

REGRAS DE COMPETIÇÃO DE JUDÔ KODOKAN

(Reconhecida oficialmente pela Federação Japonesa de Judô)

Revistas em 26 de março de 1.951

Revistas em 06 de maio de 1.955

ÁREA DE COMPETIÇÃO

Artigo 1º. - A área de Competição será em regra, uma plataforma de 9 ms09, aproximadamente armada à altura requerida pelas circunstâncias (Nota), e coberta com 50 peças de "tatami" (Vide Apêndice A, para "tatami") . A fim de prevenir ferimentos e outros perigos o espaço ao redor dos limites da área de competição será cercado de "tatamis" ou acolchoados, numa extensão de 1,90 m, e num nível cerca de 15 centímetros abaixo da plataforma de competição. Se, por falta de espaço adequado, ou por qualquer circunstância não puder conseguir área suficiente, as condições do parágrafo anterior não precisarão ser seguidas rigidamente. No entanto, os limites da área de competição deverão ser nitidamente marcados, sendo permitido substituir-se a lona por "tatami-omote" ou esteiras.

Nota: Tudo dependerá do tamanho ou do escopo da competição, bem como do número de espectadores, da disposição dos assentos, etc.

UNIFORME

Os competidores deverão usar um "judo-gui" ou roupa de judo (vide apêndice B para "judo-gui"). Ambos os competidores usarão, respectivamente, uma tira ou cordão branco ou vermelho, como sinal distintivo atado à cintura, com suas faixas de graduação. O judo-gui usado pelos competidores deverá obedecer às seguintes condições:

A) o quimono será suficientemente longo para cobrir os quadris, quando amarrado à cintura com a faixa.

B) as mangas serão folgadas (pelo menos 3 cm, de espaço entre o punho e o antebraço):

C) as calças também serão folgadas (pelo menos 3 centímetros entre a bainha e a perna) e deverão cobrir até abaixo dos joelhos);

D) a faixa deverá ser atada apropriadamente com um nó duplo bastante forte para evitar que o quimono se solte, e seu comprimento deverá permitir duas voltas completas ao redor da cintura. As duas extremidades da faixa deverão Ter pelo menos 15 cm, livres a partir do nó que as unir.

Artigo 3º. - Os competidores deverão manter as unhas dos pés e das mãos bem aparadas e não poderão usar anéis, enfeites, ou qualquer objeto que possa ferir o adversário.

COMPETIÇÃO

Artigo 4º. - Os competidores se postarão a cerca de 3,50 m, um defronte ao outro, no centro da área de competição ou "tatami", e farão uma saudação, inclinando-se simultaneamente. Terminado o cumprimento, a competição será imediatamente iniciada, à ordem de "Hajime" dada pelo juiz. Em regra, a saudação será feita em pé, podendo, porém, ser usada, também, a saudação respeitosa japonesa de

joelhos. Nesta hipótese, os competidores, ao terminar o cumprimento, levantar-se-ão e darão início à luta, à ordem de "Hajime" ("já" ou "começar").

Artigo 5º. – Quando a luta terminar, os competidores retornarão à posição do início, postando-se frente a frente; e, obedecendo à ordem do juiz, farão nova reverência, em pé ou ajoelhados, simultaneamente.

Artigo 6º. – O resultado será julgado com base "Nague-waza"("Arte de atirar ao solo" ou técnicas de lançamento") e "Katame-waza"("Arte ou técnicas de agarrar").

Artigo 7º. – Cada encontro será decidido com a consecução de apenas um ponto ("Ippon").

Artigo 8º. – A luta será iniciada com ambos os competidores em pé.

Artigo 9º. – Nos casos seguintes um competidor poderá passar para a luta de chão. Se, porém qualquer técnica não for aplicada corretamente, o árbitro poderá, a seu critério, fazer os competidores se levantarem.

A) Quando um competidor, após obter algum resultado atirando o adversário ao solo, passar, sem interrupção, para a luta de chão, tomando a ofensiva;

B) Quando um competidor cair, ao tentar derrubar o adversário, ou quando um competidor passar à ofensiva se o seu adversário cair;

C) Quando um competidor, após obter na luta de chão, algum resultado por meio de "Shime-waza"(Estrangulamento) ou "Kansetsu-waza"(chaves nas articulações), passar, sem interrupção, à luta de chão, tomando a ofensiva.

Artigo 10º. – O tempo de duração de uma luta poderá variar de 3 a 20 minutos e tal limite será fixado antecipadamente, podendo entretanto ser dilatado, em casos especiais.

Artigo 11º. – Quando o tempo destinado à duração da luta expirar, o árbitro será notificado pelo toque de uma campainha ou por algum outro meio.

Artigo 12º. – Qualquer técnica aplicada simultaneamente com o sinal do término do tempo regulamentar será considerada válida. Em caso de "Osaekomi" (imobilização) oficialmente iniciado, o tempo regulamentar será dilatado até que o "Osaekomi" seja completado ou desfeito.

Artigo 13º. – Qualquer técnica aplicada quando um dos competidores ou ambos estiverem além da linha demarcatoria da área de competição (tatami) será considerada desfeita e nula.

Artigo 14º. – Quando um competidor derrubar o adversário e ao aplicar o golpe, o que executou estiver dentro dos limites do "tatami" e mais da metade do corpo do adversário permanecer dentro desse limite, a técnica será considerada válida.

Artigo 15º. – Se um "Osaekomi" (imobilização) for oficialmente anunciado e os competidores estiverem fora dos limites do "tatami" o juiz dirá: "Sono-mama"(não se mexam ou "parados"), ordenando aos competidores que permaneçam imóveis em seguida os colocará dentro dos limites do "tatami" com suas posições relativas inalteradas e lhes ordenará que continuem a luta, dizendo "Yoshi" (adiante ou pronto). Neste caso, o tempo necessário para que se completem um "Osaekomi".

Artigo 16º. – O árbitro será o único responsável pelo desenrolar da luta. Sua decisão será final e irrecurável.

Artigo 17º. – Em regra haverá um árbitro principal e dois juizes auxiliares. Porém dependendo do escopo e da natureza da competição, poderá haver apenas um juiz. Também será permitido o emprego de um juiz principal e somente um auxiliar.

Artigo 18º. – O árbitro permanecerá dentro dos limites do "tatami" e supervisionará o andamento e a decisão da luta.

Artigo 19º. – Os juizes auxiliares ajudarão o árbitro principal. Ele se colocará em cantos opostos e fora do tatami, não podendo ficar dentro dos limites da área de competição.

Artigo 20º. – O árbitro iniciará o encontro dizendo: "hajime" ("já" ou "começar"), depois que os competidores se cumprimentarem.

Artigo 21º. – Se um competidor vencer a luta através de uma queda no adversário ou por uma técnica de agarrar, o árbitro dirá "ippon" ou "um ponto", interromperá a luta, fará os dois competidores retornar à posição do início do encontro, e indicará o vencedor erguendo o braço na sua direção.

Artigo 22º. – Se um competidor conseguir meio ponto, o árbitro dirá : "waza-ari" ("meio ponto"). Se o mesmo competidor ganhar segundo "waza-ari" o árbitro dirá: waza-ari, awasete "ippon" (um ponto por duas técnicas), interromperá a luta, fará os dois competidores voltar a posição do início e indicará o vencedor erguendo o braço na sua direção.

Artigo 23º. – Quando o árbitro julgar que o competidor foi bem sucedido ao aplicar um golpe de chão ("osaekomi"- "waza") ele dirá "osaekomi" (imobilização). Quando o golpe for desfeito depois de ele ter anunciado "osaekomi", o árbitro dirá : "osaekomi-toketa" ou " a imobilização foi quebrada".

Artigo 24º. – Se um juiz discordar da decisão do árbitro principal, ele submeterá sua opinião a este. Neste caso , o árbitro poderá revogar o seu julgamento e adotar a opinião do juiz auxiliar, no entanto, esta última decisão do juiz principal será definitiva.

Artigo 25º. – Quando o tempo regulamentar expirar sem que o encontro tenha sido decidido por meio de "ippon" (um ponto) o árbitro dirá : " sore-made" ou " basta", interromperá a luta e fará os competidores retornar a posição do início. Retomando a posição que ocupava ao início da luta, o juiz erguerá a mão, dizendo " hantei" ou " julgamento", para os juizes auxiliares. A esse sinal, os dois auxiliares proferirão o seu julgamento levantando a bandeira branca ou a vermelha, simultaneamente. Em caso de " hikiwake" (empate) as duas bandeiras, vermelha e branca, serão levantadas ao mesmo tempo.

Artigo 26º. – O árbitro acrescentará sua própria opinião às dos dois juizes auxiliares, levando em consideração a vantagem a inferioridade ou empate de forças, formulará a sua decisão com base na maioria de opiniões das três autoridades e declarará : " Yusei-gachi" ("vitória por vantagem") ou "hikiwake" (empate). Caso as três autoridades tenham opiniões diferentes, o julgamento do árbitro principal prevalecerá. Quando forem usados apenas um árbitro principal e um auxiliar, o primeiro levará em consideração a opinião do segundo e proferirá a sua decisão "Yusei-gachi" (vitória por vantagem) ou "hikiwake"(empate).

Artigo 27º. – Nos casos seguintes o árbitro anunciará “mate”ou “parem”, e interromperá a luta temporariamente. Para reinicia-la ele dirá : “hajime”(começar) ou já) neste caso, se for especificamente anunciado como “jikan”(“ou tempo”) , o tempo decorrido será descontado.

A) Quando um competidor sair dos limites do tatami ou estiver em ponto de fazê-lo;

B) Quando um competidor cometer qualquer ato proibido;

C) Quando um competidor for ferido ou se verificar algum acidente ou dificuldade;

D) Quando um competidor for solicitado a ajustar o seu Quimono ;

E) Quando , disputada no chão, a luta não se alterar , com os competidores envolvidos mutuamente em “ ashi-garami” (uma perna de um enrolada na do outro) ou em posições semelhantes;

F) Em outros casos além dos acima mencionados , quando o árbitro julgar necessário;

Artigo 27 . 2 – O árbitro , quando tiver decidido o resultado da luta por “hansoku” ou “ violação das regras”, “ fusen” ou “ ausência do adversário”, em virtude de ferimento ou por qualquer outra razão, indicará o vencedor. Em caso de “ hikiwake” ou “empate”, ele declarará a sua decisão aos competidores.

ATOS PROIBIDOS

Artigo 28º. – No que concerne as técnicas e ações dos competidores, serão proibidos os seguintes atos:

A) Quando um competidor atacar o adversário com um “ harai-goshi” ou golpe semelhante, golpear a face interna da perna com que o adversário está sustentando o próprio peso;

B) Aplicar “ kawazu-gake” no adversário;

C) Aplicar “ Do-jime” (chave de rins) ou “ tesouras” na cabeça ou no pescoço , diretamente com as pernas;

D) Aplicar kansetsu-waza (chaves nas articulações) nas juntas, exceto os cotovelos;

E) Aplicar golpes de chão ou chaves que possam ferir a coluna vertebral do adversário;

F) Erguer o adversário que estiver deitado de costas na lona e deixá-lo cair;

G) Agarrar o adversário pelas costas e atirar-se para trás propositadamente, com os corpos juntos dominando-lhe os movimentos;

H) Soltar a mão ou as mãos do adversário, quando estiver segurando o quimono do competidor, por meio de golpes com o joelho, pé ou qualquer outra parte da perna;

I) Evitar deliberadamente o contato com o adversário afim de não permitir a sua ação;

J) Sair dos limites do tatami ou empurrar o adversário para fora dele, sem motivo;

K) Adotar uma postura puramente defensiva afim de evitar a derrota, (agachar-se, retirar-se, etc...);

L) Segurar continuamente a gola e a manga do mesmo lado do quimono do adversário , ou o seu cinto com o braço rígido;

M) Agarrar o punho da manga ou a bainha das calças do adversário com um ou mais dedos por dentro;

N) Os dois competidores permanecerem em pé com os seus dedos das duas mãos entrelaçados;

JULGAMENTO DA LUTA

Artigo 29º. – A vitória por "ippon" (um ponto) será conferida com base nas seguintes condições.

A. NAGUE – WAZA (técnicas de atirar ao solo)

1) Quando um competidor , aplicando um golpe ou contra atacando , atirar o adversário de costas à lona, com força suficiente;

2) Quando um competidor, com perícia , levantar o adversário que estiver caído de costas na lona, até o nível de seus próprios ombros.

B. KATAME – WAZA (técnicas de agarrar)

1) Quando um dos competidores disser " Maitta" (" desisto ou rendo-me") ou bater no próprio ou no corpo do adversário, ou na lona com a mão ou com o pé duas ou mais vezes;

2) Por meio de " Osaekomi" (imobilização), quando o adversário não conseguir libertar-se de 30 segundos após o inicio do "Osaekomi". Enquanto o competidor dominar os movimentos do adversário, o " Osaekomi" continuará a valer, mesmo se a técnica for alterada;

3) Por meio de "Shime-waza"(estrangulamento) e "Kansetsu-waza" (chaves nas articulações), quando o efeito dos mesmos se fizer patente.

Artigo 30º. – A vitória por "waza-ari"(meio ponto) será conferida com base nas seguintes condições:

A . Por meio de "Nague-waza"(técnicas de atirar ao solo), quando um competidor efetuar o lançamento cujos méritos ficam próximos de "Um ponto" (Ippon) mas não são suficientes para a obtenção de um ponto completo.

Artigo 31º. – A vitória por "Yusei-gachi" (vitória por vantagem) será conferida com base nas seguintes condições:

A . Quando um competidor tiver conseguido um "Waza-ari", ou quase um "Waza-ari". Entretanto, mesmo se tiver conseguido um "Waza-ari", ele não vencerá obrigatoriamente por " Yusei-gachi" se maliciosamente tiver procurado garantir aquele resultado;

B . A atitude dos dois competidores durante a luta, a sua habilidade e outras condições do momento serão comparadas, à falta de fatores decisivos de vitória para o julgamento baseado nos resultados das técnicas de acordo com o parágrafo anterior.

Artigo 32º. – A decisão por “Hikiwake” (Empate) será proferido com base nas seguintes condições:

A . Quando nenhum resultado for conseguido dentro do tempo regulamentar da luta;

B . Quando a superioridade ou inferioridade dos dois competidores não puder ser aquilatada.

Artigo 33º. – A decisão de “Hansoku-make” (perda por violação das regras) será proferida com base nas seguintes condições:

A . Quando um competidor violar qualquer item principal dos atos proibidos, tais como golpes ou atitudes perigosos para a pessoa do adversário, ou, observações e gestos que sejam prejudiciais ao espírito do judo.

B . Quando um competidor violar repetidamente qualquer item dos atos proibidos, em desrespeito às advertências do árbitro.

Artigo 34º. – Quando um competidor abandonar a luta, o adversário será considerado vencedor por desistência, (Fusen-gachi ou Fuge-sho).

Artigo 35º. – Caso um dos competidores não puder continuar a luta por motivo de ferimentos, acidente ou mal súbito, o árbitro, após consultar os juizes auxiliares, proferirá sua decisão nas seguintes condições:

A . Por motivos de ferimentos:

1) Quando o competidor ferir-se por seu próprio descuido, será ele o perdedor;

2) Quando o competidor ferir-se por descuido de seu adversário, o adversário será o perdedor;

3) Quando nem um, nem outro, for julgado responsável pelos ferimentos o resultado da luta será um empate (“Hikiwake”);

B . Quando um dos competidores não puderem continuar, em virtude de um acidente, o resultado da luta será, em regra, (Hikiwake) “Empate”;

C . Quando um competidor não puder continuar a luta em virtude de um mal súbito, será considerado, em regra perdedor.

Artigo 36º. – Qualquer situação não prevista nestas regras será decidida através de consultas entre os árbitros e juizes auxiliares envolvidos.

Nota: Em caso de divergências entre o texto original japonês destas regras e qualquer de suas traduções, independentemente do idioma usado, ou de qualquer ambigüidade de ditas traduções, o texto japonês prevalecerá.

APÊNDICE

A . “TATAMI” – O tatami ou colchão de judo obedecerá a seguinte descrição:

Tamanho – 1,80 m., de comprimento por 90 cm de largura e 2,5 polegadas de espessura.

Manufatura – A fim de tornar mais resistente o tatami que é feito de “I-omote”(esteira) e “Toko”(travesseiro de palha de arroz), ele deverá ser costurado, através do seu material, com barbante de linho ou cânhamo com 14 fios no sentido do comprimento e cada fio deverá dar 33 ou 35 costuras.

Travesseiros – Para fazer um travesseiro são necessário cerca de 25 quilos de palha de arroz, comprimida a uma espessura de mais ou menos 2,5 polegadas. Barbante de linho ou cânhamo será costurado através do material do travesseiro, de maneira que os fios sejam 28 no comprimento na face inferior, e 56 na largura da face superior.

B . “JUDO-GUI” – O traje de judo compreenderá um quimono, ou casaco, calças e um cinto ou faixa e obedecerá às seguintes normas:

Quimono – O quimono será feito de pano duplo de algodão e ao fim de fortalecer o tecido, ele deverá ser inteiramente costurado com fio duplo de algodão na sua parte superior, na frente e nas costas, do pescoço à cintura. As mangas também serão costuradas desta maneira.

Da cintura – à barra do quimono, atrás e na frente, o tecido será costurado em forma de pequenos losangos. O tamanho de cada losango será aproximadamente de 2 x 3 polegadas. Este desenho será costurado com o mesmo fio duplo de algodão, para proporcionar duração ao quimono.

A gola – será feita de lona de algodão costurada a máquina com cinco fios, e cobrirá toda a borda anterior do quimono, de uma extremidade à outra. Deverá Ter aproximadamente duas polegadas de largura e a face externa será acolchoada com fibra para adquirir maior resistência. Um retângulo de fio extra-forte de algodão, de aproximadamente 2 x 5 polegadas, será costurado nas cavas das mangas a fim de evitar que as costuras se rasguem e que a transpiração deteriore o tecido. Em cada lado do quimono haverá um corte de 10 cm., para evitar que ele prenda os movimentos dos quadris, quando o competidor se movimentar.

Calças – As calças, com cordão, serão feitas de pano simples de algodão, que poderá ser ou não reforçado com costuras formando pequenos losangos.

Faixa – A faixa será feita de algodão e reforçada no interior com fibras, medindo, 2,50 m., de comprimento por 4,5 cm., de largura. Seu comprimento deverá ser suficiente para dar duas voltas completas ao redor da cintura do competidor e ser atada em nó duplo na frente. O tecido deverá ser costurado a máquina com 8 ou 10 fios.

OBSERVAÇÕES

Na hipótese de o “tamatiá” ou o “judo-gui” não serem disponíveis de acordo com as regras acima, é permitido substituí-los por qualquer colchão ou traje existentes caso sirvam para uma competição de judo, uma vez que, porém estejam de acordo com as recomendações (itens A, B, C e D) do artigo 2., destas regras da competição de Judo Kodokan.