

**REGLAMENTO DE OFICIALES DE
ORGANIZACIÓN DEPORTIVA**

FEDERACIÓN MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.

DEP. ENSEÑANZA Y TECNOLOGIA DE LA CMA.





Reglamento de Oficiales de Organización Deportiva.

(ÁRTICULOS BASADOS EN REGLAMENTO "IJF REFEREE RULES").

ARTÍCULO 1 - Área de competición.

Mediante las siguientes imágenes se muestra un ejemplo de área de competición IJF, indicando sobre las mismas las medidas reglamentarias IJF, el lugar donde se ubican los Marcadores (electrónico como manual), los Competidores, el Árbitro, etc.



ARTÍCULO 2 - Equipamiento.

a) Marcadores.

Para cada zona de competición habrá dos (2) marcadores que indiquen la puntuación horizontalmente, localizados fuera de la zona de competición que puedan ser vistos fácilmente por los Árbitros, miembros de la Comisión, oficiales y espectadores.

Los marcadores deberán tener un dispositivo que indique las penalizaciones recibidas por los competidores (véase ejemplo en el Apéndice).

De usarse marcadores electrónicos deberá haber marcadores manuales disponibles de reserva (véase Apéndice).

b) Cronómetros.

Deberá haber los siguientes cronómetros:

Duración de combate	Uno (1)
<i>Osaekomi</i>	Dos (2)
En reserva	Uno

De usarse cronómetros electrónicos deberán usarse cronómetros manuales para comprobar su exactitud (véase Apéndice).

c) Banderas (Oficiales de organización deportiva).

Los Oficiales de organización deportiva deberán usar las banderas de la siguiente manera:

Amarilla	Tiempo muerto
Verde	Duración de <i>Osaekomi</i>

No será necesario usar las banderas amarillas y verdes cuando se use un panel de reloj electrónico que muestre la duración del combate y la duración del *Osaekomi*. Sin embargo, las banderas deberán estar disponibles en reserva.

d) Señal de tiempo.

Deberá haber una campana o dispositivo sonoro similar para indicar al Árbitro el fin del tiempo asignado para el combate.

e) *Judogi* Blanco y Azul.

El competidor llevará *Judogi* blanco o azul. (El primer competidor llamado deberá llevar el *Judogi* blanco; el segundo competidor llevará el azul).

APÉNDICE Artículo 2 - Equipamiento.

Posición de los Oficiales de Marcadores, Oficiales de Hojas de Combate y Oficiales de Cronometradores.

Los Oficiales de Hojas de Combate, de Marcadores y Cronometradores deberán estar de cara al Árbitro.

Cronómetros y Marcadores.

Los cronómetros deberán ser accesibles a las personas responsables de mantener su exactitud. Su exactitud deberá ser comprobada al comienzo y periódicamente durante la competición.

Los marcadores deberán reunir los requisitos marcados por la FIJ y deberán estar a disposición de los Árbitros si fuese necesario.

Los cronómetros manuales deberán usarse simultáneamente con el equipo electrónico, en caso de fallo de los cronometradores electrónicos. Los marcadores manuales deberán estar disponibles en reserva.



EJEMPLO: Blanco ha marcado *Waza-ari* y también ha sido penalizado con un (1) *Shido*.



Blanco ha puntuado *Waza-ari* y también ha sido penalizado con dos (2) *Shido*.
Azul ha puntuado un (1) *Yuko*.

ARTÍCULO 4 – Higiene.

- 1.- El *Judogi* deberá estar limpio, generalmente seco y sin olores desagradables.
- 2.- Las uñas de pies y manos deberán ser cortas.
- 3.- La higiene personal de un competidor será de un alto nivel.
- 4.- El pelo largo deberá recogerse a fin de evitar molestias al otro competidor. El pelo deberá recogerse con una goma elástica o de Material similar que no contenga ningún componente metálico o rígido. La cabeza no deberá cubrirse a excepción de un vendaje bien adherido de naturaleza médica.
- 5.- A cualquier competidor que no esté dispuesto a cumplir los requisitos de los Artículos 3 y 4 le será denegado el derecho a competir y su oponente ganará el combate de acuerdo con el artículo 26 de este Reglamento por *Fusen-gachi* (si el combate no ha comenzado) o por *Kiken-gachi* (si el combate ya ha comenzado) de acuerdo con la norma de la “mayoría de tres”.

ARTÍCULO 5 – Árbitros y Oficiales.

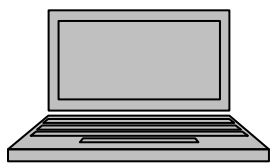
Generalmente, el combate estará controlado por tres Árbitros de diferente nacionalidad a la de los dos competidores. En las competiciones por equipos se aplicarán los mismos principios.

El Árbitro del *Tatami* estará en contacto mediante un sistema de comunicación con los dos Jueces de mesa del *Tatami* que le asistirán con un sistema de vídeo CARE bajo la supervisión de la Comisión de Arbitraje.

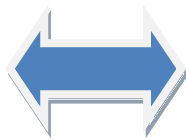
Se implementará un sistema de sorteo para los Árbitros a fin de asegurar su neutralidad.

Los Árbitros serán asistidos por los Oficiales Técnicos de marcadores, cronometradores y anotadores de Hoja de Combate.

Los miembros de la Comisión de Arbitraje podrán intervenir eventualmente, estarán sentados cerca con su propio sistema CARE conectados por medio de auriculares con el Árbitro y los Jueces. Su procedimiento de actuación queda reflejado en el artículo 19.



CARE



INTER-COMUNICADORES ARBITROS

APÉNDICE Artículo 5 - Árbitros y Oficiales.

El uniforme del Árbitro seguirá las normas de la Organización. El Comité Organizador se asegurará de que los Oficiales Técnicos Cronometradores, anotadores de Combate y de Marcadores así como otros asistentes técnicos hayan sido debidamente formados como oficiales técnicos.

Deberá haber un mínimo de dos (2) Oficiales Técnicos Cronometradores: uno para registrar el tiempo de combate real y otro especializado en tiempo de *Osaekomi*.

Si fuese posible, habrá una tercera persona que supervise a los dos (2) Cronometradores para evitar errores.

El Cronometrador general (tiempo real de combate) iniciará el cronómetro cuando escuche el anuncio de *Hajime* o *Yoshi* y lo detendrá cuando escuche el anuncio de *Mate* o *Sono-mama*.

El Cronometrador de *Osaekomi* iniciará el cronómetro al escuchar *Osaekomi*, lo parará en *Sono-mama*, y lo reiniciará al escuchar *Yoshi*. Al escuchar *Toketa* o *Mate*, detendrá el cronómetro e indicará el número de segundos transcurridos al Árbitro.

Al terminar el tiempo de *Osaekomi* (20 segundos), indicará el final de *Osaekomi* mediante una señal sonora.

Arbitraje manual.

El cronometrador de *Osaekomi* deberá elevar una bandera verde cuando inicie el cronómetro al escuchar el anuncio y vea la señal de *Osaekomi* o *Yoshi*.

Deberá bajar la bandera cuando pare el cronómetro al escuchar *Toketa*, *Mate* o *Sono-mama*, o al finalizar el tiempo de *Osaekomi*.

El cronometrador general (tiempo real de combate) deberá levantar una bandera amarilla cuando pare el cronómetro al escuchar el anuncio y vea la señal de *Mate* o *Sono-mama* y deberá bajar la bandera cuando reinicie el cronómetro al escuchar *Hajime* o *Yoshi*.

Al terminar el tiempo permitido de combate, los Cronometradores deberán avisar al Árbitro mediante una clara señal sonora.

El Oficial Técnico de Marcador deberá asegurarse que está completamente familiarizado con los actuales gestos y anuncios de los Árbitros, para poder indicar el progreso y resultado de un combate con exactitud.

Aparte de las personas antes mencionadas deberá haber un Oficial Técnico de Hoja de Combate para registrar el transcurso general de los combates.

Cuando se utilicen sistemas electrónicos el procedimiento será idéntico al descrito anteriormente. Sin embargo, deberán usarse cronómetros manuales. Simultáneamente con el equipo electrónico para asegurar su exactitud y deberá haber marcadores manuales de reserva.

ARTÍCULO 6 - Posición y Función del Árbitro.

El Árbitro normalmente permanecerá dentro de la zona de combate. Dirigirá el combate y administrará las decisiones. Se asegurará de que sus decisiones se registran correctamente.

APÉNDICE Artículo 6 - Posición y Función del Árbitro.

El Árbitro se asegurará de que todo está en orden antes del comienzo del combate como por ejemplo el área de competición, equipo, uniformidad, higiene, oficiales técnicos, etc.

El competidor con el *Judogi* azul se situará a la izquierda del Árbitro y el competidor con el *Judogi* blanco a la derecha del Árbitro.

En caso de que ambos competidores estén en *Newaza* y de cara hacia afuera, el Árbitro podrá observar la acción desde la zona de seguridad.

Los Árbitros y Jueces deberán familiarizarse con el sonido de la campana o medios que indiquen el fin del combate de sus respectivos tapices la posición del médico o asistencia médica. El funcionamiento de los auriculares y el sistema CARE antes de iniciar un combate.

El Árbitro deberá asegurarse de que la superficie del tapiz esté limpia y en buen estado, que no haya separaciones entre los *Tatamis* y que los competidores cumplen los artículos 3 y 4 del Reglamento de Arbitraje cuando asuma el control de un área de combate.

El Árbitro deberá asegurarse de que no hay espectadores, seguidores o fotógrafos en una posición que pueda causar molestias o riesgo de lesión a los competidores.

El Árbitro deberá abandonar el área de competición durante las presentaciones o demoras prolongadas en el programa.

ARTÍCULO 7- Posición y Función de los Jueces.

Deberá haber dos Árbitros, actuando como Jueces de mesa del tapiz que arbitrarán en conjunto con el Árbitro y conectados mediante auriculares de forma que puedan asistirle con el sistema CARE de acuerdo con la norma de "mayoría de tres".

En caso de que un Juez se percate de la existencia de un error en el marcador deberá comunicarlo al Árbitro.

En caso de que un competidor tenga que cambiar cualquier parte del *Judogi* fuera del área de competición o necesite abandonar temporalmente la zona de competición una vez comenzado el combate siempre de manera excepcional y previamente autorizado por el Árbitro deberá ir acompañado por un Juez que velará que no se produce ninguna anomalía.

El Director de Arbitraje designará a un oficial que sustituirá a los Jueces como acompañante en caso que estos no sean del mismo sexo que el competidor.

ARTÍCULO 8 - Gestos.

El Árbitro.

El Árbitro hará los gestos abajo indicados cuando tome las acciones siguientes:

Ippon: levantará un brazo en alto con la palma de la mano hacia adelante, por encima de la cabeza.

Waza-ari: levantará uno de sus brazos con la palma de la mano hacia abajo, lateralmente, a la altura de su hombro.

Osaekomi: alargará el brazo hacia abajo señalando a los competidores e inclinándose de cara hacia ellos.

Toketa: levantará uno de sus brazos hacia adelante y lo agitará rápidamente de derecha a izquierda dos o tres veces mientras inclina su cuerpo hacia los competidores.

Hikiwake: levantará una mano en alto y la bajará delante de su cuerpo (con el pulgar hacia arriba) y permanecerá así algunos instantes.

Mate: levantará una mano a la altura del hombro y con su brazo aproximadamente paralelo al *Tatami*, mostrará la palma de su mano plana (dedos hacia arriba) al cronometrador .

Sono-mama: Se inclinará hacia adelante y tocará a ambos competidores con las palmas de sus manos.

Yoshi: deberá tocar con firmeza a ambos competidores con las palmas de las manos y presionar sobre ellos.

Para indicar la cancelación de una opinión expresada: repetirá con una mano el mismo gesto mientras levanta la otra mano por encima de la cabeza y la agitará de derecha a izquierda dos o tres veces.

Para indicar el vencedor de un combate: levantará una mano, palma adentro, por encima del hombro hacia el ganador.

Para dirigirse al competidor(es) para reajustarse el Judogi: cruzará la mano izquierda sobre la derecha, palmas hacia adentro, a la altura del cinturón.

Para llamar al médico: señalará con la mano abierta, palma hacia arriba, hacia la mesa del médico deslizando el brazo y señalando al competidor lesionado.

Para aplicar una penalización (*Shido, Hansoku-make*): señalará hacia el competidor con el dedo índice extendido y el puño cerrado.

No-combatividad: realizará un gesto de rotación, con movimiento hacia adelante de los antebrazos a la altura del pecho y luego señalará con el dedo índice al competidor.

Falso ataque: extenderá ambos brazos hacia adelante, con las manos cerradas y entonces hará una acción hacia abajo con ambas manos.

APÉNDICE Artículo 8 - Gestos.

El Árbitro puede, después de la señal oficial, señalar la cinta azul o blanca (posición inicio de combate) para indicar qué competidor ha conseguido el tanteo o ha sido penalizado cuando no sea claramente evidente.

El Árbitro debe señalar hacia la posición de inicio de combate con una mano abierta y la palma para arriba, si se prevé una larga demora en el combate para indicar a los competidores que pueden sentarse en postura de piernas cruzadas en la posición de inicio de combate.

Los gestos de *Waza-ari* deben empezarse con el brazo cruzando el pecho, y hacia un lado terminando en la posición correcta del gesto.

Los gestos de *Waza-ari* deben mantenerse de tres a cinco segundos mientras se realiza un desplazamiento a fin de asegurar que el tanteo sea claramente visible a los Jueces. Sin embargo, debe tener cuidado al girar de no perder de su campo de visión de los competidores.

El gesto de *Hikiwake* se aplicará solamente en ligas.

Cuando ambos competidores deban ser penalizados, el Árbitro deberá hacer el gesto apropiado y señalar alternativamente a ambos competidores (dedo índice izquierdo al competidor de su izquierda y dedo índice derecho al competidor de su derecha).

Cuando un gesto tenga que ser rectificado, se hará tan rápido como sea posible después del gesto de anulación.

No debe anunciarse el tanteo o sanción que se anula.

Todos los gestos se mantendrán de tres a cinco segundos.

APÉNDICE Artículo 8 - Gestos.





IPPON.



WAZA-RI.



OSAEKOMI.



TOKETA.



MATE.



MATE.



SONO-MAMA ⇔ YOSHI.



AJUSTARSE EL JUDOJI.

**ANULAR UNA OPINIÓN
EXPRESADA.**

NO VALIDO.



HAJIME ⇄ SORE-MADE.

KACHI.

PENALIZACIÓN.



NO COMBATIVIDAD.

FALSO ATAQUE.

LLAMADA AL DOCTOR.



EN PIE.

OSAEKOMI.

TOKETA.



SONO-MAMA ⇄ YOSHI.



LLAMADA AL DOCTOR.



**PENALIZACIÓN POR
ACTITUD DE BLOQUEO.**



**PENALIZACIÓN POR
AGARRE CRUZADO.**



**PENALIZACIÓN REHUSAR
KUMIKATA.**



SHIDO --- POR SALIR FUERA.



LEVANTARSE.



PENALIZACIÓN POR METER DEDOS EN MANGA.



PENALIZACIÓN POR AGARRE PISTOLA.



PENALIZACIÓN POR AGARRE DE PIERNA.



PENALIZACIÓN.



PENALIZACIÓN POR SALIR FUERA.



ANULANDO VALORAC.



FALSO ATAQUE.



KACHI  **VENCEDOR**

ARTÍCULO 9 - Situación (Áreas Válidas).

El combate tendrá lugar dentro del área de combate. Para que una proyección sea válida debe de ser iniciada cuando ambos competidores estén dentro del área de combate o al menos *Tori* esté en contacto con dicha área o si esta proyección es continua.

Cualquier técnica realizada cuando ambos competidores estén fuera del área de combate no será válida.

Todas las acciones serán válidas y podrán continuar (No *Mate*) mientras uno de los competidores tenga alguna parte de su cuerpo tocando el área de combate.

Excepciones:

- a) Cuando una proyección comienza con un solo competidor en contacto con el área de combate, y ambos competidores salen del área durante la acción, se considerará dicha acción, a efectos de puntuación, siempre y cuando la acción de proyección continúe ininterrumpidamente. De la misma forma, cualquier contraataque del competidor que no estaba en contacto con el área de combate cuando comenzó la proyección, será considerada a efectos de puntuación si dicha reacción ocurre de manera ininterrumpida.
- b) En *Ne-waza* la acción es válida y puede continuar fuera del área de combate mientras se haya indicado *Osaekomi* dentro del área de combate.
- c) *Osaekomi* fuera del área de combate. Si la proyección finaliza fuera del área de combate e inmediatamente uno de los competidores ejecuta *Osaekomi*, *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*, se considerará válida la técnica.

Si durante el *Ne-waza Uke* toma control de una de las técnicas mencionadas de forma ininterrumpida, también se considerará válido.

El *Kansetsu-waza* y *Shime-waza* iniciados dentro del área de combate y reconocido como válido al oponente, se mantendrá incluso si los competidores están fuera del área de combate.

APÉNDICE Artículo 9 - Situación (Áreas Válidas).

Una vez comience el combate, los competidores solo podrán abandonar el área de competición si el Árbitro les autoriza. Dicha autorización solo se otorgará en circunstancias muy excepcionales, tales como la necesidad de cambiar un *Judogi* que se haya estropeado o manchado.

ARTÍCULO 10 - Duración del Combate.

La duración y formato de los combates serán determinados de acuerdo con el Reglamento del Campeonato.

Para todos los Campeonatos celebrados bajo la responsabilidad de la FIJ la duración y tiempo de descanso entre combates será determinada por este Reglamento.

Esta normativa sirve de guía y da las pautas a seguir tanto en Campeonatos Nacionales como en el resto de Torneos Oficiales.

CATEGORIAS	TIEMPOS COMBATE
Sénior Masculino / Equipos:	4 minutos tiempo real de combate
Sénior Femenino / Equipos:	4 minutos tiempo real de combate
Junior SUB 21 Masculino y Femenino / Equipos:	4 minutos tiempo real de combate
Cadete SUB 18 Masculino y Femenino / Equipos:	4 minutos tiempo real de combate

Todo competidor tiene derecho a 10 minutos de descanso entre combates.

El Árbitro deberá ser consciente de la duración del combate antes de entrar en el área de competición.

ARTÍCULO 11 - Tiempo Muerto.

El tiempo transcurrido entre el anuncio del Árbitro de *Mate* y *Hajime* y entre *Sono-mama* y *Yoshi* no contará como parte de la duración del combate.

ARTÍCULO 12 - Señal de Fin de Tiempo.

El final del tiempo asignado para el combate se le indicará al Árbitro mediante el sonido de la campana u otra señal sonora similar.

APÉNDICE Artículo 12 - Señal de Fin de Tiempo.

Cuando se usen varias áreas de competición a la vez, se requerirá el uso de diferentes señales sonoras.

La señal del fin del tiempo deberá tener el volumen suficiente para ser oída por encima del ruido de los espectadores.

ARTÍCULO 13 – Tiempo de *Osaekomi*.

- a) ***Ippon***: 20 segundos.
- b) ***Waza-ari***: 10 segundos mínimo, pero menos de 20 segundos.
- c) ***Nada***: menos de 10 segundos.

ARTÍCULO 14 - Técnica coincidente con la señal de fin de tiempo.

1.- Cualquier resultado inmediato de una técnica comenzada simultáneamente con la señal de fin de tiempo será considerado válida.

2.- Aunque una técnica de proyección sea aplicada simultáneamente con la campana, si el Árbitro decide que no será efectiva inmediatamente, debe anunciar *Sore-made*, sin tener valor alguno de puntuación.

3.- Cualquier técnica aplicada después de sonar la campana que indique que se ha cumplido el tiempo total de combate no será válida, aun cuando el Árbitro no haya anunciado *Sore-made*.

4.- **Osaekomi** simultáneo con la señal de fin de tiempo.

Cuando se anuncie *Osaekomi* simultáneamente con la campana o dispositivo sonoro similar que indique el fin de tiempo designado para el combate, o cuando el tiempo restante sea insuficiente para completar *Osaekomi*, el tiempo asignado para el combate se extenderá hasta que *Ippon* (o su equivalente) sea anunciado o el Árbitro anuncia *Toketa* o *Mate*.

Durante ese tiempo el competidor que reciba *Osaekomi* (*Uke*), podrá contraatacar ejecutando *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*. En caso de conseguir el abandono o la incapacidad del competidor realizando *Osaekomi* (*Tori*) aquel que esté bajo *Osaekomi* (*Uke*) ganará el combate por *Ippon*.

ARTÍCULO 15 - Comienzo del Combate.

1.- El Árbitro y los Jueces siempre deberán estar en posición de empezar el combate antes de la llegada al área de combate de los competidores.

En competiciones individuales el Árbitro estará en el centro del *Tatami* 2 metros por detrás de la línea de comienzo de los competidores, de cara a la mesa de los cronometradores y con los Jueces sentados en su mesa correspondiente.

En competiciones por equipos se procederá a la ceremonia del saludo entre los dos equipos antes del inicio de cada encuentro de la siguiente manera:

- a.) El Árbitro permanecerá en el mismo lugar que en las competiciones individuales. Cuando él indique, los dos equipos entrarán por el lado designado, alineados con el borde exterior del área de competición, por orden descendente con el de mayor peso al lado del Árbitro, de cara al otro equipo.
- b.) Tras la orden del Árbitro, los dos (2) equipos (después de haber saludado al entrar en el área de combate) avanzarán a la posición de comienzo sobre el tapiz.
- c.) El Árbitro dará la orden a los equipos de girar hacia *Joseki* (el Jurado), extendiendo sus brazos hacia adelante en paralelo, con las palmas abiertas, y anunciará *Rei*, para que se realice de forma simultánea por los componentes de ambos equipos. El Árbitro no saludará.
- d.) El Árbitro dará la orden de "*OTAGAI-NI*" (saludaos entre vosotros) mediante un gesto de los brazos en ángulos rectos con el antebrazo hacia arriba y las palmas encaradas, ambos equipos se mirarán, se anunciará *Rei*, para que tenga lugar el mismo procedimiento de la sección anterior.
- e.) Al finalizar la ceremonia del saludo los componentes de ambos equipos saldrán por el mismo sitio por el que han entrado y esperarán en el borde exterior central del área de combate. Los competidores de cada equipo deberán realizar el primer combate. En cada combate se realizará el mismo procedimiento de saludo que en la competición individual.

- f.) Tras finalizar el último combate de encuentro, el Árbitro dará orden a los equipos de proceder según se describe en el párrafo a) y b) y después anunciará el ganador. La ceremonia de saludo se realizará en el orden inverso del comienzo, saludándose primero entre ellos, y por último al *Joseki* (Jurado).

2.- Los competidores tienen libertad para saludar al entrar y salir del área de combate, aunque no es obligatorio.

Al entrar en la zona del *Tatami*, los competidores deberán caminar al unísono a la entrada del área de combate.

Los competidores NO deberán estrecharse las manos antes del comienzo del combate.

3.- Los competidores deberán caminar al centro del borde del área de combate (dentro de la zona de seguridad) por sus respectivos lados de acuerdo con el orden de combate (el primero llamado se sitúa en la derecha y el segundo llamado en la izquierda del Árbitro respectivamente), y permanecerán en pie ahí.

A la señal del Árbitro, los competidores avanzarán hacia sus respectivas marcas de inicio de combate y se saludarán simultáneamente y darán un paso hacia adelante con el pie izquierdo.

Una vez que el combate haya terminado y el Árbitro haya otorgado el resultado, los competidores darán un paso atrás simultáneamente con el pie derecho y se saludarán entre sí.

Si los competidores no saludan o lo hacen incorrectamente, el Árbitro les indicará que lo hagan. Es muy importante realizar el saludo con gran respeto y corrección.

4.- El combate empezará siempre en la posición de pie cuando el Árbitro anuncia *Hajime*.

5.- El médico acreditado puede solicitar que el Árbitro detenga el combate en los casos y con las consecuencias reguladas en el Artículo 27 del reglamento IJF.

6.- En todos los eventos de la IJF las funciones de los entrenadores estarán reguladas por la IJF.

Los Entrenadores deben sentarse en el lugar reservado para ellos antes del comienzo del combate.

a) Los entrenadores no tienen permiso para dar indicaciones a los competidores mientras luchan.

b) Los entrenadores solo tendrán permitido dar indicaciones a sus competidores durante la interrupción de la lucha en el tiempo de pausa (entre *Mate* y *Hajime*).

c) Al concluir la pausa, y continuar la lucha (*Hajime*), los entrenadores deberán mantener silencio una vez más y abstenerse de gesticular.

d) Si un entrenador incumple estas directrices (a, b y c) recibirá un primer AVISO.

e) Si dicho entrenador muestra de nuevo la misma actitud, recibirá un segundo AVISO, será expulsado del área de competición y no podrá ser reemplazado durante ese combate.

f) Si dicho entrenador insiste en dicho comportamiento fuera del área de competición, será penalizado. La sanción puede conllevar la retirada de su acreditación.

7.- Los miembros de la Comisión de Arbitraje pueden interrumpir el combate, e interferirán solo cuando haya un error que deba ser rectificado.

La intervención o cualquier cambio de las decisiones de los Árbitros por la Comisión de Arbitraje de la FIJ se harán solo en circunstancias excepcionales.

La intervención de la Comisión de Arbitraje deberá intervenir en los 3 casos siguientes:

- a.) Un error al conceder la acción entre el competidor blanco y azul.
- b.) Una diferencia de valor de al menos dos niveles con su propia evaluación.
- c.) En la adjudicación de un *Hansoku-make*.

Los miembros de la Comisión de Arbitraje de la FIJ así como los Árbitros, deberán ser de nacionalidades diferentes a la de los competidores sobre el tapiz.

No existe un proceso de apelación para entrenadores pero podrán aproximarse a la mesa del Jurado de la FIJ para observar la razón del cambio de la decisión final.

ARTÍCULO 17 - Aplicación de *Mate*.

1.- General.

El Árbitro anunciará *Mate* con el fin de parar temporalmente en los casos regulados en este artículo. Para reemprender el combate, el Árbitro anunciará *Hajime*:

Los competidores deben volver rápidamente a sus posiciones iniciales después de *Mate* en los siguientes casos:

- El árbitro otorgará *Shido* por pisar fuera.
- El árbitro otorgará un 3º *Shido – Hansoku-Make*.
- El árbitro pedirá a los competidores que se ajusten el *Judogi*.
- El árbitro sea de la opinión que un competidor o ambos competidores requieren atención médica.

Cuando hay que otorgar *Mate* por *Shido* a un competidor que lo merezca, los competidores permanecerán en el mismo lugar sin tener que volver a la posición inicial (*Mate-Shido-Hajime*).

El Árbitro deberá mantener a los competidores dentro de su campo de visión tras anunciar *Mate* en caso de que no hayan escuchado su pronunciamiento y continúen luchando o surja otro incidente.

2.- Situaciones en las que el Árbitro debe anunciar *Mate*.

a.- Cuando ambos competidores salgan por completo fuera del área de combate.

b.- Cuando uno o ambos competidores realicen uno de los actos prohibidos según el Artículo 25 de este Reglamento.

c.- Cuando uno o ambos competidores estén lesionados o enfermen. De ocurrir cualquiera de las situaciones del artículo 27, el Árbitro deberá anunciar *Mate*. El Árbitro deberá llamar al doctor para prestar atención médica de acuerdo con dicho artículo, bien sea a solicitud de un competidor, o directamente dependiendo de la seriedad de la lesión. Para facilitar la prestación se permitirá al competidor adoptar cualquier posición diferente a la inicial.

d.- Cuando sea necesario para que uno o ambos competidores ajusten su *Judogi*.

e.- Cuando durante *Ne-waza* no haya un progreso evidente.

f.- Cuando un competidor recupere una posición total o parcial de pie desde *Newaza* cargando a su oponente sobre la espalda, con las manos completamente retiradas del *Tatami*, indicando la pérdida de control del oponente.

g.- Cuando un competidor en pie o desde *Ne-waza* recupere la posición de pie, levante a su oponente que este tumbado de espaldas y le rodee con una o ambas piernas alrededor de cualquier parte del cuerpo del competidor que esté de pie y le separe del *Tatami*.

h.- Cuando un competidor realiza o intenta realizar *Kansetsu-waza* o *Shime-waza* desde la posición de pie y el resultado no es suficientemente evidente.

i.- Cuando uno de los competidores comience o realice los movimientos preparatorios de cualquier tipo de técnica de lucha (no genuinamente *Judo*), el Árbitro anunciará inmediatamente *Mate*, intentando parar e impedir que el competidor que esté actuando termine la acción.

j.- En cualquier otro caso que el Árbitro considere necesario hacerlo.

3.- Situaciones en las que el Árbitro no anunciará *Mate*.

a.- El Árbitro no anunciará *Mate* para parar a los competidores que vayan a salir del área de combate a menos que la situación se considere peligrosa.

b.- El Árbitro no anunciará *Mate* cuando un competidor que escape de *Osaekomi-waza*, *Shime-waza* o *Kansetsu-waza*, parezca necesitarlo o pida un descanso.

4.- Situaciones excepcionales.

a.- Si el Árbitro anuncia *Mate* por error durante *Ne-waza* y por consiguiente los competidores se separan, el Árbitro y los Jueces, (de acuerdo con la regla de “mayoría de tres”) posicionarán, si es posible, a los competidores de la manera más próxima a su posición original, y reemprenderán el combate, si con ello se rectifica una injusticia a uno de los competidores.

CMA. Área de Formación y Nuevas Tecnologías.

ARTÍCULO 18 – Sono-mama.

1.- En caso de que el Árbitro desee parar temporalmente el combate sin cambiar las posiciones, deberá anunciar *Sono-mama*, realizando el gesto regulado en el Artículo 8. Del reglamento IJF al tiempo que se asegura que no se realicen cambio en la posición o agarre de los competidores.

2.- *Sono-mama* solo puede ser aplicado en situaciones en las que los competidores estén trabajando en *Ne-waza*.

3.- Situaciones:

a.- Para imponer una penalización.

Si el competidor penalizado se encuentra en una posición desfavorable, no habrá *Sono-mama*, se sancionará directamente.

b.- Asistencia médica.

Si un competidor muestra señales de lesión durante *Newaza* podrá ser asistido por el doctor según el Artículo 27 del reglamento IJF. El Árbitro podrá anunciar *Sono-mama* y separar a los competidores si fuera necesario.

A continuación, colocará a los competidores en las posiciones en las que se encontraban antes del anuncio de *Sono-mama*, siendo el Árbitro supervisado por la mesa de Jueces de acuerdo con la regla de “mayoría de tres”.

4.- Para reanudar el combate, el Árbitro anunciará *Yoshi* realizando el gesto regulado por el Artículo 8 del reglamento IJF.

ARTÍCULO 19 - Fin del Combate.

1.- El Árbitro anunciará *Sore-made* para indicar el fin del combate en los casos contemplados por este artículo. Tras el anuncio, el Árbitro mantendrá siempre a los competidores dentro de su campo de visión, en caso de que no hayan oído su anuncio y continúen luchando.

El Árbitro indicará a los competidores que se ajusten sus *Judogis*, si es necesario, antes de anunciar el resultado.

Después de que el Árbitro haya anunciado el resultado del combate haciendo el gesto contemplado en el Artículo 8 del reglamento IJF los competidores darán un paso atrás, realizarán el saludo y abandonarán el área de combate por la zona de seguridad de los laterales del tapiz.

Los competidores deberán llevar su *Judogi* de forma correcta al abandonar el tapiz y no deberán quitarse el cinturón antes de abandonar el área de competición.

Si el Árbitro otorga la victoria al competidor equivocado, los Jueces deben asegurarse que el Árbitro cambie esta decisión errónea antes de abandonar el área de competición: momento en el cual la decisión es firme, sin posibilidad de modificación. Todas las acciones y decisiones tomadas de acuerdo con la regla de “mayoría de tres” de los Árbitros y acordadas por la Comisión de Arbitraje de la FIJ serán definitivas y sin posibilidad de apelación.

2.- Situaciones de *Sore-made*.

- a.- Cuando un competidor marca *Ippon*.
- b.- En caso de *Kiken-gachi* (abandono durante el combate del adversario).
- c.- En caso de *Hansoku-make*.
- d.- Cuando un competidor no puede continuar debido a una lesión.
- e.- Cuando el tiempo asignado al combate concluya.

3.- El Árbitro adjudicará el combate como se indica a continuación:

- a.- Cuando un competidor marque un *Ippon* o su equivalente, será declarado vencedor.
- b.- Cuando no ha habido tanteo de *Ippon* o equivalente, el ganador será declarado sobre las bases de número de *waza-ri*.
- c.- Cuando no se haya registrado tanteo alguno, o figure exactamente el mismo tanteo en cada marcador, el combate se decidirá mediante el combate de “Técnica de Oro” tanto en competiciones individuales como por equipos.

4.- Combate de “Técnica de Oro”.

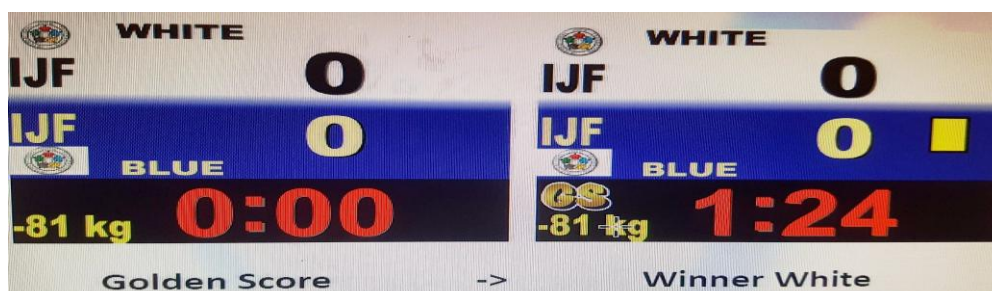
- En caso de empate, el combate continuará con Técnica de Oro.

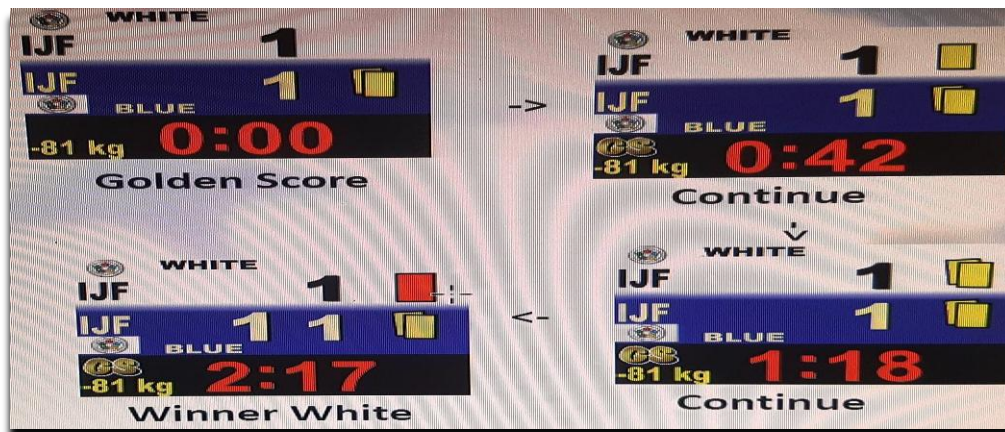


Fin de combate-----inicio Golden Score

Fin Golden Score al marcar Waza-ri.

- Todas las valoraciones y/o penalizaciones del combate se mantendrán en el marcador.
- El vencedor de la Técnica de Oro será el primero que consiga una ventaja, ya sea por valoración técnica o por penalización al oponente. Ejemplos a continuación:





ARTÍCULO 25 - Actos prohibidos y Penalizaciones.

Los Actos Prohibidos se dividen en faltas 'Leves' (*Shido*) y faltas 'Graves' (*Hansoku-make*).

FALTAS LEVES: Se sancionarán con *Shido*.

FALTAS GRAVES: Se sancionarán con *Hansoku-make* directo.

Si el Árbitro decide penalizar a uno o ambos competidores, (excepto en el caso de *Sono-mama* en *Newaza*) deberá parar temporalmente el combate anunciando *Mate*, indicando con el gesto apropiado la transgresión y anunciará la sanción indicando a el(los) competidor(es) que hayan cometido el acto prohibido.

Durante el combate puede haber dos *Shidos*, y el tercero será *Hansoku-make*. Si el *Shido* es por agarre por debajo del cinturón, la primera vez será *Shido* y la segunda vez que repita esa falta será *Hansoku-make*.

El *Shido* no otorga puntos al otro competidor, solo los valores técnicos otorgan puntos en el marcador.

Shido será otorgado al competidor que lo merezca, manteniendo las posiciones, sin obligar a los competidores a regresar a la posición de inicio (*Mate-Shido-Hajime*), excepto cuando el *Shido* es otorgado por salir de la zona de combate.

Existen varias posibilidades para la descalificación (*Hansoku-make*).

Cuando un competidor reciba un *Hansoku-make* se le permitirá o no continuar con la competición en base a lo siguiente:

En caso de *Hansoku-make* directo recibido como resultado de penalizaciones sucesivas, el competidor penalizado con tres *Shidos* o dos sin son por agarre por debajo del cinturón, tendrá permitido continuar con la competición.

En caso de *Hansoku-make* directo para proteger al *Judoka* (tirarse de cabeza al tapiz), se permitirá al *Judoka* continuar con la competición.

En caso de *Hansoku-make* directo por actos realizados en contra del espíritu del *Judo*, no se permitirá al *Judoka* continuar con la competición.

Adicionalmente en estos casos, se le podrá imponer una sanción disciplinaria por los oficiales de la FIJ.

En caso de que ambos competidores reciban *Hansoku-make* como consecuencia de un tercer *Shido*, el resultado se considerará igual y se aplicará la “Técnica de Oro” (situación similar a *Ippon*/victoria simultánea).

En caso de *Hansoku-make* a ambos competidores, la decisión final la tomará el Jurado de la FIJ.

En caso de mal comportamiento por parte de un competidor, que merezca la descalificación, el Jurado de la FIJ puede excluirle del resto del Campeonato.

Siempre que un Árbitro aplique una penalización, deberá indicar con un gesto el motivo de la penalización.

Una penalización puede aplicarse después del anuncio de *Sore-made* por cualquier acto prohibido cometido durante el tiempo asignado para el combate o, en algunas situaciones excepcionales, por actos serios cometidos después de la señal de fin de combate, siempre y cuando no se haya comunicado la decisión.

SHIDO (Grupo de faltas leves)

- Se otorgará *Shido* a cualquier competidor que cometa una falta leve.

HANSOKU-MAKE (Grupo de Faltas Graves)

- *Hansoku-make* se aplica a cualquier competidor que cometa una falta grave o que habiendo sido penalizado con dos *Shidos*, comete otra falta leve.
- También recordar que dos *Shidos* por agarre de pierna son *Hansoku-make*.

ARTÍCULO 26- Incomparecencia y abandono.

La decisión de *Fusen-gachi* se otorgará a cualquier competidor cuyo adversario no se presente al combate de acuerdo con la norma de los 30 segundos.

La puntualidad para combates (‘regla de los 30 segundos’), se aplica en todos los eventos de la FIJ.

Pérdida de combate por incomparecencia: Si un competidor está preparado puntualmente y la Comisión de Arbitraje ve que su oponente no está presente pedirán al

locutor que anuncie la 'última llamada para el deportista ausente' (ya no se realizarán tres llamadas en intervalos de un minuto).

El Árbitro indicará al competidor preparado que espere en el borde del área de competición. El marcador comenzará una cuenta atrás de 30 segundos. Si al finalizar los 30 segundos el oponente todavía no está presente, el Árbitro invitará al competidor a entrar al área de competición y éste será declarado ganador por *Fusen-gachi*.

El deportista que pierde un combate por incomparecencia puede participar en la repesca si el Jurado de la FIJ considera que reúne ciertos criterios.

El Árbitro deberá asegurarse que ha recibido la autorización de la Comisión de Arbitraje antes de dar *Fusen-gachi*.

La decisión de *Kiken-gachi* se dará a cualquier competidor cuyo adversario abandona la competición por cualquier razón, durante el combate.

APENDICE - ARTÍCULO 26- Incomparecencia y abandono.

Lentillas: - En el caso en que el competidor pierda su lentilla de contacto durante el combate y no pueda recuperarla inmediatamente, y si informa al Árbitro que no puede continuar el combate sin lentilla, el Árbitro dará la victoria a su oponente por *Kiken-gachi* después de consultar con los Jueces de mesa.

ARTÍCULO 27 - Lesión, Enfermedad o Accidente.

La decisión del combate cuando un competidor no pueda continuar debido a lesión, enfermedad o accidente durante su desarrollo será tomada por el Árbitro después de consultar con los Jueces de acuerdo con las cláusulas siguientes:

1.- Lesión.

1)	Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor lesionado, éste perderá el combate.
(2)	Cuando la causa de la lesión sea atribuida al competidor no lesionado, el competidor no lesionado perderá el combate.
(3)	Cuando es imposible determinar la causa de la lesión a cualquiera de los dos competidores, pierde el combate el competidor que no puede continuar.

2.- Enfermedad.

Generalmente, si un competidor enfermase durante el combate y no pudiese continuar, perdería el combate.

3.- Accidente.

Cuando ocurra un accidente debido a una causa externa (fuerza mayor), previa consulta con la Comisión de Arbitraje, el combate será anulado o postergado. En estos casos de 'fuerza mayor', el Director Deportivo, la Comisión Deportiva y/o el jurado de la FIJ tomará la decisión definitiva.

Exámenes médicos.

a) El Árbitro llamará al médico para atender al competidor en casos donde se produzca un fuerte impacto en la cabeza o columna vertebral, así como siempre que el Árbitro considere que puede haber una lesión grave. En cualquier caso, el médico examinará al competidor en el menor tiempo posible e indicará al Árbitro si el competidor puede continuar.

Si el médico, después de examinar al competidor lesionado, aconseja al Árbitro que el competidor no debe continuar el combate, el Árbitro después de consultar con los Jueces de mesa, dará por concluido el combate y declarará ganador al adversario por *Kiken-gachi*.

b) El competidor puede solicitar al Árbitro la intervención del médico, pero en este caso el combate se dará por concluido y el adversario ganará por *Kiken-gachi*.

c) El médico también puede solicitar asistir a un competidor, pero en este caso el combate se dará por concluido y el adversario ganará por *Kiken-gachi*.

En cualquier caso, cuando los Árbitros sean de la opinión de que el combate no debe continuar, el Árbitro central dará por concluido el combate e indicará el resultado de acuerdo con las normas.

Heridas sangrantes.

De producirse una herida sangrante, el Árbitro llamará al médico para asistir al competidor con el fin de detener y aislar la sangre.

En caso de sangrado, el Árbitro llamará al médico. Por razones de salubridad no se puede competir sangrando.

Sin embargo, una misma herida sangrante podrá ser atendida por el médico en dos (2) ocasiones. A la tercera (3) vez que se reproduzca la misma herida sangrante, el Árbitro previa consulta con los Jueces deberá dar por finalizado el combate con el fin de proteger la integridad de los competidores, declarando al adversario ganador por *Kiken-gachi*.

En cualquier caso en que no sea posible detener y aislar la sangre de un competidor, el adversario será declarado ganador por *Kiken-gachi*.

Lesiones menores.

Una lesión menor puede ser tratada por el propio competidor. Por ejemplo, en casos de un dedo dislocado, el Árbitro parará el combate (mediante *Mate* o *Sono-mama*) y permitirá al competidor recolocarse el dedo dislocado. Dicha acción deberá ser realizada inmediatamente, no pudiendo ser asistida por el Árbitro ni por el médico, y el competidor podrá continuar el combate.

El competidor podrá recolocarse el mismo dedo dislocado en dos (2) ocasiones. De producirse una tercera (3) vez, se considerará que el competidor no está en condiciones

de continuar el combate. El Árbitro previa consulta con los Jueces, deberá dar por terminado el combate y declarar al adversario ganador por *Kiken-gachi*.

APÉNDICE - ARTÍCULO 27- Lesión, Enfermedad o Accidente.

Si durante un combate un competidor resultase lesionado debido a una acción de su oponente y el competidor lesionado no pudiese continuar, los Árbitros analizarán el caso y tomarán una decisión basada en el Reglamento.

Generalmente, solo se permitirá el acceso al área de competición a un (1) solo médico por competidor. El médico deberá informar previamente al Árbitro si requiere asistente(s).

El entrenador nunca tendrá permitido el acceso al área de competición. El Árbitro se mantendrá cerca del competidor lesionado para asegurarse que la atención del médico se encuentra dentro de los parámetros del Reglamento.

Sin embargo, el Árbitro puede consultar con los Jueces si encuentra necesario comentar cualquier decisión.

Asistencia médica.

La asistencia médica tendrá lugar fuera del área de competición, cerca de la mesa de los Jueces y el competidor lesionado deberá estar acompañado por uno de los Jueces. Se realizará en los siguientes casos:

- a) **En una lesión menor** .En caso de uña rota, el médico puede cortar la uña al competidor. El médico puede también ayudar en el ajuste de una lesión testicular.
- b) **En una herida sangrante** .La sangre, por medidas de seguridad, debe aislarse completamente con la ayuda del médico mediante el uso de esparadrapo, vendajes, tapones nasales (se permite el uso de coagulantes y productos hemostáticos). Cuando el médico asista a un competidor, dicha asistencia médica deberá realizarse con la mayor celeridad posible.

Nota: Con la excepción de las situaciones anteriormente descritas, si el médico aplica cualquier tratamiento, el adversario ganará por *Kiken-gachi*.

Vómitos.

Cualquier tipo de vómito por un competidor conllevará el resultado de *Kiken-gachi* para el otro competidor. (Véase apartado: b) Enfermedad).

En el caso de que un competidor mediante una acción intencionada lesione al adversario, la sanción que se aplicará al competidor causante de la lesión será de *Hansoku-make* directo, al margen de las decisiones que puedan tomar después el Director Deportivo, la Comisión Deportiva y/o el Jurado de la FIJ.

En el caso de que un médico -especialmente en el caso de *Shime-waza*- perciba claramente que la salud de uno de los competidores del que es responsable corre serio peligro, puede acercarse al borde del área de competición y avisar a los Árbitros para que paren el combate inmediatamente. Los Árbitros tomarán todas las medidas

necesarias a fin de atender al médico. Dicha intervención significará consecuentemente la pérdida del combate y por lo tanto solo debería adoptarse en casos extremos.

Un Cadete que pierde el conocimiento durante *Shime-waza* no podrá continuar en la competición.

ARTÍCULO 28- Situaciones no previstas en el Reglamento.

Las Árbitros, previa consulta con la Comisión de Arbitraje, analizarán y decidirán sobre cualquier situación imprevista por este Reglamento.

ARTÍCULO 29- Teclado marcadores, hojas de campeonatos.

- TECLADO DE LOS MARCADORES ELECTRONICOS.





FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.
ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA
C.I.F. G7912636

CAMPEONATOS DE PROMOCION

FECHA:

CAT.

LUGAR:

PESO:

LIGA N°

HOJA CAMPEONATO DE PROMOCION

CLUB	NOMBRE					
	1	2	3	1	2	3
1						
2						
3						
(1-2	1-3	2-3)				
4						
5						
6						
(4-5	4-6	5-6)	4	5	6	

(1° Liga)


(1° Liga)

CLASIFICACIÓN:

- 1°
- 2°
- 3°
- 3°
- 3°
- 3°

Ilustración 1HOJA CAMPEONATO PROMOCIÓN

HOJA CAMPEONATO POR EQUIPOS.



Federación Madrileña de Judo
y Deportes Asociados

LIGA MADRILEÑA DE JUDO

TATAMI:

jueves, 15 de octubre de 2015 P.D.M. Villaviciosa de Odón

1ª Jornada

CLUB:		0 CLUB:		0	
PESO	BLANCO	VICT. PUNT.	PESO	AZUL	VICT. PUNT.
-66			-66		
-73			-73		
-81			-81		
-90			-90		
+90			+90		
TOTAL				TOTAL	

ÁRBITROS: _____

TÉCNICOS DE ORGANIZACIÓN

D. _____

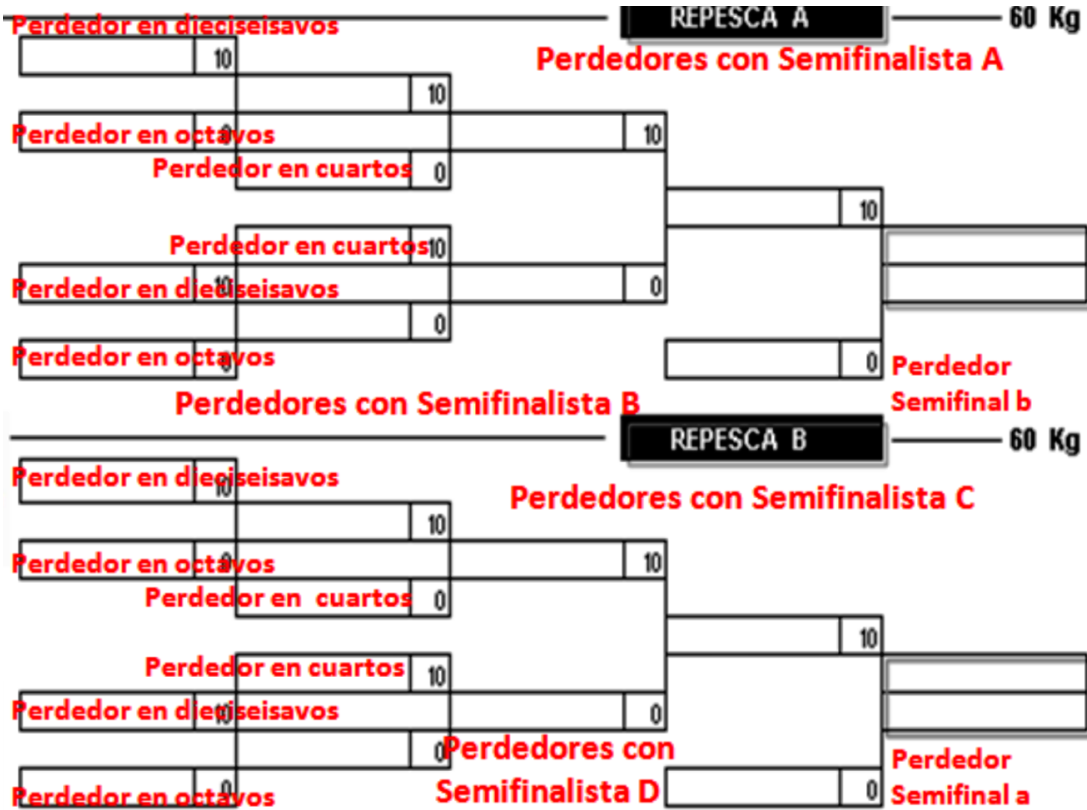
D. _____

D. _____

RESPONSABLE DE TAPIZ: D. _____

EQUIPO VENCEDOR:

Hoja de repesca Doble



HOJA CAMPEONATO INDIVIDUAL

C/O

Kg **JUDO** Kg

PRIMERO

Ref

Entidad

CUADRO - A -

1			ND	ND		
17			ND			ND
9			ND			
25			ND	ND		
5			ND	ND		ND
21			ND			
13			ND			
29			ND	ND		
3			ND	ND		
19			ND			ND
11			ND			
27			ND	ND		
7			ND	ND		ND
23			ND			
15			ND			
31			ND	ND		

Ref

Entidad

CUADRO - B -

2			ND	ND		
18			ND			ND
10			ND			
26			ND	ND		
6			ND	ND		ND
22			ND			
14			ND			
30			ND	ND		
4			ND	ND		ND
20			ND			ND
12			ND			
28			ND	ND		
8			ND	ND		ND
24			ND			
16			ND			
32			ND	ND		

Ref

Entidad

CUADRO - C -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - D -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - E -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - F -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - G -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - H -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - I -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - J -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - K -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - L -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - M -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND
			ND			
			ND			
			ND	ND		
			ND	ND		ND

Ref

Entidad

CUADRO - N -

			ND	ND		
			ND			ND
			ND			

HOJA DE LIGA DE 3.



ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA
C.I.F. 679126306

CTO.

PESO:

Fecha:

CLUB	NOMBRE Y APELLIDOS	Nº	1	2	3	TOTAL
		1				
		2				
		3				

Combates
1-2 1-3 3-2

1º
2º
3º



FEDERACION MADRILEÑA DE JUDO Y D.A.

ENTIDAD DEPORTIVA DE UTILIDAD PÚBLICA
C.I.F. G79126316

Cto. PESO:

Fecha:

CLUB	Nº	1	2	3	4	5	TOTAL
	1						
	2						
	3						
	4						
	5						

Combates

1-2 1-3 1-4 1-5 5-2
5-4 2-4 3-5 3-2 4-3

1º
2º
3º
3º

HOJA DE LIGAS CRUZADAS



FEDERACION MADRILENA DE JUDO Y D.A.
 ENTIDAD DERIVADA DE LA ENTIDAD PÚBLICA
 C.I.F. C7128368

cto.

Fecha:

PESO:

- 1º
- 2º
- 3º
- 3º

Liga A

CLUB	NOMBRE Y APELLIDOS	Nº	1	2	3	TOTAL
		1				
		2				
		3				

Combates

- 1-2
- 1-3
- 2-3

A1

B2

B1

A2

Combate para tercer puesto

Liga B

CLUB	NOMBRE Y APELLIDOS	Nº	4	5	6	TOTAL
		4				
		5				
		6				

Combates

- 4-5
- 4-6
- 5-6

Ciudad: 59 - 28020 Villavieja de Odón (MADRID)
 Entidad derivada de la Entidad Pública - www.fedjudo.es

Anexos a este reglamento de O.O.D.

- REGLAMENTO BENJAMÍN, ALEVÍN, INFANTIL Y CADETE.
- REGLAMENTO DE NE-WAZA,

MADRID A 13 DE OCTUBRE DE 2017.



