



**ADAPTAÇÃO DAS REGRAS DE ARBITRAGEM
DO JUDÔ PARA O PRÓXIMO CICLO OLÍMPICO**

APRESENTAÇÃO DAS REGRAS

Versão 10 de abril de 2017



Tempo de luta

**Homens e mulheres
quatro (4) minutos.**



Avaliação dos pontos

- **Haverá somente ippon e waza-ari.**
- **Ippon: impacto forte sobre as costas.**
- **Rolando não pode ser considerado ippon.**
- **O valor waza-ari inclui todas as técnicas que eram consideradas Yuko no passado.**
- **O Waza-ari não mais se soma. Dois waza-aris não são mais equivalentes a um ippon.**

Segurança:

Todas as situações de queda intencional ou não na posição de ponte serão consideradas hansoku-make.



Waza-ari:

A avaliação de waza-ari inclui todas as técnicas que eram consideradas Yuko e waza-ari no passado.

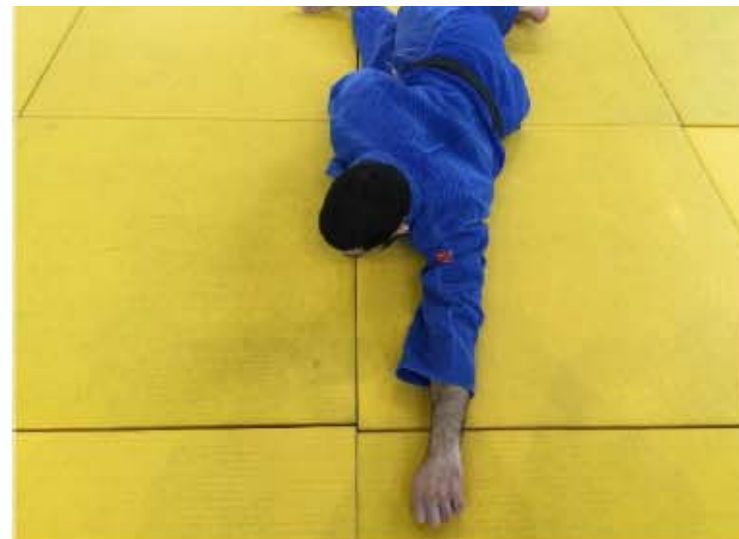


Cair sobre ambos os cotovelos será considerado válido e deverá ser avaliado com waza-ari.

Cair sobre um cotovelo, sobre a parte inferior ou joelhos, e na continuidade do golpe encostar as costas no shiai-jo será considerado waza-ari..



Não é Waza-ari.



Ataque e contra-ataque

- **No caso de ataque e contra-ataque (Kaeshi waza), só será pontuado quando estiver claro de quem foi o controle da ação.**
- **Se esta ação for clara, ela deverá ser marcada.**
- **Se os dois atletas caírem juntos sem claro controle, de algum deles, nenhuma pontuação será marcada.**
- **Qualquer ação depois da queda será considerada como uma ação de ne-waza.**

Imobilizações (osaekomi):

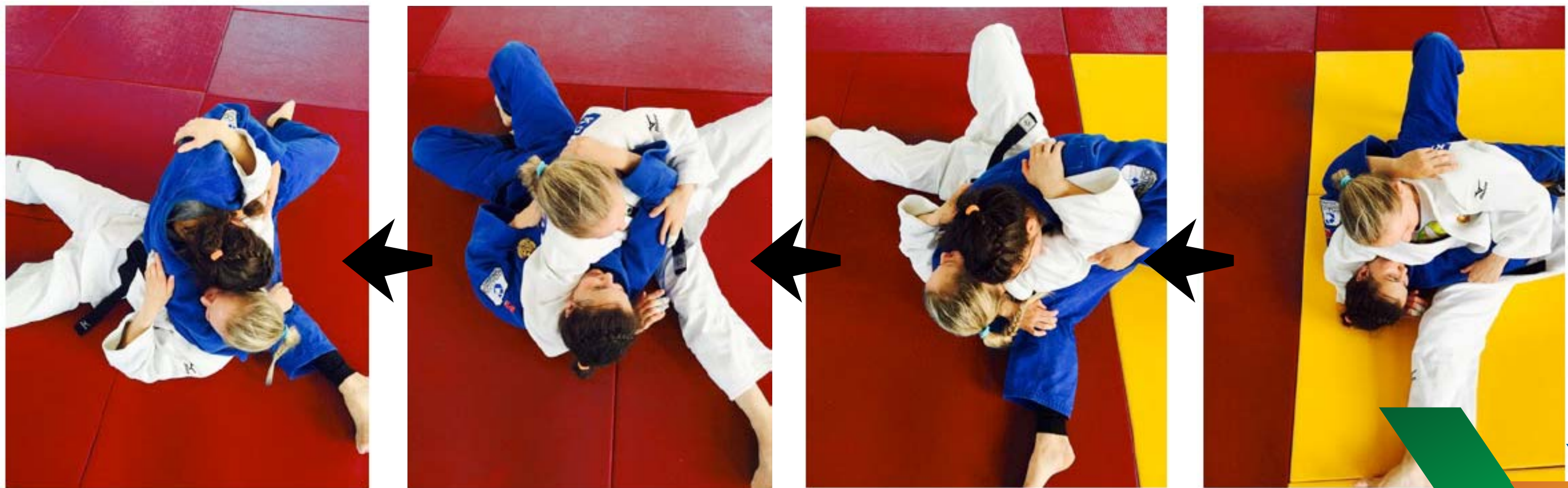
- **Waza-ari: 10 a 19 segundos.**
- **Ippon: 20 segundos.**

Imobilizações (osaekomi):

A posição ura agora é válida.



- **Osaekomi continuará fora da área de combate, caso a imobilização tenha iniciado dentro da área de combate.**
- **Caso durante o ne-waza fora da área de combate, o uke reverta e tenha controle por meio de uma técnica de solo, em uma ação contínua, isso deverá ser considerado válido.**



Pontuação técnica

- **No tempo regulamentar (4 minutos), só poderá haver vencedor no combate por pontuação ou pontuações técnica (waza-ari ou ippon).**
- **Uma penalidade ou penalidades não decidirão o vencedor, exceto por hansokumake (direto ou acumulativo).**
- **Uma penalidade nunca será uma pontuação.**
- **Agora temos três shidos, o terceiro torna-se hansokumake.**

Golden score

- **Quando ambos os competidores não têm pontuação técnica ou as pontuações técnicas são iguais no final do tempo regulamentar de combate, o combate deverá continuar em Golden Score independente dos shidos marcados.**
- **Qualquer pontuação(ões) e/ou shido(s) existente no tempo regulamentar será levada(o,as,os) para o período de Golden Score e permanecerá (ão) no placar.**
- **Qualquer pontuação técnica marcada em Golden Score, terminará imediatamente o combate.**
- **Se o competidor receber um shido no Golden Score, ele/ela somente perderá o combate se ele/ela tiver então mais shidos do que o oponente.**

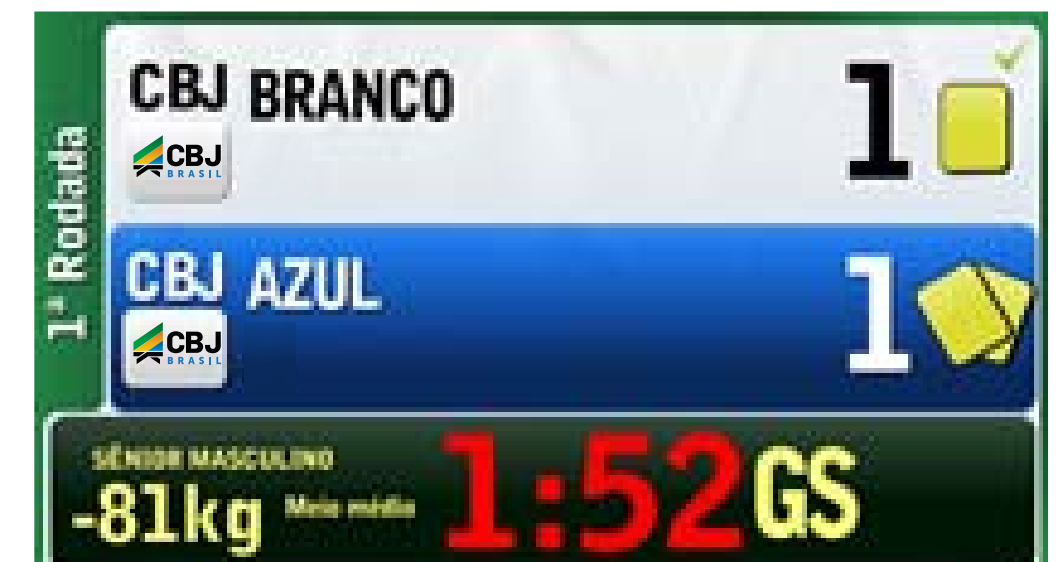
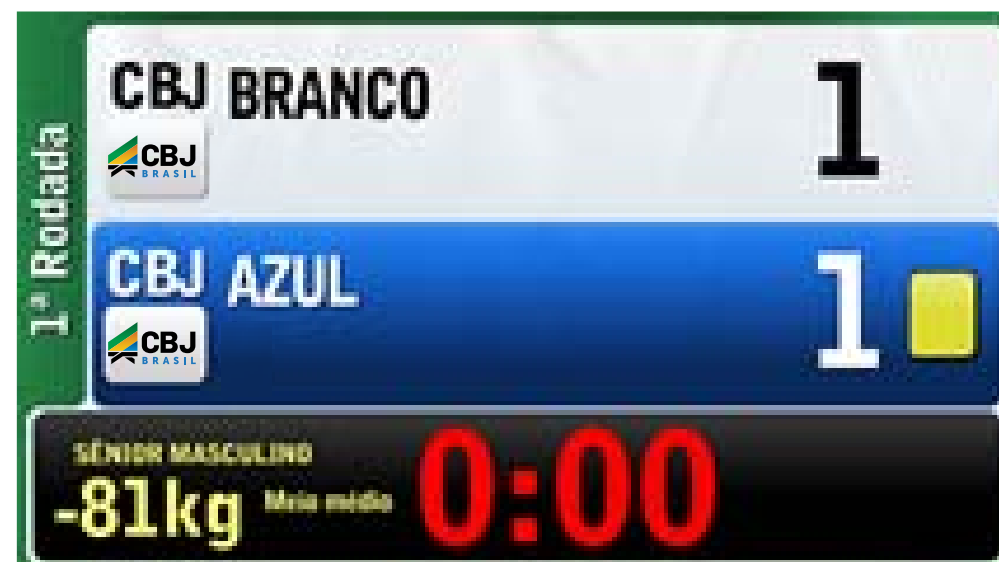
Golden Score -> Vencedor Branco



Golden Score -> Vencedor Branco



Golden Score -> Continua -> Vencedor Branco



Golden Score -> Continua



Continua -> Vencedor Azul



Aplicação do kumi-kata

- **O tempo estabelecido entre kumi-kata clássico um ataque foi estendido para até 45 segundos, considerando a existência de judô positivo.**

SHIDO

Romper a pegada do oponente com as duas mãos.



SHIDO

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



**Desarrumar o seu
próprio judoguis
ou do adversário
intencionalmente.**



**Esconder a lapela
do judogui para
evitar a pegada
do oponente**



SHIDO

Bloquear as mãos do oponente.



SHIDO

Utilizar as pernas para desfazer a pegada do oponente.



JUDO GI

- **Para uma melhor eficiência e para uma boa pegada é necessário que o wagi esteja bem ajustado com a faixa e com a faixa bem apertada. Para reforçar, o competidor deverá arrumar seu judogi e sua faixa rapidamente entre o mate e o hajime anunciados pelo árbitro.**
- **Se o atleta perder tempo intencionalmente arrumando seu judogi e faixa receberá shido.**

Kumi-kata não convencional

Para simplificar a arbitragem e o entendimento sobre algumas ações de como segurar no judogi, todos os kumi-katas não convencionais (pegada em pistola, pegada de bolso/agarre de gato, do mesmo lado, pegada cruzada e pegada na faixa) são permitidos desde que haja ataque imediato. Em caso de ataque não imediato, essas pegadas serão penalizadas com **shido.**



Kumi-kata não convencional

As pegadas não clássicas serão penalizadas com **shido** se não houver ataque imediato.



Kumi-kata não convencional

Pegada não clássica será penalizada com **shido se não houver ataque imediato.**



Kumi-kata não convencional

Pegada não clássica será penalizada com **shido se não houver ataque imediato.**



Kumi-kata não convencional

Pegada não clássica será penalizada com **shido se não houver ataque imediato.**



Posição de defesa

Forçar o oponente com ambas as mãos para que fique curvado, sem ataque imediato será punido com **shido por atitude de bloqueio.**



Um ou dois pés fora da área

Um pé fora da área de combate sem ataque imediato ou sem retornar imediatamente para dentro da área: **shido.**

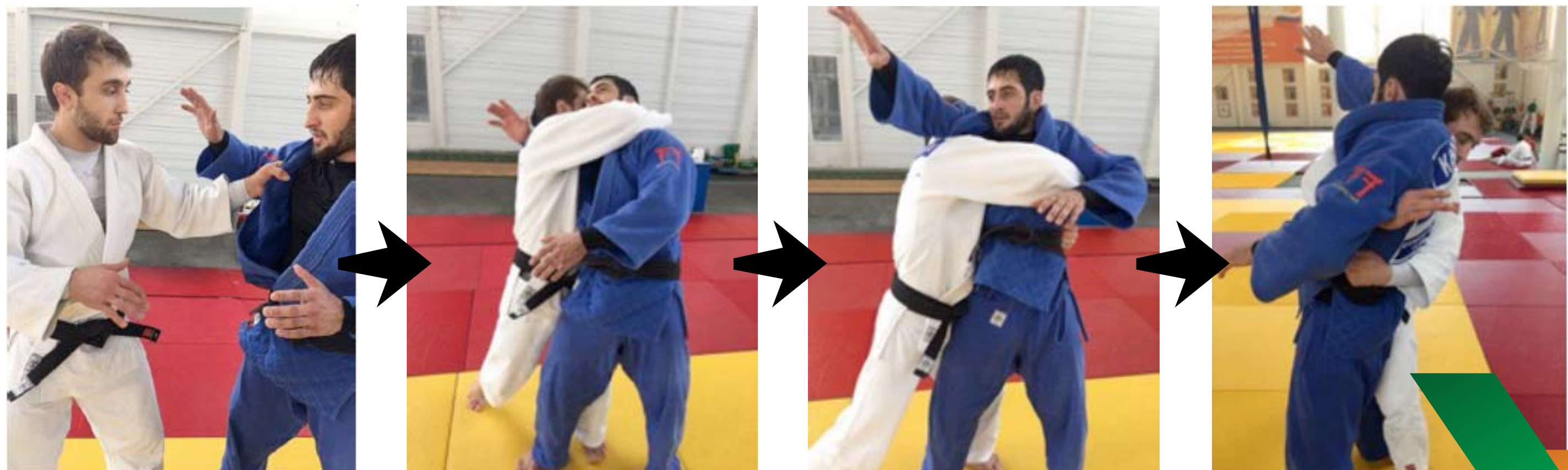
Shido



É **shido se o atleta de azul não voltar para a área amarela ou não realizar um ataque imediato.**

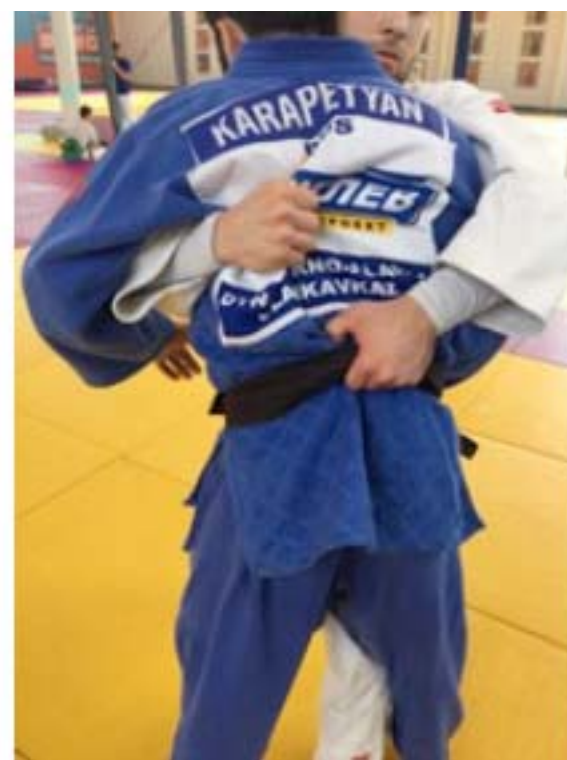
Abraço de urso:

- **Quem quiser atacar com abraço de urso deve fazer no mínimo com uma pegada. Não é válido fazer uma segunda pegada simultaneamente. Apenas tocar o judogi não será considerado kumikata, a pegada é necessária.**



Abrço de urso:

Pegada válida



Abrço de urso: Ponto duplo

Se, o azul após fazer um abraço de urso ou tocar na perna pela primeira vez, for projetado pelo branco de waza-ari, a pontuação (do branco = waza-ari) e a punição (azul = shido) devem ser dadas.

Posição de enrolar de perna

O ato de enrolar a perna sem realizar um ataque imediato deverá ser penalizado com **shido**.



Kawazu-Gake: hansokumake



Pegada de perna:

**Ou pegada nas calças
deverá ser penalizada
na primeira vez por
shido, e na segunda
por **hansokumake**.**



- **Pegada de perna ou pegada nas calças deverá ser penalizada na primeira vez por **shido**, e na segunda **hansokumake**.**



Ações válidas, não são hansokumake



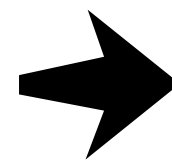
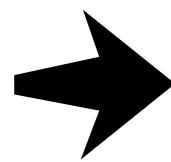
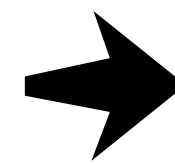
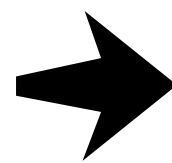
Shime-waza com o próprio wagi

Shime-waza não é permitido, com a sua faixa ou com a faixa do seu oponente, e nem com a ponta do wagi, ou usando somente os dedos. Esta ação será penalizada com **shido.**

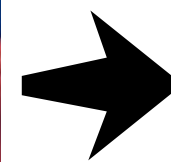
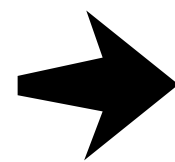


Ações válidas, não são hansokumake

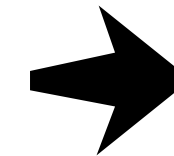
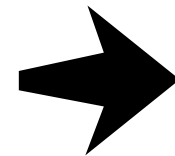
Somente é possível realizar a pegada de perna quando os dois competidores estão claramente em ne-waza e a ação tachi-waza esteja terminanda.



Ações válidas, não é mate - kansetsu-waza

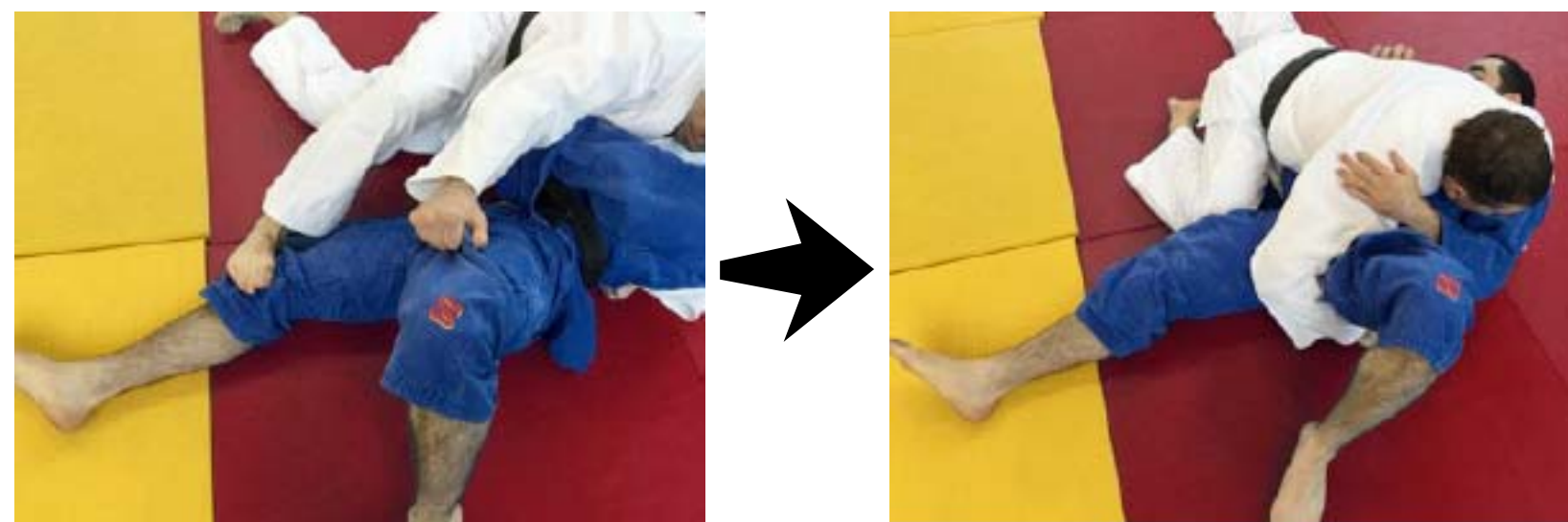


Ações válidas, não é mate - shime-waza



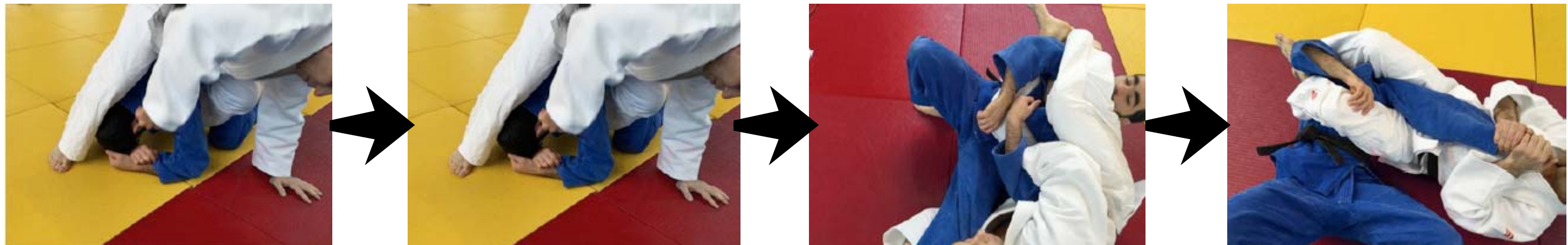
Ações válidas, não é mate

Quando a ação foi iniciada dentro da área de combate.



Ações válidas, não é mate

Quando a ação foi iniciada dentro da área de combate.



Pegada Kata-Sankaku



É permitido usar a pegada kata-sankaku em ne-waza.



No Kata-Sankaku, em newa-za, é proibido bloquear o corpo do oponente com as pernas, devendo aplicar mate.



Na situação de Kata-Sankaku em Tachi-waza deve ser aplicado mate.



Quando é ne-waza?



Ambos os atletas devem estar ajoelhados no chão para ser considerado ne-waza.



Se não houver contato entre os atletas o mate deverá ser anunciado.



Deitado de bruços, o atleta de azul está em ne-waza.



O atleta de branco controla a pegada, ainda consideramos azul em tachi-waza. Branco pode realizar um ataque imediato e pontuar. Azul não pode agarrar as pernas para defender o golpe com seus braços, ou será shido na primeira vez e hansokumake na segunda vez. Entretanto, se o branco não atacar imediatamente, então o árbitro deverá anunciar mate.



IJF RANKING EVENTS

	Continental Open open entry	Cont. Ch./ W. Ch.J cont.entry / open entry	GRAND PRIX open entry	GRAND SLAM open entry	MASTERS TOP 16	WORLD CHAMP. open entry
Seeding:	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: National distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution	WRL TOP 8 placing Rest: Nation distribution
System:	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage	Quarter Final Repechage
Repechage:	last 8 repechage	last 8 repechage	last 8 repechage	last 8 repechage	last 8 repechage	last 8 repechage
Bronze:	2 Bronze	2 Bronze	2 Bronze	2 Bronze	2 Bronze	2 Bronze
number of athletes (per category per country)	no limit	max. 2 per country (not exceeding the total number of 9 men & 9 women/ 10 m & 10 w in case of WCJ)	max. 2 per country max. 4 domestics (best 2 for ranking list)	max. 2 per country max. 4 domestics (best 2 for ranking list)	no limit	max. 2 per country (not exceeding the total number of 9 men and 9 women per country)
1st place	100	700	700	1000	1800	2000
2nd place	70	490	490	700	1260	1400
3rd place	50	350	350	500	900	1000
5th place	36	252	252	360	648	720
7th place	26	182	182	260	468	520
1/16th	16	112	112	160		320
1/32nd	12	84	84	120		240
1 fight won	10	70	70	100		200
participation		6	6	10	200	20
Total			100,000 USD	150,000 USD	200,000 USD	1,000,000 USD
1st			3,000 USD	5,000 USD	6,000 USD	USD
2nd			2,000 USD	3,000 USD	4,000 USD	USD
3rd			1,000 USD	1,500 USD	2,000 USD	USD
3rd			1,000 USD	1,500 USD	2,000 USD	USD

Lista do Ranking Mundial por Equipes

A lista do ranking mundial por equipes consistirá de pontos de Campeonatos Continentais e Campeonatos Mundiais.

Placing	Continental Championship points	World Championship points
1st place	700	2000
2nd place	490	1400
3rd place	350	1000
5th place	252	720
7th place	182	520
1/16th	112	320
1/32nd	84	240