

Árbitros

Sobre el tatami estará presente solo un Árbitro. Y será asistido desde la mesa de video control por 2 árbitros o 1 árbitro y un miembro de la Comisión de Arbitraje. Estarán intercomunicados mediante audífonos para eventualmente modificar las decisiones siguiendo la regla de “mayoría de 3”. Se habilitará un sistema de rotación de Árbitros. El Jurado de la FIJ solo intervendrá en caso de necesidad.

Valoración en técnicas

- IPPON: darle más valor “a tener en cuenta solo las técnicas que obtengan un impacto real en la caída sobre la espalda”.
- Todas las caídas haciendo el “puente”, deben considerarse como Ippon.

Técnica de Oro

- La ‘Técnica de Oro’ se disputará sin límite de tiempo. (El ‘Hantei’ queda suprimido). Si el combate continúa en ‘Técnica de Oro’ (debido a empate total), pierde el primero que reciba un Shido, o gana el primero que marque un valor.

Penalizaciones

Durante el combate podrá haber tres Shidos, el cuarto será penalizado con Hansoku-make (tres avisos seguidos por la descalificación). Solamente valores de técnica a partir de Yuko obtienen puntuación en el marcador. El Shido no aporta puntos al adversario. Si al finalizar el combate hay empate de puntuación, gana el que tenga menos Shidos.

AGARRES: ahora penalizados con Shido

Está prohibido:

- Romper el agarre a 2 manos sobre la mano, la muñeca, el antebrazo o la manga del adversario. (1)

Nota: No se considera romper si una de sus dos manos está sobre su propio Judogi (2).



- Romper el agarre de la manga mediante su propia rodilla (3) et (4).



- Romper el **agarre mediante un golpe** (5).
- De dominar físicamente a su oponente en Kumikata sin ninguna acción de ataque real (6).



- De bloquear a **1** (7) o **2 manos** (8) sin intención de atacar.



- El agarre cruzado deberá ir seguido de **ataque inmediato**. Misma regla que el agarre al cinto o del agarre a un solo lado (9, 10).



Los árbitros sancionarán estrictamente a los competidores:

- Que intenten no ser agarrados por el oponente (ej.: esconder o retorcer la solapa) (11).
- Quien no fija rápido el Kumikata y/o que **intenta no ser agarrado por el adversario** (12).



- Está prohibido abrazar al oponente para **proyectarlo en agarre directo de frente** (Agarre del oso) (13).

Nota: Si solo es Uke quien tiene fijado agarre sobre el Judogi, Tori no puede abrazarle directamente para proyectarlo. (Sanción Shido).



AGARRES de PIERNA: ahora penalizados con Hansoku-make (14 - 19)

- **Todo agarre o acción en Tachi-waza por debajo del cinturón**, con una o dos manos o con uno o ambos brazos en ataque o defensa, así como en combinación, en bloqueo, un contra-ataque o un encadenamiento de arriba al suelo.



En Ne-waza los agarres por debajo del cinturón están permitidos. En acciones intermedias hay que esperar a que la **posición de Ne-waza esté bien definida** para que pueda actuar sobre las piernas. Ejemplo: imposibilidad de proyectar al adversario estando ya en posición completa de Ne-waza.

Osaekomi, Kansetsu Waza y Shime Waza

- Osaekomi puntúa 10 segundos para Yuko, 15 segundos para Waza-ari y 20 segundos para Ippon.
- Kansetsu-waza autorizado en Cadetes, aplicándose el mismo reglamento que para Juniors y Seniors.
Los Kansetsu-waza y Shime-waza iniciados dentro del área de combate y siendo **demostrada su efectividad sobre su oponente, pueden continuar** aunque los competidores salgan fuera del área de combate.



Osaekomi continuará siendo válido aun saliendo fuera del área de combate siempre que fuese iniciado dentro (26-27).



El Saludo

Al entrar los competidores en el tatami, ambos se dirigirán a su entrada respectiva de la zona de combate y se saludarán entre sí dentro del área de combate.

Los **competidores no deben darse la mano ANTES del inicio del combate** (28).

