

Regras de arbitragem de Judo



Artigo 1º

Área de competição

A área de competição será um quadrado, dividida em duas zonas de cores diferentes, área de combate e área de segurança, com as dimensões de 14mX14m ou 16mX16m, sendo a zona de segurança de 3 metros.

Artigo 2º

Equipamento

Para uma competição de judo será necessária a existência de uma mesa de apoio ao tapete onde se encontra o quadro/marcador que registrará as pontuações adquiridas pelos competidores, os tempos do combate, os castigos e a assistência médica; bem como as folhas de prova e os cronómetros suplentes para o caso do electrónico falharem.

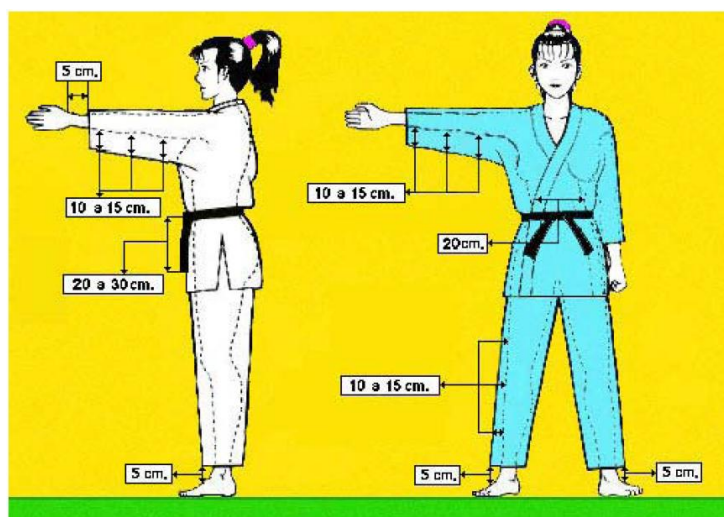
Artigo 3º

Uniforme de judo

Os competidores usarão um fato de judo (judogi), robusto e feito de algodão limpo e em boas condições (sem rasgões). Para a distinção entre um e o outro competidor será colocado um cinto vermelho ou um fato de judo azul no primeiro a ser chamado para o combate e um cinto branco ou fato branco no segundo. No caso de usarem o cinto para se distinguir, ambos os competidores terão obrigatoriamente de usar o fato branco.

O casaco deve ser suficientemente comprido para cobrir as coxas e deverá no mínimo atingir os pulsos. O corpo do casaco deverá ser usado com a parte esquerda por cima da direita, de forma a que sobreponha 20cm a nível do tórax.

Se o atleta não estiver de acordo com o estipulado será avisado pelo árbitro para que troque, se recusar perderá o combate.



Artigo 4º

Árbitros e oficiais

O combate será dirigido por um árbitro e dois juizes e estes serão auxiliados pelos marcadores e cronometristas.

Artigo 5º

Gestos



IPPON



WAZA-ARI



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON

YUKO



OSAEKOMI



SONO-MAMA YOSHI



TOKETA



FALSO ATAQUE



FALTA DE COMBATIVIDADE



PENALIZAÇÃO



CHAMAR O MÉDICO



SENTAR-SE - DE PÉ



COMPOR O JUDOGI



ANULAR UMA OPINIÃO EXPRESSA



NÃO VÁLIDO



HAJIME SORE-MADE



MATE



KACHI (*vencedor num combate normal*)



HIKIWAKE



HANTEI (*no final dum combate de "Ponto de Ouro"*)



KACHI (*vencedor por Hantei num combate de "Ponto de Ouro"*)



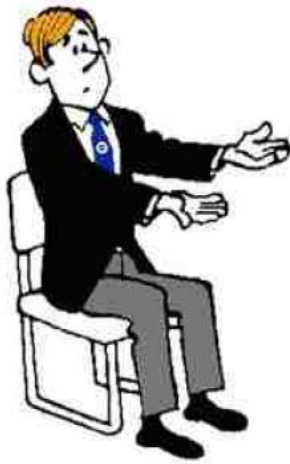
POSICÃO NORMAL DO JUIZ



DENTRO – JONAI



FORA – JOGAI



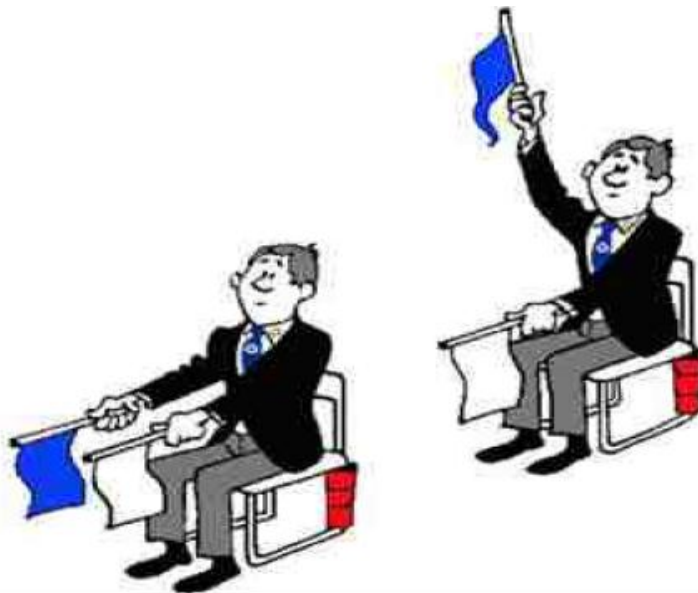
LEVANTAR-SE
MATE EM NEWAZA



JUIZ ANULA
NÃO VÁLIDO



OPINIÃO DO JUIZ DIFERE



SITUAÇÃO DE HANTEI ((no final dum combate de “Ponto de Ouro”))

Artigo 6º

Duração do Combate

Os tempos de combate são de acordo com a idade:

- Infantis – 2 minutos;
- Iniciados – 2 minutos;
- Juvenis – 3 minutos;
- Juniores/Seniores – 4 minutos.

O competidor tem o direito a um período de descanso igual ao tempo de dois combates.

Artigo 7º

Tempo de Osaekomi

De 10 a 14 segundos – Yuko;

De 15 a 19 segundos - Wazari;

20 Segundos – Ippon.

Artigo 8º

Início do combate

Os atletas devem estar virados de frente, na posição de pé. Após a saudação fazem a pega de judo (Kumi-kata) e aguardam o hajimé (início do combate) do árbitro.

Artigo 9º

Ligação do combate de pé para o solo

Os competidores poderão mudar da posição de pé para o solo desde que apliquem uma técnica válida. O árbitro poderá interromper quando não houver progressão no combate no solo. Se um dos adversários puxar para a luta no solo, sem a aplicação duma técnica, será castigado com shido (castigo leve).

Artigo 10º

Aplicação de mate (interrupção)

O árbitro anunciará mate para interromper o combate nos seguintes casos: - quando um dos competidores sair da área de combate; - quando um dos competidores aplica um ato proibido; - quando um dos competidores se lesiona; - quando é necessário ajustar o fato de judo; - quando no solo não se verifica progresso; - quando os árbitros necessitarem de conferenciar.

Artigo 11º

Fim do combate

O árbitro terminará o combate renunciando a palavra Sore-made. Os atletas devem-se dirigir aos lugares iniciais, ajustar o kimono, esperar a decisão do árbitro e fazer a saudação ao adversário.

Artigo 12º

Ippon

O árbitro anunciará Ippon quando, na sua opinião, uma técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

- a) Quando um competidor, projeta com controlo o adversário, claramente de costas com considerável força e velocidade.
- b) Quando um competidor mantém o adversário em Osaekomi-waza (controlado de costas no solo) e este último é incapaz de sair da imobilização durante 20 segundos, após o anúncio de Osaekomi.

c) Quando um competidor desiste, batendo 2 ou mais vezes com a mão ou pé ou dizendo Maitta (desisto!).

Equivalência: se um competidor for penalizado com Hansoku-make, o outro competidor será imediatamente declarado vencedor.

Se um competidor obtiver um segundo Waza-ari num combate, o árbitro deverá anunciar waza-ari-awasete-ippon.

Artigo 13º

Waza-ari

O árbitro anunciará Waza-ari quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

a) Quando um competidor projecta com controlo o seu adversário, mas a técnica carece parcialmente de um dos três (3) elementos necessários para Ippon.

b) Quando um competidor imobiliza o seu adversário com Osaekomi-waza e este último é incapaz de sair da imobilização durante 15 segundos ou mais, mas menos que 20 segundos.

Artigo 14º

Yuko

O árbitro anunciará Yuko quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

a) Quando um competidor projecta com controlo o adversário, mas a técnica carece parcialmente em dois (2) dos três outros elementos necessários para Ippon.

Exemplos:

1) Faltando parcialmente o elemento “claramente de costas” e faltando também um dos outros dois elementos, “força” e “velocidade”.

2) Claramente de costas mas faltando parcialmente os outros dois elementos, “velocidade” e “força”.

b) Quando um competidor imobiliza o seu adversário com Osaekomi-waza e este último é incapaz de sair da imobilização durante 10 segundos ou mais, mas menos que 15 segundos.

Artigo 15º

Osaekomi-waza

O árbitro anunciará osaekomi quando, na sua opinião, a técnica aplicada corresponde aos seguintes critérios:

a) O competidor imobilizado deverá estar controlado pelo seu adversário e deve ter as suas costas, ambos os ombros ou apenas um ombro, em contacto com o tapete.

b) O controlo pode ser feito de lado, por trás ou por cima.

c) O competidor que está a imobilizar não deve ter a(s) sua(s) perna(s) ou corpo controlado pelas pernas do adversário.

d) Pelo menos um dos competidores deve ter qualquer parte do seu corpo em contacto com a área de combate.

Artigo 16º

Atos proibidos e castigos

Os Atos Proibidos, dividem-se em infrações “Leves” (Shido) e “Graves” (Hansoku-make).

INFRACÇÕES LEVES: Sancionar-se-ão com Shido.

INFRACÇÕES GRAVES: Sancionar-se-ão com Hansoku-make directo.

O árbitro aplicará um castigo de Shido ou Hansoku-make, dependendo da gravidade da infração cometida.

A aplicação de um Hansoku-make direto, significa a desqualificação do competidor.

SHIDO (Grupo de infrações leves)

a) Shido é atribuído a qualquer competidor que tenha cometido uma infração ligeira:

1	Evitar intencionalmente o Kumikata, a fim de evitar qualquer acção no combate.
2	Adoptar na posição de pé, depois do Kumikata, uma atitude excessivamente defensiva (Geralmente mais de 5 segundos).
3	Efectuar uma acção que dê a impressão de um ataque, mas que mostra claramente que não há a mínima intenção de projectar o adversário. (Falso ataque).
4	Permanecer de pé, com os dois pés completamente na zona perigosa a não ser que para começar um ataque, executar um ataque, contra-atacar ou defender-se de um ataque do oponente. (Geralmente mais de 5 segundos).
5	Na posição de pé, segurar continuamente a extremidade da(s) manga(s) do adversário com intenção defensiva (Geralmente mais de 5 segundos) ou agarrá-la(s) em "torniquete".
6	Na posição de pé, manter continuamente os dedos do adversário de uma ou duas mãos entrelaçados, com o intuito de evitar qualquer acção no combate. (Geralmente mais de 5 segundos).
7	Intencionalmente desarranjar o próprio Judogi ou desapertar e apertar o cinto ou as calças, sem autorização do árbitro.
8	Puxar o adversário para o chão, de forma a iniciar Ne-waza a menos que esteja de acordo com o artigo 16.
9	Inserir um ou mais dedos dentro da manga do adversário ou na extremidade inferior das calças deste último.

10	Na posição de pé, executar qualquer pega que não a "normal", sem atacar. (Geralmente mais de 5 segundos).
11	Na posição de pé, antes ou depois do Kumikata ter sido estabelecido, não realizar qualquer movimento de ataque. (ver Apêndice Não combatividade).
12	Agarrar a(s) extremidade(s) da manga do adversário, entre o polegar e os dedos ("Pega em pistola").
13	Agarrar a(s) extremidade(s) da manga do adversário, dobrando-a(s). ("Pega de bolso").
14	Na posição de pé, agarrar-se ao pé(s), perna(s) ou perna(s) das calças do adversário, com a(s) mão(s) a menos que se tente simultaneamente realizar uma técnica de projecção.
15	Enrolar a extremidade do cinto ou do casaco à volta de qualquer parte do corpo do adversário.
16	Colocar o Judogi na boca (tanto o seu como o do adversário).
17	Colocar a mão, braço, pé ou perna directamente na face do adversário.
18	Colocar o pé ou perna no cinto, gola ou lapela do adversário.
19	Aplicar Shime-waza, usando a extremidade do casaco ou cinto, ou usando apenas os dedos.
20	Sair da área de combate ou intencionalmente forçar o adversário a sair da área de combate, tanto em posição de pé ou em Ne-waza. (Ver Artigo 9 "Excepções").
21	Aplicar "tesoura de pernas" ao tronco (dojime), pescoço ou cabeça do adversário (tesoura com os pés cruzados enquanto estica as pernas).
22	Bater com o joelho ou pé, a mão ou braço do adversário, com o intuito de o fazer largar a pega, ou bater na perna ou tornozelo do adversário, sem a aplicação de qualquer técnica.
23	Dobrar para trás o(s) dedo(s) do adversário com o intuito de o obrigar a largar a pega.

HANSOKU-MAKE (Grupo de infracções Graves)

b) **Hansoku-make** é aplicado a qualquer competidor que tenha cometido uma infracção Grave (ou que tenha já sido penalizado com três (3) Shidos e volte a cometer outra infracção leve):

24	Aplicar Kawazu-gake. (Projectar o adversário enrolando uma perna à volta da perna do adversário, enquanto está voltado mais ou menos na mesma direcção que o opositor e caindo para trás em cima dele).
25	Aplicar Kansetsu-waza a qualquer outra parte, que não a da articulação do cotovelo.
26	Levantar o opositor que está deitado no Tatami e atirá-lo de novo para o Tatami.
27	Varrer pelo interior da perna de apoio do adversário, quando este está aplicar uma técnica, como seja Harai-goshi, etc.
28	Desrespeitar as instruções do Árbitro.
29	Fazer comentários desnecessários, observações ou gestos pejorativos ao adversário ou ao Árbitro durante o combate.
30	Realizar qualquer acção que possa pôr em perigo ou lesionar o adversário, especialmente o pescoço ou coluna vertebral, ou ser contra o espírito do Judo.
31	Cair directamente no Tatami enquanto aplica ou tenta aplicar técnicas tais como Ude-hishigi-waki-gatame.
32	Mergulhar de cabeça no Tatami, inclinando-se para a frente e para baixo, enquanto executa ou tenta executar técnicas como Uchi-mata, Harai-goshi, etc. ou atirando-se directamente para trás, enquanto executa ou tenta executar técnicas tais como Kata-Guruma, tanto de pé como de joelhos.
33	Atirar-se para trás intencionalmente quando o adversário está agarrado às suas costas e quando qualquer dos competidores tem o controlo do movimento do adversário.
34	Usar um objecto rígido ou metálico (coberto ou não).

Artigo 17º

Falta de comparência e desistência

Se um aluno não comparecer no tapete após três chamadas com um minuto de intervalo ou desistir perderá o combate por ippon.

Artigo 18º

Lesão, doença ou acidente

(a) Lesão

1. Quando a causa da lesão é atribuída ao competidor lesionado este perderá o combate.
2. Quando a causa da lesão é atribuída ao competidor não lesionado, este perderá o combate.
3. Quando é impossível determinar qual dos competidores foi o causador da lesão o competidor incapacitado de continuar, perderá o combate.

(b) Doença

Geralmente, quando um dos competidores adoece durante o combate e fica incapacitado de continuar, este perderá o combate.

(c) Acidente

Quando um acidente ocorre devido a uma influência exterior (força maior), depois de consultada a organização da prova, o combate será considerado anulado ou adiado.

Exames médicos

a) O árbitro chamará o médico para assistir o competidor que tenha sido alvo de um severo impacto na cabeça, ou nas costas (coluna vertebral), ou sempre que o árbitro tenha razão para pensar que exista uma lesão grave ou séria.

Em ambos os casos, o médico examinará o competidor, no mais curto período de tempo e indicará ao árbitro se o competidor pode ou não continuar.

Se o médico, depois de ter examinado um competidor lesionado, aconselha os árbitros de que o competidor não pode continuar o combate, o árbitro, após consulta com os juízes, terminará o combate e declarará o adversário vencedor.

b) O competidor pode solicitar ao árbitro a intervenção do médico, mas, neste caso, o combate termina e o adversário vencerá.

c) O médico pode também pedir para assistir o seu competidor, mas, neste caso, o combate terminará e o oponente ganhará.