

Explicação detalhada das Regras de Arbitragem da FIJ

Efetivas desde Janeiro de 2018

(Versão atualizada em 13/01/2020)





• Um slide completamente novo tem um ícone verde no canto superior direito



NEW SLIDE 2020

 Slides com novo texto em vermelho ou uma foto atualizada têm o ícone azul no canto superior direito.



NEW TEXT 2020

Todos os vídeos do seminário de arbitragem de Doha 2020 podem ser encontrados aqui:

https://refereeusb.ijf.org/

A verão atual da Regras FIJ de Organização e Esporte podem ser encontradas aqui:

https://www.ijf.org/ijf/documents/5





Ilustres Membros da Comunidade Internacional de Judô,

Tenho o prazer de apresentar a vocês nossa explicação detalhada e atualizada das regras em vigor a partir de 1 de janeiro de 2020. Esta atualização esclarece alguns pontos levantados desde a versão anterior deste documento (9 de março de 2018).

No processo de desenvolvimento do nosso esporte, é de extrema importância fazer o melhor, primeiro pelo conteúdo e pela imagem do nosso esporte, para uma melhor compreensibilidade e consistência das regras dos judocas, amantes do judô e do mundo.

Estamos continuamente reformando a estratégia em todos os setores da FIJ para tornar nosso esporte moderno, excelente e compreensível para todos.

Estou convencido de que os novos elementos das regras e do judô metódico serão um grande benefício para a família, espectadores, parceiros e mídia do judô.

Marius L. Vizer
Presidente
International Judo Federation





Principais pontos da Reunião do Comitê Executivo FIJ (13/01/2018) e do Seminário FIJ, Doha (11-12/01/2020)

- Kansetsu-waza e Shime-waza não são válidos se ambos os atletas estão em Tachiwaza.
- Transição de Ne-waza paraTachi-waza é válida.
- No caso de Kaeshi-waza tori, o competidor que está aplicando o contra-ataque, NÃO PODE usar o impacto de sua queda no tatami.



Principais pontos do Reunião do Comitê Executivo de FIJ (18/10/2017) e do Seminário FIJ, Doha (11-12/01/2020)

- Definição de waza-ari e de ippon, ampliação da avaliação de ippon, será dado mais valor agora.
- Definição de ponte e defesa de cabeça e todas as consequências.
- Duplo hansoku-makê para o judô negativo.
- Dar o poder ao árbitro central no tatami para fazer o seu trabalho e para os supervisores e comissão árbitro para intervirem apenas quando houver um grande erro.
- Continuar a promover o judô positivo.



Judogui

- Para uma melhor eficiência e para ter uma boa aderência, é necessário que o wagui seja bem encaixado na faixa, que por sua vez deve estar amarrada firmemente.
- Para reforçar isso, o competidor deve recompor o seu judogui e a faixa rapidamente entre Matê! e Hajimê! anunciados pelo árbitro.
- Se um atleta intencionalmente perder o tempo de arrumar seu wagui e sua faixa, ele receberá shidô.



NEW TEXT 2020

NEW SLIDE 2020

Controle de Judogui

Casaco (fig. 11)

A "saia" deve cobrir as nádegas completamente. Com os braços nivelados, o SOKUTEIKI deve deslizar completamente e suavemente para dentro das mangas.

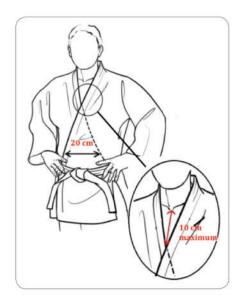
As mangas judogui devem cobrir o braço inteiro, incluindo o pulso.

A largura da distância cruzada das lapelas do casaco ao nível da faixa deve ser de pelo menos 20 cm

- A espessura da lapela deve ser menor ou igual a 1 cm.
- A largura do lado da lapela deve ser de 4 cm.
- A distância entre a parte superior do esterno e o ponto de cruzamento da lapela do casaco na vertical deve ser menor que 10 cm.









Duração dos combates

• Homens e mulheres quatro (4) minutos.



Pontuação Técnica

- No tempo regular (4 minutos), um combate só pode ser vencido por uma pontuação técnica ou pontuações (um waza-ari ou ippon).
- Uma penalidade ou penalidades n\u00e3o decidir\u00e3o o vencedor, exceto hansoku-make (direto ou acumulado).
- Uma penalidade nunca é uma pontuação.
- Existem agora dois Shidôs e ao terceiro Shidô se torna Hansoku-make.



Golden score

Quando ambos os competidores não têm pontuação técnica ou as pontuações técnicas são iguais no final do tempo regular do combate, o combate deve continuar em Golden Score, independentemente do(s) shidô(s) dado(s).

- Qualquer pontuação existente e/ou shidô(s) do tempo regular são transportados para o Golden Score e permanecerão no placar.
- O Golden Score só pode ser ganho por uma pontuação técnica (waza-ari ou ippon) ou hansoku-make (direta ou por shidô acumulado).
- Uma penalidade nunca é uma pontuação.



Avaliação de pontuações em Nage-waza

- Só haverá *ippon* e *waza-ari*.
- *Ippon* será marcado quando o competidor projetar seu oponente de costas, aplicando uma técnica ou contra-atacando seu oponente, com habilidade considerável e com máxima eficiência (*).
- •(*) **"Ikioi"** = impulso com força e velocidade. **"Hazumi"** = habilidade com ímpeto, nitidez ou ritmo.
- .Critério para o *Ippon*:
 - 1. Velocidade;
 - 2.Força;
 - 3.De costas;
 - 4. Controle total até o final da projeção.
- •Projeção rolando poderá ser considerada *ippon* somente se não houver interrupção durante a projeção.



A diferença do rolamento faz com que a avaliação dos pontos seja Ippon quando Uke rola sobre suas costas.













Avaliação de pontuações

- •Waza-ari será marcado quando os quatro critérios para o ippon não forem totalmente alcançados.
- •O valor de waza-ari inclui os dados para o yuko no passado.
- •Dois waza-ari's são equivalentes a um ippon (waza-ari-awasete-ippon) e o combate será finalizado.
- •Rolando pode ser considerado Waza-ari se houver uma pausa durante a queda.



A diferença do rolamento faz com que a avaliação dos pontos seja Waza-ari quando Uke rola em sua lateral ou quadris.











Waza-ari

O valor de waza-ari inclui os dados para yuko e waza-ari no passado.















Waza-ari

- •A queda em dois cotovelos ou nos dois braços, simultaneamente, é considerada válida e deve ser avaliada com o Waza-ari.
- •Aterragem em um cotovelo, na parte inferior ou no joelho com continuação imediata nas costas será Waza-ari.
- •A aterrissagem em um cotovelo e uma mão é considerada válida e deve ser avaliada com o Waza-ari.









16





Não Waza-ari













Ponte

 Todas as situações de queda voluntária na posição da ponte serão consideradas ippon.





Defesa com a Cabeça

 O uso voluntário da cabeça na defesa para evitar cair / escapar de uma pontuação será dado a Hansokumake. Nesse caso, o Uke cairia de bruços, de frente ou de joelhos. O competidor perde o combate, mas pode continuar na competição, se aplicável.







Defesa de cabeça involuntária - Nenhuma penalidade para tori e uke

- •Será dada atenção especial às seguintes situações em que o *tori* tenta jogar o seu oponente durante o *tachi-waza*:
- .Seoi-otoshi (Seoi Nague ajoelhado);
- •Sode-tsuri-komi-goshi com pegada nas duas mangas;
- •Koshi-guruma com ambas pegadas na gola.

Estes são exemplos e esta situação pode ocorrer com outras técnicas de lançamento



Defesa de cabeça involuntária - Nenhuma penalidade para tori e uke

Exemplo 1:

Seoi-otoshi







Defesa de cabeça involuntária - Nenhuma penalidade para tori e uke

Exemplo 2: Sode-tsurikomi-goshi com pegada em duas mangas







Defesa de cabeça involuntária - Nenhuma penalidade para tori e uke

Exemplo 3: Koshi-guruma com ambas pegadas na gola









NEW TEXT 2020

NEW SLIDE 2020

Mergulho

Para todas as ações de mergulho, o Hansoku-make será dado, o competidor perde este combate, mas pode continuar na competição, se aplicável.











Contra-ataque

- No caso de Kaeshi-waza tori, o competidor que está aplicando o contra-ataque, NÃO PODE usar o impacto de sua queda no tatami.
- Se uma pontuação pode ser dada, ela será atribuída.
- Se os dois atletas caírem juntos sem o claro controle de qualquer um dos dois, nenhuma pontuação será dada.
- Qualquer ação após a queda será considerada como uma ação de newaza



Imobilizações (Osaekomi-waza)

• Waza-ari: 10 segundos

• Ippon: 20 segundos



Imobilizações (Osaekomi-waza)

• A posição "Ura" agora é válida.







Imobilizações (Osaekomi-waza)

• Este tipo de Osaekomi não é válido







NEW TEXT 2020

NEW SLIDE 2020

Imobilizações (Osaekomi-waza)

 O controle em Ne-waza, usando braços ou pernas em volta do pescoço, sem o braço do oponente dentro, será considerado Mate.







Shime-waza – Proibido

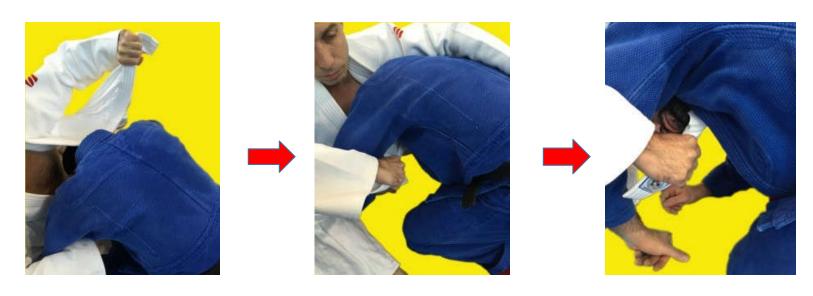
- Shime-waza ou Kansetsu-waza com o alongamento excessivo de uma perna reta está proibido.
- Será dada especial atenção às situações:
- Onde tori, ao aplicar um shime-waza, também se estende e deixa reta a perna de ukê.
- Matê! deve ser dado imediatamente e Shidô será dado.





Shime-waza - proibido

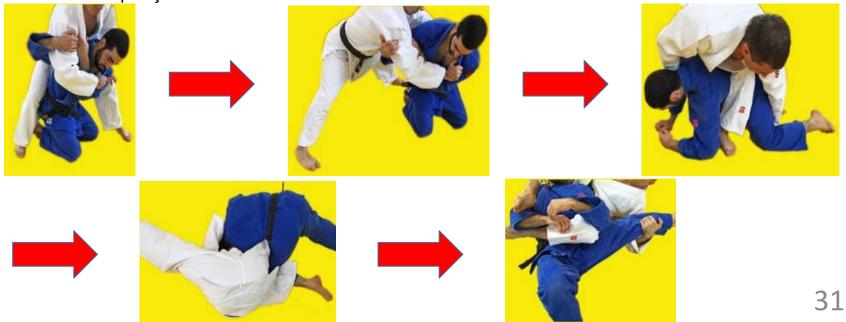
- No shime-waza não é permitido usar a faixa (própria ou do adversário) ou a parte inferior do wagui (próprio ou do adversário), ou usar apenas os dedos.
- Esta ação deve ser penalizada com shidô.





Ações válidas, não Shido

• É permitido segurar nas pernas apenas quando os dois competidores estão claramente em newaza e a ação do tachi-waza parou. Tori nesta posição de Tachi-waza pode aplicar Kansetsu-waza ou Shime-waza porque Uke está em uma posição de Ne-waza.







Ne-waza Contínuo

Se o Ne-waza começar dentro da área de competição e sair com ação contínua de qualquer atleta, pode ser válido.

A transição de ne-waza para Shimê ou Kansetsu-waza é considerada válida se Tori ou Uke executar um ataque ou contra ataque REAL.



NEW TEXT 2020

NEW SLIDE 2020

Ude-gaeshi

Se Ude-gaeshi é aplicado em posição em pé, o árbitro deve comandar Mate e **imediatamente** shidô será dado.











NEW TEXT 2020

NEW SLIDE 2020

Imobilizações inválidas (Osaekomi-waza)

Deve ser comandado Toketa se, durante osaekomi, Uke consegue com sucesso "prender" a perna do Tori, por cima ou por baixo.

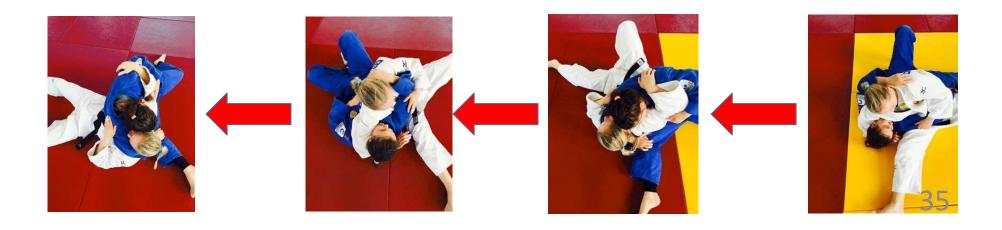






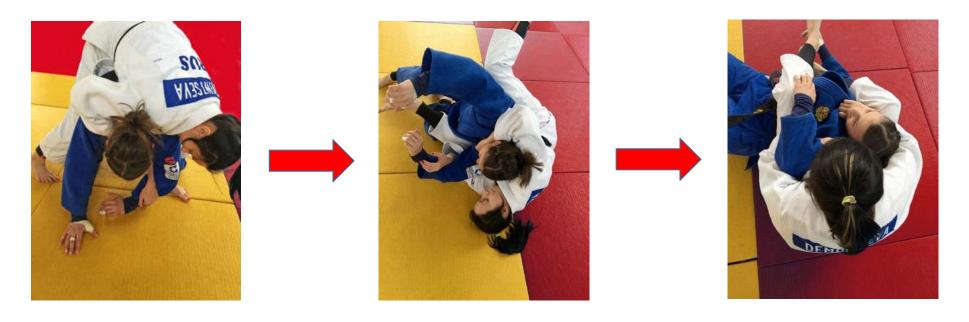
Imobilizações (ossaekomi-waza)

- •O ossaekomi também continuará fora da área de competição, desde que iniciado dentro da área.
- •Se durante o *newaza* fora da área, o *uke* assumir o controle com uma dessas técnicas, designadas em uma sucessão contínua, ela também será válida.





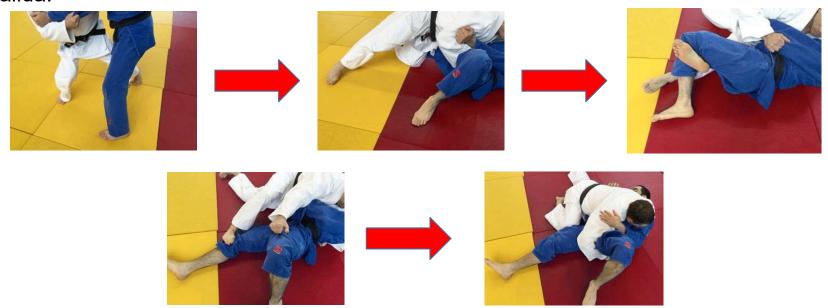
Ações válidas, não Mate - Shime-waza





Ações válidas, não Mate

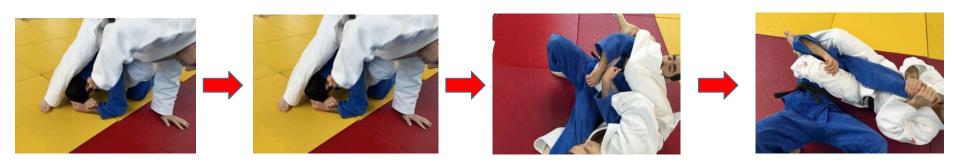
• É permitido continuar quando a ação que começou na área válida.





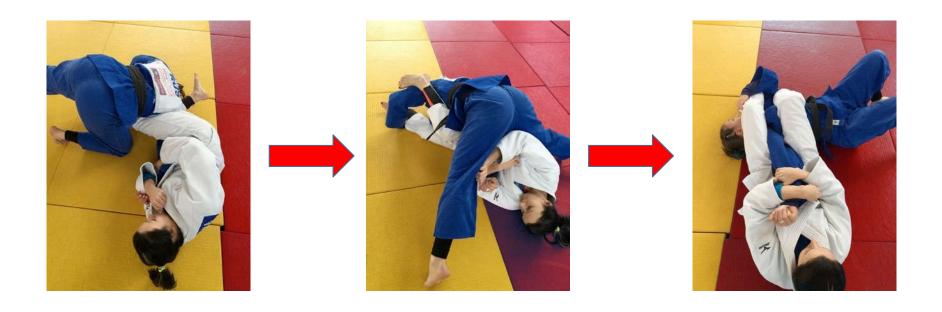
Ações válidas - não Mate

• É permitido continuar quando a ação que começou na área válida.





Ações válidas, não Mate - Kansetsu-waza





Aplicação do Kumi Kata

- O tempo entre o Kumikata clássico e a execução de um ataque será estentido até 45 segundos
- The time between classic Kumikata and making an attack is extended up to 45 seconds as long as there is a positive progression.



Shido

• Quebrar pegada do oponente com as duas mãos.











Shido

Evitar a pegada do oponente com um tapa em seu braço ou mão.







Puxar de dentro da faixa do oponente ou o próprio lado do casaco.





Cobrir a
lapela de seu
próprio Wagui
afim de evitar
a pegada do
oponente.





IJF RULES EXPLANATION (updated 13 January 2020)

Shido

Bloquear pegadas com as mãos.







IJF RULES EXPLANATION (updated 13 January 2020)

Shido

• Quebrar pegadas do oponente com o joelho ou perna.







Kumikata Não-convencional

- Para simplificar a arbitragem e entender algumas das ações de como agarrar o casaco ou a faixa, todos os Kumikata não convencionais (punho de pistola, punho de bolso, punho de cinto, punho de um lado, punho de cruz ...) são permitidos se seguidos por um imediato ataque.
- No caso de nenhum ataque imediato, essas pegadas serão penalizadas por Shido.









Kumikata Não-convencional

 Não fazer uma pegada tradicional será penalizado com shidô se não houver ataque imediato.











Kumikata Não-convencional

• Não fazer uma pegada tradicional será penalizado com shidô se não houver ataque imediato.









Kumikata Não-convencional

Não fazer uma pegada tradicional será penalizado com shidô se não houver ataque imediato.











Kumikata Não-convencional

Não fazer uma pegada tradicional será penalizado com shidô se não houver ataque imediato.









Posição Flexionada

 Forçar o oponente com os dois braços a adotar uma postura defensiva, especialmente com pegada de gola e lapela, sem ataque imediato, será penalizado com pelo shidô por atitude de bloqueio.







Um ou dois pés fora da área de combate

Um pé fora da área de competição sem ataque imediato ou não retornando imediatamente para dentro da área receberá Shido.

Shido





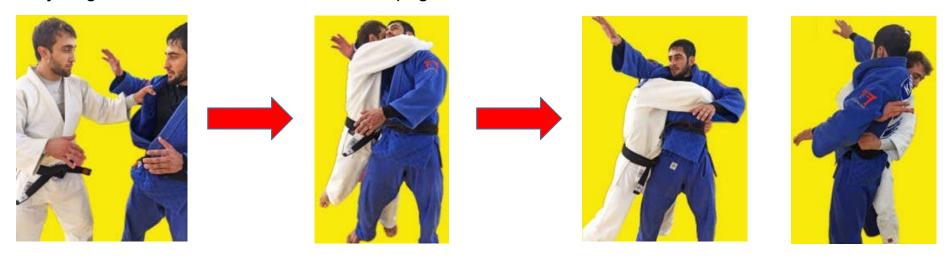
É Shido: se o atleta de azul, não voltar na área amarela ou não atacar **imediatamente.**





Abraço de Urso

- Quem quer atacar com abraço de urso precisa ter no mínimo uma pegada, antes de fazer o ataque.
- Não é válido fazer uma segunda pegada simultaneamente ou consecutivamente. Somente tocar o judogui não é considerado Kumikata, a pegada é necessária.



Video clips from the IJF Doha Refereeing, Sport and Education Seminar 2020:

In folder: 13_Bear_Hug: clips 103a and 103b.



Abraço de Urso

Pegadas válidas

















Abraço de Urso – pontos duplos

 Se depois de um abraço de urso do competidor de azul ou toque nas pernas pela primeira vez do competidor de azul, o competidor de branco jogar o competidor de azul de wazaari; a pontuação (waza-ari branco) e a penalidade (shidô azul) serão dadas.



Posição de pernas entrelaçadas

•O ato de entrelaçar a perna sem fazer um ataque imediato •deve ser penalizado •com Shido.



















Kawazu-gake – Hansoku-make









Pegadas na perna - Proibido

- Para todas as pegadas abaixo da faixa, shido será dado.
- Pegar a perna ou calças, será dado shidô, em cada vez.
- Haverão até 3 Shido para Hansoku-make.













Pegadas na perna - Proibido



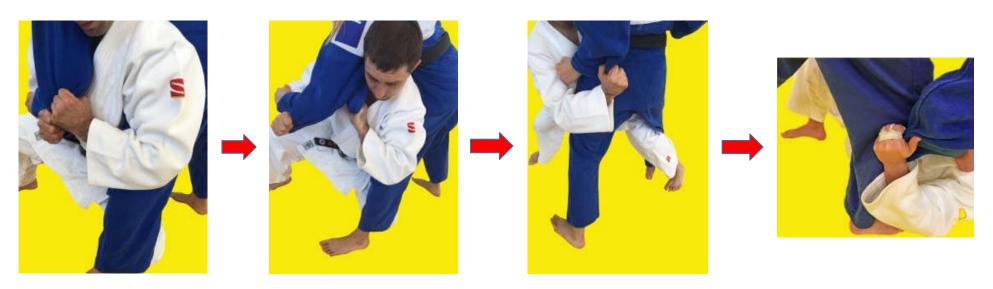






Pegada na perna - Permitido

• Ações válidas, não shidô.





NEW TEXT 2020

Pegada Kata-sankaku: pegar com ambos os braços o pescoço e um ombro do oponente.

É permitido Katasankaku em ação de ne-waza.



. No newaza, fazendo Kata-sankaku, é proibido bloquear o corpo do oponente com as pernas e deve ser comandado Matê



Kata-sankaku em Tachi-waza deve ser comandado Matê.



Kata-sankaku com a intenção de projetar será considerado Hansoku-Make. Se a situação iniciase em Ne-waza, matê deve ser comandado imediatamente.





IJF RULES EXPLANATION (updated 13 January 2020)



Quando é Ne-waza?

Em todas estas posições o atleta de azul PODE tocar a perna do de branco

Ambos atletas deverão estar com dois joelhos no solo para ser considerado Newaza Sem contato entre oponentes, deve ser comandado Matê!

Deitado com a barriga no solo, o atleta de azul está em Newaza. Se o atleta azul tiver dois cotovelos e / ou duas mãos e dois joelhos no chão, o atleta branco poderá fazer uma técnica apenas para fazer a transição para Ne-waza. A partir desta posição, um arremesso não pode ser considerado para uma pontuação













O que é Ne-shisei?

Atleta de branco, a partir dessas posições, pode projetar seu oponente, mas o ataque deve ser feito **imediatamente**.







Controle de pegada do atleta em pé (branco): ainda consideramos o atleta de joelhos (azul) em Tachi-waza e, consequentemente, o regulamento de Tachi- waza seria aplicado.

No entanto, se o branco não atacar imediatamente, o árbitro deve chamar Mate! O atleta de joelhos (azul) não pode agarrar as pernas para defender o arremesso com os braços; se isso acontecer, receberá shidô.





NEW **TEXT** 2020

NEW SLIDE 2020

Atleta de branco, a partir dessas posições, pode projetar seu oponente, mas o ataque deve ser feito imediatamente.















2





3





Kansetsu-waza e Shime-waza: Situações não válidas

Kansetsu –waza e Shimewaza não são válidos se ambos os atletas estiverem em Tachiwaza (posição em pé). Matê e Shidô devem ser anunciados. Naturalmente, se a ação for perigosa ou puder ferir o oponente, como de costume, será de Hansoku-make.









Nage-waza: Situação Válida

 Nesta posição, Tori, depois de aplicar um ataque REAL, pode aplicar Sutemi-waza que pode continuar em newaza.











Nage-waza: Situação Válida

 Nesta posição, o Tori pode aplicar uma técnica de arremesso e pode continuar com Kansetsu-waza ou Shime-waza ou Osaekomi-waza (não mostrado) após um ataque real ou um contra-ataque.











Judô Negativo

- No caso de um duplo Hansoku-make (em tempo regular e pontuação de ouro) consequência de um terceiro Shido, ambos os atletas serão desqualificados da competição.
- Para um Hansoku-make direto dado a ambos os competidores, o Júri da FIJ decidirá.



MUITO IMPORTANTE:

Se não for extremamente claro quem deve receber a pontuação ou penalidade, no espírito do jogo justo (Fair Play) é melhor não tomar qualquer decisão e permitir que o combate continue.