

CURSO DE OFICIAL DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

Real Federación Española de Judo y DD.AA.



Actualizado a 23-05-2023

EL OFICIAL DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA

Primer paso para acceder al arbitraje.

Es un **miembro muy importante** del equipo.

Debe **estar atento a las señales del árbitro y colaborar siempre** con él.

Serio en sus actuaciones (esto incluye contestar en tiempo y forma a las convocatorias), **puntual, buen aspecto, etc.**

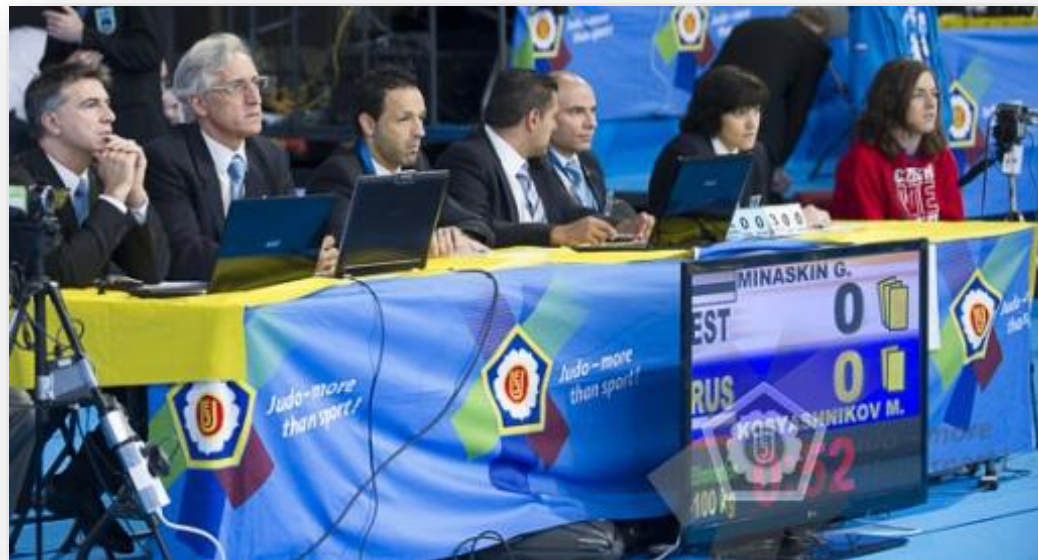
Como judoka deberá **conocer el reglamento de competición.**

No deberá abandonar su puesto hasta que termine la competición o se haya hecho cargo de su puesto otro Oficial y siempre con la autorización del responsable de mesa.

Debe **familiarizarse con el material técnico** y asegurarse de que todo esté ok.

Actitud y comportamiento siempre correcto con sus compañeros, deportistas, entrenadores y árbitros.

ARTÍCULOS DEL REGLAMENTO QUE AFECTAN A LAS FUNCIONES DEL OFICIAL DE ORGANIZACIÓN DEPORTIVA



EL MATERIAL



IMPORTANTE

Los marcadores se ponen a cero cuando los dos competidores han abandonado el tatami.



2 en cada área de **competición**, para reflejar horizontalmente las puntuaciones y las penalizaciones.

Situados **fuera del área de competición**.

MARCADORES

Colocados en **lugar fácilmente visible**.

En **competiciones autonómicas** suele haber un solo marcador.

EL MATERIAL

Se dispondrá de los siguientes cronómetros:

- > 1 para la duración del combate
- > 2 para osaekomi
- > 1 en reserva

Cuando se usen **cronómetros electrónicos**, también se usarán cronómetros **manuales** por si fallasen los electrónicos.

CRONÓMETROS



EL MATERIAL

Se dispondrán de los siguientes banderines:

- > Amarillo : mate o sonomama
- > Verde : duración osaekomi

Solo se utilizarán cuando no haya un marcador electrónico indicando la duración del combate y duración de osaekomi.

BANDERINES

De cualquier forma, estos banderines estarán disponibles en reserva.



EL MATERIAL

Habr  una campana, silbato o dispositivo similar audible, para indicar al  rbitro el final del tiempo asignado para el combate.

SE AL FIN DE
TIEMPO



ÁRBITROS Y OFICIALES

Generalmente, el **combate** será dirigido por **un árbitro y dos Jueces**, bajo la **supervisión de la Comisión de Arbitraje**.

El árbitro y los Jueces **serán asistidos por anotadores de marcador y cronometradores**.

Para poder realizar su misión correctamente, deberán **conocer perfectamente y revisar previamente el equipo** que se precisa para el desarrollo de la competición de Judo.

Habrà un **mínimo de 2 cronometradores**:

- **Uno** para registrar el **tiempo real de combate y valoraciones**
- **Otro** especializado en **Osaekomi**

Si es posible, debería haber **una tercera persona** para supervisar y ayudar a los dos cronometradores con el fin de evitar cualquier error debido a equivocaciones u olvidos.

ÁRBITROS Y OFICIALES

CRONOMETRADOR PRINCIPAL

(tiempo real de combate)

CRONO :

- Iniciar al oír **Hajime o Yoshi**
- Parar al oír **Mate o Sono-mama**



BANDERÍN AMARILLO :

- Arriba siempre que **pare su crono**, al oír **Mate o Sono-mama**
- Abajo cuando **reinicie su crono** al oír **Hajime o Yoshi**



PUNTUALIZACIONES DEL TRABAJO DEL CRONOMETRADOR PRINCIPAL

Conocerá antes del comienzo de la Competición la **duración de los combates** dependiendo de la categoría.

Si el tiempo del combate ha terminado, pero se ha señalado previamente osaekomi, dejará el cronómetro funcionando y no anunciará el final del combate, hasta que el árbitro indique **toketa/soremade** o **ippon**.

En ocasiones, el **competidor** tiene derecho a un **descanso entre combate y combate por un periodo de 10 minutos** (este tiempo podría modificarlo la Organización del Torneo dependiendo de categorías).

Si un **competidor está preparado** y el contrario no aparece, se anunciará la **última llamada** para ese competidor, y el árbitro, con la autorización del director de competición, **hará esperar al judoka presente en el borde del área de competición** y al mismo tiempo se pondrá en el marcador una **cuenta atrás de 30 segundos**. En caso de no presentarse, **el árbitro**, siempre con la **autorización del director de competición**, **dará ganador al judoka que está presente por incomparecencia del contrario (Fusen-Gachi)**.

ÁRBITROS Y OFICIALES

Muy Importante: El oficial de organización **solo anota en el marcador lo que marca el árbitro.**

- Cuando los **jueces hacen alguna corrección** al árbitro, el **oficial deberá esperar a que el árbitro corrija** el anuncio anterior, y solo entonces anotará la corrección.
- **En caso de Kaeshi dudoso, el árbitro señalará** de qué competidor es la valoración; si tenemos dudas, **NO ANOTAR NADA HASTA QUE NOS LO ACLARE EL ÁRBITRO.**



ÁRBITROS Y OFICIALES

- **Cuando expire el tiempo** asignado para el combate, el **cronometrador notificará el hecho** al árbitro **mediante una señal claramente audible**.
- Los oficiales deberán **conocer los gestos y las palabras utilizadas por el árbitro**, para poder seguir correctamente el combate.



ÁRBITROS Y OFICIALES



CRONOMETRADOR DE OSAEKOMI



CRONO :

- Iniciar al oír **Osaekomi** o **Yoshi**
- Parar al oír **Toketa** o **Sonomama**

Al oír **Toketa** indicará al árbitro los segundos transcurridos.

BANDERÍN VERDE :

- Arriba siempre que **active su crono**, al oír **Osaekomi** o **Yoshi**
- Abajo cuando **pare su crono** al oír **Toketa** o **Sonomama**, o al **expirar el tiempo de Osaekomi**

Ippon : 20 segundos

Waza-ari: 10 a 19 segundos

Es importante que esté muy atento al **osaekomi/toketa**, ya que en algunos casos podría tener lugar un nuevo **osaekomi** a los pocos segundos del **toketa**.

Un error de un segundo puede ser decisivo en un combate.

ÁRBITROS Y OFICIALES

- Además de las personas anteriormente indicadas, **deberá haber un anotador de listados** para registrar el curso global de los combates (generalmente se hace desde mesa central).

Encargado de **llevar las hojas de combate** en cada competición.

Conocer el **método de puntuación y el sistema de competición** usado.

Cuando un competidor es penalizado con **Hansoku-make**, **controlar si este es descalificante o no**. En categoría **cadete**, cuando un competidor pierde el conocimiento por aplicación de **Shime-Waza** del oponente, **perderá el combate y no podrá continuar** en la competición.

Informar a los cronometradores **de cualquier cambio en la duración** de los combates, debido a un cambio de categoría.

- Informar al árbitro si se **permite o no, shime-waza y kansetsu-waza**.

Llamar a los competidores con suficiente antelación para que estén preparados para el siguiente combate.

HAGAMOS UN PEQUEÑO REPASO DE LO VISTO HASTA AHORA



CRONOMETRADOR DE TIEMPO DE COMBATE

ORDEN DEL ÁRBITRO	SIGNIFICADO	CRONO	BANDERIN AMARILLO
HAJIME	Comenzad	Poner en marcha el cronómetro.	Abajo ↓
YOSHI	Continuad	Volver a poner en marcha el crono después de sono-mama.	Abajo ↓
MATE	Esperad	Detener, <u>no</u> poner el cronómetro <u>a cero</u>.	Arriba ↑
SONO-MAMA	No se mueven	Detener, <u>no</u> poner el cronómetro <u>a cero</u>.	Arriba ↑
OSAEKOMI	Inmovilización	Dejar funcionando el cronómetro (hasta ippon o toketa) aunque el tiempo de combate expire.	-
TOKETA	Inmovilización rota	Dejar funcionando el cronómetro de tiempo de combate, excepto si el tiempo de combate ha finalizado, en ese caso detenerlo, y hacer sonar la campaña.	-
IPPON	Punto completo	Detener el crono, aunque en valoraciones que pueden ser dudosas, es mejor dejarlo en marcha hasta que nos aseguremos de que no se cambia la decisión. Antes de poner el crono de nuevo <u>a cero</u> , los competidores deben salir del tatami.	-
WAZA-ARI AWASATE IPPON	2 waza-ari puntúan Ippon		-
SORE-MADE	Fin del combate	Detener el crono. Los competidores deben salir del tatami antes de volver a poner el crono a cero.	-

CRONOMETRADOR DE OSAEKOMI

ORDEN DEL ÁRBITRO	SIGNIFICADO	CRONO	BANDERIN VERDE
OSA EKOMI	Inmovilización	Poner en marcha el cronómetro.	Arriba ↑
SONO-MAMA	No se muevan	Detener, <u>no</u> poner a cero.	Abajo ↓
YOSHI	Continuad	Continuar tiempo de osaekomi.	Arriba ↑
TOKETA	Inmovilización rota	Detener el cronómetro e indicar al árbitro los segundos transcurridos en el osaekomi. Poner el cronómetro a cero (lo antes posible).	Abajo ↓
Si hay un waza-ari previo al osaekomi, parará el tiempo a los 10 seg, haciendo sonar la campana o similar, y el árbitro anunciará waza-ari awasate ippon. No pondrá a cero el crono hasta que los competidores salgan del tatami.			Abajo ↓

EQUIVALENCIA VALORACIÓN / PUNTOS

VALORACIÓN	EQUIVALENTE PUNTOS	EXPLICACIÓN
IPPON	10	Punto completo.
WAZA-ARI	1	Ventaja técnica.
HANSOKU-MAKE	10	3 shidos o falta grave.
2 SHIDOS	0	2 faltas leves.
1 SHIDO	0	Falta leve.
FUSEN GACHI	10	Incomparecencia.
KIKEN GACHI	10	Abandono o lesión.
YUSEI GACHI	Actualmente solo puede ser por waza-ari.	Victoria por superioridad.

EL OFICIAL DE ORGANIZACIÓN DEBE CONOCER LOS GESTOS ARBITRALES

Entrar y salir del tatami.



Dar entrada y salida a los competidores.



Posición antes de anunciar HAJIME.



GESTOS PARA VALORACIONES

(se deben mantener 3 a 5 segundos)

IPPON

Levantar un brazo por encima de la cabeza con la palma de la mano hacia delante.



WAZA-ARI

Levantar uno de los brazos de lado a la altura del hombro con la palma de la mano hacia abajo.



WAZA-ARI -AWASETE – IPPON

Primero realizar el gesto de Wazari y después el gesto de Ippon.



GESTOS EN “NE-WAZA”

OSAEKOMI

Apuntará su brazo con la palma de la mano hacia abajo en dirección a los judokas, con una ligera inclinación a ellos.



TOKETA

Levantará uno de sus brazos al frente, con los dedos de la mano rectos y hacia adelante, y el pulgar hacia arriba, y la agitará de derecha a izquierda rápidamente dos o tres veces mientras se inclina ligeramente hacia los judokas.



SONO-MAMA ↔ YOSHI

Doblará su cuerpo hacia adelante y tocará a ambos competidores con las palmas de sus manos, y de nuevo tocará con firmeza a ambos con las palmas de sus manos.



GESTOS DURANTE EL COMBATE

ANULAR una valoración

Repetir con una mano el mismo gesto mientras levanta la otra mano por encima de la cabeza al frente y la agita de derecha a izquierda dos o tres veces. No debe hacerse ningún anuncio al cancelar una opinión expresada (puntuación o penalización).



Vencedor → KACHI

Para indicar el vencedor de un combate → levantará una mano por encima de la altura del hombro hacia el ganador, dando un pequeño paso al frente. Una vez anunciado el vencedor, retroceder el paso atrás.



MATE

Levantar 1 mano al frente, a la altura del hombro, con la palma de la mano al frente, en dirección a la mesa de Cronos.



LEVANTARSE

Con los codos flexionados, colocar las palmas de las manos hacia arriba, en dirección a los competidores en un solo gesto, NO rebotar los brazos arriba y abajo.



MÁS GESTOS DURANTE EL COMBATE

SOLICITUD PARA AJUSTARSE EL JUDOGI

Cruzar la mano izquierda sobre la derecha con las palmas hacia adentro, a la altura del cinturón.
La 1ª vez que se le indique al judoka que debe ajustarse el Judogi no recibirá sanción, pero la 2ª vez recibirá shido siguiendo estos pasos:

- 1º Gesto de reajustarse el judogi
- 2º Señalar al competidor y shido



LLAMADA AL MÉDICO

Colocarse en dirección a la mesa donde esté situado el médico, brazo (palma hacia arriba) dirigido hacia el judoka que necesita atención, llamando al mismo tiempo al médico.



GESTOS PARA PENALIZACIONES

NO COMBATIVIDAD



BLOQUEO CON 1 MANO



BLOQUEO CON 2 MANOS



FALSO ATAQUE



GESTOS PARA PENALIZACIONES

**AGARRE CRUZADO
O AL MISMO LADO**



**EVITAR KUMIKATA
TAPANDO SOLAPA**



**PISAR FUERA DE ZONA
DE COMBATE**



AGARRE DE PISTOLA



GESTOS PARA PENALIZACIONES

**INTRODUCIR LOS
DEDOS DENTRO DE
LA MANGA**



**AGARRE DE
PIERNA**



**NO ARREGLAR EL
JUDO GI**



EVITAR KUMIKATA



NUEVOS GESTOS PARA PENALIZACIONES 2022-2024

DEFENDER CON 2 BRAZOS O MANOS



SEOI NAGE REVERSO



ARREGLARSE EL PELO



TÉCNICA COINCIDENTE CON LA SEÑAL DE FIN DEL TIEMPO

Cualquier resultado de una **técnica** empezada **simultáneamente con la señal del fin** del tiempo, **será válido**.

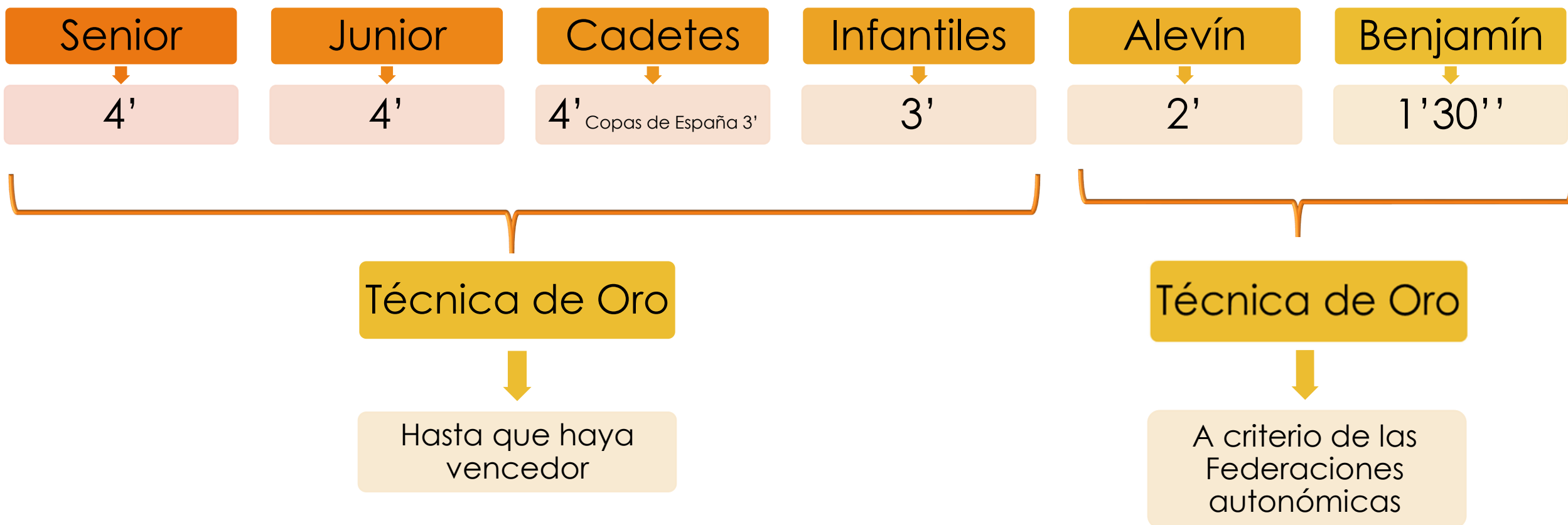
En el caso de **Osaekomi** **anunciado simultáneamente con la señal de fin del tiempo**.



El tiempo de combate se prolongará hasta que se marque **Ippon** (o equivalente). En el Golden score, a los 10'' el árbitro anunciará Wazari + Soremade

O bien hasta que el árbitro anuncie **Toketa Sore-made**.

DURACIÓN DE LOS COMBATES



TÉCNICA DE ORO

**Todos los cronómetros
a cero.**

**Se mantienen
marcadores,
tanto penalizaciones
como valoraciones.**

**Se prolonga hasta que
uno de los dos
competidores puntúa o
el contrario es
penalizado con
hansoku-make.**

SISTEMAS DE COMPETICIÓN

LIGAS

Cada competidor compete con el resto de competidores que forman la liga, obteniéndose la clasificación en atención al resultado de todos ellos.

NOM (s)	PRENOM (s)	CLUB (s)	GRADE	POIDS	N°	1	2	3	4	PTS	V
					1						
					2						
					3						
					4						
ORDRE DES COMBATS:						1. / 2.	3. / 4.	2. / 4.	1. / 3.	2. / 3.	1. / 4.

ELIMINATORIAS

Para realizar un nuevo combate es **necesario haber ganado el anterior** (o resultar repescado).
Las repescas más habituales son la **repesca simple** y la **doble repesca**.



LIGAS

¿QUIÉN ES EL VENCEDOR?

1º – Mayor número de **victorias**.

2º – Mayor número de **puntos**.

3º – En caso de **empate** entre 2 competidores, el **vencedor del combate entre ellos**, le precederá en la clasificación.

4º – En caso de haber un **empate de más de dos competidores**, se realizará una **nueva liga entre los empatados** para determinar su clasificación.

FORMA DE ANOTAR

10
puntos

Ippon o equivalente (Waza-ari awasate ippon, **Fusen gachi** (incompresencia), **Kiken gachi** (abandono), **Hansoku make** (descalificación).

1
punto

Waza-ari.



MODIFICACIÓN SOR 31-01-2023

En caso de haber un **empate de 2 o más competidores**, se sumarán los tiempos de todos los combates ganados por el competidor y el judoka con menos tiempo acumulado será el ganador, el siguiente con menos tiempo será el 2º clasificado y así sucesivamente. En caso de un improbable empate, el judoka de menor peso será el ganador"

ELIMINATORIAS

REPESCAS

Repesca simple

Se repescan los **judokas que han perdido con los 2 finalistas.**

Los **vencedores serán los terceros** clasificados.

Doble repesca

Se repescan los **judokas que han perdido con los 4 semifinalistas.**

Los vencedores de esta repesca harán el combate por el bronce cruzándose con el judoka que haya perdido la semifinal de la otra pull, tal y como veremos en ejemplos posteriores.

ADAPTACIONES PARA LAS COMPETICIONES POR EQUIPOS

Solo se tienen en cuenta las victorias, no los puntos.

- Se anota 1 punto por combate ganado, 0 puntos combate perdido (normativa FIJ).
- Puede variar a criterio del organizador.

En el **caso de empate** a victorias,

- **Se sortea un combate, independientemente de si un equipo no tiene competidor en algún peso.** Si a los dos equipos les falta el mismo peso, ese combate no entra en el sorteo.

Cuando un equipo tiene el número suficiente de victorias para ganar:
No hace falta seguir compitiendo.



LIGAS

Real Federación Española de Judo y DD.A.A.



LIGA DE 4 COMPETIDORES

INICIO DE LA LIGA

Nº	Nombre	1	2	3	4	Vict.	Punt.	Clasif.
1	Competidor 1							
2	Competidor 2							
3	Competidor 3							
4	Competidor 4							

Orden de los combates: (1-2) (3-4) (1-3) (2-4) (1-4) (2-3)

LIGA DE 4 COMPETIDORES

Competidor 1 gana a competidor 2
por ippon

Nº	Nombre	1	2	3	4	Vict.	Punt.	Clasif.
1	Competidor 1		10					
2	Competidor 2	0						
3	Competidor 3							
4	Competidor 4							

Orden de los combates: **(1-2)** (3-4) (1-3) (2-4) (1-4) (2-3)

LIGA DE 4 COMPETIDORES

Competidor 3 gana a competidor 4
por waza-ari

Nº	Nombre	1	2	3	4	Vict.	Punt.	Clasif.
1	Competidor 1		10					
2	Competidor 2	0						
3	Competidor 3				1			
4	Competidor 4			0				

Orden de los combates: (1-2) **(3-4)** (1-3) (2-4) (1-4) (2-3)

LIGA DE 4 COMPETIDORES

Competidor 1 pierde con competidor 3 por hansoku-make

Nº	Nombre	1	2	3	4	Vict.	Punt.	Clasif.
1	Competidor 1		10	0				
2	Competidor 2	0						
3	Competidor 3	10			1			
4	Competidor 4			0				

Orden de los combates: (1-2) (3-4) **(1-3)** (2-4) (1-4) (2-3)

LIGA DE 4 COMPETIDORES

Competidor 2 pierde con competidor 4
por waza-ari en la técnica de oro

Nº	Nombre	1	2	3	4	Vict.	Punt.	Clasif.
1	Competidor 1		10	0				
2	Competidor 2	0			0			
3	Competidor 3	10			1			
4	Competidor 4		1	0				

Orden de los combates: (1-2) (3-4) (1-3) **(2-4)** (1-4) (2-3)

LIGA DE 4 COMPETIDORES

Competidor 1 pierde con
competidor 4 por Ippon

Nº	Nombre	1	2	3	4	Vict.	Punt.	Clasif.
1	Competidor 1		10	0	0			
2	Competidor 2	0			0			
3	Competidor 3	10			1			
4	Competidor 4	10	1	0				

Orden de los combates: (1-2) (3-4) (1-3) (2-4) **(1-4)** (2-3)

LIGA DE 4 COMPETIDORES

Competidor 2 pierde con
competidor 3 por Ippon

Nº	Nombre	1	2	3	4	Vict.	Punt.	Clasif.
1	Competidor 1		10	0	0			
2	Competidor 2	0		0	0			
3	Competidor 3	10	10		1			
4	Competidor 4	10	1	0				

Orden de los combates: (1-2) (3-4) (1-3) (2-4) (1-4) **(2-3)**

LIGA DE 4 COMPETIDORES

FINAL DE LA LIGA

Nº	Nombre	1	2	3	4	Vict.	Punt.	Clasif.
1	Competidor 1		10	0	0	1	10	3º
2	Competidor 2	0		0	0	0	0	4º
3	Competidor 3	10	10		1	3	21	1º
4	Competidor 4	10	1	0		2	11	2º

Orden de los combates: (1-2) (3-4) (1-3) (2-4) (1-4) (2-3)

ELIMINATORIA DIRECTA

Real Federación Española de Judo y D.D.A.A.



Nº CLUB	COMPETIDOR	
1	JORGE LÓPEZ	
5	MIGUEL MORENO	
3	XXXXXXXXXXXX	
7	JÓSE GÓMEZ	
2	ANTONIO PÉREZ	
6	LUIS RUBIO	
4	OSCAR RODRÍGUEZ	
8	ALBERTO GARCÍA	

INICIO DE
COMPETICIÓN

CUANDO FALTA ALGÚN
COMPETIDOR SE
COMPLETA EL CUADRO

Nº CLUB	COMPETIDOR		
1	JORGE LÓPEZ		
		1º	
5	MIGUEL MORENO		
3	XXXXXXXXXXXX		
		JÓSE GÓMEZ	
7	JÓSE GÓMEZ		
2	ANTONIO PÉREZ		
6	LUIS RUBIO		
4	OSCAR RODRÍGUEZ		
8	ALBERTO GARCÍA		

**PRIMER
COMBATE**

**GANA BLANCO POR
WAZA- ARI**

Nº	CLUB	COMPETIDOR	
1		JORGE LÓPEZ	
		JORGE LÓPEZ	1
5	MIGUEL MORENO		
3	XXXXXXXXXXXX		
		JOSÉ GÓMEZ	
7	JOSÉ GÓMEZ		
2	ANTONIO PÉREZ		
		2º	
6	LUIS RUBIO		
4	OSCAR RODRÍGUEZ		
8	ALBERTO GARCÍA		

SEGUNDO
COMBATE

GANAZA AZUL POR
WAZA-ARI

Nº	CLUB	COMPETIDOR	
1		JORGE LÓPEZ	
		JORGE LÓPEZ	1
5	MIGUEL MORENO		
3	XXXXXXXXXXXX		
		JÓSE GÓMEZ	
7	JÓSE GÓMEZ		
2	ANTONIO PÉREZ		
		LUIS RUBIO	1
6	LUIS RUBIO		
4	OSCAR RODRÍGUEZ		
		3º	
8	ALBERTO GARCÍA		

TERCER
COMBATE

GANA BLANCO POR
IPPON

Nº	CLUB	COMPETIDOR	
1		JORGE LÓPEZ	
		JORGE LÓPEZ	1
5	MIGUEL MORENO		
3	XXXXXXXXXXXX		
		JÓSE GÓMEZ	
7	JÓSE GÓMEZ		
2	ANTONIO PÉREZ		
		LUIS RUBIO	1
6	LUIS RUBIO		
4	OSCAR RODRÍGUEZ		
		OSCAR RODRÍGUEZ	10
8	ALBERTO GARCÍA		

CUARTO
COMBATE

GANA AZUL POR IPPON

Nº	CLUB	COMPETIDOR
1		JORGE LÓPEZ
		JORGE LÓPEZ 1
5	MIGUEL MORENO	
		JOSÉ GÓMEZ 10
3	XXXXXXXXXXXX	
		JÓSE GÓMEZ
7	JÓSE GÓMEZ	
2	ANTONIO PÉREZ	
		LUIS RUBIO 1
6	LUIS RUBIO	
		5º
4	OSCAR RODRÍGUEZ	
		OSCAR RODRÍGUEZ 10
8	ALBERTO GARCÍA	

QUINTO
COMBATE

GANA BLANCO POR 3
SHIDOS

Nº	CLUB	COMPETIDOR	
1		JORGE LÓPEZ	
		JORGE LÓPEZ	1
5	MIGUEL MORENO		
		JOSÉ GÓMEZ	10
3	XXXXXXXXXXXX		
		JÓSE GÓMEZ	
7	JÓSE GÓMEZ		
			6º
2	ANTONIO PÉREZ		
		LUIS RUBIO	1
6	LUIS RUBIO		
		LUIS RUBIO	10
4	OSCAR RODRÍGUEZ		
		OSCAR RODRÍGUEZ	10
8	ALBERTO GARCÍA		

SEXTO COMBATE
-- FINAL --

GANA BLANCO POR
WAZA-ARI-AWAZATE-
IPPON

Nº	CLUB	COMPETIDOR
1		JORGE LÓPEZ
5	MIGUEL MORENO	JORGE LÓPEZ 1
3	XXXXXXXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ 10
7	JÓSE GÓMEZ	JOSÉ GÓMEZ
2	ANTONIO PÉREZ	JOSÉ GÓMEZ 10
6	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 1
4	OSCAR RODRÍGUEZ	LUIS RUBIO 10
8	ALBERTO GARCÍA	OSCAR RODRÍGUEZ 10

1º José Gómez

2º Luis Rubio

3º Jorge López

3º Óscar Rodríguez

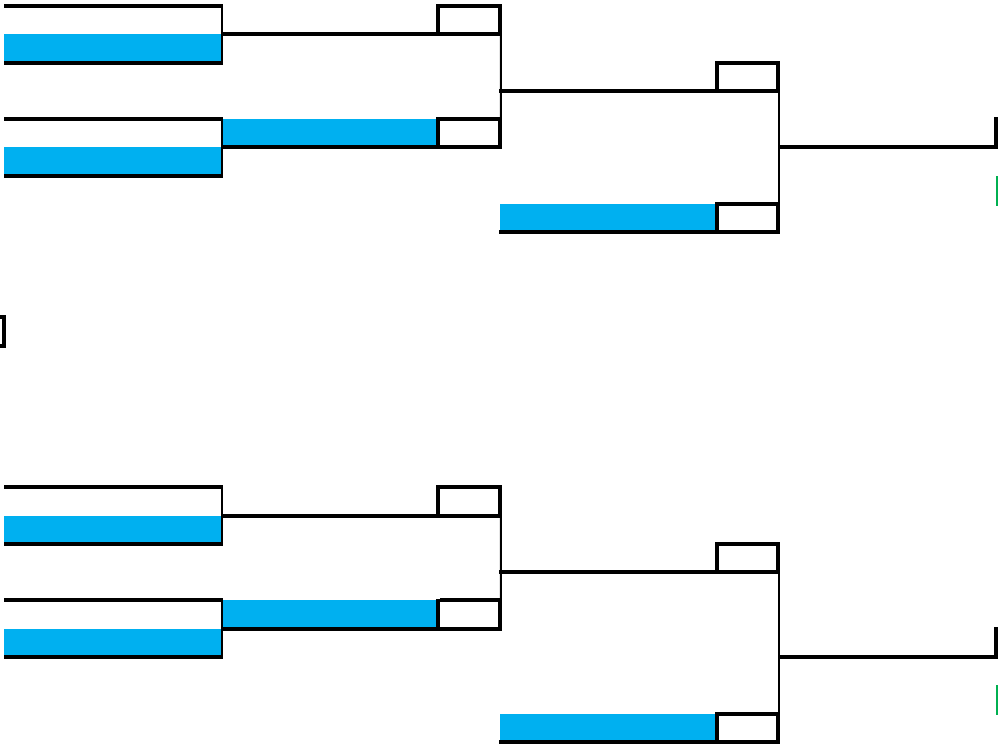
REPESCA SIMPLE

Real Federación Española de Judo y DD.AA.



Nº	CLUB	COMPETIDOR		
1		JORGE LÓPEZ		
		JORGE LÓPEZ	1	
9		MIGUEL MORENO		
		JOSÉ GÓMEZ	10	
5		XXXXXXX		
		JOSÉ GÓMEZ		
13		JÓSE GÓMEZ		
		JOSÉ GÓMEZ		
3		ANTONIO PÉREZ		
		LUIS RUBIO	1	
11		LUIS RUBIO		
		LUIS RUBIO	10	
7		OSCAR RODRÍGUEZ		
		OSCAR RODRÍGUEZ	10	
15		ALBERTO GARCÍA		
2		RUBEN PÉREZ		
		RUEBEN PÉREZ	1	
10		JUAN MORENO		
		RUEN PÉREZ	10	
6		XXXXXXXXXX		
		LUIS GARCIA		
14		LUIS GARCIA		
		RUBÉN PÉREZ		
4		ANTONIO MONTERO		
		JUAN OSORIO	1	
12		JUAN OSORIO		
		JUAN OSORIO	10	
8		OSCAR DE LUCAS		
		OSCAR DE LUCAS	10	
16		RAMÓN ORTIZ		

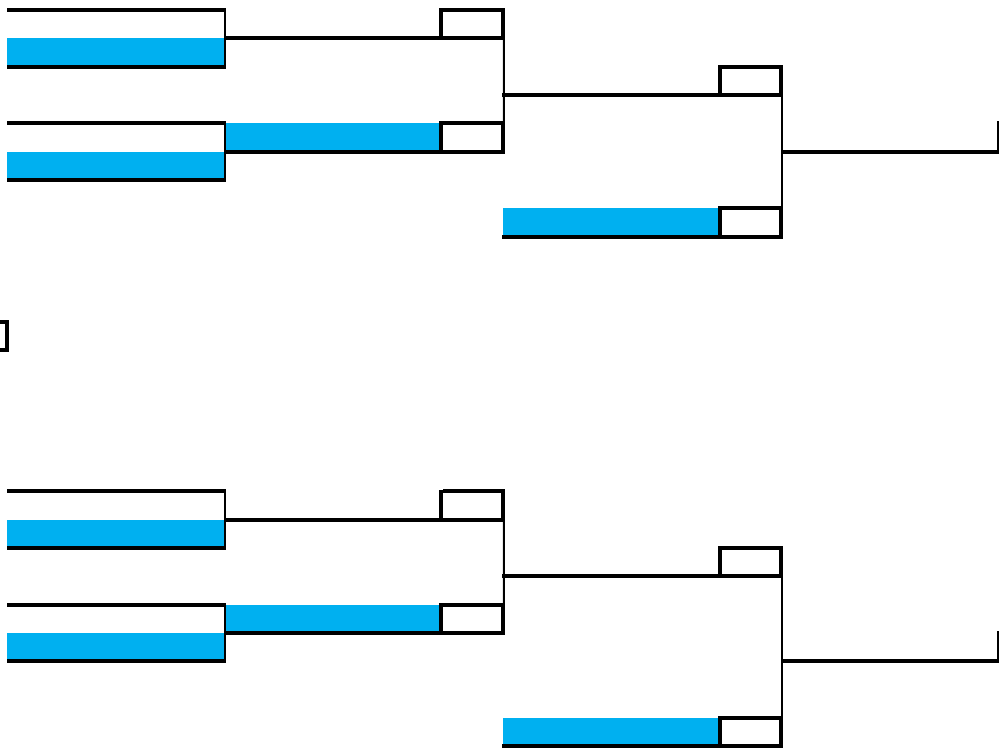
1º HAY QUE SABER LOS COMPETIDORES QUE DAN REPESCA



Nº	CLUB	COMPETIDOR		
1		JORGE LÓPEZ		
		JORGE LÓPEZ	1	
9		MIGUEL MORENO		
		JOSÉ GÓMEZ	10	
5		XXXXXXX		
		JOSÉ GÓMEZ		
13		JÓSE GÓMEZ		
		JOSÉ GÓMEZ		
3		ANTONIO PÉREZ		
		LUIS RUBIO	1	
11		LUIS RUBIO		
		LUIS RUBIO	10	
7		OSCAR RODRÍGUEZ		
		OSCAR RODRÍGUEZ	10	
15		ALBERTO GARCÍA		
2		RUBEN PÉREZ		
		RUEBEN PÉREZ	1	
10		JUAN MORENO		
		RUEN PÉREZ	10	
6		XXXXXXXXXX		
		LUIS GARCIA		
14		LUIS GARCIA		
		RUBÉN PÉREZ		
4		ANTONIO MONTERO		
		JUAN OSORIO	1	
12		JUAN OSORIO		
		JUAN OSORIO	10	
8		OSCAR DE LUCAS		
		OSCAR DE LUCAS	10	
16		RAMÓN ORTIZ		

2º ¿¿ QUIEN DA REPESCA ?? LOS 2 FINALISTAS

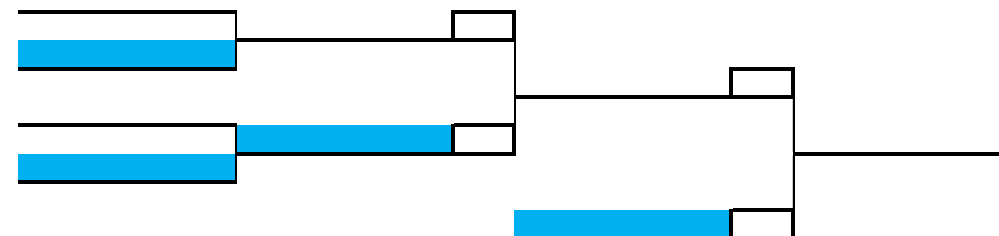
MARCADOS EN VERDE



Nº	CLUB	COMPETIDOR
1		JORGE LÓPEZ
9	MIGUEL MORENO	JORGE LÓPEZ 7
5	XXXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ 10
13	JÓSE GÓMEZ	JOSÉ GÓMEZ
3	ANTONIO PÉREZ	JOSÉ GÓMEZ
11	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 7
7	OSCAR RODRÍGUEZ	LUIS RUBIO 10
15	ALBERTO GARCÍA	OSCAR RODRÍGUEZ 10
2	RUBEN PÉREZ	RUBEN PÉREZ 7
10	JUAN MORENO	RUBEN PÉREZ 10
6	XXXXXXXXXX	LUIS GARCIA
14	LUIS GARCIA	RUBÉN PÉREZ
4	ANTONIO MONTERO	JUAN OSORIO 7
12	JUAN OSORIO	JUAN OSORIO 10
8	OSCAR DE LUCAS	OSCAR DE LUCAS 10
16	RAMÓN ORTIZ	

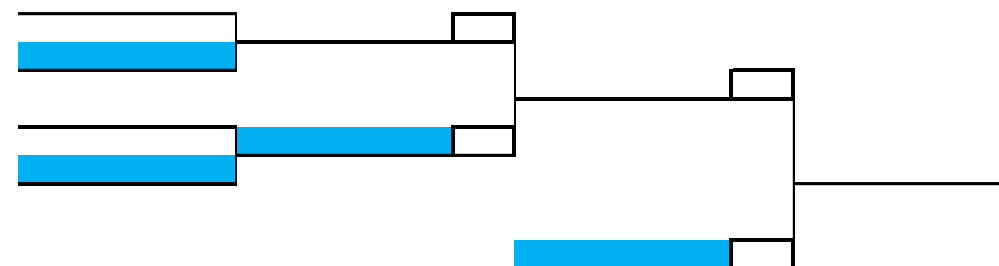
3º SE MARCAN LOS COMPETIDORES QUE TIENEN REPESCA

QUE SON LOS PERDEDORES CON LOS FINALISTAS



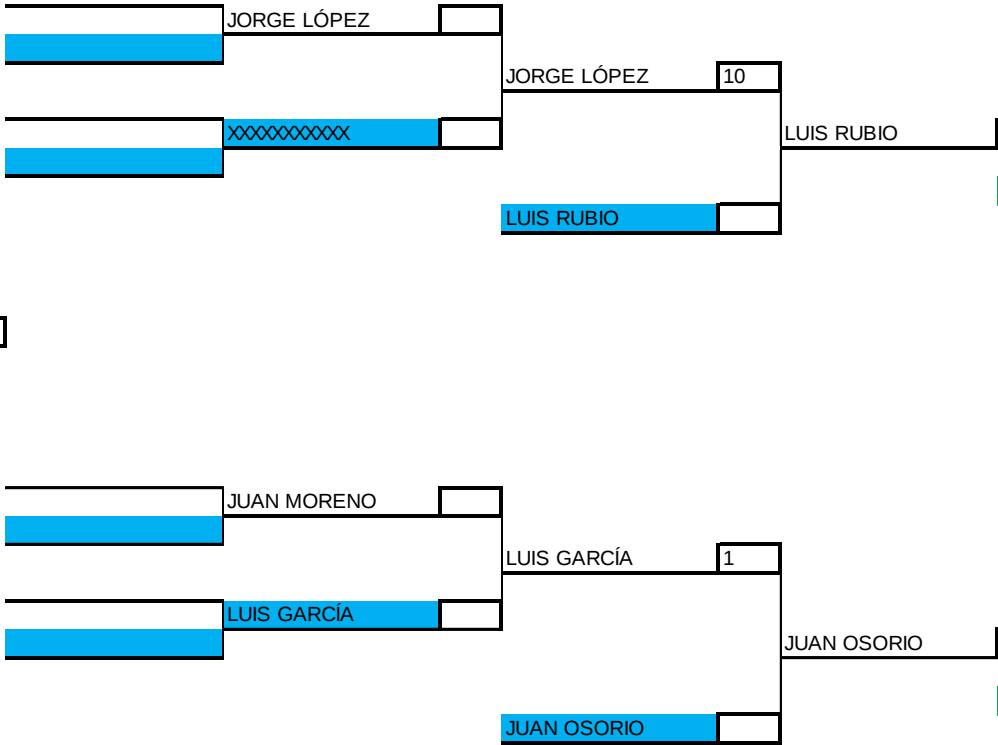
1º

ESTO SE SUELE HACER CON UN CIRCULO



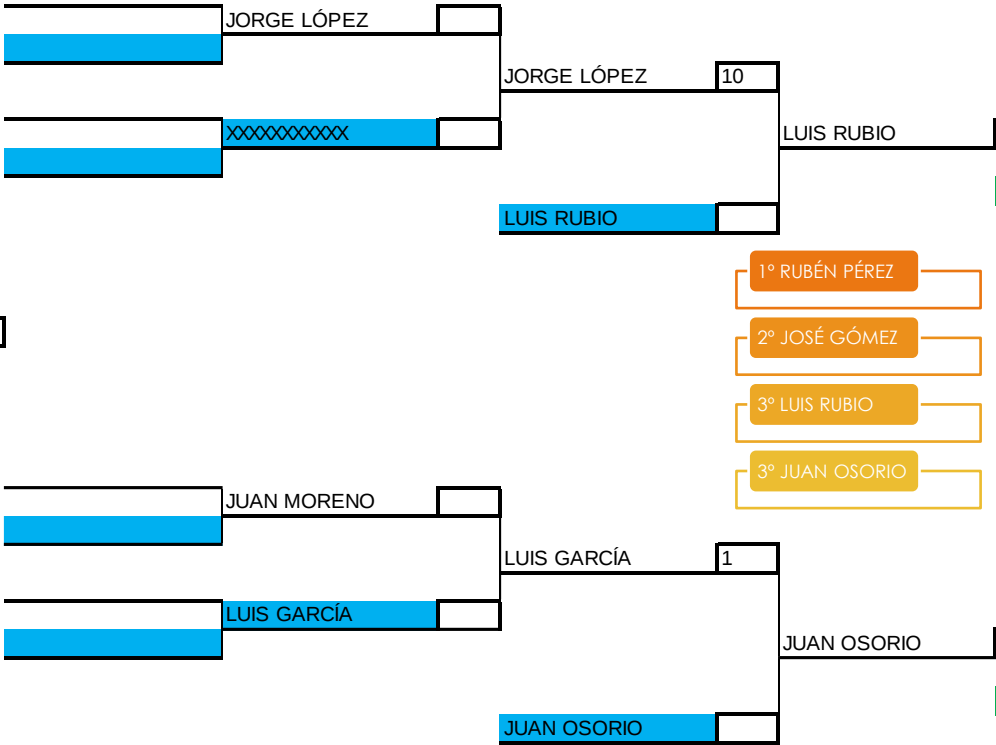
Nº	CLUB	COMPETIDOR
1		JORGE LÓPEZ
9	MIGUEL MORENO	JORGE LÓPEZ 1
5	XXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ 10
13	JÓSE GÓMEZ	JOSÉ GÓMEZ
3	ANTONIO PÉREZ	JOSÉ GÓMEZ
11	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 1
7	OSCAR RODRÍGUEZ	LUIS RUBIO 10
15	ALBERTO GARCÍA	OSCAR RODRÍGUEZ 10
2	RUBEN PÉREZ	RUBEN PÉREZ 1
10	JUAN MORENO	RUBEN PÉREZ 10
6	XXXXXXXXXX	LUIS GARCÍA
14	LUIS GARCÍA	RUBÉN PÉREZ
4	ANTONIO MONTERO	RUBÉN PÉREZ
12	JUAN OSORIO	JUAN OSORIO 1
8	OSCAR DE LUCAS	JUAN OSORIO 10
16	RAMÓN ORTIZ	OSCAR DE LUCAS 10

5º SE HACEN LOS COMBATES DE BRONCE



Nº	CLUB	COMPETIDOR
1		JORGE LÓPEZ
9	MIGUEL MORENO	JORGE LÓPEZ 1
5	XXXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ 10
13	JÓSE GÓMEZ	JOSÉ GÓMEZ
3	ANTONIO PÉREZ	JOSÉ GÓMEZ
11	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 1
7	OSCAR RODRÍGUEZ	LUIS RUBIO 10
15	ALBERTO GARCÍA	OSCAR RODRÍGUEZ 10
2	RUBEN PÉREZ	RUBEN PÉREZ 1
10	JUAN MORENO	RUBEN PÉREZ 10
6	XXXXXXXXXX	LUIS GARCÍA
14	LUIS GARCÍA	RUBÉN PÉREZ
4	ANTONIO MONTERO	RUBÉN PÉREZ
12	JUAN OSORIO	JUAN OSORIO 1
8	OSCAR DE LUCAS	JUAN OSORIO 10
16	RAMÓN ORTIZ	OSCAR DE LUCAS 10

6º SE HACE LA FINAL



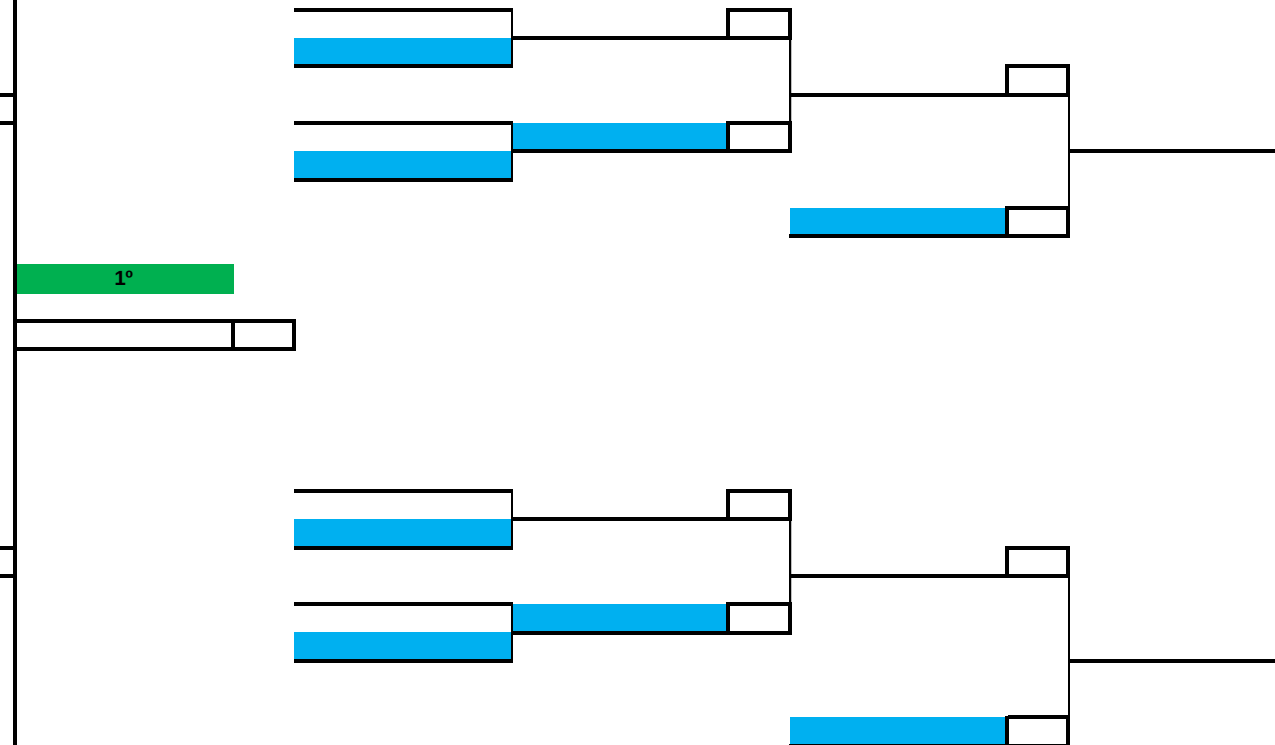
DOBLE REPESCA

Real Federación Española de Judo y DD.AA.



1º HAY QUE SABER LOS COMPETIDORES QUE DAN REPESCA

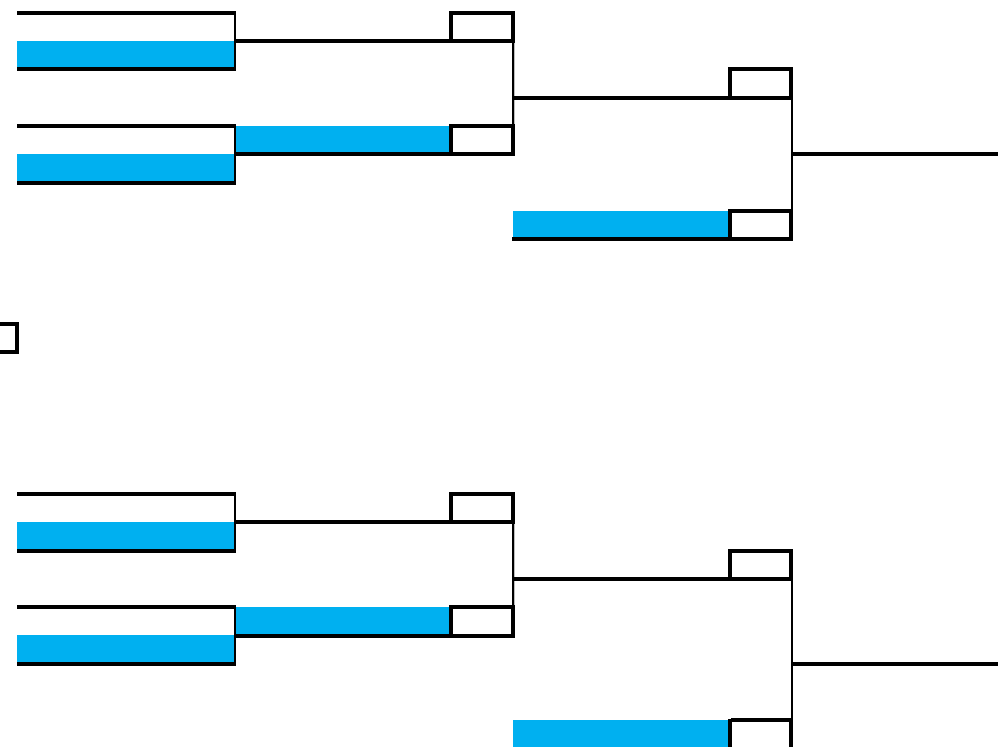
Nº	CLUB	COMPETIDOR
1	JORGE LÓPEZ	JORGE LÓPEZ 1
9	MIGUEL MORENO	JOSÉ GÓMEZ 10
5	XXXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ
13	JÓSE GÓMEZ	
3	ANTONIO PÉREZ	LUIS RUBIO 1
11	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 10
7	OSCAR RODRÍGUEZ	OSCAR RODRÍGUEZ 10
15	ALBERTO GARCÍA	
2	RUBEN PÉREZ	RUEBEN PÉREZ 1
10	JUAN MORENO	RUEN PÉREZ 10
6	XXXXXXXXXX	LUIS GARCIA
14	LUIS GARCIA	
4	ANTONIO MONTERO	JUAN OSORIO 1
12	JUAN OSORIO	JUAN OSORIO 10
8	OSCAR DE LUCAS	OSCAR DE LUCAS 10
16	RAMÓN ORTIZ	



2º ¿¿ QUIEN DA REPESCA ?? LOS 4 SEMIFINALISTAS

MARCADOS EN VERDE

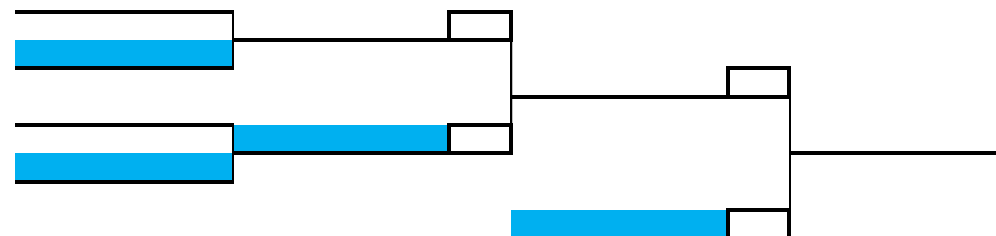
Nº	CLUB	COMPETIDOR
1	JORGE LÓPEZ	JORGE LÓPEZ 1
9	MIGUEL MORENO	JOSÉ GÓMEZ 10
5	XXXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ
13	JÓSE GÓMEZ	
3	ANTONIO PÉREZ	LUIS RUBIO 1
11	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 10
7	OSCAR RODRÍGUEZ	OSCAR RODRÍGUEZ 10
15	ALBERTO GARCÍA	
2	RUBEN PÉREZ	RUBEN PÉREZ 1
10	JUAN MORENO	RUBEN PÉREZ 10
6	XXXXXXXXXX	LUIS GARCIA
14	LUIS GARCIA	
4	ANTONIO MONTERO	JUAN OSORIO 1
12	JUAN OSORIO	JUAN OSORIO 10
8	OSCAR DE LUCAS	OSCAR DE LUCAS 10
16	RAMÓN ORTIZ	



Nº	CLUB	COMPETIDOR
1	JORGE LÓPEZ	JORGE LÓPEZ 1
9	MIGUEL MORENO	JOSÉ GÓMEZ 10
5	XXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ
13	JÓSE GÓMEZ	
3	ANTONIO PÉREZ	LUIS RUBIO 1
11	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 10
7	OSCAR RODRÍGUEZ	OSCAR RODRÍGUEZ 10
15	ALBERTO GARCÍA	
2	RUBEN PÉREZ	RUBEN PÉREZ 1
10	JUAN MORENO	RUBEN PÉREZ 10
6	XXXXXXXXXX	LUIS GARCIA
14	LUIS GARCIA	
4	ANTONIO MONTERO	JUAN OSORIO 1
12	JUAN OSORIO	JUAN OSORIO 10
8	OSCAR DE LUCAS	OSCAR DE LUCAS 10
16	RAMÓN ORTIZ	

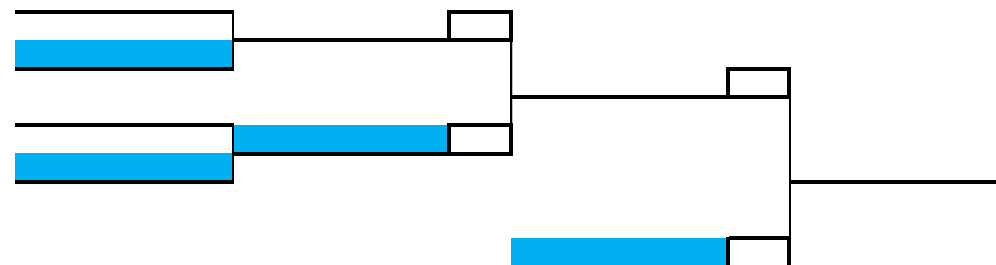
3º SE MARCAN LOS COMPETIDORES QUE TIENEN REPESCA

QUE SON LOS PERDEDORES DE LOS SEMIFINALISTAS



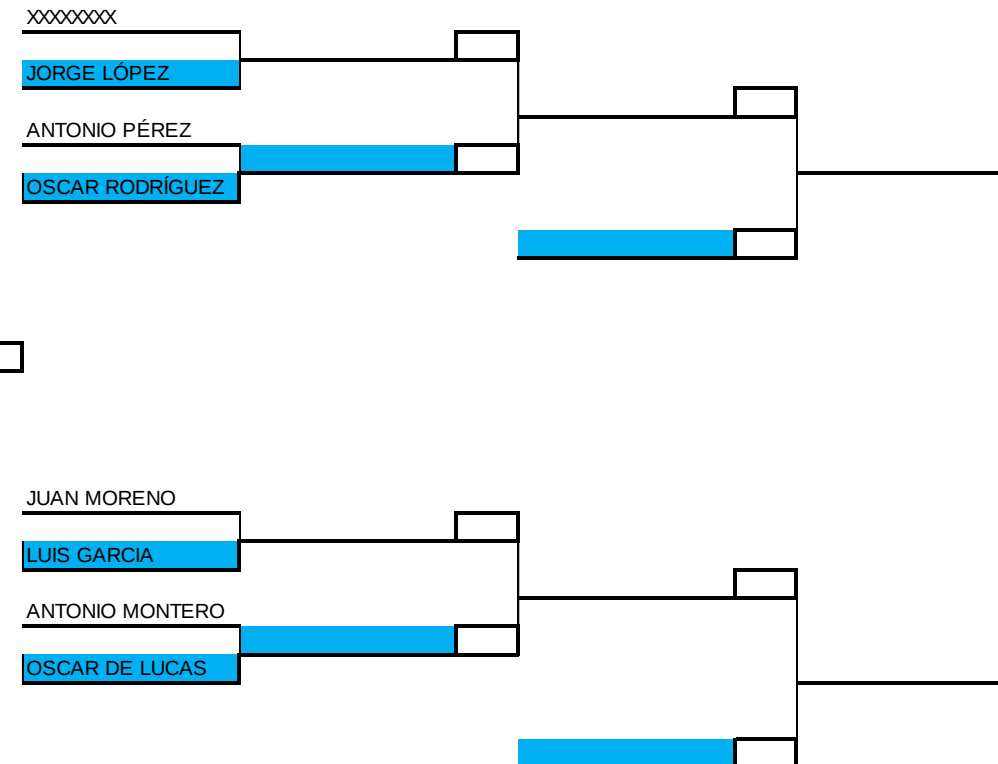
1º

ESTO SE SUELE HACER CON UN CIRCULO



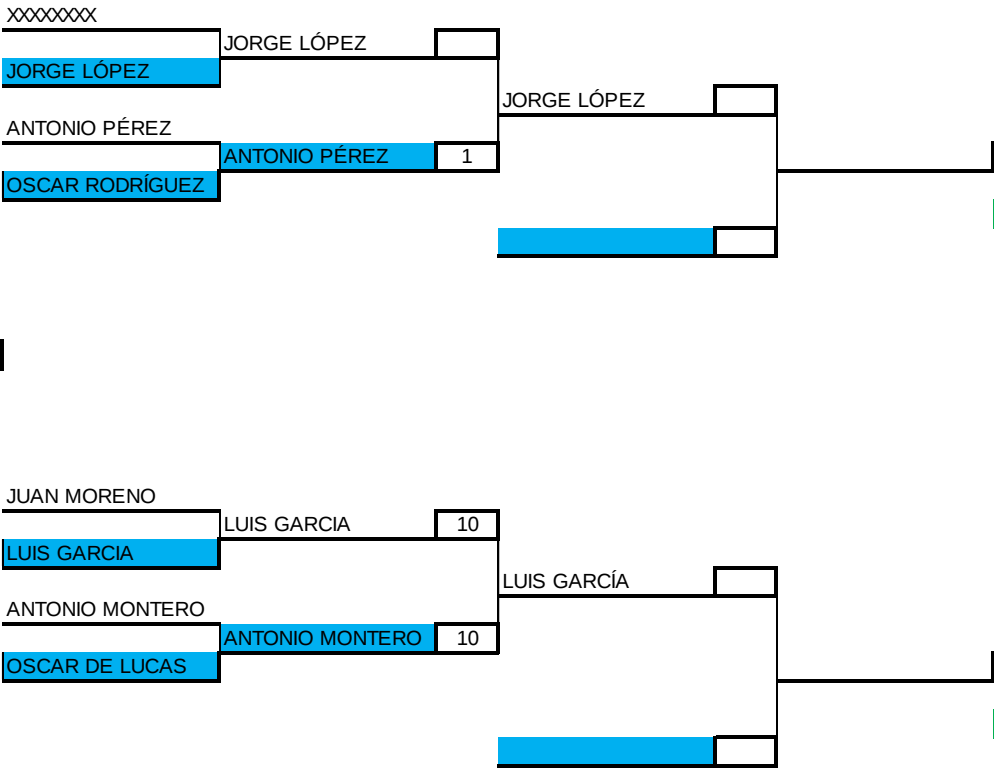
4º SE PASAN LOS NOMBRES DE LOS COMPETIDORES Y SE HACEN LOS PRIMEROS COMBATES

Nº	CLUB	COMPETIDOR
1		JORGE LÓPEZ
9		MIGUEL MORENO
5		XXXXXXXX
13		JÓSE GÓMEZ
3		ANTONIO PÉREZ
11		LUIS RUBIO
7		OSCAR RODRÍGUEZ
15		ALBERTO GARCÍA
2		RUBEN PÉREZ
10		JUAN MORENO
6		XXXXXXXXXXXX
14		LUIS GARCIA
4		ANTONIO MONTERO
12		JUAN OSORIO
8		OSCAR DE LUCAS
16		RAMÓN ORTIZ



5º SE HACEN LOS COMBATES DE SEMIFINALES

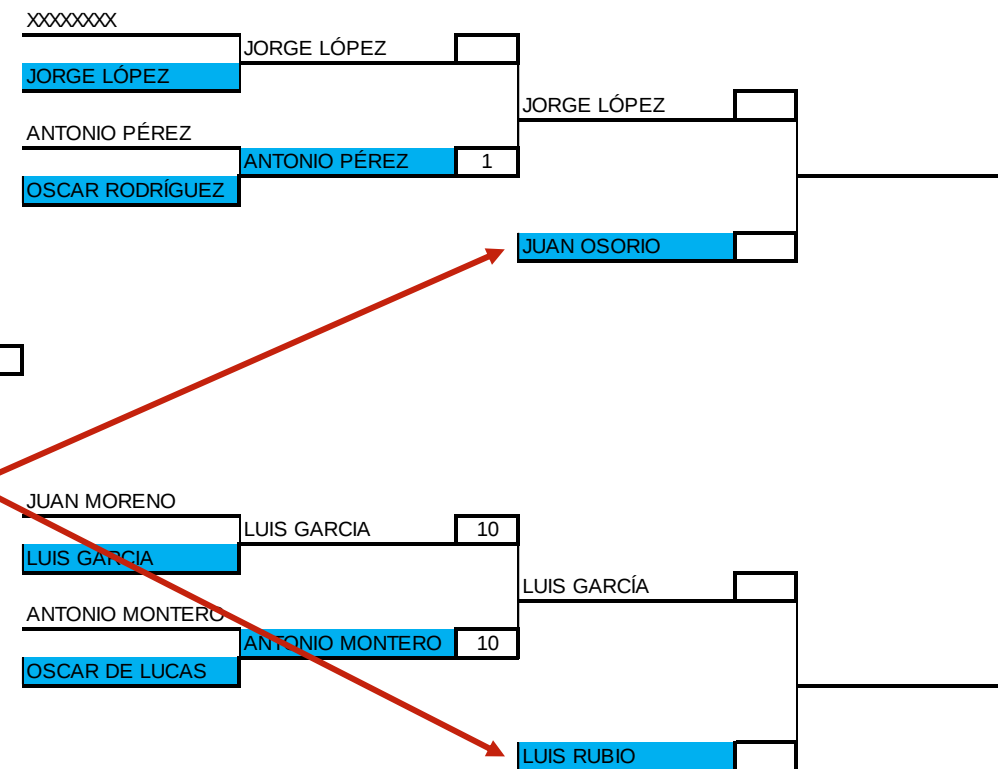
Nº	CLUB	COMPETIDOR
1	JORGE LÓPEZ	JORGE LÓPEZ
9	MIGUEL MORENO	JOSÉ GÓMEZ
5	XXXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ
13	JÓSE GÓMEZ	
3	ANTONIO PÉREZ	LUIS RUBIO
11	LUIS RUBIO	
7	OSCAR RODRÍGUEZ	OSCAR RODRÍGUEZ
15	ALBERTO GARCÍA	
2	RUBEN PÉREZ	RUBEN PÉREZ
10	JUAN MORENO	LUIS GARCIA
6	XXXXXXXXXXXX	LUIS GARCIA
14	LUIS GARCIA	
4	ANTONIO MONTERO	JUAN OSORIO
12	JUAN OSORIO	
8	OSCAR DE LUCAS	OSCAR DE LUCAS
16	RAMÓN ORTIZ	



6º LOS VENCEDORES DE SEMIFINALES PASAN A LA FINAL

Y LOS PERDEDORES A FINAL DE REPESCA DE FORMA CRUZADA

Nº	CLUB	COMPETIDOR
1	JORGE LÓPEZ	JORGE LÓPEZ 1
9	MIGUEL MORENO	JOSÉ GÓMEZ 10
5	XXXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ 1
13	JÓSE GÓMEZ	JOSÉ GÓMEZ 10
3	ANTONIO PÉREZ	LUIS RUBIO 1
11	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 10
7	OSCAR RODRÍGUEZ	OSCAR RODRÍGUEZ 10
15	ALBERTO GARCÍA	
2	RUBEN PÉREZ	RUBEN PÉREZ 1
10	JUAN MORENO	RUBEN PÉREZ 10
6	XXXXXXXXXXXX	LUIS GARCIA
14	LUIS GARCIA	RUBEN PÉREZ 10
4	ANTONIO MONTERO	JUAN OSORIO 1
12	JUAN OSORIO	JUAN OSORIO 10
8	OSCAR DE LUCAS	OSCAR DE LUCAS 10
16	RAMÓN ORTIZ	



7º SE HACEN LOS COMBATES PARA EL BRONCE

Nº	CLUB	COMPETIDOR
1	JORGE LÓPEZ	JORGE LÓPEZ 1
9	MIGUEL MORENO	JOSÉ GÓMEZ 10
5	XXXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ
13	JÓSE GÓMEZ	JOSÉ GÓMEZ 10
3	ANTONIO PÉREZ	LUIS RUBIO 1
11	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 10
7	OSCAR RODRÍGUEZ	OSCAR RODRÍGUEZ 10
15	ALBERTO GARCÍA	
2	RUBEN PÉREZ	RUBEN PÉREZ 1
10	JUAN MORENO	RUBEN PÉREZ 10
6	XXXXXXXXXXXX	LUIS GARCIA
14	LUIS GARCIA	RUBEN PÉREZ 10
4	ANTONIO MONTERO	JUAN OSORIO 1
12	JUAN OSORIO	JUAN OSORIO 10
8	OSCAR DE LUCAS	OSCAR DE LUCAS 10
16	RAMÓN ORTIZ	

1º

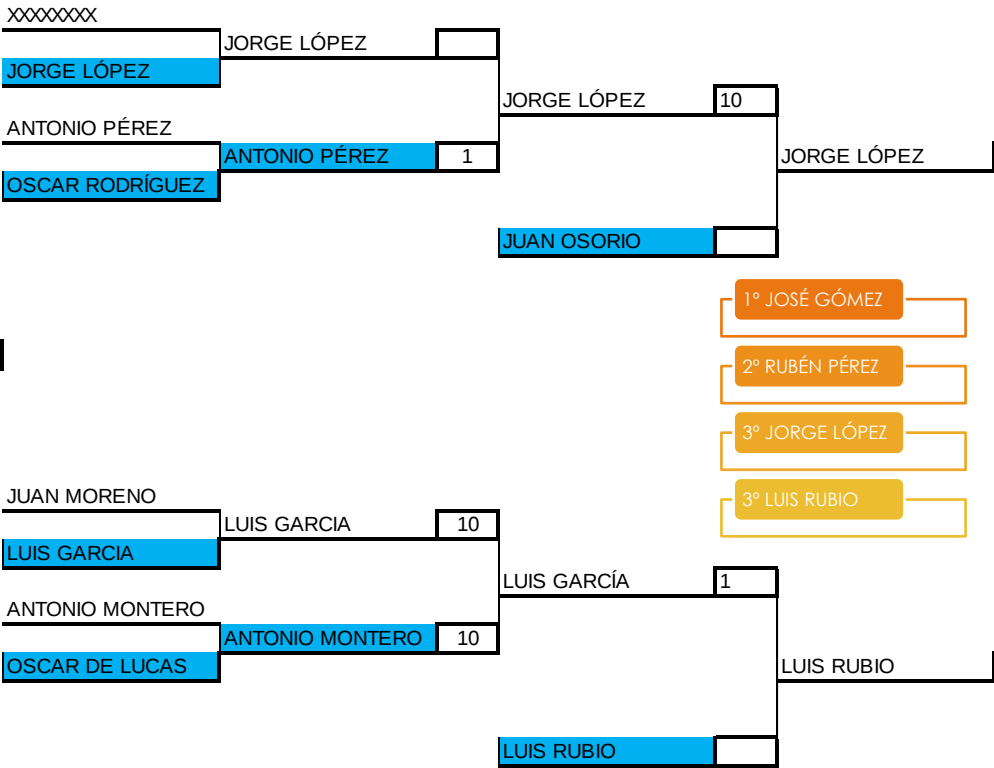
XXXXXXXX	JORGE LÓPEZ	
JORGE LÓPEZ		JORGE LÓPEZ 10
ANTONIO PÉREZ	ANTONIO PÉREZ 1	JORGE LÓPEZ
OSCAR RODRÍGUEZ		JUAN OSORIO
JUAN MORENO	LUIS GARCIA 10	
LUIS GARCIA		LUIS GARCÍA 1
ANTONIO MONTERO	ANTONIO MONTERO 10	LUIS RUBIO
OSCAR DE LUCAS		LUIS RUBIO

8º SE HACE LA FINAL

Nº	CLUB	COMPETIDOR
1	JORGE LÓPEZ	JORGE LÓPEZ 1
9	MIGUEL MORENO	JOSÉ GÓMEZ 10
5	XXXXXXXX	JOSÉ GÓMEZ
13	JÓSE GÓMEZ	JOSÉ GÓMEZ 10
3	ANTONIO PÉREZ	LUIS RUBIO 1
11	LUIS RUBIO	LUIS RUBIO 10
7	OSCAR RODRÍGUEZ	OSCAR RODRÍGUEZ 10
15	ALBERTO GARCÍA	
2	RUBEN PÉREZ	RUBEN PÉREZ 1
10	JUAN MORENO	RUBEN PÉREZ 10
6	XXXXXXXXXXXX	LUIS GARCIA
14	LUIS GARCIA	RUBEN PÉREZ 10
4	ANTONIO MONTERO	JUAN OSORIO 1
12	JUAN OSORIO	JUAN OSORIO 10
8	OSCAR DE LUCAS	OSCAR DE LUCAS 10
16	RAMÓN ORTIZ	

1º

JOSÉ GÓMEZ 10



DUDAS Y PREGUNTAS



