

# REGRAS DE COMPETIÇÃO DO JUDÔ DO KODAKAN

## ÁREA DE COMPETIÇÃO

**Artigo 1.** A Área de Competição, via de regra, constará de uma plataforma quadrada, de 9 x 9 metros, aproximadamente, elevada a uma altura tal que preencha as condições da "Nota" abaixo e coberta com 50 peças de "Tatami" (Vide "Tatami", no Apêndice A). A área em torno do perímetro da Área de Competição também será forrada de "Tatami" ou colchões, na largura de 1,80 metros, aproximadamente, a fim de se evitarem contusões ou outros perigos, e deverá ficar situada 15 centímetros, aproximadamente, abaixo da mencionada plataforma.

Se, por falta de espaço ou outras circunstâncias, não se dispuser de área suficiente, as condições estabelecidas no parágrafo precedente poderão deixar de ser observadas estritamente. Todavia, a linha de demarcação entre a Área de Competição e a área em torno do perímetro deve ser marcada distintamente. É permitido usar lona, "Vinyl" ou material semelhante em vez de "Tatami-omote".

**NOTA:** As condições referidas dependerão da importância e finalidade da competição, número de espectadores, disposição das cadeiras ou arquibancadas, etc.

## VESTUÁRIO

**Artigo 2.** O competidor deverá usar "judo-gi" ou quimono de Judô (Vide "Judo-gi", no Apêndice B). Via de regra, um dos competidores deverá usar, como sinal próprio, uma fita (ou cordão) vermelha e o outro, uma fita (ou cordão) branca, amarradas à cintura por cima de suas faixas regulamentares. O "judo-gi" a ser usado pelo competidor deverá preencher as seguintes condições:

- O paletó deverá ter comprimento suficiente para cobrir os quadris, quando amarrado à cintura pela faixa;
- as mangas serão folgadas (deverá haver uma abertura ou folga de mais de 3 centímetros entre a bôca da manga e o antebraço) e deverão cobrir mais da metade do antebraço;
- As calças serão folgadas (deverá haver uma abertura ou folga de mais de 3 centímetros entre a bôca das calças e a perna) e deverão cobrir mais da metade da perna;
- a faixa deverá ser convenientemente amarrada com um nó "direito", apertado o suficiente para impedir que o paletó venha a soltar-se, e deve ter um comprimento tal que, dando duas voltas em torno da cintura, deixe duas pontas livres de 15 centímetros cada uma, no mínimo, a contar do nó.

**Artigo 3.** Os competidores deverão apresentar as unhas dos pés e das mãos bem aparadas; e não poderão usar quaisquer artigos, tais como anéis, ornamentos, etc., que possam ferir o adversário.

## COMPETIÇÃO

**Artigo 4.** Os competidores ficarão em pé, no centro da Área de Competição, separados pela distância aproximada de 3,50 metros, um de frente para o outro, e saudar-se-ão com uma reverência simultânea. Depois de efetuada a sauda-

ção, a competição será iniciada imediatamente, sob a ordem de "Hajime" ("Comecem"), dada pelo Árbitro.

Via de regra, a saudação para a competição deverá ser feita em pé; todavia, a saudação feita em posição formal japonesa, de joelhos, poderá ser usada. Neste caso, os competidores, terminada a saudação, levantar-se-ão, um de frente para o outro, e a competição será iniciada imediatamente, sob a ordem de "Hajime", dada pelo Árbitro.

**Artigo 5.** Quando a competição terminar, os competidores deverão retornar à posição assumida no início da competição, um de frente para o outro, e, após a indicação ou declaração do Árbitro, saudar-se simultaneamente, em pé ou de joelhos.

**Artigo 6.** O resultado da competição será julgado na base de "Nage-waza" (Quedas) e "Katame-waza" (Arte ou Técnica de Dominar, que compreende imobilizações, estrangulamentos e chaves).

**Artigo 7.** A competição será decidida no máximo por "Ippon" (um ponto).

**Artigo 8.** A competição será iniciada com os dois competidores em pé.

**Artigo 9.** Nos casos que seguem, um competidor poderá passar à luta no chão. Todavia, se qualquer técnica aplicada não fôr convenientemente continuada, o Árbitro poderá, a seu critério, ordenar que os competidores se levantem.

- Quando um competidor, depois de obter algum resultado na aplicação de uma queda, passar, sem interrupção, à luta no chão e tomar a ofensiva;
- Quando um competidor cair, ao aplicar uma queda no adversário; ou quando um competidor assumir a ofensiva quando o adversário cair;
- Quando um compositor, depois de obter, na luta em pé, algum resultado em "Shime-waza" (estrangulamentos) ou "Kansetsuwaza" (Chaves), passar, sem interrupção, à luta no chão e assumir a ofensiva.

**Artigo 10.** O limite de tempo de uma competição será de 3 a 20 minutos e deverá ser fixado previamente. Todavia, em certos casos especiais, esse limite poderá ser prorrogado.

**Artigo 11.** Esgotado o tempo determinado para a competição, notificar-se-á o Árbitro, pelo toque de uma campainha ou outro meio qualquer.

**Artigo 12.** Qualquer golpe aplicado simultaneamente com o sinal de término do tempo será considerado válido. No caso de um "Osakomi" (Imobilização) oficialmente anunciado, o limite de tempo será prorrogado até que o "Osakomi" seja completado ou rompido.

**Artigo 13.** Qualquer golpe aplicado quando um ou ambos os competidores estiverem fora da Área de Competição será considerado nulo.

**Artigo 14.** Quando uma queda der algum resultado e, nesse momento, o competidor que a aplicar permanecer dentro da Área de Competição, se mais da metade do corpo do adversário ficar dentro da Área de Competição, a queda será considerada válida.

**Artigo 15.** Se um "Osakomi" (imobilização) fôr oficialmente anunciado e

o Árbitro achar que os competidores estão em vias de sair da Área de Competição, deverá ordenar-lhes "Sonomama" ("não se movam"), recomendar-lhes que se mantenham imóveis, puxá-los bem para dentro do perímetro da Área de Competição, sem alterar suas posições relativas, e fazê-los continuar a competição anunciando "Yoshi" ("Continuem"). Neste caso, o tempo decorrido entre as ordens de "Sonomama" e "yoshi" deverá ser descontado do tempo necessário para completar o "Osakomi" (imobilização).

## ARBITRAGEM

**Artigo 16.** O Árbitro assumirá inteira responsabilidade pelo desenrolar da luta. Suas decisões serão finais e sem apelo.

**Artigo 17.** Via de regra, haverá um Árbitro e dois Juizes. Entretanto, de acordo com a finalidade e a natureza da competição, poderá funcionar somente um Árbitro. Também é permitido o emprego de um Árbitro e um Juiz.

**Artigo 18.** O Árbitro deverá permanecer dentro da Área de Competição e administrar o desenvolvimento e o julgamento da Competição.

**Artigo 19.** Os Juizes auxiliarão ao Árbitro. Os dois Juizes tomarão posição em cantos opostos e fora da Área de Competição, e não poderão subir à Área de Competição.

**Artigo 20.** O Árbitro deverá dar início à competição anunciando "Hajime" (Comecem), depois de os competidores terminarem a saudação.

**Artigo 21.** Se um competidor vencer uma competição com uma queda, imobilização, estrangulamento ou chave, o Árbitro anunciará "Ippon" ou "um ponto", encerrará a competição, fará os dois competidores retornar à posição assumida no início da competição e indicará o vencedor, levantando a mão na direção dele.

**Artigo 22.** Se um competidor obtiver um "Waza-ari" ou "Meio Ponto", o Árbitro anunciará "Waza-ari". Se o mesmo competidor obtiver um segundo "Waza-ari", "Awasete Ippon", ou "Um Ponto por Dois Golpes", encerrará a competição, fará os dois competidores retornar à posição assumida no início da competição e indicará o vencedor, levantando a mão na direção dele.

**Artigo 23.** Quando o Árbitro julgar que um competidor conseguiu prender completamente o adversário por "Osakomi-waza" (imobilizações), deverá anunciar "Osakomi" (Imobilização). Quando a prisão fôr interrompida, depois de anunciada como "Osakomi", o Árbitro anunciará "Osakomi Toketa" ou "Imobilização Rompida".

**Artigo 24.** Se um Juiz discordar de um pronunciamento do Árbitro, deverá submeter sua opinião ao Árbitro. Neste caso, o Árbitro poderá tornar sem efeito o seu próprio pronunciamento e adotar a opinião do Juiz. Todavia, esta última decisão do Árbitro, indicada ou declarada ao competidor, será definitiva.

**Artigo 25.** Quando o limite de tempo expirar sem que a competição tenha sido decidida por "Ippon" (um ponto), o Árbitro anunciará "Sore-made" ou "Terminou", encerrará a competição e fará os dois competidores retornar à posição assumida no início da competição. O

Árbitro tomará, então, a posição que assumiu no início da competição e levantará a mão, exclamando "Hantei" ou "Julgamento", na direção dos dois Juizes. A este sinal, os dois Juizes deverão manifestar seu julgamento, levantando as vermelhas ou brancas, simultaneamente. No caso de "Hikiwake" ou "Empate", tanto as flâmulas vermelhas como as brancas deverão ser levantadas ao mesmo tempo.

**Artigo 26.** O Árbitro acrescentará sua própria opinião à dos Juizes, no que diz respeito à superioridade, inferioridade ou empate, tomará uma decisão baseada na maioria das opiniões das três autoridades e indicará ou declarará o "Yusei-gachi" ou ("Vitória por decisão") ou "Empate". No caso em que sejam diferentes as opiniões das três autoridades, prevalecerá o julgamento do Árbitro.

Quando são usados um Árbitro e um Juiz, o Árbitro deverá tomar em consideração a opinião do Juiz e indicar ou declarar o "Yuseigachi" (vitória por decisão) ou "Hikiwake" (empate).

**Artigo 27.** Nos casos que seguem, o Árbitro deverá anunciar "Mate" ou "Esperem" e interromper temporariamente a competição. Para reiniciá-la, anunciará "Hajimê" (comecem). Neste caso, se fôr explicitamente anunciado como "Jikan" ou "Tempo", o tempo decorrido deverá ser descontado do tempo da competição.

- Quando um competidor sair da Área de Competição ou estiver por sair dela;
- Quando um competidor cometer qualquer ação proibida;
- Quando ferir-se um competidor ou sobrevier algum acidente ou dificuldade;
- Quando um competidor fôr intimado a arrumar o quimono;
- Quando, no decorrer da luta no chão, a competição chegar a um ponto morto, com os competidores agarrados em "Ashi-garami" (a perna de um trançada na do outro) ou em outras posições semelhantes;
- Noutros casos, além dos acima mencionados, quando o Árbitro julgar necessária a interrupção.

**Artigo 27-2.** Quando o Árbitro decidir uma competição por "Hansoku" ou "Infração de Regras", "Fusen" ou "Ausência do Adversário", ferimento ou outras razões, deverá indicar o vencedor. Da mesma maneira, no caso de "Hikiwake" (empate), o Árbitro fará a declaração do empate aos competidores.

#### AÇÕES PROIBIDAS

**Artigo 28.** Relativamente aos golpes e ações dos competidores, é proibido:

- Quando um competidor fôr atacado pelo adversário com "Harai-goshi" ou golpe semelhante, golpear pelo lado de dentro a perna sobre a qual se apóia o adversário;
- Aplicar "Hawazu-gake" no adversário;
- aplicar "Do-jime" (chave de rins) ou comprimir a cabeça ou o pescoço diretamente com as pernas (tesoura);
- Aplicar "Kansetsu-waza" (chaves) em articulações que não sejam as do cotovelo;
- Aplicar qualquer golpe ou pegada que possa oferecer perigo às vértebras do adversário;
- Quando um competidor levantar o adversário que está de costas no chão, largá-lo sobre o tablado;
- Quando o adversário agarrar firmemente por detrás o competidor,

mente por detrás o competidor, é vedado ao competidor assim apanhado manter o adversário preso a ele jogar-se para trás propositadamente;

- fazer soltar a mão ou mãos do adversário que seguram o quimono do competidor, por meio de "empurrões ou torções", com o joelho, pé ou qualquer outra parte da perna;
- evitar, deliberadamente, contato ou pegada com o adversário, a fim de evitar ação na competição;
- Sair deliberadamente da Área de Competição ou empurrar o adversário para fora dela, despropositadamente;
- Adotar uma posição puramente defensiva, para evitar a derrota (agachar-se, recuar, etc.);
- Adotar o competidor, *continuadamente*, uma posição em que segure a gola e a manga do mesmo lado no quimono do adversário, ou uma posição em que segure a faixa do adversário com o braço rigidamente esticado;
- agarrar a boca das mangas do paletó ou a boca das calças do adversário, enfiando-lhes o dedo ou os dedos;
- Continuarem ambos os competidores em pé, com os dedos ou ambas as mãos entrelaçadas;
- Desatar e atar novamente a faixa, sem a permissão do Árbitro;
- Puxar o adversário para a luta no chão, sem tentar um golpe definido, iniciado na luta em pé;
- Quando em pé, agarrar a perna do adversário, para passar à luta no chão;
- Aplicar golpes, enrolando qualquer parte do corpo do adversário com a ponta da faixa ou abas do paletó;
- Agarrar o quimono do adversário com a boca ou colocar o pé ou a mão diretamente no rosto do adversário;
- Em "Katame-waza" (arte de dominar), colocar um ou ambos os pés na faixa, nas abas ou na gola do paletó do adversário, ou dobrar os dedos do adversário ao contrário, para fazê-lo soltar a pegada;
- Quando um competidor estiver de costas no chão e o adversário estiver em pé ou ajoelhado sobre um ou ambos os joelhos, numa posição em que pode levantar o competidor deitado, é vedado ao competidor deitado estrangular o pescoço do competidor em pé ou aplicar-lhe "Kansetsu-waza" (chaves), tesourando-lhe de viés o pescoço e a axila com as pernas;
- Soltar gritos despropositados, ou fazer observações e gestos desairosos ao adversário;
- Qualquer ato que possa representar perigo para a pessoa do adversário, além do acima especificado, e todos os outros atos que possam ser prejudiciais ao espírito do Judo.

Qualquer competidor incorrerá em "Infração de Regras" se infringir qualquer um dos itens (a-w) do parágrafo precedente deste Artigo.

**Artigo 28-2.** O Árbitro deverá notificar o competidor, se este infringir qualquer uma das ações proibidas constantes do artigo precedente. Caso o Árbitro julgue que uma nova infração, por parte do mesmo competidor, o levaria à "Perda por Infração de Regras", deverá adverti-lo nesse sentido.

#### JULGAMENTO DO ENCONTRO

**Artigo 29.** O julgamento do "Ippon" (um ponto) deverá ser feito com base nas seguintes condições:

- Nague-waza (quedas):
  - Quando um competidor, aplicando uma queda ou contragolpeando o ataque do adversário, derrubá-lo de costas, com forças suficientes;
  - Quando o competidor levantar hábilmente o adversário que estava de costas no chão, até a altura de seus próprios ombros, aproximadamente;
- Katamo-waza (Técnica de Dominar, que abrange imobilizações, estrangulamentos e chaves):
  - Quando o adversário de um competidor disser: "Maitta" ("desisto") ou "entre-go-me" ou bater em seu próprio corpo, no do adversário ou no chão, com a mão ou o pé, duas vezes ou mais;
  - No caso de "Osaekomi" (Imobilização), quando o adversário não puder romper a imobilização dentro de 30 segundos após o aviso de "Osaekomi"; fica entendido, todavia, que, enquanto o competidor mantiver o adversário sob seu controle, o "Osaekomi" será considerado contínuo, mesmo que o competidor varie a técnica de imobilizar;
  - No caso de "Shime-waza" (estrangulamento) e "Kansetsu-waza" (chaves), quando o efeito do golpe fôr suficientemente evidente.

**Artigo 30.** O julgamento do "Waza-ari" (meio-ponto) deverá ser feito com base nas seguintes condições:

- No caso de "Nage-waza" (quedas), quando um competidor derubar o adversário em boa forma, que mereça quase "Ippon" (um ponto), mas não tão boa que valha um "Ippon" completo;
- No caso de "Osaekomi-waza" (Imobilizações), quando um compositor imobilizar com sucesso o adversário por mais de 25 segundos; todavia, se o competidor que já obteve "waza-ari" conseguir efetuar um "Osaekomi" na mesma competição, bastar-lhe-á imobilizar por 25 segundos para obter um ponto completo ou "Ippon".

**Artigo 31.** O julgamento do "Yuseigachi" (Vitória por Decisão) deverá ser feito com base nas seguintes condições:

- Quando um competidor tiver obtido "Waza-ari" ou aplicado um golpe que se aproxime de "Waza-ari"; fica entendido, todavia, que, mesmo que tenha obtido "Waza-ari", o competidor não ganhará obrigatoriamente por "Yuseigachi", caso se acomode intencionalmente durante o encontro;
- A atitude dos dois competidores no decorrer da competição, seu apuro técnico, as infrações porventura cometidas e outras condições, devem ser comparadas, caso não exista contagem positiva para julgamento com base no resultado dos golpes, como dispõe o parágrafo A, acima.

**Artigo 32.** O julgamento do "Hikiwake" (empate) deverá ser feito com base nas seguintes condições:

- Quando não fôr obtido resultado algum dentro do limite de tempo regulamentar;

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

**Artigo 33.** O julgamento do "Hansoku-make" (perda por infração de regras) deverá ser feito com base nas seguintes condições:

A. Quando um competidor infringir qualquer um dos principais itens das ações proibidas, tais como golpes ou ações que são perigosos à pessoa do adversário ou observações e gestos que possam ser prejudiciais ao espírito do Judô;

B. Quando um competidor infringir repetidamente qualquer item das ações proibidas, a despeito das advertências do Árbitro.

**Artigo 34.** Se um competidor não puder comparecer à competição, o adversário ganhará por "Fusen-gachi" ou "Fusen-sho" (vitória por ausência).

**Artigo 35.** Se um competidor não puder continuar a competição por motivo de ferimento, acidente ou mal súbito, o Árbitro depois de consultar os Juizes, deverá julgar o resultado da competição com base nas seguintes condições:

A. Em casos de ferimento:

1) Se a causa do ferimento do competidor for a sua própria negligência, o ferido será o perdedor;

2) Se a causa do ferimento do competidor for a negligência do adversário, o adversário será o perdedor.

3) Se nenhum dos dois competidores for julgado responsável pelo ferimento de um deles, a competição, via de regra, deverá ser julgada empatada ("Hikiwake").

B. Se os competidores não puderem continuar a competição por causa de um acidente, a competição, via de regra, deverá ser julgada empatada ("Tikiwake").

C. Se um competidor não puder continuar uma competição por motivo de mal súbito, deverá, via de regra, ser considerado o perdedor.

**Artigo 36.** Quaisquer situações não abrangidas por estas regras deverão ser decididas em consulta por todos os Árbitros e Juizes a que a situação diga respeito.

**Nota:** No caso de discordância entre o texto original japonês destas regras e qualquer tradução do mesmo, independentemente do idioma usado, ou no caso de qualquer ambigüidade verificada em qualquer dessas traduções, deverá prevalecer o texto japonês.

## APÊNDICES

A. "Tatami". O "tatami" ou Esteira, de uso corrente na prática de Judô, deverá preencher os seguintes requisitos:

**Tamanho:** 1,80 m x 0,90 m x 6,4 cm, isto é, cerca de 6,4 cm de espessura por 1,80 metros de comprimento e 0,90 metros de largura aproximadamente.

**Manufatura (Método de):** A fim de aumentar a resistência do "tatami" ou Esteira de Judô, que é feito de "I-omote" (esteira de grama ou esteira de sisal) e "Toko" ("miolo" de palha de arroz), deve-se reforçá-lo com barbante de cânhamo ou linho, em pontos simples, formando ao todo 14 linhas no sentido do comprimento, com 32 a 35 pontos em cada linha.

**"Miolo":** Para fazer o "miolo", devem-se prensar cerca de 22,5 a 25 quilos de palha de arroz até a espessura aproximada de 6,4 cm; obtido o miolo dessa maneira, reforça-o com barbante de cânhamo ou linho, em pontos simples, de modo que formem 28 linhas no sentido do comprimento na face inferior do "miolo" e 56 linhas no sentido da largura na face superior do mesmo.

B. "Jugo-gi". O "Judo-gi" ou quimono, de uso corrente do Judô, que compreende um paletó ou casaco, calças e faixa, deverá preencher os seguintes requisitos:

**Paletó:** O paletó inteiro deverá ser feito de algodão duplo. A fim de aumentar a resistência do paletó, deve-se reforçá-lo com barbante de algodão, em pontos duplos, que deverão cobrir inteiramente sua metade superior, à frente e às costas, do pescoço até à cintura. As mangas do paletó também deverão ser reforçadas dessa maneira.

A frente e as costas do paletó deverão ser reforçadas com pespontos em forma de losango, desde a linha da cintura até a ponta das abas. O tamanho de cada losango será de 5 x 7,5 cm, aproximadamente. Esse desenho deverá ser feito com pespontos de barbante de algodão duplo, a fim de "armar" a metade inferior do paletó.

Da ponta direita do paletó para cima, em volta do pescoço e daí para baixo, na direção da ponta esquerda do mesmo, correrá uma gola contínua que deverá ser feita de lona e costurada à máquina no corpo do paletó, por meio de 5 costuras. A gola medirá aproximadamente 5 cm de largura; sua parte externa medirá cerca de 2 cm e será forrada de lona a fim de dar resistência à gola.

Um retângulo de refôrço, costurado com pontos bem fortes, medindo cerca de 5 x 12,5 cm, deverá ser colocado embaixo de cada cava das mangas do paletó, para evitar esgarços, ou estragos ocasionados pelo suor.

Deverá haver uma abertura de aproximadamente 17,5 cm, de cada lado do paletó, para que este não dificulte os movimentos do quadril do competidor.

**Calças:** As calças, amarradas à cintura por cadarços, deverão ser feitas de tecido de algodão simples (não dobrado) e poderão ou não ser reforçadas com barbante de algodão, formando desenhos sob a forma de losangos pe-

**Faixa:** A faixa deverá ser feita de tecido de algodão e fôrro de lona, medindo cerca de 3,8 cm de largura por 2,40 a 2,70 metros de comprimento, de modo a dar duas voltas em torno da cintura e ser atada à frente, com um nó "direito"; deverá ser costurada no sentido de seu comprimento, com 8 a 10 costuras feitas à máquina.

**Observações:** No caso em que o "tatami" e o "Judo-gi" acima descritos não possam ser adquiridos prontamente, é permitido substituí-los por colchão ou vestuários disponíveis, caso sejam adequados para competições de Judô, contanto que, no que diz respeito ao vestuário, esteja ele de acordo com as determinações do Artigo 2 destas Regras de Competição de Judô Kodakan (itens a, b, c, d).