação.
- No caso em que ambos os atletas simultaneamente marcam Ippon o árbitro agirá conforme regulado no Artigo 13 parágrafo 4.b.

Artigo 15 – Waza-ari

Pontuação para ações que, sem parar, são uma continuação das técnicas de Judô.

Se houver uma parada na ação, não há pontuação.

Avaliação dos pontos em nage-waza.

O árbitro deve anunciar waza-ari (quase Ippon) quando em sua opinião a técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

- **O Critério de waza-ari compreende uma queda ao longo de todo o lado do corpo em um ângulo de 90° ou mais para as costas, ou sobre um ombro e a parte de cima das costas. A pontuação deve ser dada para a queda sobre todo o lado do corpo mesmo que o cotovelo esteja fora. A posição do quadril e do ombro deve ser considerada. Tudo fora desses critérios não deve ser pontuado.**
- **Queda sobre os dois cotovelos ou sobre as duas mãos ou um cotovelo e uma mão, na direção das costas, será waza-ari para tori e shido para uke.**
- **Quando os quatro critérios de Ippon não são alcançados.**

As quedas abaixo são consideradas waza-ari.



Para não dar um mau exemplo para os jovens judocas, a queda com ambos os cotovelos ou duas mãos ou um cotovelo e uma mão é considerada válida e deverá ser avaliada com waza-ari.



- Queda somente sobre um cotovelo não pode ser usada para avaliação.
- Queda no lado superior do corpo deve ser avaliada com waza-ari.
- Queda sobre um cotovelo, de nádegas ou de joelho com continuação imediata para as costas será waza-ari.
- Rolando pode ser considerado waza-ari se existir uma pausa durante a queda ou se a queda é sobre um lado (parte de baixo das costas para os ombros ou dos ombros para a parte de baixo das costas). A diferença do rolamento determina a avaliação da pontuação. Será waza-ari quando o uke (cai) rola de lado ou na lombar.
- Queda na parte superior dos ombros deve ser avaliada com waza-ari.



As quedas abaixo não são consideradas waza-ari.



Avaliação dos pontos em osaekomi-waza

- a) Quando um atleta segurar com osaekomi-waza o outro atleta que é incapaz de fugir por 10 segundos ou mais, porém por menos que 20 segundos.

Artigo 16 – Waza-ari – awasete – Ippon

Se um atleta ganhar um segundo waza-ari no combate, o árbitro deve anunciar waza-ari – awasete – Ippon (dois waza-ari marcam Ippon).

Artigo 17 – Osaekomi-waza

O árbitro deve anunciar Osaekomi! para uma técnica aplicada quando o atleta que está sendo seguro:

- é controlado pelo lado, retaguarda ou por cima) por seu oponente e
- tem suas costas inteiras ou a parte superior das costas (região da escápula) em contato com o tatame.

O atleta que está aplicando o domínio não deve ter seu corpo ou sua perna(s) controlados pelas pernas do seu oponente, ou por cima ou por baixo da perna.

Se esta última situação acontecer após o árbitro anunciar Osaekomi!, ele deve anunciar Toketa!



O atleta que está aplicando o osaekomi-waza deve ter o seu corpo sobre o corpo do oponente, cobrindo-o para manter o oponente embaixo do seu corpo.

Ele deve aplicar pressão na parte superior frontal do corpo do oponente com a parte superior frontal do seu corpo na posição kesa, shiho ou ura, ou seja, semelhante às técnicas kesa-kami-shiho-ura- gatame e sankaku.

Caso um atleta que esteja controlando seu oponente com um osaekomi-waza, mude sem perder o controle para outro osaekomi-waza, o tempo de osaekomi continuará até o anúncio de Ippon (ou equivalente), Toketa! ou Mate!

Quando o osaekomi-waza está sendo aplicado e tori comete uma infração que mereça uma penalidade (shido), o árbitro deve anunciar Mate!, fazer retornar os atletas para suas posições iniciais e:

- Se o tempo do Osaekomi! é menor que 10 segundos, atribuir a penalidade e recomeçar o combate anunciando Hajime!;
- Se o tempo do Osaekomi! é de 10 segundos ou mais, porém menos que 20 segundos, atribuir a penalidade e a pontuação (waza-ari);

em seguida recomeçar o combate anunciando Hajime!.

Quando o osaekomi está sendo aplicado e uke comete uma infração merecendo uma penalidade, o árbitro deve anunciar Sono-mama!, atribuir a penalidade, em seguida recomeçar o combate tocando em ambos os atletas e anunciar Yoshi!

Quando a situação permitir e para não interromper a ação positiva de tori, o árbitro atribuirá diretamente a penalidade apontando para o uke sem interromper o combate com Sono- mama!.

Entretanto, se a penalidade a ser atribuída for hansoku-make para tori ou uke, o árbitro deve, após anunciar Sono-mama!, consultar os Coordenadores de Arbitragem e/ou o Coordenador Geral de Arbitragem, anunciar mate para os atletas retornarem às suas posições iniciais, então atribuir hansoku-make e encerrar o combate anunciando Sore-made!.

Se um Osaekomi! existir, mas o árbitro não anunciar osaekomi, os Coordenadores de Arbitragem e/ou o Coordenador Geral de Arbitragem devem informar o árbitro, que deve anunciar Osaekomi! imediatamente.

Os Coordenadores de Arbitragem e/ou Coordenador Geral de Arbitragem, tendo consultado o Sistema de Vídeo Replay, podem quantificar o tempo exato do Osaekomi e comunicá-lo ao árbitro para decisão relativa à imobilização.

O árbitro, após o anúncio Osaekomi!, não deve anunciar Toketa! na presença de situações em que, por exemplo, as costas do atleta que está sendo segurado não estão mais em contato com o tatame, (por exemplo, ponte), mas o atleta que aplica a imobilização mantém com o controle inicial de qualquer maneira.

Se o uke escapar de osaekomi-waza fora da área de combate nas proximidades do limite da área de combate e não mais de dois metros:

- O árbitro deve comandar Mate! se NÃO houver continuação imediata, nem de tori nem de uke, na aplicação de osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza e, neste caso, atribuir a pontuação para o osaekomi-waza em questão.
- O árbitro deve comandar Toketa! se houver uma continuação imediata, ou de tori ou de uke, na aplicação de osaekomi-waza, shime-waza ou kansetsu-waza e, neste caso, atribuir a pontuação para o osaekomi-waza em questão, deixando esta última ação continuar.
- Se a ação de osaekomi-waza, fora da área de combate, ultrapassar o limite de dois metros, o árbitro deve comandar Ippon! Sore-Made!

Este tipo de osaekomi-waza não é válido e o árbitro deve comandar Mate! no caso de não existir progressão na ação.



Este tipo de osaekomi-waza não é válido e o árbitro deve comandar Mate! imediatamente.



Nunca é permitido segurar um osaekomi-waza ao redor da cabeça/pescoço sem o controle de pelo menos um braço. Controle em ne-waza usando braços ou pernas ao redor do pescoço sem o braço do oponente dentro será considerado Mate!.

Artigo 18 – Atos Proibidos e Penalidades

Os atos proibidos são divididos em infrações que recebem a penalização de:

- Shido - dois (2) shido podem ser concedidos e o terceiro será hansoku-make. O atleta é desclassificado e **pode continuar** na competição, se for o caso.
- Hansoku-make - o atleta é desclassificado e **não pode continuar** na competição.

Uma competição não pode ser decidida por shido simples ou cumulativo, até que o hansoku-make seja alcançado.

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

Caso o árbitro decida penalizar o(s) atleta(s), exceto no caso de Sono-mama! em ne-waza, ele deve interromper temporariamente o combate anunciando mate, deve solicitar o retorno dos atletas às suas posições iniciais (Artigo 11) e anunciar a penalidade ao apontar para o(s) atleta(s) que cometeu/cometeram o ato proibido.

Artigo 18.1 Shido (Grupo de infrações leves)

Durante o combate um atleta pode receber um shido por falta de combatividade, um movimento ilegal ou ação que não seja considerada perigosa, vestimentas ou cabelos desarrumados.

Dois shido serão dados como avisos e o terceiro será hansoku-make, o atleta é desclassificado e pode continuar na competição, se for o caso.

Shido não dá pontuação para o outro atleta, apenas pontuações técnicas podem dar pontos no placar.

Quando ambos os atletas infringem as regras ao mesmo tempo, cada um deve receber uma sanção de

acordo com a gravidade da infração.

Quando ambos os atletas receberam dois (2) shido e, subsequentemente, cada um recebe uma penalidade adicional, ambos devem receber hansoku-make.

As infrações de shido podem ser avaliadas como hansoku-make se feitas de forma óbvia antidesportiva, que não é fair play (por exemplo, se um atleta pisar mais de uma vez no pé de seu oponente para projetá-lo, ou uke, em uma situação de osaekomi, coloca sua mão com força na face do tori para escapar).

Uma penalidade em ne-waza deve ser aplicada da mesma maneira que no artigo 17 Osaekomi.

Se um atleta (azul) cometer uma infração leve e seu oponente (branco sem pontuação) o joga para waza-ari, o branco receberá waza-ari e o azul um shido.

Se um atleta (azul) cometer uma infração leve e seu oponente (branco sem pontuação) o joga para Ippon, o branco receberá Ippon e o combate se encerra.

Se um atleta (azul) cometer uma infração leve e seu oponente (branco com um waza-ari) o joga para waza-ari ou Ippon, o branco receberá Ippon e o combate se encerra.

Se um atleta (azul) cometer uma infração leve e arremessar seu oponente (branco), o árbitro permitirá o ne-waza enquanto o branco tenha vantagem. O árbitro deve anunciar Matte! para dar a punição ao azul quando o azul conseguir vantagem em ne-waza (por exemplo, sair do osaekomi-waza e assumir o controle; sair do osaekomi-waza aplicando shime-waza ou kansetsu-waza; waza-ari por queda em dois cotovelos ou duas mãos, ou um cotovelo e uma mão e continuação em ne-waza); não importa se é o primeiro, o segundo ou o terceiro shido.

Sempre que um árbitro aplica uma punição, ele deve demonstrar com um gesto simples o motivo da punição.

Uma punição pode ser dada após o anúncio de Sore-made! por qualquer ato proibido durante o tempo previsto para o combate ou, em alguns casos excepcionais, por atos sérios feitos após a campanha para terminar o combate. Neste caso, o árbitro aplicará a punição em acordo com o Coordenador Geral de Arbitragem e/ou Coordenadores.

Artigo 18.1.1 Shido por falta de combatividade

1. Posições negativas contra o espírito da luta serão penalizadas com shido (adotar em uma posição em pé, depois do kumi-kata, uma postura excessivamente defensiva, não buscando um ataque, uma postura defensiva etc.).

2. Realizar uma ação deliberada para dar a impressão de um ataque, mas que mostre claramente que não havia intenção de arremessar o oponente (ataque falso). Ataques falsos são definidos como:

- Tori não tem a intenção de projetar.
- Tori ataca sem kumi-kata ou solta imediatamente o kumi-kata.
- Tori faz um único ataque fingido ou vários ataques fingidos repetidos sem quebrar o equilíbrio do uke.
- Tori coloca a perna entre as pernas do uke para bloquear a possibilidade de um ataque.

3. A menos que de acordo com o Artigo 10, puxar o oponente para baixo para iniciar o ne-waza, e este último não tira vantagem disto para continuar em ne-waza, o árbitro deve anunciar Mate! e dar shido para o atleta que tenha infringido o Artigo 10.

4. Na posição em pé, após o árbitro anunciar Hajime! e antes ou depois do kumi-kata ter sido estabelecido, não realizar qualquer movimento de ataque. Reconhecendo a dificuldade na preparação de uma ação de projeção, o tempo entre o kumi-kata e um ataque é de 45 segundos se existe uma progressão positiva. Os árbitros devem penalizar somente o atleta que não realiza o kumi-kata ou que tenta evitar o agarre pelo oponente.

5. Sem que haja um ataque engajado em uma posição válida (ver Artigo 5 - Exceções):

- Em tachi-waza sair intencionalmente ou intencionalmente forçar o oponente a sair para fora da área de combate;
- Em ne-waza sair deliberadamente da área de combate.



Se um atleta colocar um pé fora da área de combate sem um ataque imediato ou não retorna imediatamente para dentro da área de combate, ele é penalizado com shido. Dois pés fora da área de combate, é penalizado imediatamente com shido.

Artigo 18.1.2 Shido por um movimento ilegal

6. Colocar a mão, braço, pé ou perna diretamente no rosto do oponente. O rosto significa a área dentro da linha delimitada pela testa, a frente das orelhas e a mandíbula.

7. Evitar intencionalmente o kumi-kata do oponente para impedir ações no combate. O kumi-kata normal é segurar o lado direito do judogi do oponente, seja manga, colarinho ou gola, área do peito, parte superior do ombro ou costas com a mão esquerda e com a mão direita o lado esquerdo do judogi do oponente, seja manga, colarinho ou gola, área do peito, parte superior do ombro ou costas e sempre acima da faixa ou vice-versa.

Para oferecer mais chances de projeção e um Judô mais atraente, as pegadas não tradicionais são permitidas. Colarinho e gola, mesmo lado, pegada cruzada, pegada na faixa, agarre de gato e de pistola são permitidas quando a atitude do judoca é positiva, quando procura realizar ataques e projeções positivos. Se for feita a pegada, será concedido tempo para a preparação de um ataque. A mesma pegada (ou pegada de colarinho e gola) usada para forçar o oponente, com um ou ambos os braços, a adotar uma posição flexionada, usada em uma atitude defensiva, negativa ou de bloqueio, será penalizada com shido.





8. Agarre abaixo da faixa.

Exceção: Agarrar por baixo da faixa na fase final de uma técnica de projeção é permitido se o oponente já estiver em ne-waza. Se a técnica de projeção for interrompida, segurar abaixo da faixa é uma ação ne-waza.

9. Esquivar-se sob o braço do oponente sem um ataque imediato será penalizado com shido.

10. Enganchar uma perna entre as pernas do oponente a menos que esteja imediatamente atacando com uma técnica de projeção.

11. Na posição em pé, segurar continuamente a(s) extremidade(s) da manga do oponente para fins defensivos ou agarrar "torcendo" a(s) extremidade(s) da manga.

12. Na posição em pé, manter entrelaçados continuamente os dedos do oponente de uma ou ambas as mãos, para impedir a ação no combate ou para segurar o pulso ou as mãos do oponente apenas para evitar o agarre ou o ataque.

13. Inserir um dedo ou dedos dentro da manga do adversário ou da boca das calças nas extremidades

das calças ou no cós (parte superior) das calças.

14. Dobrar o(s) dedo(s) do oponente para retirar sua pegada.

15. Quebrar a pegada com uma ou duas mãos e imediatamente fazer a pegada é permitido. Quebrar a pegada com uma ou duas mãos e não realizar a pegada imediatamente é shido. Quebrar a pegada, se depois disso uma pegada ainda estiver realizada, é permitido. Por exemplo, se o judoca de judogi azul tiver uma pegada e o judoca de judogi branco decidir romper a pegada com uma ou duas mãos, o branco deve manter pelo menos uma pegada na mão. Assim, se o azul tem uma pegada, depois de romper, o branco deve manter pelo menos uma pegada. Se depois de romper a pegada o branco não possuir mais uma pegada, é shido.



16. Quebrar a pegada do oponente com o joelho ou perna.



17. Cobrir a parte superior da gola do judogi para evitar a pegada.



18. Evitar a pegada de uke com um golpe no seu braço ou mão.



19. Bloquear a mão do oponente.



20. Pegada na perna, pegada nas calças, bloquear ou empurrar a(s) perna(s) do oponente com as mãos e braços. É possível agarrar a perna somente quando os dois oponentes estão em uma situação clara de ne-waza e a ação em tachi-waza tenha terminado.



Essas ações são válidas e não será dado shido.



Tori nesta posição de tachi-shisei pode aplicar kansetsu-waza ou shime-waza porque uke está em uma posição de ne-waza.



21. Envolver a extremidade da faixa ou do wagi em torno de qualquer parte do corpo do oponente. O ato de "envolver" significa que a faixa ou o wagi devem circundar completamente (dar a volta completa). Usar a faixa ou a jaqueta como uma âncora para segurar (sem circundar), por exemplo, prender o braço do oponente, não deve ser penalizado.
22. Prender o judogi na boca (seja o seu próprio judogi ou do oponente).
23. Colocar um pé ou uma perna na faixa, colarinho ou gola.
24. Aplicar shime-waza usando a faixa ou parte inferior do wagi do seu próprio judogi ou do oponente ou usar somente os dedos.



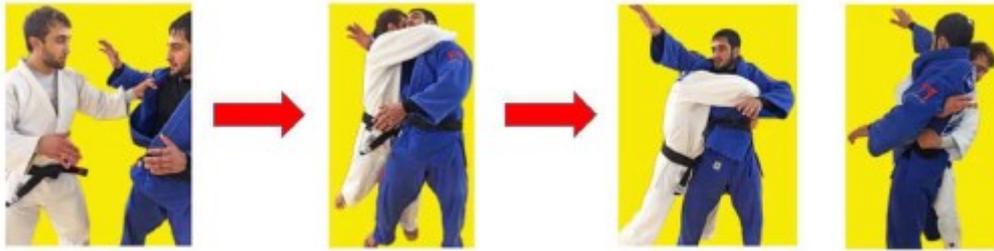
25. Em shime-waza ou kansetsu-waza, fazer a hiperextensão da perna é proibido e o árbitro anunciará mate imediatamente e penalizará o atleta com shido.



Atenção especial será dada para situações em que tori, enquanto aplica shime-waza, também hiper estende a perna do uke. Mate deve ser anunciado imediatamente e um shido será dado.

26. Abraçar diretamente o oponente para uma projeção (abraço de urso).

Precisão: Para atacar com um abraço de urso, o atleta deve ter um mínimo de uma pegada, antes de fazer o ataque.



Não é válido fazer uma pegada simultaneamente ou fazer uma segunda pegada consecutivamente. Apenas tocar o judogi ou as mãos do oponente para evitar pegadas não é considerado kumi-kata, a pegada é necessária.

Essas são as pegadas válidas para o abraço de urso.



27. Aplicar tesoura com as pernas no tronco do oponente (do-jime), pescoço ou cabeça (tesoura com os pés cruzados), enquanto estende as pernas. Em shime-waza (por exemplo, ryote-jime) é proibido usar as pernas cruzadas para auxiliar a pegada.

28. Chutar com o joelho ou pé, a mão ou o braço do oponente, para fazê-lo largar a sua pegada ou chutar a perna ou o tornozelo do oponente sem aplicar qualquer técnica.

29. Se ambos os atletas estão em tachi-shisei (posição em pé) e um ou ambos aplicarem kansetsu-waza (incluindo ude-gaeshi – braço reverso – e similar) ou shime-waza (ambas situações técnicas realizadas sozinhas ou em combinação com uma projeção de Judô), Mate! e shido devem ser anunciados. Entretanto, se a ação é perigosa ou pode lesionar o oponente, será hansoku-make.



30. O ato de entrelaçar a perna sem a realização de um ataque imediato deve ser penalizado com shido.



31. Não será dada pontuação e será dado shido para seoi-nage reverso (seoi coreano). A aplicação de variações de seoi-nage quando uke pode realizar ukemi e tori pode controlar é permitida. Nas variações de seoi-nage quando o tori se afasta de uke, torcendo seus tsurite e hikite usando a gola do judogi do uke, sem controlar o uke, de pé ou caindo em uma direção desconhecida, sem dar a possibilidade de o oponente realizar ukemi e, em algumas ocasiões, com uke caindo com o pescoço no tatame, é proibido.

Artigo 18.1.3 Shido para judogi ou cabelos desarrumados

Nenhum atleta deve usar a arrumação ou rearranjo do judogi/cabelo para ganhar tempo, interrompendo o combate. A correta arrumação do judogi, amarrar a faixa e arrumar os cabelos são essenciais e são de responsabilidade de cada atleta.

32. A correta arrumação do judogi e da faixa é de responsabilidade do atleta e a arrumação é permitida uma vez por judoca por combate. Outras ocasiões são penalizadas com shido. Observe que a faixa não pode ser desatada sem a permissão do árbitro.

Os atletas devem entrar e sair da área de combate vestindo seu judogi de maneira correta. Se o judogi e/ou faixa ficarem desarrumados durante o combate, o atleta é obrigado a arrumá-los rapidamente de volta à forma correta. Isso pode ser feito entre Mate! e Hajime! ou durante qualquer pausa na luta. O árbitro marcará uma penalidade (shido ou hansoku-make se for a terceira penalidade) para o(s) atleta(s) que não reajustarem seu judogi corretamente entre o Mate! e o subsequente Hajime!.

Desarrumar intencionalmente seu próprio judogi ou o de seu oponente; desamarrar ou amarrar de novo a faixa ou as calças sem autorização do árbitro; perder tempo intencionalmente arrumando seu judogi e faixa.



O árbitro nunca deve tocar no judogi ou na faixa de um atleta; isso pode acontecer em casos excepcionais (por exemplo, Yoshi!) e para salvaguardar a segurança dos atletas (por exemplo, em ne-waza para liberar a cabeça do atleta do judogi o que impede a avaliação de seu estado físico).

33. Reatar o cabelo é permitido uma vez por judoca por combate. Outras ocasiões são penalizadas com shido. A correta arrumação do cabelo é essencial e é de responsabilidade de cada atleta.

Artigo 18.2 Hansoku-make (Grupo de Infrações Graves)

Hansoku-make pode ser indireto, por um acúmulo de shido (ver Artigo 18.1), ou direto, o que é uma desqualificação imediata.

Se for dado um hansoku-make direto, dependendo da infração, um atleta pode ou não continuar na competição, se aplicável.

Antes de dar hansoku-make, o árbitro deve consultar os Coordenadores de Arbitragem e/ou o Coordenador Geral de Arbitragem.

Quando houver um hansoku-make, o árbitro deverá informar o Coordenador Geral de Arbitragem/Coordenadores que então informarão a Coordenação Técnica.

Artigo 18.2.1 Hansoku-make para Técnicas Perigosas

Se este tipo de hansoku-make for dado, o atleta **pode continuar** na competição.

Técnicas usando mergulho de cabeça são perigosas e serão penalizadas com hansoku-make.

1. "Mergulhar" de cabeça no tatame, inclinando-se para a frente e para baixo enquanto executar ou tentar executar técnicas como uchi-mata, harai-goshi, kata-guruma etc. É proibido dar cambalhota para frente quando uke está sobre os ombros ou nas costas de tori.

2. Defesa da cabeça, para garantir que o Judô tenha o mínimo de traumas possível, se uke tenta voluntariamente usar a cabeça em qualquer movimento que seja perigoso para sua cabeça, pescoço ou coluna, para defesa e para evitar cair/escapar de uma pontuação, ele será penalizado com hansoku-make.



Atenção especial será dada às situações em que tori tenta projetar seu oponente durante tachi-waza com,

por exemplo, seoi-otoshi, seoi-nage, sode-tsurikomi-goshi com agarre em ambas as mangas e koshi-guruma com agarre no colarinho, com uke fazendo uma defesa involuntária de cabeça.

Estes são exemplos e esta situação pode ocorrer com outras técnicas de projeção. Nesta situação não há penalidade para tori ou uke.

Artigo 18.2.2 Hansoku-make para atos contra o espírito do Judô

Se este tipo de hansoku-make for dado, o atleta **não poderá continuar** na competição e permanecerá na posição que alcançar na súmula de combates.

1. Aplicar kawazu-gake (projetar o oponente enrolando uma perna ao redor da perna do oponente, enquanto está voltado mais ou menos na mesma direção que o oponente e caindo para trás dele).

Mesmo que tori torça/gire durante a ação de projeção, isso ainda deve ser considerado "kawazu-gake" e ser penalizado. Técnicas como o-soto-gari, o-uchi-gari e uchi-mata onde o pé/perna está entrelaçado com a perna do oponente será permitido e deve ser pontuado.



2. Aplicar kansetsu-waza em qualquer outro lugar que não seja a articulação do cotovelo. Tentar projeções como harai-goshi, uchi-mata etc., com apenas uma mão segurando a gola do oponente de uma posição semelhante ao ude-hishigi-waki-gatame (em que o pulso do oponente está preso debaixo da axila de tori) e deliberadamente cair de bruços no tatame, provavelmente causará lesão e será penalizado.

Não ter a intenção de jogar um oponente claramente de costas é uma ação perigosa e será tratada da mesma forma que ude-hishigi-waki-gatame.

3. Cair diretamente no tatame enquanto aplica ou tenta aplicar técnicas como ude-hishigi-waki-gatame (veja ponto 2 acima).

4. Ceifar a perna de apoio do oponente por dentro quando o oponente está aplicando uma técnica como harai-goshi etc.

5. Realizar qualquer ação que possa pôr em perigo ou lesionar o oponente, especialmente o pescoço ou coluna vertebral do oponente.

6. Cair intencionalmente para trás quando o outro atleta está agarrado às suas costas e quando o atleta tem controle do movimento do outro.

7. Levantar o oponente que está deitado no tatame e jogá-lo de volta no tatame sem uma técnica de Judô.

8. Ignorar as instruções do árbitro.

9. Fazer reclamações desnecessárias, observações e gestos depreciativos para o oponente ou árbitro durante o combate.

10. Usar ou portar dentro do judogi um objeto rígido ou metálico (coberto ou não).

11. Qualquer ação contra o espírito do Judô (isto inclui qualquer coisa que pode ser descrita como anti-Judô, por exemplo, estar em vantagem na pontuação do combate e, nos últimos segundos da luta, sair da área de competição para impedir que o oponente faça sua pegada) pode ser punida com um hansoku-make direto a qualquer momento do combate.

Artigo 18.3 Hansoku-make duplo

No tempo normal de luta ou no Golden Score se ambos os atletas receberem três shido, ambos os atletas serão considerados perdedores, o resultado da competição será registrado como 0-0, com as seguintes consequências.

Artigo 18.3.1 Hansoku-make duplo (Indireto)

- Final - ambos os atletas serão premiados com o 2º lugar. Combate de medalha de bronze – ambos os atletas serão premiados com o 5º lugar.
- Semifinal - ambos os atletas serão premiados com o 5º lugar.
- Quartas de final ou última repescagem de 8as. - ambos os atletas serão premiados com o 7º lugar.
- Rodadas antes das quartas de final - ambos os atletas serão considerados perdedores e permanecerão na posição que alcançaram na súmula de combates. Eles podem competir no evento de equipe se este evento por equipes seguir uma competição individual, por exemplo, Campeonatos Mundiais, Jogos Olímpicos etc.
- Pontos de classificação relevantes serão atribuídos no caso de vitórias anteriores.

Em um Round Robin (todos contra todos), se ambos os atletas receberem três shido, eles são considerados perdedores apenas para o combate específico e o resultado do combate é registrado como 0-0. Ambos podem competir no próximo combate, se aplicável.

Em um evento de equipe, se ambos os atletas receberem três shido, eles são considerados perdedores apenas para o combate específico e o resultado do combate é registrado como 0-0. Ambos podem competir na próxima rodada, se aplicável.

Em um combate de Golden Score em um evento por equipes, se ambos os atletas receberem três shido, eles são considerados perdedores apenas para o combate específico e o resultado do combate é registrado como 0-0. A categoria de peso da dupla desclassificação permanece no sorteio e o combate de Golden Score é sorteado novamente.

Artigo 18.3.2 Hansoku-make duplo (Direto)

Para um hansoku-make direto dado a ambos os atletas (no tempo regulamentar ou no Golden Score), a Coordenação Técnica deverá ser comunicada e decidirá as consequências junto com o Coordenador Geral de Arbitragem.

Para um hansoku-make direto dado a ambos os atletas em um combate de Golden Score em um evento por equipes consulte a Seção 2.7.1 (SOR – *Sport and Organisation Rules*).

Artigo 19 – Ausência e Desistência

A decisão de fusen-gachi (vitória por ausência ou W.O.) deve ser dada a qualquer atleta cujo oponente não apareça para seu combate de acordo com a regra de 30 segundos.

Falta ao combate: se um atleta estiver pronto a tempo e o oponente está faltando, a Coordenação Técnica solicitará ao locutor que anuncie a última chamada para o atleta ausente.

O árbitro convidará o atleta presente a esperar na borda da área de competição. O placar começará a

contagem regressiva de 30 segundos.

Se ao final dos 30 segundos o oponente ainda não estiver presente na área, o árbitro convidará o atleta para entrar na área de combate e ele será declarado vencedor por fusen-gachi.

O árbitro deve ter certeza, antes de proclamar fusen-gachi, que ele recebeu a autoridade para fazê-lo pela Coordenação Técnica ou a pessoa nomeada.

A Coordenação Técnica pode decidir se um atleta que falta a um combate pode participar da repescagem.

A decisão de kiken-gachi deve ser dada para qualquer atleta cujo oponente desista do combate por qualquer motivo, durante o combate.

Qualquer atleta que não esteja disposto a cumprir os requisitos regulamentares de higiene, cabelo e cobertura da cabeça (veja E 1.3 Higiene - SOR – *Sport and Organisation Rules*) deve ter o direito de competir recusado e o oponente vencerá o combate por fusen-gachi, se o combate ainda não tiver iniciado, ou por kiken-gachi, se o combate já tiver iniciado.

Se um atleta perder as lentes de contato durante o combate e não pode recuperá-la imediatamente, e se ele informar ao árbitro que não pode continuar competindo sem a lente de contato, o árbitro deve dar a vitória para o seu oponente por kiken-gachi.

Artigo 20 – Lesão, Indisposição ou Acidente

Neste artigo a pessoa no papel do médico é definida no apêndice E (SOR – *Sport and Organisation Rules*).

A decisão do combate em que um atleta não pode continuar por causa de lesão, indisposição ou acidente durante o combate deve ser dada pelo árbitro de acordo com as cláusulas abaixo:

a) Lesão

1. Quando a causa da lesão é atribuída ao atleta lesionado, ele deve perder o combate.
2. Quando é impossível determinar qual dos atletas foi o causador da lesão, o atleta impossibilitado de continuar deve perder o combate.
3. Se uma lesão for causada por atletas de outro combate que ocorre em um tatame próximo, o atleta lesionado tem o direito de pedir ao árbitro para ser atendido pelo médico.

Tratamento pode ser dado, se necessário, e o atleta poderá continuar no combate, se capaz

4. Quando existe uma lesão causada por um objeto externo (por exemplo, LED ou placa de publicidade, câmera fotográfica).

O atleta lesionado tem o direito de pedir ao árbitro para ser atendido pelo médico e receber tratamento, se necessário, e poderá continuar no combate, se capaz.

Se durante o combate um atleta é lesionado devido a uma ação do oponente e o atleta lesionado não pode continuar, o árbitro, Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem devem analisar o caso e tomar uma decisão baseada nas regras. Cada caso deve ser decidido em seu próprio mérito.

- b) **Indisposição**, geralmente, quando um atleta fica indisposto durante um combate e não pode continuar, ele deve perder o combate.

- c) **Acidente**, quando ocorre um acidente, devido a uma influência externa (força maior), depois de consultar os Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem, o combate deve ser considerado cancelado ou adiado. Nesses casos de “força maior”, a Coordenação Técnica e os Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem terão a decisão final.

Exames Médicos

- a) O árbitro deve chamar o médico, se necessário, dentro da área de combate, para atender um atleta

que recebeu um sério impacto na cabeça ou costas (coluna vertebral), ou sempre que o árbitro tenha motivo para acreditar que pode ser uma lesão grave ou séria. Em ambos os casos, o médico examinará o atleta no menor tempo possível e indicar ao árbitro se o atleta pode continuar ou não.

Geralmente, apenas um médico para cada atleta é permitido na área de competição. Se um médico requerer um assistente(s), o árbitro deve ser informado primeiro. O árbitro deve permanecer perto do atleta lesionado para garantir que a assistência prestada pelo médico esteja dentro das regras.

No entanto, o árbitro pode consultar os Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem e o Responsável Médico, no caso em que eles precisem comentar algo sobre qualquer decisão.

Se o médico, depois de examinar o atleta lesionado, avisa o árbitro que o atleta não pode continuar no combate, o árbitro, depois de consultar os Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem e o Responsável Médico, deve encerrar o combate e declarar o oponente vencedor por kiken-gachi.

b) O atleta pode solicitar ao árbitro para chamar o médico, mas neste caso o combate está encerrado, e seu oponente deve vencer por kiken-gachi.

c) O médico também pode solicitar para atender o seu atleta, mas neste caso o combate está encerrado, e o oponente vencerá por kiken-gachi.

Em qualquer caso em que o árbitro é de opinião que o combate não deve continuar, o árbitro, depois de consultar os Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem e o Responsável Médico, deve encerrar o combate e indicar o resultado de acordo com as regras.

Lesões com sangramento – quando ocorre uma lesão com sangramento, o árbitro deve chamar o médico para ajudar a parar e isolar o sangramento, fora da área de combate, com a presença de um outro árbitro alocado para o tatame específico. Não é permitido ao atleta competir com um sangramento.

A mesma lesão com sangramento pode ser tratada pelo médico em duas ocasiões. A terceira vez que o sangramento ocorra na mesma lesão, o árbitro deve declarar o oponente vencedor por kiken-gachi. Entretanto, o Coordenador Geral de Arbitragem, em consulta com o Responsável Médico, pode decidir em permitir que a mesma lesão com sangramento possa ser tratada mais do que duas vezes.

Se o sangramento não pode ser contido, o Responsável Médico informará o árbitro, que declarará o oponente como vencedor por kiken-gachi.

Pequenas lesões – uma pequena lesão pode ser tratada pelo próprio atleta. Por exemplo, no caso de um dedo deslocado/luxado, o árbitro deve parar o combate (com o comando de Mate! ou Sono-mama!) e permitir que o atleta reduza o dedo deslocado. Esta ação deve ser feita imediatamente, baseada no pedido do atleta e com a assistência do médico, fora do tatame, e o atleta pode continuar no combate.

O mesmo dedo pode ser reduzido em duas ocasiões. Se a mesma luxação acontecer uma terceira vez, o atleta é declarado sem condições de continuar o combate. O árbitro, depois de consultar o Responsável Médico, deve terminar o combate e declarar o oponente vencedor por kiken-gachi.

O Responsável Médico ou o médico da equipe devem poder intervir no combate, a seu próprio pedido, quando julgarem necessário, em caso de perigo para a saúde do(s) atleta(s), por exemplo, uma queda de cabeça ou estrangulamento.

Quando um médico percebe claramente - especialmente no caso de shime-waza - que existe perigo para a saúde de um dos atletas por quem é responsável, pode dirigir-se a borda da área de competição e pedir aos árbitros que parem imediatamente o combate. Os árbitros devem tomar todas as providências necessárias para auxiliar o médico.

Tal intervenção significará necessariamente a perda do combate para seu atleta e deve, portanto, só ser tomada em casos extremos.

Se um atleta juvenil (cadete) perder a consciência durante o shime-waza, ele não será mais capaz de continuar na competição.

Para mostrar que querem fazer esse pedido excepcional, eles devem ficar na borda da área de competição mostrando os dois braços cruzados na altura do peito para informar ao árbitro que desejam fazer uma intervenção de emergência. O árbitro deve interromper o combate e permitir que o médico entre no tatame.

Tal intervenção significará a perda do combate para o seu atleta e, portanto, só deve ser tomada se necessário.

Três casos são possíveis:

O médico da equipe / Responsável Médico anunciam que o atleta não pode continuar no combate porque a sua saúde está em perigo. O oponente será declarado vencedor por kiken-gachi.

Se a intervenção do médico da equipe não for justificada pelos Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem e o Responsável Médico, será tomada uma decisão final sobre a continuação do combate.

Assistência Médica:

A assistência médica nos seguintes casos deve ser fora da área de competição, perto da mesa médica, o atleta lesionado deve ser acompanhado por um dos árbitros.

a) Em uma pequena lesão:

No caso de uma unha quebrada, o médico pode ajudar no corte da unha. O médico também pode ajudar no ajuste de uma lesão no testículo.

b) Em uma lesão sangrando:

Para medidas de segurança, sempre que houver sangue, este deve ser sempre completamente isolado, com a assistência do médico, por meio de fita adesiva, bandagens, tampões nasais, (é permitido o uso de coagulantes de sangue e produtos hemostáticos). Quando um médico é chamado para ajudar um atleta, esta assistência médica deve ser dada o mais rápido possível.

c) Luxação do dedo/dedo do pé:

Para a preservação da saúde articular dos atletas, principalmente daqueles que carecem de experiência em auto tratamento, os atletas podem procurar ajuda médica para redução de articulação do dedo/dedo do pé, incluindo redução e aplicação de fita para proteger a articulação.

Nota: Exceto nas situações acima, se o médico aplicar algum tratamento, o oponente vencerá por kiken-gachi.

Tipos de Vômitos:

Qualquer tipo de vômito pelo atleta deve resultar em kiken-gachi para o outro atleta. (Veja Parágrafo b - Indisposição)

No caso em que um atleta, por meio de uma ação deliberada, causar uma lesão ao oponente, a penalidade dada para o atleta que causou a lesão no oponente deve ser um hansoku-make direto, além de qualquer outra ação disciplinar que possa ser dada pela Coordenação Técnica.

O médico oficial da equipe deve ter um diploma médico e deve se registrar antes da competição. Ele deve ser a única pessoa autorizada a sentar-se na área designada e deve ser identificado, por exemplo, vestindo uma braçadeira ou colete com uma cruz vermelha.

Ao credenciar um médico para sua equipe, as Federações Nacionais / Clubes devem assumir a responsabilidade pelas ações de seus médicos. Os Médicos devem estar cientes de qualquer alteração e as interpretações das regras.

Se um atleta lesionado precisar de tratamento médico prolongado no tatame, o árbitro declarará o oponente não lesionado como o vencedor, que deixará a área de competição.

O árbitro deve ficar no tatame observando o tratamento e os procedimentos de emergência até que o atleta lesionado seja transportado em segurança da área de competição. Se necessário, a equipe médica deve proteger o atleta lesionado da visão do público.

O árbitro deve ser a última pessoa a deixar o tatame.

Se o tratamento do atleta lesionado for estendido para a área de segurança de uma área de competição vizinha, a Coordenação Técnica interromperá qualquer combate no tatame afetado até que seja seguro continuar.

Artigo 21 – Situações não Cobertas pelas Regras de Arbitragem

Quando uma situação surgir, que não está coberta por estas regras, deve ser tratada e uma decisão proferida pelos árbitros após consultar os Coordenadores e/ou Coordenador Geral de Arbitragem.