



**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.**

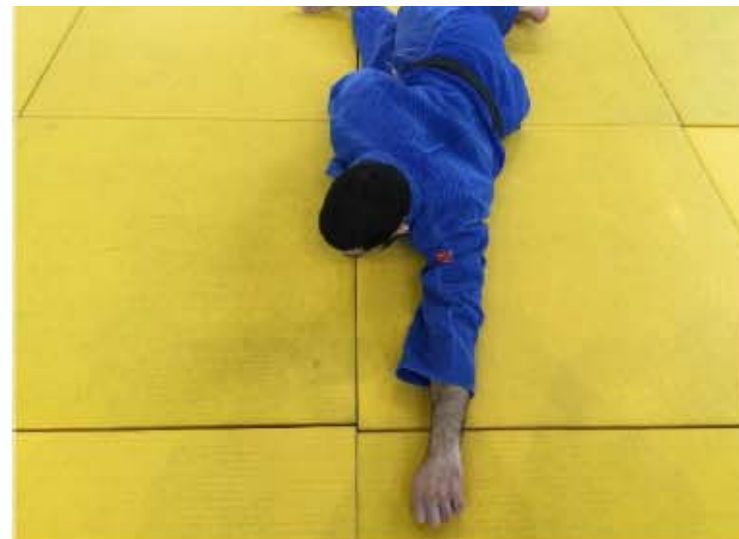


**Cair sobre ambos os cotovelos será considerado válido e deverá ser avaliado com waza-ari.**

**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.**

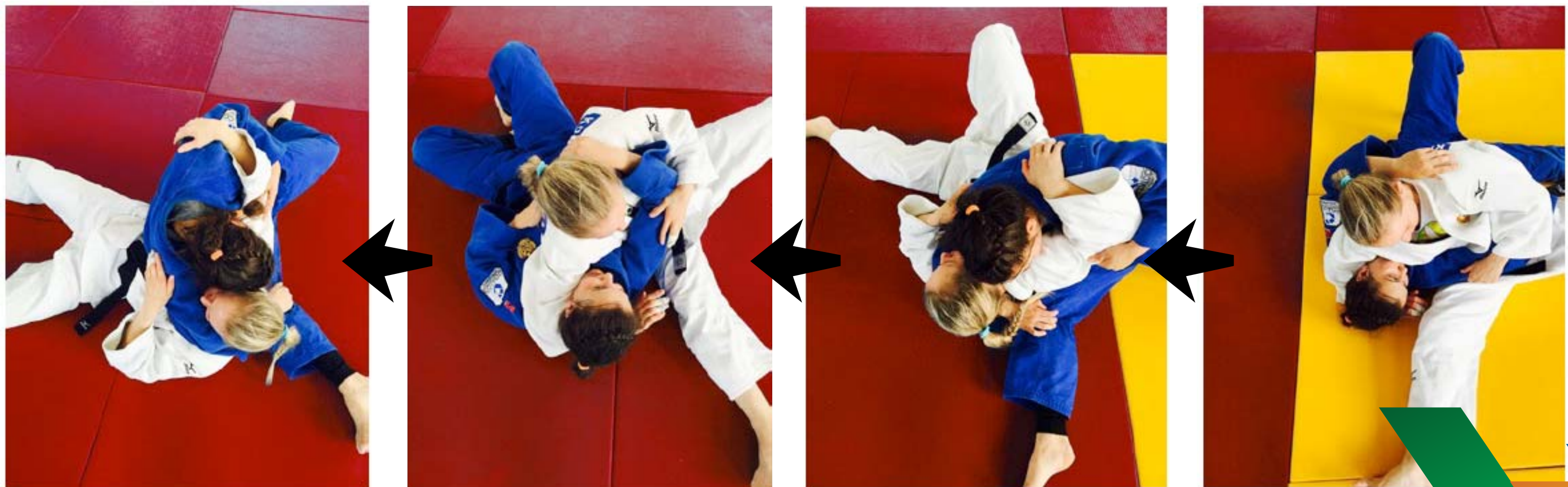


## **Imobilizações (osaekomi):**

**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.**

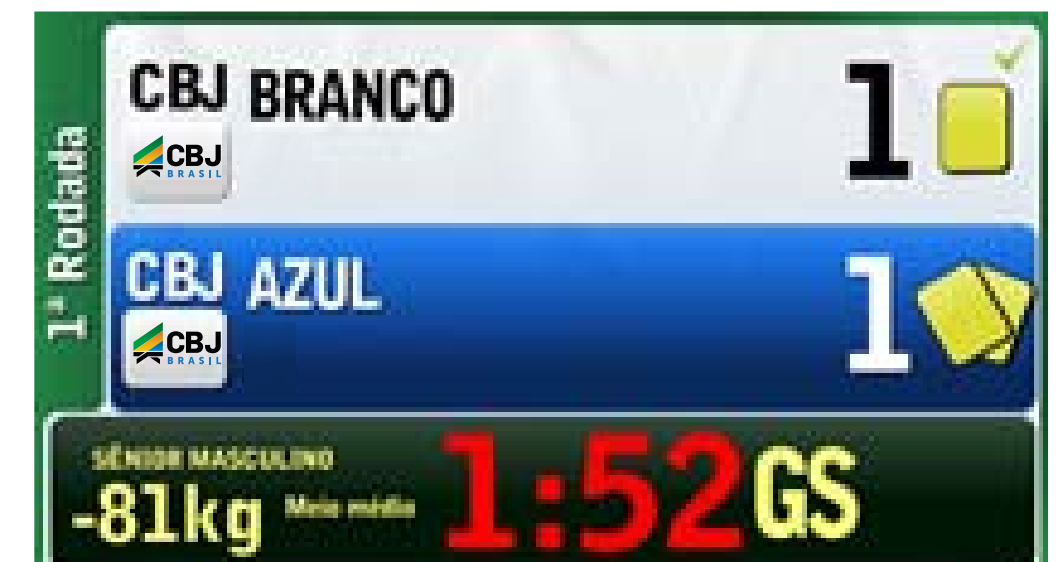
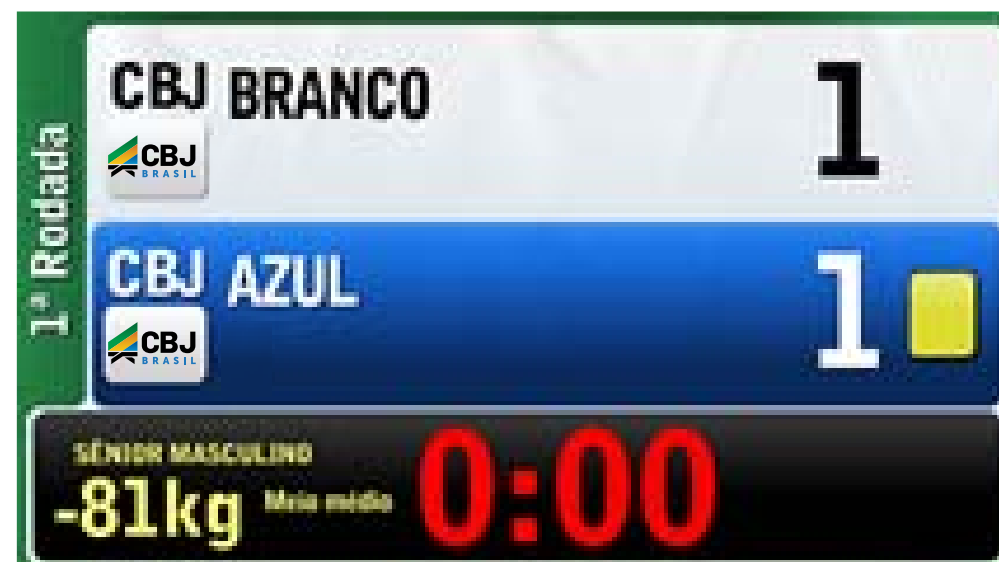
## Golden Score -> Vencedor Branco



## 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.**





## **JUDOGI**

- **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**

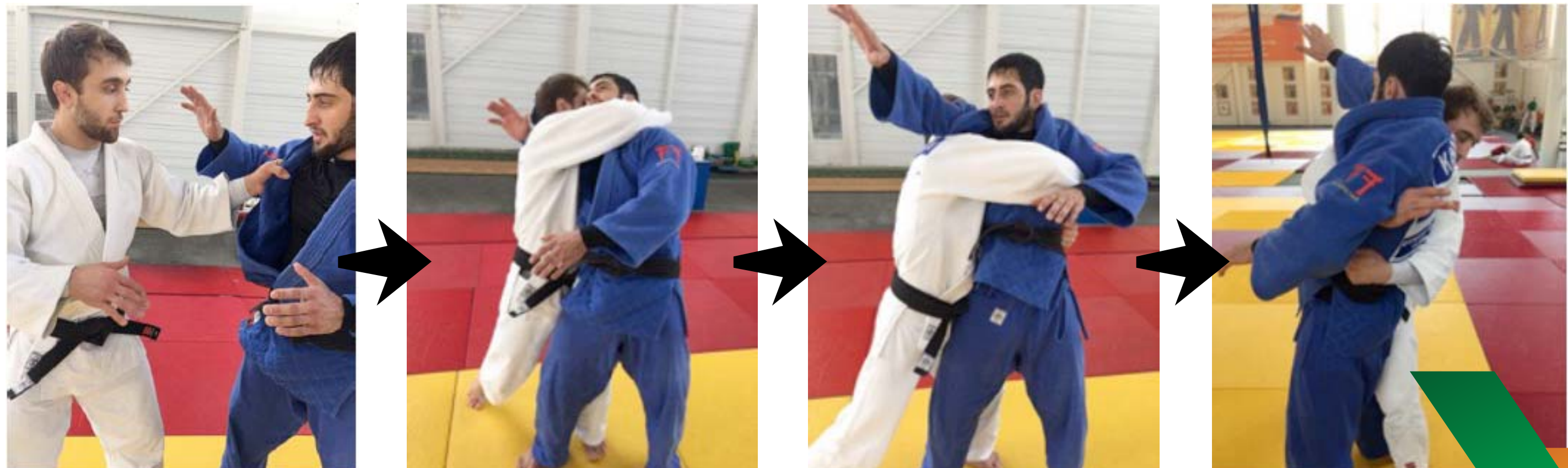


**É **shido** se o atleta de azul não voltar para a área amarela ou não realizar um ataque imediato.**



## **Abraço de urso:**

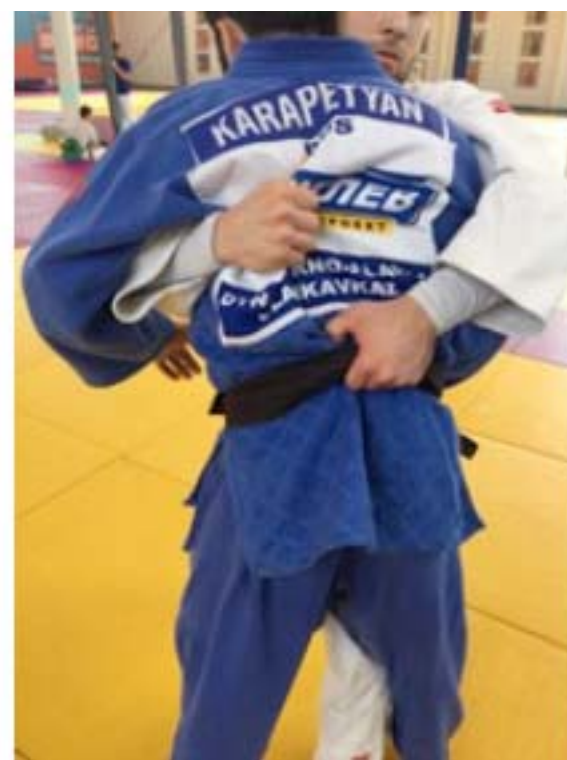
- **Quem quiser atacar com abraço de urso deve fazer no mínimo com uma pegada. Não é válido fazer uma segunda pegada simultaneamente. Apenas tocar o judogi não será considerado kumikata, a pegada é necessária.**





## **Abrço de urso:**

### **Pegada válida**



## **Abraco 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

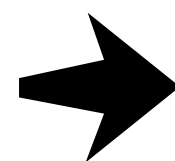
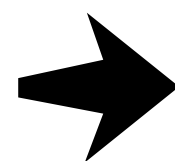
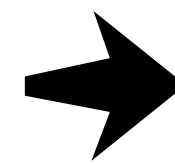
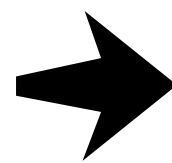
**Shime-waza não é permitido, com a sua faixa ou com a faixa do seu oponente, e nem com a ponta do wagi, ou usando somente os dedos. Esta ação será penalizada com **shido**.**





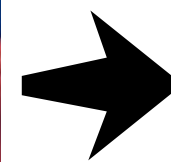
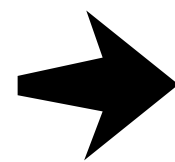
## **Ações válidas, não são hansokumake**

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

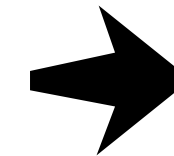
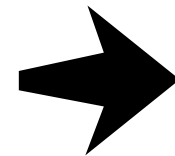




## **Ações válidas, não é mate - kansetsu-waza**



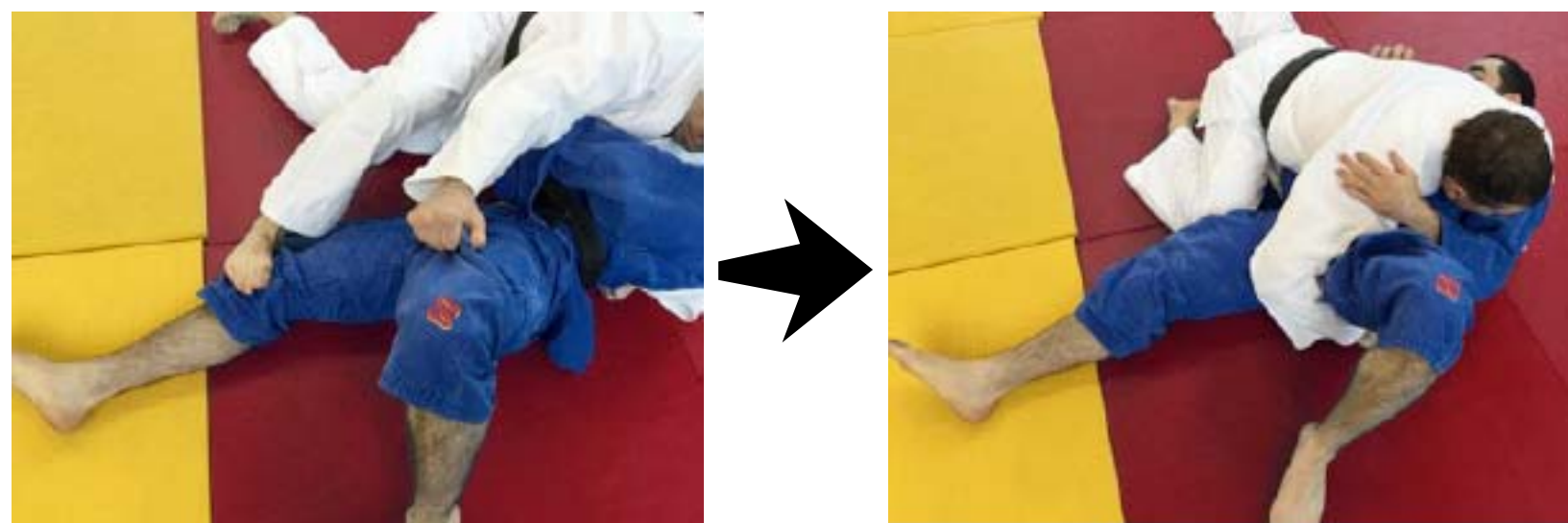
## **Ações válidas, não é mate - shime-waza**





## **Ações válidas, não é mate**

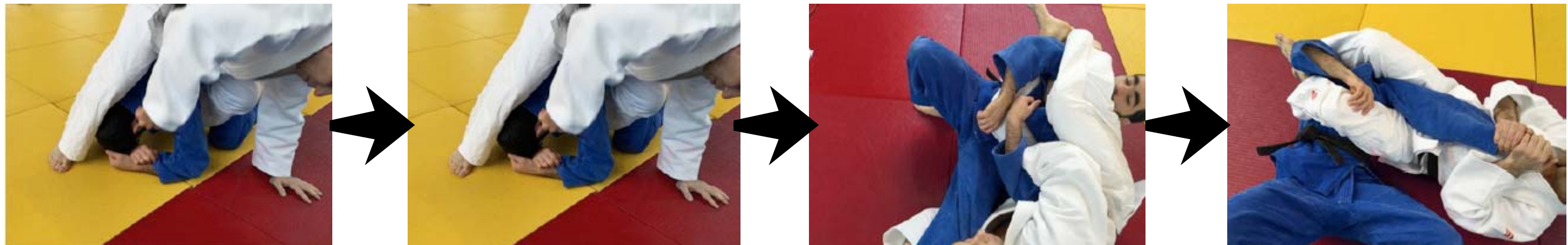
**Quando a ação foi iniciada dentro da área de combate.**





## **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

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