



FEDERAÇÃO PAULISTA DE JUDÔ

Rua Germaine Burchard, 451 - 3º andar - Sala 31 - Fone (11) 3862-0749 e Telefax (11) 3673-0497
SÃO PAULO - SP - CEP 05002-062

MENSAGEM DO PRESIDENTE DA FPJ

Como meta de nossos trabalhos tivemos, inicialmente, a preocupação de equipar os recursos físicos da Federação, especialmente, com a aquisição dos tatamis sintéticos e a reforma das instalações do Centro de Aperfeiçoamento - CAT, para poder dar o suporte técnico que o Judô Paulista exige.

No tocante ao desenvolvimento técnico, procuramos conduzir nossos trabalhos para a modernização do Judô, com reformulação do exame de graduação, valorização dos campeonatos paulistas, realização de novas modalidades de eventos competitivos, ampliação de cursos técnicos e teóricos para estimular o aprendizado, etc.

Neste momento, voltamos nossa atenção para a ARBITRAGEM, porque entendemos que torna-se importante para o nosso desenvolvimento uma reflexão mais profunda sobre esse aspecto. Pois, ao propor melhorias, tanto do ponto de vista físico como técnico, a arbitragem tem que ser tratada com muita responsabilidade. Sabemos que, em muitas oportunidades, uma falha da arbitragem pode comprometer o trabalho sério de um professor ou de um técnico com seus atletas.

Temos de reconhecer, também, que o árbitro não é um ser perfeito e infalível, por isso, é nosso dever procurar fornecer àqueles que se propõem a atuar nessa árdua função a instrumentação necessária para que possam aprimorar seu conhecimento e desenvolver sua atuação com segurança e responsabilidade. Razão pela qual estamos realizando o SEMINÁRIO NACIONAL DE ARBITRAGEM e pretendemos, depois disso, aperfeiçoar nosso sistema de classificação dos árbitros paulistas, além de estimular a ascensão e ampliação de nosso quadro, a nível nacional e internacional.

Por outro lado, é importante divulgar os conhecimentos e a interpretação correta das regras a toda comunidade, em cada associação e clube, para que haja uma conscientização geral e entendimento uniforme de que a competição é uma parte de nosso Judô que existe com a presença de atletas, árbitros (inclui-se oficiais de mesa) e organizadores, contando, ainda, com o público que prestigia o evento. Com certeza, se houver uma participação conjunta de professores, técnicos, dirigentes, atletas, pais que tenham compreensão da arbitragem e que sejam cobradas suas responsabilidades em cada ato, a curto prazo, teremos um crescimento de nosso esporte com maior força, ainda, e estaremos preparados para a projeção que será dada ao Judô nesse terceiro milênio.

Senhores árbitros desejamos sucesso em sua evolução mas, para a melhoria de nosso Judô, não deixem de divulgar e estender, de forma correta, a arbitragem a todos aqueles que se encontram ao seu redor. Valorize a sua função.

FRANCISCO DE CARVALHO FILHO
Presidente da FPJ

ÍNDICE

ARTIGO 1º - ÁREA DE COMPETIÇÃO.....	03
ARTIGO 2º - EQUIPAMENTOS.....	04
ARTIGO 3º - UNIFORME DE JUDÔ (JUDOGUI).....	06
ARTIGO 4º - HIGIENE.....	08
ARTIGO 5º - ÁRBITROS E OFICIAIS.....	08
ARTIGO 6º - POSIÇÃO E FUNÇÃO DO ÁRBITRO CENTRAL.....	09
ARTIGO 7º - POSIÇÃO E FUNÇÃO DOS ÁRBITROS LATERAIS.....	10
ARTIGO 8º - GESTOS.....	11
ARTIGO 9º - LOCALIZAÇÃO (Áreas Válidas).....	14
ARTIGO 10 - DURAÇÃO DO COMBATE.....	14
ARTIGO 11 - TEMPO MORTO.....	15
ARTIGO 12 - SINAL DE FIM DE TEMPO.....	15
ARTIGO 13 - TEMPO DE OSSAE-KOMI.....	15
ARTIGO 14 - TÉCNICA COINCIDENTE COM O SINAL DE FIM DE TEMPO.....	15
ARTIGO 15 - INÍCIO DO COMBATE.....	16
ARTIGO 16 - PASSAGEM AO NE-WAZA (LUTA NO SOLO).....	16
ARTIGO 17 - APLICAÇÃO DE MATTE.....	17
ARTIGO 18 - SONO-MAMA.....	18
ARTIGO 19 - FIM DO COMBATE.....	19
ARTIGO 20 - IPPON.....	21
ARTIGO 21 - WAZA-ARI-AWASSETE-IPPON.....	23
ARTIGO 22 - SOGO-GACHI (VITÓRIA COMPLETA).....	23
ARTIGO 23 - WAZA-ARI.....	23
ARTIGO 24 - YUKO.....	23
ARTIGO 26 - OSSAE-KOMI-WAZA.....	24
ARTIGO 27 - ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES.....	26
ARTIGO 28 - AUSÊNCIA E ABANDONO.....	30
ARTIGO 29 - LESÃO, MAL SÚBITO OU ACIDENTE.....	30
ARTIGO 30 - SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS PELAS REGRAS.....	33

**INTERNATIONAL JUDO FEDERATION
UNIÃO PANAMERICANA DE JUDO
CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JUDÔ**

REGRAS INTERNACIONAIS DE COMPETIÇÃO DE JUDÔ

**(Aprovadas pelo Comitê Executivo da FIJ, em fevereiro/98,
em Garmisch - Alemanha)**

ARTIGO 1º - ÁREA DE COMPETIÇÃO

A área de competição deverá ter 14m x 14m devendo ser recoberta por **tatamis** ou material similar aceitável, geralmente de cor verde.

A área interna, “área de combate” e terá, sempre, 8m x 8m. A área fora da “área de combate” será denominada “área de segurança” e terá uma largura de 3 metros.

Uma fita adesiva azul e outra branca com, aproximadamente, 10cm de largura e 50cm de comprimento, serão afixadas no centro da “área de combate”, a uma distância de 4 metros uma da outra, para indicar as posições nas quais os competidores deverão iniciar e encerrar o combate. A fita azul ficará à direita do árbitro central e a branca à sua esquerda.

A área de competição deverá ser montada sobre uma superfície flexível ou plataforma (ver Apêndice).

Quando duas ou mais áreas de competição forem utilizadas, geralmente, será necessária uma “área de segurança” de 3 a 4 metros.

Uma zona livre, com um mínimo de 50cm será necessária em torno da área de competição.

Nota: Quando as Regras não fizerem referência ao judogui azul, fita azul, bandeiras azuis, placar azul etc. será permitido que os organizadores do torneio especifiquem que ambos os competidores usem judogui branco, sendo que o primeiro competidor a ser chamado usará uma faixa vermelha, além da faixa de graduação, enquanto o segundo competidor a ser chamado usará uma faixa branca, além da faixa de graduação, devendo o equipamento (bandeiras, fita, placar, etc.) ser de cor vermelha, ao invés de azul.

APÊNDICE - Artigo 1º - ÁREA DE COMPETIÇÃO

Para os Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais, Continentais e eventos da FIJ, área de competição, de modo geral, deverá ter as dimensões mínimas exigidas.

TATAMIS

Em geral, medindo um metro por dois metros, fabricado de palha prensada ou, mais freqüentemente, de espuma prensada.

Devem ser firmes sob os pés, tendo a propriedade de absorver choques durante as quedas e não poderão ser escorregadios, nem muito ásperos.

Estas peças, que constituem a quadra de competição devem ser alinhadas, sem espaços entre si, em superfície lisa e afixadas de forma que não possam separar-se.

PLATAFORMA

A plataforma é opcional e deverá ser construída de madeira sólida e apresentar determinada flexibilidade, nas dimensões aproximadas de 18m de lado com a altura nunca excedendo de 50cm.

ARTIGO 2º - EQUIPAMENTOS

a) Cadeiras e bandeiras (árbitros laterais)

Duas cadeiras leves devem ser colocadas na “Área de segurança”, em cantos diagonalmente opostos da “área de combate”, em proteção tal que não obstrua a visão do placar dos árbitros, oficiais e membros da comissão. Uma bandeira azul e uma branca serão colocadas em um suporte afixado em cada cadeira.

b) Placar

Para cada área de combate haverá dois placares, indicando a contagem horizontalmente, não excedendo a 90cm e 2m de largura, situados fora da quadra de competição, onde possam ser facilmente visualizados pelos árbitros, membros da comissão, oficiais e espectadores.

As penalidades devem ser imediatamente convertidas em pontos e registradas nos placares. No entanto, os placares deverão ser fabricados com dispositivo que registre as penalidades recebidas pelos competidores (ver Apêndice - exemplo).

Sempre que forem usados placares eletrônicos, será necessária a existência de placar manual a título de reserva (veja Apêndice).

C) Cronômetros

Serão necessários os seguintes cronômetros:

Duração de combate	- um
Ossaekomi	- dois
Reserva	- um

Sempre que forem utilizados cronômetros eletrônicos, cronômetros manuais, também, devem ser usados como controle e reserva (ver Apêndice).

d) Sinal de fim de tempo

Haverá uma campainha ou dispositivo similar, para indicar ao árbitro central o final do tempo concedido para o combate.

e) Judogui azul e branco

O competidor usará um judogui azul ou branco. (O primeiro competidor a ser chamado usa o judogui azul, enquanto o segundo usa o branco).

APÊNDICE - ARTIGO 2º - EQUIPAMENTO

Posição dos Anotadores/Registradores/Cronometristas

Os registradores e cronometristas devem ficar de frente para o árbitro central e bem à vista dos anotadores do placar.

Distância dos espectadores

Em geral, os espectadores não devem ser admitidos à distância inferior a 3 metros da quadra de competição (ou plataforma).

Cronômetros e placares

Os cronômetros devem estar acessíveis às pessoas responsáveis para manter sua precisão, devendo ser testados, regularmente, para comprovar sua precisão antes e depois da competição. Os placares devem corresponder às exigências da FIJ e devem estar à disposição dos árbitros.

Os cronômetros manuais e placares devem ser usados simultaneamente com o equipamento eletrônico para o caso de falha neste último.

0	1	0	1	0	0
W/ARI	YUKO		W/ARI	YUKO	
SHIDÔ 3	SHIDÔ 2	SHIDÔ 1	SHIDÔ 3	SHIDÔ 2	SHIDÔ 1
BRANCO			AZUL		

Exemplo:

O azul marcou um **waza-ari** e também foi penalizado com o segundo **shidô**.

O branco recebe **yuko**, imediatamente, como resultado do segundo **shidô** do azul.

ARTIGO 3º - UNIFORME DE JUDÔ (JUDOGUI)

Os competidores deverão usar judogui atendendo às seguintes condições:

- a) Tecido resistente em algodão ou material similar, em boas condições (sem remendos ou rasgos). O material não deverá ser muito espesso ou duro de modo a impedir que o oponente possa fazer a pegada.
- b) Cor azul para o primeiro competidor chamado e branca ou quase branca, para o segundo competidor chamado.
- c) Serão admitidas as seguintes aplicações:
 - I. Sigla Olímpica Nacional (nas costas do paletó)
 - II. Emblema nacional (no peitoral esquerdo do paletó). Tamanho máximo de 100cm quadrados.
 - III. Marca comercial do fabricante (na parte dianteira inferior do paletó e parte inferior dianteira da perna esquerda da calça). Tamanho máximo de 25cm quadrados.
 - IV. Marca nos ombros (do colarinho, através dos ombros, descendo pelo braço de ambos os lados do paletó). Comprimento máximo de 25cm e largura máxima de 5cm.
 - V. Publicidade nas mangas, um quadrado de 10x10cm em cada manga (podem ser de publicidade distinta). Esses quadros de 100cm quadrados devem ser fixados em contato com as bandas promocionais de 25x5cm (por baixo).
 - VI. O nome do competidor poderá ser colocado na faixa, na parte inferior dianteira do paletó e superior dianteira das calças, devendo ocupar uma área máxima de 3cm x 10cm. Além disso, o nome do competidor ou uma abreviatura do mesmo, poderá ser colocado (impresso ou bordado) acima da Sigla Olímpica Nacional, porém, sob nenhuma hipótese, de forma que possa impedir ao oponente de fazer a pegada na parte posterior do paletó. O tamanho das letras será, no máximo, de 7cm de altura, devendo a extensão do nome ter 30 cm no máximo. Essa área retangular de 7cm x 30cm deverá ficar localizada sob o colarinho do paletó, enquanto a identificação posterior será fixada a 4cm dessa área.

- d) O paletó será suficientemente longo devendo cobrir as coxas e, no mínimo, alcançar a altura dos punhos, estando os braços completamente estendidos nas laterais do corpo. O paletó será usado com o lado esquerdo cruzando sobre o direito, suficientemente folgado, para fazer um trespasse de, no mínimo, 20cm ao nível da caixa torácica. As mangas do paletó deverão alcançar, no máximo, as articulações dos pulsos e, no mínimo, 5cm acima dessas articulações. Uma folga de 10 a 15cm deverá haver entre a manga e o braço (incluindo as bandagens) em toda a extensão do braço. A lapela e a gola do judogui devem ter um máximo de 1cm de espessura 3 5cm de largura.
- e) As calças, livres de quaisquer marcações, deverão ser suficientemente longas, para cobrir as pernas atingindo, no máximo a articulação do tornozelo e no mínimo 5cm acima da mesma articulação. Um espaço de 10 a 15cm deverá existir entre a perna da calça e a perna do competidor (inclusive bandagens) ao longo de toda a extensão da perna da calça.
- f) Uma faixa resistente de 4 a 5cm de largura, cuja cor corresponda à graduação deverá ser usada sobre o paletó, na altura da cintura e atada com um nó duplo, suficientemente apertado para impedir que o paletó se solte e suficientemente longo para circundar a cintura e deixar 20 a 30cm sobrando de cada lado do nó depois de amarrado.
- g) Competidoras femininas deverão usar sob o paletó**

Uma camisa branca ou quase branca, com mangas curtas e comprimento suficiente para ser colocada por dentro da calça ou, um **colant** branco ou quase branco de mangas curtas.

APÊNDICE - ARTIGO 3º - UNIFORME DE JUDÔ

Se o **judogui** de um competidor não atender às exigências deste artigo, o árbitro central chamará os árbitros laterais para um exame do judogui com o medidor oficial de competição e se ficar constatada a irregularidade o competidor será desclassificado por “Hansoku-make”

Para garantir que as mangas do paletó sejam de comprimento correto, o árbitro central deverá mandar que o competidor erga ambos os braços totalmente estendidos para a frente ao nível dos ombros, para verificar o comprimento das mesmas.

ARTIGO 4º - HIGIENE

- a) O **judogui** deverá estar limpo, geralmente, seco e sem odores desagradáveis.
- b) As unhas dos pés e das mãos devem estar aparadas e curtas.
- c) A higiene pessoal dos competidores deve ser de alto nível.
- d) Cabelos longos deverão ser presos de modo a não causar incômodo ao outro competidor.

APÊNDICE - ARTIGO 4º - HIGIENE

A qualquer competidor que deixar de cumprir com os requisitos dos artigos 3º e 4º será negado o direito de participação no combate, devendo o seu oponente ser declarado vencedor por **kiken-gachi**, de acordo com a regra de “maioria de três” (ver artigo 20).

ARTIGO 5º - ÁRBITROS E OFICIAIS

Geralmente, o combate será conduzido por um árbitro central e dois laterais, sob a supervisão da Comissão de Arbitragem. O árbitro central e laterais serão assistidos pelos anotadores e cronometristas.

Os cronometristas, anotadores, registradores, além de outros auxiliares técnicos, devem ter idade mínima de 21 anos, possuir experiência de, no mínimo, 3 anos como árbitros nacionais e um bom conhecimento das Regras de Competição.

O comitê Organizador deve se certificar de que os mesmos tenham sido devidamente treinados como autoridades técnicas. Haverá um mínimo de dois cronometristas: um para registro de tempo real de combate e um especializado em tempo de **ossae-komi**.

Se possível, deve haver uma terceira pessoa para supervisionar os dois cronometristas, de modo a evitar quaisquer erros devido a enganos ou esquecimento.

O cronometrista de tempo regulamentar de combate aciona o cronômetro ao ouvir os anúncios de **hajime** ou **yoshi** e o interrompe ao ouvir os anúncios de **matte** ou **sono-mama**.

O cronometrista de **ossae-komi** aciona o cronômetro ao ouvir **ossae-komi** e o interrompe em **sono-mama**; reinicia ao ouvir **yoshi**.

Em qualquer momento que ouça o comando **toketa** ou **matte**, pára o cronômetro e indica ao árbitro central o número de segundos transcorridos ou, ao expirar o tempo de **ossae-komi** (25 segundos, não havendo nenhuma pontuação anterior ou, 20 segundos quando o competidor que está imobilizado tenha contra si um **wazari-ari** ou um **keikoku**), indica o fim do combate mediante um sinal sonoro.

O cronometrista de **ossae-komi** deverá erguer a bandeira verde, durante o combate, sempre que pare seu cronômetro ao ouvir **sono-mama** e abaixará a bandeira no instante em que acione o cronômetro, ao ouvir o chamado **yoshi**.

O cronometrista de tempo regulamentar de luta levantará a bandeira amarela, sempre, que haja parado o cronômetro ao ouvir o comando e visto o gesto **matte** ou **sono-mama** e abaixará a bandeira quando voltar a acionar o cronômetro ao ouvir o comando de **hajime** ou **yoshi**.

Expirado o tempo determinado para o combate, o cronometrista notificará, imediatamente, ao árbitro central, por um sinal claramente audível (ver artigos 10, 11 e 12).

O registrador de placar deverá se certificar de que está completamente atualizado dos comandos e gestos atualmente usados para indicar o resultado do combate.

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

Se forem usados sistemas eletrônicos, o procedimento será o mesmo descrito acima. Não obstante, deverá assegurar-se de que os dispositivos de registro manuais estejam disponíveis.

ARTIGO 6º - POSIÇÃO E FUNÇÃO DO ÁRBITRO CENTRAL

O árbitro central de modo geral, deverá permanecer na área de combate. Deverá dirigir o combate proferindo os resultados e certificando-se de que suas decisões sejam corretamente registradas no placar.

APÊNDICE - ARTIGO 6º - POSIÇÃO E FUNÇÃO DO ÁRBITRO CENTRAL

O árbitro central deverá assegurar-se de que tudo está correto; por exemplo: área de combate, equipamentos, uniformes, higiene, oficiais, etc, antes de iniciar o combate.

Ao anunciar uma opinião e efetuar o gesto apropriado, o árbitro central deve colocar, pelo menos um árbitro lateral, dentro da sua linha de visão, de modo a ficar imediatamente ciente a respeito de qualquer opinião discordante. No entanto, o árbitro central não deverá perder de vista os competidores, em momento algum.

Em situações tais como quando ambos os competidores estão em **ne-waza** e virados para fora, o árbitro central pode observar a ação a partir da área de segurança.

Antes de arbitrar um combate, os árbitros devem familiarizar-se com o som da campainha ou meio indicado para determinar o fim do combate da área em que forem atuar. Quando assumirem o controle de uma área de combate, os árbitros devem assegurar-se de que a sua superfície esteja limpa e em boas condições, que não haja abertura entre os **tatamis**, que as cadeiras dos árbitros laterais estejam em posições em que os competidores atendem ao disposto nos artigos 3º e 4º das Regras de Competição.

Os árbitros devem se certificar de que não haja espectadores, torcedores ou fotógrafos em posições que possam incomodar ou provocar riscos de ferir os competidores.

ARTIGO 7º - POSIÇÃO E FUNÇÃO DOS ÁRBITROS LATERAIS

Os árbitros laterais devem dar assistência ao árbitro central e estar sentados um frente ao outro, em ângulos opostos, fora da área de combate. Cada árbitro lateral deverá indicar sua opinião fazendo o gesto oficial apropriado, sempre que discordar do árbitro central, sobre uma pontuação ou penalidade anunciada.

No caso do árbitro central anunciar uma pontuação superior à assinalada pelos árbitros laterais, para o resultado de uma técnica ou uma penalidade, deverá ajustar a sua pontuação à do árbitro lateral que haja indicado a mais alta pontuação.

Sendo esta pontuação inferior à dos árbitros laterais, deverá ajustar a sua marcação aquele que haja assinalado a mais baixa marcação.

Será mantida a pontuação do árbitro central, caso cada um dos árbitros laterais assinale uma pontuação mais alta e outra mais baixa que a assinalada pelo árbitro central.

Quando os árbitros laterais assinalarem opiniões diferentes do árbitro central e este não a perceba, os dois se colocarão de pé, mantendo seus gestos, até que o árbitro central retifique sua decisão.

Se depois de um tempo apreciável (alguns segundos) o árbitro central não perceba a posição de pé dos árbitros laterais, o que se encontrar mais próximo deve, imediatamente, acercar-se do mesmo, informando-o da opinião majoritária.

Os árbitros laterais devem, através do gesto apropriado, expressar suas opiniões, quanto à validade de qualquer ação nos limites ou fora da área de combate.

Qualquer discussão é possível e necessária, apenas, se o árbitro central ou um dos laterais tiver, claramente, visto alguma ocorrência, não observada pelos outros árbitros e que poderia modificar a decisão. Os árbitros laterais devem observar se as pontuações marcadas pelos registradores estão corretas e de acordo com as pontuações anunciadas pelo árbitro central.

Quando um competidor tenha que se afastar, temporariamente, da área após iniciado o combate, por uma razão considerada necessária pelo árbitro central, um dos árbitros laterais deverá, obrigatoriamente, acompanhar o competidor, para que não ocorra qualquer anomalia.

Esta autorização deverá ser concedida, somente, em circunstâncias excepcionais (Exemplo: para mudar o **judogui**, em caso de não estar de conformidade com as regras).

APÊNDICE - ARTIGO 7º - POSIÇÃO E FUNÇÃO DOS ÁRBITROS LATERAIS

Os árbitros central e laterais devem deixar a área de combate durante apresentações e esperas prolongadas na programação.

O árbitro lateral deverá sentar-se em sua cadeira, fora da área de combate, com os pés afastados, colocando as palmas das mãos sobre os seus joelhos.

Caso um árbitro lateral observar que o placar está incorreto, deve chamar a atenção do árbitro central, para que este solicite a correção.

O árbitro lateral deve ser rápido ao afastar-se com sua cadeira, no caso em que venha, em sua posição, oferecer perigo aos competidores.

O árbitro lateral não deve antecipar-se à sinalização do central para dar uma pontuação.

Em uma ação nos limites da área de combate, o árbitro lateral deve efetuar o gesto, imediatamente, para mostrar se a ação foi dentro ou fora.

Caso um competidor tenha que trocar qualquer parte do seu uniforme, fora da quadra de competição e o árbitro lateral que o acompanharia não seja do mesmo sexo, um oficial designado pelo Diretor de Arbitragem substituirá o árbitro lateral e acompanhará o competidor.

Se a sua área de combate não estiver em uso e houver um combate em andamento na área adjacente, o árbitro lateral deve remover sua cadeira se esta representar perigo para os competidores.

ARTIGO 8º - GESTOS

a) Árbitro Central

O árbitro central fará os gestos abaixo indicados de acordo com as ações seguintes:

- I. **IPPON:** Elevar o braço para o alto, com a palma da mão espalmada e voltada para frente, por cima da cabeça.
- II. **WAZA-ARI:** Elevar um dos seus braços com a palma da mão voltada para baixo, lateralmente à altura do ombro.
- III. **WAZA-ARI-AWASETE-IPPON:** Primeiro assinalar **waza-ari** e, depois o gesto de **ippon**.
- IV. **YUKO:** Elevar um dos seus braços, lateralmente, com a palma da mão voltada para baixo, a 45 graus do seu corpo.
- V. **OSSAE-KOMI:** Estender um braço em direção aos competidores, com a mão voltado para baixo de frente aos competidores e inclinando-se em direção a eles.
- VI. **OSSAE-KOMI-TOKETA:** Elevar uma mão para frente e agitar, rapidamente, da direita para a esquerda, duas ou três vezes com o tronco inclinado em direção aos competidores.
- VII. **HIKI-WAKE:** Deverá levantar uma de suas mãos para o alto e baixá-lo na frente do seu corpo (com o dedo polegar para cima), mantendo-a nessa posição durante algum tempo.
- VIII. **MATTE:** Elevar uma mão na altura do ombro e com braço elevado, paralelamente ao **tatami**, indicar a palma da mão com os dedos para cima, em direção ao cronometrista.

- IX. **SONO-MAMA:** Inclinar-se para frente e tocar a ambos os competidores, com as palmas das mãos.
- X. **YOSHI:** Tocar, firmemente, ambos os competidores com as palmas das mãos, fazendo pressão sobre eles.
- XI. **Para indicar a anulação de um resultado expresso:** repetir com uma das mãos o mesmo gesto, enquanto eleva a outra mão por cima e a frente da sua cabeça agita-la da direita para esquerda duas a três vezes.
- XII. **HANTEI:** Preparando para anunciar **hantei**, o árbitro central leva ambos os braços à frente, um ângulo de 45 graus, com a bandeira correta em cada uma das mãos e pronunciando **hantei** eleva bandeira bem alto, acima de sua cabeça para indicar sua opinião.
- XIII. **KACHI (para indicar o vencedor do combate):** Levantar uma das mãos espalmadas, na altura do ombro, na direção do vencedor.
- XIV. **Para indicar ao(s) competidor(es) que ajuste(m) o(s) judogui(s):** Cruzar a mão esquerda sobre a direita, com as palmas viradas para dentro, à altura da faixa.
- XV. **Para chamar o médico:** sinalizar com o braço estendido, a mão aberta virada para cima, em direção ao médico, deslizando o braço na direção do competidor lesionado.
- XVI. **Para aplicar uma penalidade (shido, hansoku-make):** Apontar na direção do competidor o dedo indicador estendido, com o punho fechado.
- XVII. **FALTA DE COMBATIVIDADE:** Realizar o molinete dos antebraços, a altura do peito, e a seguir indicar com o dedo indicador o competidor faltoso.
- XVIII. **FALSO ATAQUE:** Estender ambos os braços horizontalmente a frente, mãos fechadas, e a seguir abaixar diretamente os braços.

b) Árbitros laterais

- I. Para indicar que a projeção foi válida na sua opinião, o árbitro lateral elevará uma das suas mãos para cima e abaixará na altura do ombro com o polegar para cima e com o braço estendido ao longo da linha demarcatória da área de combate, permanecendo assim alguns instantes.
- II. Para indicar que na sua opinião, um dos competidores está fora da área de combate, sem que haja ação de um dos competidores, o árbitro lateral elevará uma das suas mãos na direção da linha demarcatória da área de combate e a agitará da direita para a esquerda ou vice-versa, várias vezes.
- III. Para indicar que na sua opinião um resultado/penalidade ou marcação dada pelo árbitro central, de acordo com o artigo 8º - (a) não é válido, o árbitro lateral, elevará a mão por cima de sua cabeça e agitará da direita para a esquerda duas ou três vezes.

- IV. Para indicar que sua opinião difere da do árbitro central o(s) árbitro(s) lateral(is) fará(ão) um dos sinais do artigo 8º - (a).
- V. Em situação de **hantei**, os árbitros laterais devem segurar as bandeirinhas com as mãos apropriadas. Ao comando de **hantei**, dado pelo árbitro central, os árbitros laterais levantarão, imediatamente, a bandeirinha branca ou a azul, acima de suas cabeças, afim de indicar qual competidor consideram merecer a decisão.
- VI. Durante o **ne-waza**, caso os árbitros laterais queiram que o árbitro central comande **matte** (por exemplo: não está havendo progresso na luta), devem sinalizar levantando as mãos, à altura dos ombros, com as palmas viradas para cima.

APÊNDICE - ARTIGO 8º - GESTOS

Quando não for claramente evidente, o árbitro central pode, depois do sinal oficial, indicar a marca azul ou branca (posição do início do combate) para indicar que o competidor conseguiu uma pontuação ou foi penalizado.

Para indicar ao(s) competidor(es) que poderá(ão) sentar-se com as pernas cruzadas na posição de início de combate, no caso de ser necessária uma interrupção prolongada do combate, o árbitro deve indicar para a posição de início de combate, com a mão aberta, para para cima.

Os sinais de **yuko** e **waza-ari** devem começar com o braço cruzando o peito e para um lado, terminando na posição correta do gesto.

O gesto de **hikiwake** se aplicará, somente, em competições por equipe.

A situação e procedimento de **hantei** serão considerados somente se ao finalizar o tempo de combate do "Golden score" persistir o empate no marcador.

Os sinais de **yuko** e **waza-ari** devem ser mantidos, enquanto se realiza um pequeno giro, a fim de assegurar que o resultado seja claramente visível para os árbitros laterais, mas, tem que haver cuidado ao girar, para não perder de vista os competidores.

Caso ambos os competidores devam receber uma penalidade, o árbitro central deve fazer o gesto apropriado e apontar, alternadamente, para ambos os competidores (dedo indicador esquerdo para o competidor a sua esquerda e dedo indicador direito para o competidor a sua direita).

No caso de que um gesto tenha que ser retificado se fará tão rápido quanto possível, depois da anulação do gesto.

Não deve haver anúncio algum, quando se anula uma pontuação.

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

Para indicar o vencedor, o árbitro central retornará a sua posição de início do combate, dará um passo à frente, enquanto indica o vencedor, depois dará um passo para trás.

ARTIGO 9º - LOCALIZAÇÃO (Áreas Válidas)

O Combate será disputado na área de combate. Qualquer técnica que tenha sido iniciada enquanto um dos competidores estiver pisando pelo menos com um pé na área de combate terá o seu resultado avaliado.

Em **ne-waza** a ação é válida e pode ter continuidade, enquanto que, pelo menos um dos competidores, tenha alguma parte de seu corpo tocando a área de combate.

APÊNDICE - ARTIGO 9º - LOCALIZAÇÃO (Áreas Válidas)

Ocorrendo um **ossae-komi** nos limites da área de combate, caso parte do competidor que ainda está tocando na área de combate perder este contato (por exemplo: é levantado e perde o contato com o **tatami**) o árbitro deve anunciar **matte**.

No caso em que **tori** perde o contato com o solo, por exemplo: quando esta no ar sem nenhum contato com o solo, fora da área de combate, durante a execução de uma projeção, a técnica poderá ser considerada válida, para efeito de pontuação, se **uke** tocar o solo antes que qualquer parte de **tori**.

Uma vez iniciado o combate, os competidores só podem sair da quadra de competição se o árbitro central lhes der autorização para isso. A permissão somente será dada em circunstâncias muito especiais, como a necessidade de trocar o **judogui**, que não atenda ao artigo 3º ou que esteja rasgado ou sujo.

ARTIGO 10 - DURAÇÃO DO COMBATE

Para os Campeonatos Oficiais, o tempo de duração dos combates será:

Homens - 5 minutos de tempo real de combate

Mulheres - 5 minutos de tempo real de combate

Junior masculino e feminino - 4 minutos de tempo real de combate

Todo competidor terá direito a um tempo de recuperação de 10 minutos, entre um e outro combate.

APÊNDICE - ARTIGO 10 - DURAÇÃO DE COMBATE

O tempo regulamentar dos combates e o sistema de competição deverão ser determinados no regulamento do torneio.

O árbitro deve estar ciente da duração do combate, antes de subir na quadra de competição.

ARTIGO 11 - TEMPO MORTO

O tempo decorrido entre o anúncio de **matte** e **hajime** e entre **sono-mama** e **yoshi** pelo árbitro central não será contado como parte da duração do combate.

ARTIGO 12 - SINAL DE FIM DE TEMPO

O final do tempo regulamentar de combate deverá ser indicado ao árbitro central pelo toque de uma campainha ou por outro processo similar.

APÊNDICE - ARTIGO 12 - SINAL DE FIM DE TEMPO

Quando várias áreas de combates forem usadas simultaneamente, se requer o uso de diferentes dispositivos sonoros.

O sinal de fim de tempo deve ser suficientemente audível, para ser ouvido acima do som promovido pelos espectadores.

ARTIGO 13 - TEMPO DE OSSAE-KOMI

IPPON - um total de 25 segundos

WAZA-ARI - 20 segundos ou mais, porém, menos de 25 segundos

YUKO - 15 segundos ou mais, porém, menos de 20 segundos

Um ossae-komi de menos de 10 segundos será contado da mesma forma que um ataque.

APÊNDICE - ARTIGO 13 - TEMPO DE OSSAE-KOMI

Quando um **ossae-komi** é anunciado, simultaneamente, com o sinal de fim de tempo, o tempo assinalado para o combate será prorrogado, até que se registre **ippon** ou o árbitro comande **toketa** ou **matte**.

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

Qualquer resultado imediato de uma técnica iniciada, simultaneamente, com sinal de tempo, será válida.

No caso de ossae-komi anunciado, simultaneamente, com sinal de fim de tempo, o tempo concedido para o combate será prorrogado, até que **ippon** seja marcado ou o árbitro anuncie **toketa** ou **matte**.

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

Qualquer técnica aplicada depois do soar da campainha ou outro dispositivo para indicar o término do tempo do combate não será válido, mesmo que o árbitro ainda não tenha anunciada **soremade**.

Embora uma técnica de arremesso possa ser aplicada simultaneamente com a campainha, se o árbitro decidir que a mesma não será efetiva imediatamente, ele deve anunciar **soremade**.

ARTIGO 15 - INÍCIO DO COMBATE

Antes do início de cada combate os árbitros se situarão de pé, nos limites da quadra de competição, centralizados e do lado oposto do **joseki**, antes de assumir seus lugares. Ao sair da quadra de competição eles, também, saudarão, na direção do **joseki**.

Os competidores se dirigirão pelas laterais, ao centro da área de combate, permanecendo na zona de segurança, em seus respectivos lugares, segundo a ordem de chamada, o primeiro chamado ficará à direita do árbitro central, quando avançarão até as suas marcas de início de combate, onde devem saudar-se simultaneamente entre si, dar um passo à frente, com o pé esquerdo. Terminado o combate retornarão aos respectivos lugares, e, após o árbitro apontar o resultado, darão um passo atrás, com o pé direito e se saudarão entre si.

Ao entrar e sair da área de combate, os competidores podem fazer a saudação livremente, porém, esta saudação não será obrigatória (ver guia de saudação).

O combate será iniciado na posição em pé.

Apenas os membros da Comissão de Arbitragem podem interromper o combate (ver Artigo 17)

APÊNDICE - ARTIGO 15 - INÍCIO DO COMBATE

Os árbitros central e laterais devem sempre estar em posição de iniciar o combate antes da chegada dos competidores, na área de combate. O árbitro central deve permanecer no meio, dois metros para trás da linha onde se encontram os competidores e de frente para a mesa dos cronometristas.

Os competidores farão a saudação em pé (**Ritsu-rei**) inclinando-se num ângulo de 30 graus, medidos pela cintura. Se os competidores se omitirem, caberá ao árbitro solicitar que o façam.

Aqueles que se recusarem a efetuar a saudação serão apontados ao Diretor de Esportes da FIJ ou ao Diretor do Torneio (ver Guia de Saudações)

ARTIGO 16 - PASSAGEM AO NE-WAZA (LUTA NO SOLO)

Os competidores poderão mudar da posição de pé para **ne-waza**, nas situações seguintes, porém, caso o emprego das técnicas não seja continuado, o árbitro ordenará a ambos os competidores que retornem à posição de pé:

- a) Quando um competidor, depois de obter algum resultado através de uma técnica de projeção mudar, sem interrupção, para **ne-waza** e assumir a ofensiva.
- b) Quando um dos competidores cair ao solo, depois da aplicação, sem êxito, de uma técnica de projeção, seu adversário poderá aproveitar-se da sua posição desequilibrada para levá-lo ao solo.
- c) Quando um competidor obtiver algum resultado considerável pela aplicação de um **shime-waza** ou **kansetsu-waza**, na posição de pé e depois mudar, sem interrupção ao **ne-waza**.
- d) Quando um competidor levar seu adversário ao **ne-waza**, pela aplicação particularmente hábil de um movimento que não se possa considerar como uma técnica de projeção.

e) Em qualquer outro caso onde um competidor cair ao solo ou esteja a ponto de cair, não previsto neste artigo, seu adversário poderá aproveitar-se da posição para continuar em **ne-waza**.

APÊNDICE - ARTIGO 16 - PASSAGEM AO NE-WAZA (LUTA DE SOLO)

Quando um competidor leva seu adversário ao **ne-waza** de forma contrária ao artigo 16 e o mesmo não tira partido disso, para prosseguir em **ne-waza**, o árbitro deverá anunciar **matte** e interromper o combate para aplicar **shido** ao competidor que infringiu o artigo 27 - VIII.

Quando um competidor leva seu adversário ao **ne-waza** de forma contrária ao artigo 16 e o seu oponente se aproveita para prosseguir em **ne-waza**, o combate deve prosseguir, porém o árbitro deve aplicar **shido** para o competidor que infringiu o artigo 27 - VIII.

ARTIGO 17 - APLICAÇÃO DE MATTE

O árbitro central deve anunciar **matte** para interromper o combate, temporariamente, nos seguintes casos e, para reiniciar o combate deve anunciar **hajime**:

- a) Quando um ou ambos os competidores saírem da área de combate (veja exceções no artigo 9º).
- b) Quando um ou ambos os competidores cometeram um dos atos proibidos.
- c) Quando um ou ambos os competidores ficarem feridos ou se sentirem mal.
- d) Quando for necessário que um ou ambos os competidores ajustem seus uniformes.
- e) Quando durante **ne-waza** não houver nenhum progresso aparente.
- f) Quando um competidor, na posição de **ne-waza**, recobra a posição de pé ou semi-de-pé, levantando seu adversário nas costas.
- g) Quando um competidor, que permanece em posição de pé ou que desde **ne-waza** recupere a posição de pé, levantar do **tatami** seu oponente, que se encontra de costas e prende qualquer parte de seu corpo com a(s) perna(s).
- h) Quando um competidor realizar ou tentar realizar **kansetsu-waza** ou **shime-waza** desde a posição de pé e o resultado não for imediatamente aparente.
- i) Em qualquer outro caso que o árbitro considere necessário.
- j) Quando os árbitros e a comissão de Arbitragem desejarem conferenciar.

APÊNDICE - ARTIGO 17 - APLICAÇÃO DE MATTE

Quando o árbitro central anunciar **matte**, deve ter o cuidado de não perder de vista os competidores, caso não ouçam o anúncio de **matte** e continuem lutando.

O árbitro central não deve comandar **matte** para evitar que o(s) competidor(es) se conduzam para fora da área de combate, a não ser que a situação seja considerada perigosa.

O árbitro central não deve comandar **matte** quando um competidor houver escapado, por exemplo, de **ossae-komi**, **shime-waza** ou **kansetsu-waza** parecer estar necessitado ou mesmo pedir descanso.

O árbitro central deve comandar **matte** quando um competidor que está com a face para baixo, sobre o **tatami**, com o seu oponente às suas costas, conseguir levantar-se para uma posição semi-de-pé, com suas mãos afastadas do **tatami**, indicando uma perda de controle de seu oponente.

Se o árbitro central anunciar **matte** por engano, durante o **ne-waza** e, conseqüentemente, os competidores se separarem, o árbitro central e os laterais podem, se possível e de acordo com a regra da maioria de três, recolocar os competidores o mais próximo possível das suas posições originais e reiniciar o combate, se esse procedimento puder retificar alguma injustiça contra um dos competidores.

Após o anúncio de **matte**, os competidores devem permanecer de pé, caso se dirija a eles ou se lhes peça que ajustem seus **judoguis** ou para que se sentem, se houver uma previsão de espera mais prolongada. Somente nos casos em que recebam atenção médica, os competidores podem ser autorizados a adotar qualquer outra posição.

O árbitro central poderá anunciar **matte** se um competidor contundido indicar ao árbitro central que necessita de um exame. Isso deve ser realizado tão rapidamente quanto possível (Artigo 29).

O árbitro central poderá anunciar **matte** se a Comissão de Arbitragem, mediante solicitação do médico da equipe, autoriza-lo a proceder a um rápido exame de um competidor contundido (Artigo 29).

ARTIGO 18 - SONO-MAMA

Em qualquer situação onde o árbitro central deseja interromper o combate, temporariamente, por exemplo: para se dirigir a um ou ambos competidores, sem causar mudanças em suas posições ou para aplicar uma penalidade de forma que o competidor que não é penalizado não perca sua posição de vantagem, deverá anunciar **sono-mama**. Para reiniciar o combate deverá anunciar **yoshi**.

Sono-mama somente poderá ser aplicada em **ne-waza**.

APÊNDICE - ARTIGO 18 - SONO-MAMA

Sempre que o árbitro anuncie **sono-mama**, deverá cuidar para que não se produzam modificações nas posições ou pegadas de qualquer competidor.

Se durante **ne-waza** um competidor demonstrar sinais de que se encontra lesionado, o árbitro central pode anunciar sono-mama, se necessário e, em seguida, retornar os competidores às posições que mantinham antes do anúncio de **sono-mama** e, em seguida, anunciar **yoshi**.

ARTIGO 19 - FIM DO COMBATE

O árbitro central anunciará **soremade** e encerrará o combate:

- a) Quando o competidor conquistar **ippon** ou **wazari-awassete-ippon** (artigos 20 e 21)
- b) Em caso de **sogo-gachi** (artigo 22)
- c) Em caso de **fusen-gachi** ou **kiken-gachi** (artigo 28)
- d) Em caso de **hansoku-make** (artigo 27)
- e) Quando um competidor não puder continuar devido à contusão (artigo 29)
- f) Quando o tempo concedido para o combate tiver terminado (ver **hantei**). Mediante o anúncio de **soremade** pelo árbitro central, os competidores deverão retornar às suas posições iniciais.

O árbitro encerrará o combate como se indica em continuação:

- I. Quando um competidor marca **ippon** ou equivalente, será declarado vencedor.
- II. Quando não houver qualquer pontuação de **ippon** ou equivalente o vencedor será declarado com base em: um **waza-ari** prevalece sobre qualquer número de **yukos**.
- III. Quando não houver registro de marcação alguma ou que figure exatamente o mesmo número de pontuações para cada um dos títulos (**waza-ari**, **yuko**), o combate será decidido mediante um novo combate denominado **golden score**

O combate de desempate - golden score

A decisão do combate de **golden score** terá a mesma duração do combate normal.

Quando o tempo do combate finalizar, o árbitro central comanda **sore-made** para encerrar, temporariamente o combate e os competidores retornam às suas posições de início de combate.

Prosseguindo, o árbitro anunciará **hajime**, reiniciando o combate de forma normal, sem descanso entre o final do combate inicial e o início do combate válido para o **golden score**.

O combate se encerrará quando um competidor obtiver uma pontuação técnica ou por penalidade sobre o oponente.

APÊNDICE - ARTIGO 19 - FIM DO COMBATE

Havendo anunciado **soremade**, o árbitro central não deve perder de vista os competidores, caso não ouçam seu anúncio e continuem lutando.

O árbitro central indicará aos competidores para ajustarem seus **judoguis**, se houver necessidade, antes de indicar o resultado do combate.

Todas as marcações que constarem no placar durante o tempo normal do combate, permanecerão no golden score. Se o combate terminar empatado e houver necessidade de “hantei”, deverão ser levados em conta todas as ações desde o início do combate.

Se durante o combate de “Técnica de Ouro”(golden score) um competidor consiga uma imobilização o árbitro anunciará Ossae-komi e permitirá que a imobilização prossiga até alcançar os 25 segundos(Ippon) ou até que se produza Toketa/Matte ou a aplicação de Shime-waza ou Kansetsu-waza por qualquer dos competidores, porém, de efeito imediato.

Neste caso, ao vencedor se anotar os pontos de acordo com a técnica aplicada.

Se durante o combate de “Técnica de Ouro”(golden score) houver uma penalização de Hansoku-make direto, o resultado para o competidor penalizado terá todos os efeitos que os aplicados em combate normal.

APÊNDICE - ARTIGO 19 - FIM DO COMBATE (continuação)

Encerrando o combate de “Técnica de Ouro” sem nenhuma vantagem apresentada por qualquer dos competidores o resultado será decidido por Hantei.

Ao anúncio de Hantei procedido pelo árbitro central, este e os laterais levantarão as bandeiras da cor apropriada, acima das suas cabeças, indicando o competidor que considerem ser o vencedor.

O árbitro anunciará o resultado, de acordo com a maioria das três opiniões.

Se somente um competidor exercite o direito de disputar o combate da “Técnica de Ouro”, recusando-se o outro a fazê-lo, o competidor que desejar o combate será declarado vencedor por Kiken-gachi.

No caso em que ambos os competidores marquem Ippon ou Sogo-gachi simultâneos, o combate será decidido mediante a “Técnica de Ouro”.

No caso em que ambos os competidores sejam penalizados com Hansoku-make acumulado(resultante de Shidos sucessivos) simultâneos ou quando um competidor for penalizado com Hansoku-make acumulado e simultaneamente e se lhe aplica Sogo-gachi, o combate se decidirá por “Técnica de Ouro”.

No caso em que ambos os competidores sejam penalizados com Hansu-make direto, simultaneamente, ambos competidores serão excluídos do Torneio/Campeonato.

A decisão por Hiki-wake se dará quando não houver qualquer vantagem no placar, dentro do tempo determinado para o combate(ver apêndice).

Depois que o árbitro central indicar o resultado do combate, os competidores darão um passo atrás das suas respectivas marcas, farão o cumprimento entre si e se afastarão da área de combate.

Uma vez que o árbitro central tenha anunciado o resultado do combate aos competidores, não será possível ao mesmo modificar essa decisão, a partir do momento em que ele e os árbitros laterais tenham deixado a área de competição.

Caso o árbitro central tenha dado a vitória, por engano, ao perdedor, os árbitros laterais devem assegurar-se de que o árbitro central modifique essa decisão errônea antes de que , tanto o árbitro central como os árbitros laterais deixem a área de competição

Todas as ações e decisões tomadas de acordo com a regra de “maioria de três”, pelo trio de arbitragem , serão definitivas e sem apelação.

APÊNDICE - ARTIGO 19 - FIM DO COMBATE

A decisão de Hiki-wake se aplicará, somente, na competição por equipe.

Durante o primeiro confronto entre duas equipes será considerado a aplicação de Hiki-wake.

Se ao final do encontro ambas as equipes estão empatadas em número de vitórias e total de pontos, se procederá à disputa de todos os combates empates (Hiki-wake) no encontro anterior, aplicando-se nos combates de desempate a “Técnica de Ouro” (golden score).

Os resultados destes combates decidirão a equipe vencedora, no entanto, só se marcará um ponto ao vencedor de cada combate para efeito de decisão.

ARTIGO 20 - IPPON

O árbitro central anunciará **ippon** quando, na sua opinião, uma técnica aplicada corresponde ao seguinte critério:

- a) Quando um competidor, com controle, projetar o adversário nitidamente sobre suas espáduas, com considerável força e velocidade.
- b) Quando um competidor imobilizar com **ossae-komi** o outro competidor, que não consegue livrar-se durante 25 segundos, após o anúncio de **ossae-komi**.
- c) Quando um competidor desistir batendo duas ou mais vezes, com sua mão ou pé ou disser **maitta**, em geral como resultado de uma técnica de imobilização, **shime-waza** ou **kansetsu-waza**.
- d) Quando um competidor ficar incapacitado pelo efeito de um **shime-waza** ou **kansetsu-waza**.

Equivalência

Caso um competidor seja penalizado com **hansoku-make**, o outro competidor será declarado vencedor.

Ippon simultâneo - ver artigo 19 - (f), II.

APÊNDICE - ARTIGO 20 - IPPON

Técnicas simultâneas - Quando os competidores caem no **tatami** depois do que parece ser ataques simultâneos e o árbitro central e os laterais não puderem avaliar qual técnica dominou, nenhuma pontuação deverá ser dada.

Se o árbitro central anuncia **ippon** por engano, durante o **ne-waza** e, por conseguinte, os competidores separam-se o árbitro central e os laterais podem, se for possível, de acordo com a regra da maioria de três voltar e colocar os competidores nas suas posições originais, a mais próxima possível e recomendar o combate. Trata-se, assim, de retificar uma injustiça a um dos competidores.

Se um dos competidores, deliberadamente, fizer uma “ponte” (cabeça e calcanhares em contato com o **tatami**) depois de haver sido projetado, se bem que tenha evitado o critério necessário de **ippon**, o árbitro central poderá mesmo assim, dar **ippon** ou outra qualquer pontuação que considere que a técnica tenha merecido, a fim de desalentar esta ação.

A aplicação de **kansetsu-waza** para poder projetar o oponente, não será considerado, para fins de pontuação.

NOTA: Para os Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais, Continentais e Eventos da FIJ, as regras serão aplicadas conforme citadas. Para eventos nacionais, os organizadores estão autorizados a efetuar adaptações apropriadas para segurança dos competidores ao nível ao qual o torneio se aplicar. Por exemplo: em competições de graus inferiores, os organizadores podem autorizar que os árbitros concedam ippon quando o efeito de uma técnica for suficientemente aparente ou para eventos infantis podem desautorizar shime-waza e kansetsu-waza completamente.

ARTIGO 21 - WAZA-ARI-AWASSETE-IPPON

Caso um competidor consiga um segundo **waza-ari** no combate, o árbitro central comandará **waza-ari-awassete-ippou**.

ARTIGO 22 - SOGO-GACHI (VITÓRIA COMPLETA)

O árbitro central comandará **sogo-gachi** nos seguintes casos:

- a) Quando um competidor consegue um **waza-ari** e seu adversário, posteriormente, seja penalizado com **keikoku** - ver Artigo 27 - (c).
- b) Quando um competidor, cujo adversário tenha sido penalizado com **keikoku** conseguir, posteriormente, um **waza-ari**.

Sogo-gachi simultâneo - ver artigo 19 - (f), II

ARTIGO 23 - WAZA-ARI

O árbitro central anunciará **waza-ari** quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponde ao seguinte critério:

- a) Quando um dos competidores, com controle, projetar o outro competidor, a técnica carecer, parcialmente, de um dos quatro elementos necessários para o **ippou** (ver artigo 20 - (a) - Apêndice).
- b) Quando um competidor imobilizar, com **ossae-komi**, o adversário que não pode livrar-se durante o período de 20 segundos ou mais, porém, menos de 25 segundos.

Equivalência: Caso um competidor tenha sido penalizado com **3 shidos**, o outro competidor receberá **waza-ari**, imediatamente.

APÊNDICE - ARTIGO 23 - WAZA-ARI

Embora os critérios “nitidamente sobre as suas espáduas, com considerável força e velocidade” possam ser evidentes, em uma projeção como **tomoe-nague**, se houver uma interrupção da técnica, **waza-ari** é a pontuação máxima que deve ser concedida.

ARTIGO 24 - YUKO

O árbitro central comandará **yuko** quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponde ao seguinte:

a) Quando um competidor, com controle, projetar o adversário, mas, a técnica carece, parcialmente, de dois dos outros três elementos necessários para o **ippon**.

Exemplos:

1. Parcialmente deficiente no elemento “nitidamente de espádua” e, também, ainda parcialmente deficiente em um dos outros dois elementos: “força ou velocidade”.
2. Foi nitidamente sobre a espádua, mas, está parcialmente deficiente nos outros dois elementos: “força e velocidade”.

b) Quando um competidor imobilizar com **ossae-komi** o adversário, que não consegue libertar-se, durante o período de 15 segundos ou mais, porém, menos de 20 segundos.

Equivalência:

Caso um competidor tenha sido penalizado com **2 shidos**, o outro competidor receberá **yuko**, imediatamente.

APÊNDICE - ARTIGO 24 - YUKO

Independentemente a quantos **yukos** forem anunciados, nenhum número deles será considerado igual a um **waza-ari**. O número total anunciado será registrado.

Toda queda lateral deverá ser avaliada com Yuko, nunca como Ippon. Se a queda for em lateral e imediatamente o uke ficar de costas para o tatami, deverá ser dado o Waza-ari. Se houver uma queda em que o uke caia sentado e depois é levado a deitar-se de lado, deverá ser dado Yuko, e se, for levado a deitar-se inteiramente de costas, ou com as costas em diagonal, deverá ser dado Waza-ari, independentemente do impacto da queda.

ARTIGO 26 - OSSAE-KOMI-WAZA

O árbitro central comandará **ossae-komi** quando, em sua opinião, a técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

- a) O competidor que está imobilizado deve estar controlado por seu adversário e tem que estar com a espádua, ambos os ombros ou um deles, em contato com o **tatami**.
- b) O controle pode ser feito pelos lados, por trás ou por cima.
- c) O competidor que está aplicando a imobilização não pode ter sua(s) perna(s) ou corpo controlado pela(s) perna(s) do seu oponente.
- d) Pelo menos um competidor deverá ter qualquer parte de seu corpo tocando a área de combate ao ser anunciado **ossae-komi**.
- e) O competidor que aplica a imobilização tem que estar com seu corpo na posição **kesa** ou **shiho**, ou seja, similar às técnicas de **kessa-gatame** ou **kami-shiho-gatame**.

APÊNDICE - ARTIGO 26 - OSSAE-KOMI-WAZA

Caso um competidor que esteja controlando seu oponente com um **ossae-komi** mudar, sem perder o controle, para outro **ossae-komi**, o tempo de **ossae-komi** continuará até o anúncio de **ippon** (ou **waza-ari** ou equivalente, no caso de **waza-ari-awassete-ippon**) ou **toketa** ou **matte**.

Quando estão em **ossae-komi**, se é o competidor que está em posição de vantagem, quem comete uma infração que mereça uma penalidade, o árbitro comandará **matte**, colocará os competidores em suas posições de início de combate, aplica a penalidade, comanda qualquer vantagem produzida pelo **ossae-komi** e recomeça o combate anunciando **hajime**.

Quando estão em **ossae-komi**, se o competidor que está em posição de desvantagem é quem comete a infração, que mereça uma penalidade, o árbitro deverá anunciar **sono-mama**, aplica a penalidade e recomeça o combate, tocando a ambos os competidores e comanda **yoshi**. Todavia, se a penalidade a ser aplicada é **hansoku-make**, o árbitro deverá proceder de acordo com o artigo.

27 - Apêndice - 3º e 4º parágrafos.

Se ambos os árbitros laterais concordarem em que existe um **ossae-komi**, porém, o árbitro central não tiver anunciado **ossae-komi**, os mesmos devem indicar com o gesto de **ossae-komi** e pela regra da maioria de três, o árbitro central deverá, imediatamente, comandar **ossae-komi**.

O árbitro central deverá anunciar **matte** no caso de **ossae-komi**, nos limites da zona de perigo, quando uma parte do competidor que ainda toca na área de combate, for levantada e perde “contato com o **tatami**”.

Toketa deve ser anunciado se, durante **ossae-komi**, o competidor que está controlado, conseguir aplicar uma “tesoura” na perna do seu adversário, seja por “cima ou por baixo da perna.”

Estando em **ne-waza**, após o comando de **sono-mama**, caso a penalidade seja **hansoku-make**, deverá ser comandado **matte**, aplicado **hansoku-make** e encerrado o combate, “com **soremade**”.

Em situação em que as costas do **uke** não estão mais em contato com o **tatami** (exemplo: fazendo ponte), porém, **tori** mantém o controle, o **ossae-komi** continuará.

ARTIGO 27 - ATOS PROIBIDOS E PENALIDADES

Os atos proibidos se dividem em faltas “Leves”(shido) de faltas “Graves”(hansoku-make).

FALTAS LEVES: Se penaliza com shido.

FALTAS GRAVES: Se penaliza com Hansoku-make.

O árbitro central aplicará uma penalidade de shido ou hansoku-make de acordo com a gravidade da falta cometida.

A aplicação de um segundo ou sucessivos shidos anula, automaticamente, a penalidade anterior anotando-se, para o adversário, no placar, a vantagem correspondente ao valor técnico obtido.

A aplicação de um hansoku-make direto significa a desclassificação do competidor e exclusão do torneio, encerrando-se o combate de acordo com o Artigo 19 (ver apêndice)

Sempre que o árbitro aplique uma penalidade, deverá demonstrar, com um gesto simples, a razão da penalidade.

Uma penalidade pode ser aplicada após o anúncio de sore-made, para qualquer ato proibido cometido durante o tempo concedido para o combate ou, em algumas situações excepcionais, por atos graves cometidos após o sinal de encerramento do combate, desde que a decisão ainda não tenha sido dada.

SHIDO - GRUPO DE FALTAS LEVES

Shido se dará a qualquer competidor que cometa uma falta leve:

- 1 - Evitar, intencionalmente, a pegada (kumi-kata), a fim de impedir a ação de combate.
- 2 - Adotar, na posição de pé, uma postura excessivamente defensiva(geralmente mais de 5 segundos).
- 3 - Simular uma ação destinada a dar a impressão de um ataque, mas, que claramente mostra que não houve intenção de projetar o oponente(falso ataque).
- 4 - Na posição de pé agarrar, continuamente, a(s) boca(s) da(s) manga(s) do oponente, com propósito defensivo(geralmente mais de 5 segundos) ou agarrar sua manga em “torniquete”.
- 5 - Na posição de pé manter entrelaçados, continuamente, os dedos de uma ou ambas as mãos de seu oponente, a fim de impedir ação de combate(geralmente mais de 5 segundos).
- 6 - Desarrumar, deliberadamente, seu próprio judogi, desarrumar ou reajustar a faixa ou as calças, sem a autorização do árbitro central.

7 - Arrastar seu adversário ao solo, para continuar em Ne-waza, a menos que cumpra o que estabelece o artigo 16.

8 - Introduzir um dedo ou dedos dentro da manga do oponente ou nas pernas da sua calça.

9 - Segurar na calça tanto para defender como para atacar.

APÊNDICE - ARTIGO 27 - Atos proibidos e penalidades

Os árbitros estão autorizados a aplicar as penalidades segundo a “intenção” ou a situação e no melhor interesse do esporte.

Caso o árbitro central decida penalizar o(s) competidor(es), (exceto no caso de sono-mama em ne-waza) deverá interromper, temporariamente, o combate, anunciando matte retornar os competidores às suas posições de início de combate e anuncia a penalidade, enquanto aponta para o(s) competidor(es) que tenha(m) cometido o ato proibido.

Antes de aplicar hansoku-make, o árbitro central deve consultar os laterais e tomar sua decisão de acordo com a “maioria de três”. Quando ambos os competidores infringirem as regras ao mesmo tempo, cada um deve ser penalizado de acordo com o grau de sua infração.

Quando ambos os competidores são penalizados com três (3) shidos e, posteriormente, cada um recebe outra penalidade, ambos devem ser penalizados com hansoku-make.

Uma penalidade em ne-waza deverá ser aplicada da mesma forma como em ossae-komi

APÊNDICE - ARTIGO 26 - Parágrafos 2 e 3

8 - Quando um competidor arrasta seu oponente ao ne-waza, em desacordo com o artigo 16 e seu oponente não tirar partido disso, para entrar em ne-waza, o árbitro central deve anunciar matte, temporariamente, suspender o combate e aplicar shido ao competidor que infringiu o artigo 16

APÊNDICE - ARTIGO 27 - Atos proibidos e penalidades(continuação)

10 - Na posição de pé efetuar qualquer outra pegada, que não seja a “normal”, sem atacar(geralmente mais de 5 segundos).

11 - Na posição de pé, antes ou depois de estabelecido o kumi-kata, não realizar qualquer ação de ataque(ver apêndice-não combatividade).

12 - Agarrar a parte da frente da boca da manga do adversário, entre o polegar e os quatro dedos, conhecido como “agarre de pistola”.

13 - Agarrar a boca da manga do adversário, dobrando a borda para dentro. “Agarre de gato”.

- 14 - Na posição de pé agarrar, continuamente, o(s) pé(s), a(s) perna(s) da calça do oponente, a menos que, simultaneamente, esteja tentando uma técnica de projeção.
- 15 - Enrolar a ponta da faixa ou do paletó, em torno de qualquer parte do corpo do oponente.
- 16 - Agarrar o judogi com a boca (tanto o próprio como o do adversário).
- 17 - Colocar a mão, braço, pé ou perna, diretamente, sobre a face do oponente.
- 18 - Introduzir um pé ou uma perna na faixa, colarinho ou lapela do oponente.
- 19 - Aplicar shime-waza usando a parte inferior do paletó, a faixa ou usando, apenas, os dedos.
- 20 - Sair da área de combate ou forçar, intencionalmente, seu adversário a fazê-lo, tanto na posição em pé como em ne-waza (ver artigo 9-exceções)
- 21 - Aplicar com as pernas uma tesoura no tronco do oponente (dojime), no pescoço ou na cabeça (cruzar as pernas em tesoura ao mesmo tempo que estende as pernas)
- 22 - Bater com o joelho ou pé, a mão ou o braço do oponente de modo a fazer com que o mesmo solte a pegada ou golpear com o pé, a perna ou tornozelo do oponente sem aplicar uma técnica.
- 23 - Retorcer um ou mais dedos do adversário, a fim de obrigá-lo a soltar a pegada.

APÊNDICE - ARTIGO 27 - Atos proibidos e penalidades (continuação)

10 - O kumi-kata "normal" consiste em agarrar com a mão esquerda o lado direito do seu oponente, pela manga, gola ou área peitoral, por cima do ombro direito ou cintura e a mão direita, na parte esquerda do seu oponente pela manga, gola, área peitoral, por cima do ombro esquerdo ou cintura, por cima da faixa.

O competidor não deverá ser penalizado por aplicar uma pegada anormal, se a situação for provocada por seu adversário, abaixando a cabeça por baixo do braço daquele que agarra. No entanto, se o competidor está continuamente abaixando sua cabeça desta forma, o árbitro deverá considerar estar o mesmo adotando uma "posição excessivamente defensiva". (2)

Se o competidor continua agarrando com kumi-kata anormal, o tempo permitido se reduzirá progressivamente, inclusive, com a aplicação de "penalidade direta" de shido.

Enganchar uma perna entre as pernas do adversário, a menos que, simultaneamente, tente uma técnica de projeção, não será considerado um kumi-kata normal devendo o competidor atacar, dentro dos 5 segundos regulamentares ou será penalizado com shido.

11 - "Não combatividade" pode ser considerada como existente quando, em geral, durante 25 segundos, não houver nenhuma ação de ataque por parte de um ou m ou de ambos os competidores. A "não combatividade" não deverá ser aplicada quando não há ação de ataque, desde que o árbitro central considere que o competidor está buscando, efetivamente, uma oportunidade de atacar;

12 - O ato de "enrolar" significa que a faixa ou o paletó deve envolver completamente. Usando a faixa ou o paletó como uma "âncora" para a pegada (sem enrolar) ou seja, neutralizar o braço do oponente, não deve ser penalizado.

13 - Face significa a área compreendida dentro da linha delimitada pela testa, adiante das orelhas e da mandíbula.

ARTIGO 27 - Atos proibidos e penalidades(continuação)**HANSOKU-MAKE (grupo de faltas graves)**

- 1 - Hansoku-make se aplica a qualquer competidor que cometa uma falta grave ou que havendo sido penalizado com três (3) shidos cometa uma falta leve:
- 2 - Aplicar kawazu-gake(projetar o adversário entrelaçando uma perna em volta de uma das pernas do oponente, estando com a face voltada, mais ou menos, para a mesma direção que o oponente e jogando-se para trás sobre o mesmo.
- 3 -Aplicar kansetsu-waza em qualquer outra parte que não seja a articulação do cotovelo.
- 4 - Levantar do solo oponente que estava deitado sobreo tatami para projetá-lo, novamente, ao solo.
- 5 - Golpear pelo interior da perna de apoio do adversário, quando o mesmo está aplicando uma técnica como harai-goshi, etc.
- 6 - Não atender às instruções do árbitro central.
- 7 - Fazer gestos desnecessários, observações ou gestos depreciativos ao oponente ou ao árbitro central.
- 8 - Realizar qualquer ação que possa lesionar ou por em perigo o adversário, especialmente, o pescoço ou a coluna vertebral do adversário ou que contrarie o Espírito do Judô.
- 9 - Cair diretamente no tatami, enquanto aplica ou tenta aplicar técnicas como ude-hishigi-wakigatame.
- 10 - “Mergulhar” de cabeça sobre o tatami, flexionando-se para a frente ao executar ou tentar executar técnicas como uchi-mata, harai-goshi, etc. ou jogar-se, diretamente, para trás, quando realiza ou tenta realizar técnicas como kata--guruma, em pé ou ajoelhado.
- 11 - Jogar-se, intencionalmente, para trás, estando seu adversário agarrado nas suas costas e quando qualquer um dos dois tenha controle sobre os movimentos do outro.
- 12 - Portar um objeto duro ou metálico(coberto ou não).

No placar, a repetição de shido será cumulativa e convertida ao valor técnico correspondente, a favor do oponente.

13 – Todo o ataque realizado com o atleta agarrando abaixo da linha de cintura do adversário ou bloqueio na perna do oponente deverá ser punido com Hansoku-make.

EXCEÇÕES:

- a - Quando o oponente estiver realizando uma pegada cruzada atrás da linha do ombro;
- b - Quando em renraku-henka-waza tenha havido um kuzushi na primeira técnica;
- c - Quando o oponente aplicar uma técnica e estando os corpos colados, por exemplo, harai-goshi- sukui-nague; No caso de um ataque de sassae-tsuri-komi-ashi em que o uke foi desequilibrado (houve o kuzushi) este poderá realizar um contra ataque agarrando na perna do oponente;
- d - O competidor não poderá agarrar nas pernas ou abaixo da linha de cintura do oponente quando ele passa a cabeça por baixo do braço do oponente. Neste caso, ele provocou a pegada cruzada.

COMENTÁRIOS:

- a - Não deverá ser aplicado o Hansoku-make se o competidor apenas tocar na perna ou envolver a perna sem o movimento de puxar;
- b - Quando houver um ataque mas não houve kuzushi (os dois estão afastados um do outro) e o uke agarrar abaixo da linha de cintura deverá ser penalizado com Hansoku-make;
- c - Em renraku-henka-waza é necessário que haja o kuzushi inicial. Se a segunda técnica for aplicada simultaneamente, deverá ser dado Hansoku-make.

O Hansoku-make deverá ser aplicado sempre com o trio de arbitragem se confabulando e com a unanimidade de opiniões.

A repetição do shido se converterá no placar em:		
2 shidos = yuko para o oponente	3 shidos = waza-ari para o oponente	4 shidos = ippon para o oponente

Quando um competidor repetir faltas leves e deve ser penalizado com shido pela quarta vez, o árbitro central, logo após consultar os laterais, penalizará o competidor com hansoku-make, ou seja, não aplica shido e sim, hansoku-make, encerrando o combate de acordo com o artigo 19(d).

ARTIGO 28 - AUSÊNCIA E ABANDONO

A decisão de **fusen-gachi** será dada a qualquer competidor cujo oponente deixar de comparecer para o combate. Um competidor que não esteja na sua posição inicial, após três chamadas a intervalos de um minuto, perderá o combate.

O árbitro central deve estar certo ao anunciar **fusen-gati** de que foi autorizado e assim proceder, pela Comissão de Arbitragem.

A decisão por **kiken-gachi** será dada a qualquer competidor cujo oponente abandone a competição, por qualquer motivo, durante o combate.

APÊNDICE - ARTIGO 28 - AUSÊNCIA E ABANDONO

LENTE DE CONTATO - No evento em que um competidor, durante o combate perca sua lente de contato e não possa recuperá-la imediatamente e informar ao árbitro de sua impossibilidade de prosseguir no combate, sem as lentes de contato, o árbitro central deverá dar a vitória ao seu oponente por **kiken-gachi**, após consultar os árbitros laterais.

ARTIGO 29 - LESÃO, MAL SÚBITO OU ACIDENTE

a) LESÃO

- (I) Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor lesionado, este perderá o combate;
- (II) Quando a causa da lesão for atribuída ao competidor não lesionado, este perderá ao combate.
- (III) Quando for impossível determinar a causa da lesão a qualquer dos competidores, perde o combate o competidor que não pode continuar.

b) MAL SÚBITO

Geralmente, quando um competidor adoece durante o combate e não pode continuar, o mesmo perderá o combate (Kiken Gachi).

c) ACIDENTE

Se ocorre um acidente devido a uma causa externa (força maior), a Comissão de Arbitragem deverá ser consultada e o combate poderá ser anulado ou adiado.

EXAMES MÉDICOS

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

Neste caso o médico examinará o competidor o mais rápido possível comunicando ao árbitro se este pode ou não continuar.

O competidor pode solicitar ao árbitro o atendimento médico mas, neste caso, o combate terminará por “Kiken Gachi”.

O médico da equipe também pode solicitar o atendimento ao seu competidor. Neste caso o combate terminará por “Kiken Gachi”.

APÊNDICE - ARTIGO 29 - LESÃO, MAL SÚBITO OU ACIDENTE

Geralmente só se permite um médico por competidor sobre a área de competição. Se o médico necessita de ajuda, o árbitro deve ser informado previamente. Não é permitido ao técnico adentrar na área de competição.

Assistência Médica

O atendimento médico, por solicitação do árbitro deverá ser realizado o mais rápido possível.

Exemplo:

Em caso de unha quebrada, o médico pode cortar a unha do competidor.

O médico também pode ajudar na recuperação quando de uma pancada nos órgãos genitais.

O atendimento médico por solicitação do competidor, implica na perda do combate.

O árbitro anunciará “Soremade” e a decisão será “Kiken Gachi”.

Intervenção Médica em Sangramento

O sangue, por medida de segurança, deve ser coberto completamente mediante esparadrapos, bandagens, tampão nasal ou produtos hemostáticos.

Nota: Com exceção das situações descritas acima, se o médico aplica qualquer tratamento, o adversário ganhará por “Kiken Gachi”.

ARTIGO 29 - LESÃO, MAL SÚBITO OU ACIDENTE (continuação)

Se o médico credenciado da equipe depois de examinar o competidor machucado, avisa ao árbitro que o competidor não pode continuar o combate, o árbitro depois de consultar aos laterais, terminará o combate e indicará o resultado por “Kiken Gachi”.

Se depois de uma lesão de um ou ambos competidores, o árbitro e os laterais concordam que o combate não deve continuar, o árbitro terminará o combate e indicará o resultado de acordo com a situação.

Sangramento

Quando houver sangramento, o árbitro chamará o médico para que atenda ao competidor a fim de estancar o sangue.

A mesma ferida sangrando, poderá ser atendida pelo médico em duas ocasiões. Quando a mesma ferida sangrar pela terceira vez, os árbitros deverão parar o combate a fim de proteger a integridade dos competidores. Neste caso, o competidor ferido será declarado perdedor por “Kiken Gachi”.

Obs.: Em caso de sangramento em regiões diferentes, se chamará o médico quantas vezes forem necessárias.

Em qualquer caso onde não seja possível deter ou estancar o sangue, o competidor ferido será declarado perdedor por “Kiken Gachi”.

Lesão Menor

Em casos, por exemplo, de uma luxação no dedo, o árbitro pára a luta (mediante “Mate” ou “Sonomama”) e permitirá ao competidor reduzir a luxação, ação que deverá ser imediata e o combate deverá ser reiniciado rapidamente.

Será permitido ao competidor fazer a redução da luxação em duas ocasiões. Havendo uma terceira vez, será considerado que não está em condições de seguir competindo, terminando a luta e declarando-o perdedor por “Kiken Gachi”.

APÊNDICE - ARTIGO 29 - LESÃO, MAL SÚBITO OU ACIDENTE (continuação)

Se durante o combate Uke sofrer uma lesão devido a uma ação de Tori e Uke não pode continuar, os árbitros deverão analisar o caso e decidir de acordo com o Regulamento. Cada caso será decidido por seus próprios méritos. (Ver item: a) Lesão I, II e III).

No caso onde Tori mediante uma ação intenciona lesione a Uke, a sanção que se aplicará a Tori será de “Hansoku Make” direto, a margem das disposições que logo possa tomar a Direção Desportiva do Campeonato.

No caso de um médico, responsável por um competidor durante seu combate, perceba claramente - especialmente em casos de técnicas de estrangulamento - que a saúde de seu competidor corre um sério perigo, pode ir até a borda do tatami e chamar aos árbitros para que parem o combate imediatamente. Os árbitros tomarão todas as medidas necessárias a fim de atender ao médico.

Tal intervenção significará conseqüentemente a perda do combate e portanto só deverá ser adotada em casos extremos.

Nos Campeonatos da CBJ, o médico oficial da equipe deverá ter titulação médica e deve registrar-se com antecedência a competição. Será a única pessoa autorizada a sentar-se na área designada e deve portanto estar identificado. Por exemplo: levar um bracelete com uma cruz vermelha.

Quando uma Federação dá **credencial** a um médico para cuidar da sua equipe, a mesma deve se responsabilizar pelas ações por ele tomadas.

Vômito - Em caso de vômito ou golfada o competidor perderá o combate por "Kiken Gachi".

Os médicos devem estar informados sobre as modificações e interpretações do Regulamento, através de reuniões antes de qualquer competição promovida pela CBJ.

ARTIGO 30 - SITUAÇÕES NÃO PREVISTAS PELAS REGRAS

Quando surgir qualquer situação não prevista por estas regras, a mesma será analisada e tomada uma decisão pelo árbitro central, após os árbitros consultarem a Comissão de Arbitragem.

NORMAS PARA SAUDAÇÕES

O seguinte **Guia de Saudações** é adaptado do **Guia de Saudações da I.J.F.**

Uma parte da etiqueta do Judô, o **Rei**, é uma tradição que bem reflete o respeito e a disciplina que revestem as atividades do nosso esporte. O **Guia de Saudações**, portanto, deve ser seguido de maneira respeitosa.

1. REI INICIAL - Cerimônia de Abertura

1. Enquanto os competidores estão formados na área de competição, como última atividade da cerimônia de abertura, todos os árbitros devem estar alinhados, lado a lado, em frente dos competidores e oficiais das equipes, voltados para o **joseki**.
2. Mediante a ordem do **kiotsuke rei**, oficiais de equipes, competidores e árbitros saúdam em reverência na direção do **joseki**.
3. Imediatamente, os árbitros fazem meia-volta, no sentido anti-horário, ficando de frente para os competidores e, mediante o comando de REI, todos se saúdam uns aos outros.
4. Em seguida, em ordem e de acordo com a programação do evento, os árbitros, oficiais de equipes e competidores deixam a área de competição para que o evento tenha início.

2. REI FINAL - Cerimônia de Encerramento

1. Estando os competidores formados na área de competição, como atividade final da cerimônia de encerramento, os árbitros devem estar alinhados, lado a lado, na frente dos competidores e oficiais de equipes, voltados para **joseki**.
2. Mediante a ordem de **kiotsuke**, os árbitros devem dar meia-volta no sentido anti-horário voltando-se para os competidores e ao comando de REI saúdam entre si.
3. Em seguida, os árbitros dão meia-volta no sentido anti-horário voltando-se para o **joseki**; realizando a saudação final sob o comando de REI.
4. Depois disso em ordem e de acordo com a programação, os árbitros e competidores se retiram da área de competição, encerrando o evento.

ÁRBITRO CENTRAL E ÁRBITROS LATERAIS

3. No início do combate individual

1. Antes do primeiro combate de cada sessão do **shiai**, a primeira equipe de árbitros designada caminhará ao longo da borda externa da área de competição, em fila única (árbitro lateral / árbitro central / árbitro lateral) na direção de uma posição centralizada, ante a área de competição e de frente para o **joseki**, para então adentrarem na área de competição.
2. Estando na posição centralizada, na área de competição, na posição de pé, lado a lado, os árbitros saúdam na direção do **joseki**.
3. A seguir, o árbitro central e os laterais caminham adiante, para a área de perigo, na área de combate, onde se curvam em reverência, uma segunda vez, em direção ao **joseki**.
4. Ainda na área de perigo, o árbitro central e os laterais se curvam um na direção do outro. O árbitro central dá um passo atrás, enquanto os árbitros laterais se viram para efetuar uma saudação um frente ao outro.
5. Imediatamente, os árbitros assumem as suas posições. O lateral que chegar à sua cadeira primeiro, permanece de pé na frente da mesma aguardando o outro lateral e, juntos, sentam-se ao mesmo tempo. O mesmo procedimento deve ser seguido depois de cada conferência.
6. A primeira equipe de árbitros deve sair da área de competição seguindo os procedimentos de cumprimento da **sessão 6**.
7. O árbitro lateral que tiver que percorrer a menor distância deverá locomover-se mais lentamente, enquanto o outro deverá caminhar mais rapidamente de modo que ambos os árbitros laterais alcancem o árbitro central ao mesmo tempo para a saudação.

4. Árbitro central e laterais seguintes.

1. Depois da primeira equipe de árbitros designada para o primeiro combate, todos os grupos subsequentes de árbitros, antes de assumirem suas posições, devem seguir os procedimentos de cumprimento indicados nos itens **3.1**, **3.2** e **3.5**.
2. Cada equipe de árbitros subsequente, com exceção da última equipe, em cada sessão, deverá deixar a área de competição após a cerimônia delineada na **sessão 6**.

5. Troca de funções entre árbitro central e lateral.

1. Após um combate, anunciado o resultado e os competidores tenham deixado a área de competição, se o árbitro central tiver que trocar de posição com o árbitro lateral, deverão aproximar-se um do outro dentro da área de perigo, estando um frente ao outro devem saudar-se antes de assumir a nova posição. Ao passar um pelo outro, o novo central deve caminhar, pelo lado de dentro, tomando o caminho mais curto, na direção da posição para o comando de **hajime**.

6. Equipe de árbitros saindo da área de competição.

1. Após um combate, assim que o resultado tenha sido anunciado e os competidores tiverem deixado a área de combate, se os árbitros tiverem de sair da área de combate, devem caminhar na direção da borda externa da área de competição. Voltados para o **joseki**, a partir de uma posição central com o árbitro central no centro, devem fazer uma saudação conjunta, na direção do **joseki** e, em seguida, sair da área de competição.

7. Equipe de árbitros ao final do shiai.

1. Após o último combate de cada sessão e depois que o resultado tenha sido

anunciado, além de haver cumprido com as disposições do **sub-artigo 9.6**, o árbitro central e os laterais devem caminhar em direção da área de perigo. Uma vez dentro da mesma, voltados para o **joseki**, lado a lado, com o árbitro central no centro, devem fazer a saudação em direção ao **joseki**.

2. Ainda na área de perigo, o árbitro central dá um passo atrás, enquanto os laterais viram-se um para o outro e saúdam-se mutuamente.
3. Os árbitros caminham, então, em direção à borda da área de competição, até uma posição central, voltados para o **joseki**, com o árbitro central no centro, saúdam na direção do **joseki** e saem da área de competição.

COMPETIDORES

8. Competidores entrando e saindo da área de competição.

1. Ao entrar e sair da área de competição, os competidores devem efetuar a saudação dirigida ao **joseki**.

9. Ritsu Rei entre os competidores.

Os competidores devem cumprir as diretrizes deste **Guia de Saudações** e com as Regras de Arbitragem da IJF. Os competidores que não efetuem a saudação de acordo com estas diretrizes serão solicitados a fazê-lo. Aqueles que se recusarem, serão reportados ao Diretor de Esportes ou Diretor de Torneios da IJF. Sob a autoridade dos Diretores do evento o competidor será desclassificado do restante da competição e no caso de uma competição por medalhas, ele terá sua medalha e/ou colocação anulada.

1. Os competidores devem se adiantar para uma posição central, na borda da área de combate, efetuar a saudação e, em seguida, se deslocar à frente, entrando na área de combate e dirigindo-se para as suas respectivas marcas e saudarem-se.
2. Os dois competidores, permanecendo de pé atrás das suas respectivas marcas devem saudar-se, simultaneamente, sem ordem prévia e a seguir dar um passo a frente, permanecendo então em posição de pé natural, enquanto aguardam a ordem de **hajime** do árbitro central.
3. Uma vez encerrado o combate e o árbitro central tenha comandado **soremade**, os competidores devem ficar de pé a frente de suas respectivas marcas para aguardar o resultado. Os competidores devem, neste momento, estar com o **judogui** arrumado.
4. O árbitro central dá um passo a frente, anuncia o resultado e, em seguida, dá um passo atrás. Em seguida ao anúncio do resultado, os competidores devem dar um passo atrás, simultaneamente, e então efetuar a saudação.

10. COMPETIÇÃO POR EQUIPES

1. Cada competição entre duas equipes é considerada como uma sessão de um **shiai**.
2. Antes de iniciar cada combate de equipe, o árbitro central e os laterais devem cumprir com as disposições dos itens **3.1**, **3.2**, **3.3** e **3.4** e, posteriormente, **10.4**, **10.5**, **10.6** e **10.7** e, finalmente, **3.5** das presentes diretrizes.
3. Ao final de cada combate de equipe o árbitro central e os laterais devem seguir às determinações dos itens **10.9**, **10.10**, **10.11** e **10.12** dessas diretrizes. Em seguida deverão caminhar para a área de perigo, em uma posição central, virados para o **joseki** e saudarem-se mutuamente. Depois dessa saudação, prosseguirão os mesmos com as instruções dos itens **7.2** e **7.3** dessas diretrizes.

4. Antes que se inicie cada combate de equipes, estando o árbitro central e os laterais alinhado, um ao lado do outro, com o árbitro central no centro e os três voltados para o **joseki**, as duas equipes deverão saudar-se simultaneamente, dentro da área de combate. Em seguida se movimentarão à frente para suas marcas, uma frente a outra, quando o árbitro central ordenará, com ambas as mãos estendidas e viradas para cima, que os competidores se voltem para o **joseki**. Mediante esse gesto, os competidores se voltam para o **joseki**, permanecendo em fila única.
5. Em seguida, o árbitro central comanda **Rei** e os competidores saúdam em direção ao **joseki**.
6. Imediatamente, manda os competidores se virarem uns frente aos outros.
7. Novamente, o árbitro central comanda **Rei**, as equipes saúdam-se entre si e se movem para, trás para a borda da área de combate antes de sair completamente.
8. Para cada combate individual, os competidores devem seguir as determinações dos itens **9.1, 9.4, 9.5, 9.6 e 9.7** dessas diretrizes.
9. Depois que todos os combates individuais estiverem terminados, as duas equipes se alinham dentro da área de combate, sobre as suas marcas, viradas uma para a outra. Os árbitros se alinham um ao lado do outro, com o árbitro central entre os laterais, virados para o **joseki** e para as equipes alinhadas. O árbitro central, então, dá um passo à frente e anuncia o resultado.
10. O árbitro central dá um passo atrás, retornando à posição original e ordena **Rei**. As equipes saúdam uma à outra.
11. Em seguida, o árbitro central com o gesto conforme o item **10.4**, manda que os competidores se voltem na direção do **joseki**, permanecendo em fila única.
12. Imediatamente, o árbitro central ordena **Rei** e, ao mesmo tempo os competidores saúdam em direção ao **joseki**.
13. Depois disso, os competidores devem dar um passo atrás na borda da área de combate e saudarem-se. Deve-se esclarecer que antes de sair completamente da área de competição os competidores devem, novamente, efetuar a saudação na direção ao **joseki**, a partir da borda da área de competição.
14. Neste momento, na área de perigo, o árbitro central e os laterais fazem a saudação na direção do **joseki**, saúdam uns aos outros e, seguindo o procedimento estabelecido na **Seção 7**, caminham em direção da borda da área de competição, até uma posição centralizada, virados para o **joseki**, com o árbitro central no centro, fazendo a saudação na direção deste e deixando a área de competição.

RESUMO

A etiqueta de saudação coloca o JUDÔ extraordinariamente destacado dos outros esportes internacionais. Os gestos são de respeito, apreciação e cortesia. O árbitro central e os laterais têm um papel fundamental em reforçar estas singularidade, assegurando-se que o cumprimento seja feito de acordo com estas diretrizes.