



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS  
SPANISH WRESTLING FEDERATION

**Dirección** : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fel@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

# REGLAS NACIONALES DE GRAPPLING



**GRAPPLING**  
**GRAPPLING - GI**

Madrid, enero 2021



## ÍNDICE

### CAPITULO 1 REGLAS GENERALES

<b>Artículo 1</b> - Filosofía .....	4
<b>Artículo 2</b> - Objetivos .....	4
<b>Artículo 3</b> - Aplicación del reglamento .....	4
<b>Artículo 4</b> - Antidopaje y condiciones sanitarias .....	5
<b>Artículo 5</b> - Pérdida de peso .....	5

### CAPITULO 2 SISTEMA DE COMPETICIÓN

<b>Artículo 6</b> - Sistema de competición .....	6
<b>Artículo 7</b> - Examen médico y control del uniforme .....	7
<b>Artículo 8</b> - Pesaje y sorteo .....	7

### CAPITULO 3 ESTRUCTURA MATERIAL

<b>Artículo 9</b> - Categorías de edad y peso .....	8
<b>Artículo 10</b> - Uniforme y aspecto de los Grapplers .....	9
<b>Artículo 11</b> - El Tapiz .....	11
<b>Artículo 12</b> - Servicio médico .....	12

### CAPITULO 4 EL COMBATE

<b>Artículo 13</b> - Duración de los combates .....	14
<b>Artículo 14</b> - Anuncio y comienzo del combate .....	14
<b>Artículo 15</b> - Posiciones de inicio y reanudación. Fuera de los límites del tapiz .....	15
<b>Artículo 16</b> - Puntos técnicos atribuidos a las acciones y a las técnicas .....	21
<b>Artículo 17</b> - Lesión o hemorragia .....	34
<b>Artículo 18</b> - Interrupción del combate .....	34
<b>Artículo 19</b> - Criterios de decisión .....	34
<b>Artículo 20</b> - Prórroga .....	35
<b>Artículo 21</b> - Reclamación y video .....	37
<b>Artículo 22</b> - Puntos de la clasificación .....	38



## CAPITULO 5 INFRACCIONES TÉCNICAS

<b>Artículo 23</b> - Pasividad .....	40
<b>Artículo 24</b> - Técnicas y acciones ilegales .....	42
<b>Artículo 25</b> - Código de ética y deportividad .....	44

## CAPITULO 6 EL CUERPO ARBITRAL

<b>Artículo 26</b> - Composición .....	46
<b>Artículo 27</b> - Uniforme del cuerpo arbitral .....	47
<b>Artículo 28</b> - Funciones generales .....	47
<b>Artículo 29</b> - El Árbitro central .....	48
<b>Artículo 30</b> - El Jefe de tapiz .....	51

## CAPITULO 7 DISPOSICIÓN FINAL

<b>Disposiciones finales</b> .....	52
<b>Anexo I. Vocabulario</b> .....	53
<b>Anexo II. Novedades versiones</b> .....	55



# REGLAS NACIONALES DE GRAPPLING

## - GRAPPLING – GRAPPLING GI -

### CAPITULO 1

## REGLAS GENERALES

### Artículo 1 – Filosofía

El Grappling es un deporte híbrido sin golpeo derivado de la combinación de varios sistemas de combate, Lucha, Judo, Sambo, Brazilian Jujitsu u otros estilos de sumisión cuyo arte consiste, en forzar al oponente a rendirse a través de la aplicación de técnicas de estrangulación y/o luxación.

En consonancia con la filosofía general del deporte, los Grapplers respetarán los valores de deportividad, juego limpio y nunca, intencionadamente, lesionarán a su oponente en competición.

### Artículo 2 – Objetivos

Según los Estatutos y reglamentaciones de la *United World Wrestling* (en adelante *UWW*) y de *Federación Española de Luchas Olímpicas y Disciplinas Asociadas* (en adelante *FELODA*), el presente reglamento constituye el marco general para la promoción y práctica del Grappling teniendo como objetivos específicos:

- Establecer el sistema de competición, clasificación, sanciones, eliminaciones, etc.
- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas reguladoras de los combates.
- Determina el valor que hay que atribuir a las acciones y técnicas
- Enumerar situaciones y prohibiciones.
- Determinar las funciones técnicas del cuerpo arbitral.

### Artículo 3 – Aplicación

Este reglamento debe aplicarse en todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de la *FELODA* para garantizar una seguridad óptima de los atletas y un correcto desarrollo de la disciplina.



La licencia *FELODA* es obligatoria en todas las competiciones nacionales de Grappling donde participen más de dos Comunidades Autónomas o Clubes.

El seguro de accidentes de la *FELODA* únicamente cubrirá las competiciones inscritas en los calendarios Internacionales, Nacionales, Autonómicos o con autorización expresa.

Todas las competiciones internacionales deberán comunicarse a la *UWW* a través de la *FELODA* y estarán inscritas en su calendario oficial.

#### **Artículo 4 – Antidopaje y condiciones sanitarias**

Todos los atletas que participen en eventos deportivos promocionados por la *FELODA/UWW*, estarán sometidos a los reglamentos Federativos, normativas Internacionales o Nacionales, a la *Agencia Mundial Antidopaje*, a la *Agencia Española de Protección de la Salud en el Deporte (en adelante AEPSAD)*, *Comisión Antidopaje FELODA* u otros organismos competentes.

Los luchadores infectados por el virus *VIH/SIDA* no están autorizados a participar en las competiciones de Grappling y los miembros del personal médico infectados por el mismo virus, no podrán proporcionar cuidados a los deportistas que sangren.

#### **Artículo 5 – Pérdidas de peso**

En relación con la pérdida de peso en las instalaciones de competición, la *FELODA/UWW* han adoptado la decisión de prohibir las prácticas de deshidratación o restricción calórica excesiva además de la utilización de diuréticos, vomitivos, laxantes o vómitos auto infligidos.

Los Grapplers menores de 18 años no tendrán acceso a la sauna o baños de vapor de las instalaciones de la competición. Tampoco podrán vestir ropa de material plástico o similares con la finalidad de provocar sudoración.

El comité de competición es el responsable de la aplicación de este artículo y sus decisiones no podrán ser discutidas. El primer intento de violación implicará la suspensión del deportista de la competición en cuestión y el segundo, impedirá el acceso a todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de la *FELODA/UWW* durante un año.

El Comité Ejecutivo *UWW* o el Comité Disciplinario *FELODA* estudiarán los casos reincidentes y aplicarán las sanciones previstas en sus reglamentos disciplinarios.

Cualquier persona que colabore con un atleta en estas prácticas, estará expuesta a las mismas sanciones.



## CAPITULO 2

# SISTEMA DE COMPETICIÓN

### Artículo 6 – Sistema de competición

El sistema de competición adoptado por la *FELODA/UWW* será el utilizado en las competiciones olímpicas, basadas en la eliminación directa con repesca para los Grapplers derrotados por los finalistas (primer y segundo clasificados).

Para aplicar el sistema de eliminación directa, deberá haber un número ideal de atletas, 4, 8, 16, 32, 64...etc.

Si en una categoría no existiera un número ideal de deportistas, deberán disputarse los Combates de Calificación. La búsqueda del número ideal se efectuará al principio de la competición y los combates empezarán por el final de la tabla.

Los emparejamientos se harán en el orden de los números del sorteo ordenados de menor a mayor.

Los deportistas que perdieron contra los dos finalistas tendrán combates de repesca en dos grupos diferentes, empezarán los luchadores que perdieron contra el primer clasificado y el segundo grupo, entre los deportistas que perdieron contra el segundo clasificado. Los ganadores de cada grupo de repesca serán clasificados en tercer lugar (ex aequo).

A partir del séptimo puesto, los Grapplers se clasificarán según los siguientes criterios:

- Por mayor número de victorias por sumisión.
- Por mayor número de victorias por superioridad técnica.
- Por mayor número de victorias por puntos.
- Por mayor número de puntos técnicos anotados durante toda la competición.

En los casos que una categoría cuente con menos de seis competidores (2-5), se aplicará el sistema nórdico (todos contra todos). En este sistema los Grapplers se clasificarán según los siguientes criterios:

- El Grappler con mayor número de victorias.
- El Grappler con más puntos de clasificación a tenor del artículo 22.
- En caso de empate, el ganador del combate directo entre ellos.
- El Grappler que anotó más puntos técnicos durante la competición.
- El Grappler con menos puntos técnicos en contra anotados por sus oponentes durante la competición.



El primer Grappler clasificado en el “sistema nórdico” obtendrá la medalla de oro, el segundo la medalla de plata y, por último, el tercero y cuarto medalla de bronce.

**Nota:** Si dos Grapplers no pueden clasificarse según los criterios de desempate indicados arriba, serán clasificados “ex aequo” (por igual).

### **Artículo 7 – Examen médico y control del uniforme**

El examen médico se llevará a cabo el día de la competición en un área restringida próximo al lugar de competición. Tendrá una duración de 1 hora y el deportista pasará inmediatamente por el control de pesaje.

Se habilitarán espacios separados u horarios diferentes para el control médico y el pesaje entre hombres y mujeres.

Los participantes se presentarán en ropa deportiva al control médico. Exclusivamente el personal médico se encuentra habilitado para decidir si los deportistas, son aptos o no para participar en la competición. Así mismo, los Grapplers serán examinados para detectar posibles afecciones cutáneas u otros problemas médicos como cortes, arañazos, etc.

Una vez examinados por el personal médico, los competidores presentarán la vestimenta de competición para su control. Una vez declarada apta la uniformidad, podrán dirigirse al pesaje.

No obstante, podrán modificarse tanto el orden como los sistemas de control mediante circular al efecto emitida por la *FELODA/UWW*.

### **Artículo 8 – Pesaje y Sorteo**

El control de peso no podrá realizarse sin reconocimiento médico previo. En el momento del pesaje, el competidor deberá presentarse en ropa deportiva o ropa interior y exhibir, licencia federativa en vigor, documento acreditativo de su identidad y justificante médico validado (“apto”).

El pesaje se llevará a cabo el día de la competición en un área restringida cerca del lugar de la competición. Tendrá una duración de 1 hora y concluirá, como mínimo, una hora antes del inicio programado del primer combate de la categoría designada.

El pesaje se efectuará en acceso limitado a participantes, entrenadores (con acreditaciones oficiales), Jueces-árbitros, personal médico y personal del pesaje. Los competidores están autorizados a controlar su peso en las básculas tantas veces como lo deseen durante el tiempo estipulado del pesaje. No habrá tolerancia de peso, aunque podrán permitirse amparándolo en el reglamento propio de cada competición.

Una vez pesados los competidores, un oficial del pesaje escribirá su peso exacto en la hoja de pesaje al efecto, posteriormente, los Grapplers sacarán un número que determinará su posición en el cuadro de la competición. El oficial del pesaje reflejará el número en la hoja del pesaje a la izquierda del nombre. El sorteo se realizará en la mesa de pesaje, al lado de las básculas, de forma manual, sistema informático u otro determinado por la organización.



### CAPITULO 3

## ESTRUCTURA MATERIAL

### **Artículo 9 - Categorías de edad y peso**

Todos los participantes presentarán documento de identificación con fotografía que acredite edad e identidad.

Cualquier Grappler que intente competir en una categoría de edad inferior a la correspondiente, será automáticamente descalificado de la competición. Los deportistas que infrinjan esta regla en una o varias ocasiones, estarán sujetos al régimen disciplinario de la *FELODA/UWW*.

#### **a) Categorías de edad**

- Benjamines (12-13 años cumplidos en el año)
- Escolares (14-15 años cumplidos en el año)
- Cadetes (16-17 años cumplidos en el año)
- Junior (18-19 años cumplidos en el año)
- Sénior (más de 20 años\*)
- Veteranos (35-60 años)

\* Los competidores de 18 y 19 años podrán participar en la categoría Sénior, previa presentación de un certificado médico o de su Federación.

Los veteranos pueden inscribirse en una categoría de edad inferior.

**Nota:** Si hubiera varias categorías de edad en una competición oficial organizada por la *FELODA/UWW*, los atletas sólo podrán participar en un grupo de edad cada día.

**b) Categorías de peso, (en kilogramos).**

Benjamines (ambos géneros)	Escolares		Cadetes		Junior		Sénior		Veteranos	
	Niños	Niñas	Mas.	Fem.	Mas.	Fem.	Mas.	Fem.	Mas.	Fem.
27	29-32	28-30	39-42	36-38	58	49	62	53	62	53
30	35	32	46	40	62	53	66	58	66	58
34	38	34	50	43	66	58	71	64	71	64
38	42	37	54	46	71	64	77	71	77	71
42	47	40	58	49	77	71	84	+71	84	+71
46	53	44	63	52	84	+71	92		92	
50	59	48	69	56	92		100		100	
55	66	52	76	60	+92		+100		+100	
60	73	57	85	65						
66	+73	+57	+85	+65						
72										
+72										

**Artículo 10 – Vestimenta y aspecto de los Grapplers**

En todas las competiciones *FELODA/UWW* los uniformes deberán ser aprobados por los oficiales designados al efecto.

Los Grapplers llamados al combate, deben presentarse uniformados sobre la base del tapiz coincidente al color asignado, (rojo-azul en Grappling o blanco/rojo - azul/negro en Grappling-Gi).

En Grappling, el deportista requerido en primer lugar o situado a la izquierda del orden de los combates, listados y programados por la *FELODA/UWW*, tendrá asignado el color rojo y los llamados en segundo lugar o situados a la derecha, el color a utilizar será el azul.

En Grappling-Gi, el deportista requerido en primer lugar o situado a la izquierda del orden de los combates, listados y programados por la *FELODA/UWW*, tendrá asignado el color blanco o rojo y los llamados en segundo lugar o situados a la derecha, el color a utilizar será el azul o negro. No se permite camiseta debajo del kimono, sólo será permitido en mujeres.

El entrenador del Grappler que se sienta en la esquina deberá vestir ropa deportiva.

▪ Uniforme de competición en Grappling

La camiseta (Rash Guards) será ajustada, con mangas cortas o largas, y contendrá al menos un 60% del color asignado, la combinación de rojo y azul en la camiseta está prohibida. Los pantalones serán cortos y deben guardar correspondencia con el color otorgado, rojo o azul, o bien de un color neutro, como el negro, blanco o gris. Con el fin de evitar lesiones, no serán demasiado flojos, no contendrán botones, cremalleras o bolsillos.



Las mallas (leggings), sólo estarán permitidas si van debajo del pantalón de competición.

Están permitidas las rodilleras ligeras (tela) sin refuerzos metálicos o plásticos.

- Uniforme de Competición en Grappling-Gi

Los Grapplers llamados al combate, deben presentarse uniformados sobre la base del tapiz coincidente según al color asignado, (Gi Blanco o rojo sobre la esquina del tapiz de color rojo y con Gi azul o negro, sobre la esquina de color azul). En las competiciones internacionales sólo se permitirá el color rojo y azul.

La organización proporcionará a los atletas un cinturón rojo y otro azul de acuerdo a su color.

El Gi debe estar hecho de algodón o materia semejante y en buen estado. No será excepcionalmente grueso ni tieso con el fin de obstruir al oponente. La chaqueta debe ser más larga que las caderas, pero no más que los muslos. Al extender los brazos, la distancia entre las mangas y las muñecas no excederá de 5 cm. Los pantalones deben ser del tamaño que el largo llegue a los tobillos en posición vertical. Los pantalones no pueden ser excepcionalmente apretados ni flojos al grado de afectar la capacidad del rival para realizar agarres y/o movimientos. El cinturón debe estar atado y apretado alrededor de la cintura para asegurar la chaqueta. Las mujeres deben usar una Camiseta de Licra del color asignado blanco/rojo y azul/negro, o de cualquier otro color neutro debajo de su Gi.

- Cascos

Los competidores que lo deseen podrán llevar cascos de protección para las orejas aprobados por la FELODA/UWW, sin refuerzos metálicos o plástico duro.

Los Jueces-árbitros pueden obligar a los Grapplers que tengan el pelo demasiado largo a llevar un casco o un gorro de deporte.

- Abreviación de equipo y emblemas

En las competiciones nacionales e internacionales FELODA/UWW, los Grapplers deben llevar: uniforme de competición homologado por la FELODA/UWW, bandera de su país o autonomía en el pantalón de competición y la abreviatura de su país o autonomía en la espalda de la camiseta de competición.

No está permitido portar la bandera/abreviatura de otro país o autonomía que aquel por el que participan.

La abreviatura deberá medir 20x15 cm aproximadamente y no exceder el tamaño de una hoja A5.

El apellido del competidor podrá añadirse por encima o por debajo del código del país/autonomía en un semicírculo y estará escrito con letras latinas con unas medidas de 4 a 7 cm.

El luchador que suba al pódium deberá hacerlo en ropa de competición o con el chándal de su autonomía/país.



- Publicidad

Los competidores están autorizados a llevar el nombre o emblema de su patrocinador en el uniforme de competición o ropa de calentamiento, siempre y cuando no impidan al Juez-árbitro determinar el color del uniforme y la abreviatura de su país o autonomía.

Está terminantemente PROHIBIDAS las marcas o publicidad relacionadas con la pornografía, juegos de azar, drogas, alcohol y tabaco además de contenidos políticos, antisemitas, sexistas, racistas, etc.

- Calzado

Los Grapplers no se les permite llevar calzado durante los combates.

**Nota:** En todas las competiciones continentales y mundiales, la vestimenta de competición, no tendrá parches ni emblemas de los clubes.

- Aspecto de los luchadores

Los Grapplers no podrán llevar vendajes en muñecas, brazos o tobillos salvo en casos de heridas y con autorización facultativa. Estos vendajes estarán cubiertos con una cinta elástica. No está permitido a los luchadores portar objetos que puedan causar algún tipo de lesión al adversario, a modo de ejemplo, collares, pulseras, tobilleras, anillos (dedos de las manos o pies), piercings, prótesis, etc. Las uñas de las manos y de los pies estarán debidamente cortadas y sin bordes cortantes.

En los casos que un Grappler lleve el pelo por debajo de los hombros o el flequillo por debajo de las orejas, llevará un gorro de deporte o recogido con gomas. Los deportistas estarán aseados y el pelo/piel no estará grasiento o resbaladizo. Los Grapplers deben ir bien afeitados o con una barba bien recortada y cuidada.

Los competidores no estarán sudorosos al entrar al tapiz o al comienzo del combate. El Juez-árbitro puede solicitar a un Grappler que se seque en cualquier momento del combate, (en caso de poderse).

Estas reglas deberán ser respetadas rigurosamente por una cuestión de salud e higiene para conseguir un entorno saludable para los atletas.

En el pesaje, un oficial *FELODA/UWW* deberá controlar que todos los luchadores respeten estas exigencias. En el pesaje habrá que advertir a los luchadores de que si su aspecto no es el adecuado no podrán participar en la competición. Si un luchador se presenta en el tapiz con un aspecto no conforme a las exigencias de la *FELODA/UWW*, dispondrá de 2 minutos para mejorar su aspecto o cambiar su uniformidad, en caso contrario perderá el combate por incomparecencia.

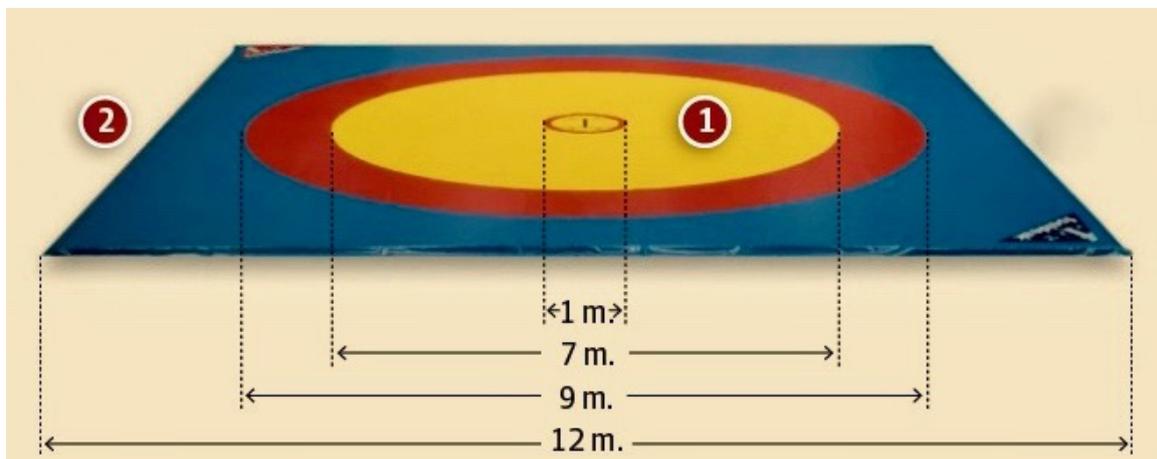
## Artículo 11 – El Tapiz

En las competiciones oficiales bajo la supervisión de la *FELODA/UWW* se utilizarán tapices aprobados y homologados.

El tapiz tendrá unas dimensiones de 10x10 ó 12x12 metros con un círculo de 8 a 10 metros de diámetro y un metro de grosor. En la parte exterior del círculo, habrá una zona de al menos 1 metro llamada área de protección. El tapiz en su conjunto estará bordeado por una protección blanda, compuesta de espuma o similares con al menos 50 cm. de altura que determinarán las salidas de tapiz en función del artículo 15.

El centro del tapiz contendrá un círculo de un diámetro de 1 m., llamado corona, que servirá como punto de partida en los combates.

En el área de protección habrá marcadas dos esquinas, una de color rojo y otra de color azul, donde se situarán los deportistas según el color establecido junto a su entrenador, hasta que el árbitro central, llame a los contendientes al centro del tapiz para comenzar el combate.



## Artículo 12 – Servicio Médico

Cualquier organizador de una competición *FELODA/UWW* debe contar con un servicio médico cuya tarea será efectuar todos los exámenes y asistencia médica durante toda la competición.

El servicio médico estará bajo la autoridad del jefe médico designado por la *FELODA/UWW*. Durante la competición, el servicio médico deberá estar listo para intervenir en caso de accidente o lesión y decidir si el luchador puede continuar el combate o no.

El jefe médico dispone de plenos poderes para interrumpir un combate si considera que uno de los deportistas corre un peligro inmediato. El jefe médico también puede interrumpir un combate si considera que uno de los contendientes no puede continuar el combate. El Grappler no podrá en ningún caso abandonar el tapiz, salvo en caso de lesión grave que requiera una asistencia médica inmediata.

En caso de lesión, el juez-árbitro debe interrumpir el combate y solicitar la intervención del jefe del personal médico.



Jefe Médico deberá:

- Supervisar al personal médico que trabaja durante el evento.
- Realizar todos los exámenes médicos previos a la competición y determinar si los deportistas tienen la aptitud física para participar en los combates.
- Escribir los datos prescritos del atleta en su cartilla/libro de licencia. Si a un atleta se le ha negado el acceso a la competición en interés de su salud y su seguridad, la decisión y la justificación será registrado en su cartilla/libro de licencia.
- Vigilar médicamente toda la competición y estar listos para intervenir en el caso de accidente o lesión, o cuando sea solicitado por el árbitro central.
- Determinar si un atleta está en condiciones de continuar el combate y/o la competición.
- Emitir los certificados médicos y las suspensiones apropiadas a los deportistas que deben retirarse de la competición.
- Preparar y enviar a la *FELODA/UWW* un informe completo de las lesiones que se produjeron durante el evento con fines estadísticos, así como todas las recomendaciones y/o decisiones tomadas en cuanto a las suspensiones de competidores.



## CAPITULO 4

# EL COMBATE

### **Artículo 13 – Duración de los combates**

Benjamines, Escolares y Veteranos	4 minutos
Cadetes, Junior y Sénior	5 minutos

El tiempo será detenido cuando el juez-árbitro pare el combate por cualquier circunstancia. El género no afecta a la duración de los combates.

### **Artículo 14 – Anuncio e inicio de los combates**

Los nombres de ambos contendientes que deban salir al tapiz se anunciarán de manera alta y clara. En casos de inasistencia, se llamará al deportista tres veces en intervalos de al menos 1 minuto entre ellas. Si tras el tercer aviso, el Grappler no comparece en el tapiz, será descalificado y su adversario ganará por incomparecencia.

Si un Grappler no se presenta en el tapiz por causa imputable a la organización, listados incorrectos, mal funcionamiento del sistema de megafonía, nombre erróneo, etc., el combate se deberá celebrarse siempre y cuando, no se haya celebrado la siguiente ronda o finalizado el sistema nórdico.

Una vez llamados, los Grapplers permanecerán en la esquina del tapiz correspondiente al color designado. El Juez-árbitro les requerirá al centro del tapiz, inspeccionará la vestimenta y se asegurará que no estén cubiertos con ninguna sustancia grasienta, pegajosa o se encuentren sudorosos. En los casos que uno de los deportistas no se presente en las circunstancias descritas, será invitado a cambiarse o subsanar las deficiencias disponiendo de 2 minutos. Una vez transcurrido ese tiempo, si el Grappler no regresa al tapiz en las condiciones adecuadas para comenzar el combate, será descalificado por incomparecencia.

Una vez realizada la inspección y aprobada por el Juez-árbitro central, los Grapplers se dan la mano y comenzará el combate en posición neutra al oír el silbato.

## Artículo 15 – Posiciones de inicio y reanudación. Fuera de los límites del tapiz

### ▪ Definición Fuera de los límites del tapiz/Definition of Out of Bounds

#### En pie

Si un competidor sale de los límites tocando el área de protección con un pie mientras no exista un intento proyección o sumisión, el Juez-árbitro pitará para detener el combate y lo reanudará en el centro del tapiz en posición neutra.

En los casos que una acción de proyección o sumisión se haya iniciado dentro del tapiz o con un pie fuera del mismo, el Juez-árbitro permitirá continuar el combate.

#### En suelo

Quando no exista una acción técnica, se entiende fuera de los límites cuando ninguna de las partes de los cuerpos de ambos contendientes se encuentre dentro de la zona de pasividad o cuando cualquier parte del cuerpo de cualquier competidor llega más allá del área de protección. En las circunstancias que hubiere un intento de sumisión o control dominante, se entenderá fuera de los límites, cuando alguno de los Grapplers desde el área de protección, contacte con cualquier parte de su cuerpo con el suelo o la protección habilitada al efecto según artículo 11. En estos casos, el juez-árbitro central restablecerá el combate en el centro del tapiz en la última posición mantenida 3 segundos.

**Aclaración:** En las situaciones que los competidores salgan de los límites ejecutando una acción técnica (proyección, inversión o posición dominante), incluso fuera del área de protección (suelo), el Juez-árbitro deberá esperar 3 segundos antes de detener el combate. Posteriormente, detendrá el mismo, reiniciándolo en el centro del tapiz y adjudicando los puntos de la acción en caso de producirse.

### Ejemplo de salida de los límites del tapiz en suelo



Acción iniciada en la zona de pasividad con un control



Continúa existiendo una situación de control, el combate prosigue en el área de protección. **NO SE DETENDRÁ**

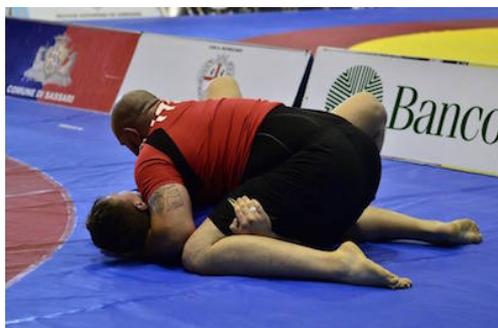


Continúa existiendo una situación de control, el combate prosigue en el área de protección. **NO SE DETENDRÁ**



El combate no se detiene, se esperarán 3 segundos para puntuar la inversión y el control dominante lateral. Una vez finalizada la acción técnica, se detendrá el combate reanudándose en el centro del tapiz según el artículo 15.

**Otras situaciones en suelo. No se detendrá el combate**



Control dominante en el área de protección. Proseguirá el combate



Control dominante en el área de protección. El combate continuará



Intento de sumisión en el área de protección. Prosigue el combate

## Huida

El Grappler que huya del tapiz frente a un ataque, tanto en pie como en suelo, se le anotará una amonestación por pasividad y se otorgará 1 punto al atacante.

Si un deportista sale de los límites del tapiz durante un intento de sumisión (con una defensa correcta), no se detendrá la acción hasta su finalización o el Grappler escape de la sumisión.

En los casos que el Grappler esté sometido en un intento de sumisión y salga intencionadamente del área de protección con el propósito de parar el combate o escapar sin realizar una defensa correcta, será inmediatamente descalificado, (Catch).

Si un deportista fuerza la acción fuera de los límites del tapiz durante un intento de escapar de una sumisión realizando una defensa correcta y sin huir del tapiz, no se detendrá la acción hasta su finalización. En estos casos, el juez-árbitro detendrá el combate, otorgando 1 punto por Ataque de sumisión y reanudará el combate en el centro del tapiz según lo establecido en el presente reglamento.

- Posición neutra de reinicio/neutral restart position

Es ordenado al inicio del combate o cuando los contendientes salgan de los límites del tapiz desde la posición de pie o desde el suelo sin control previo.

**Aclaración:** También se ordenará cuando el Juez-árbitro detenga el combate y la última posición establecida sea en pie. Ejemplo, en una proyección cuando no se realizó un control durante 3 segundos.

Ambos Grapplers, se situarán uno frente del otro con un pie tocando el círculo central (corona) y esperarán al toque de silbato del Juez-árbitro para comenzar el combate.

En la posición de reanudación neutra, ninguno de los dos Grapplers tiene el control.



- Posición de reinicio en guardia cerrada/Closed Guard Restart Position

La posición de reinicio en guardia cerrada es ordenada cuando los Grapplers salen del límite del tapiz durante la lucha en suelo y la última posición asegurada, durante al menos 3 segundos, fuera guardia cerrada.

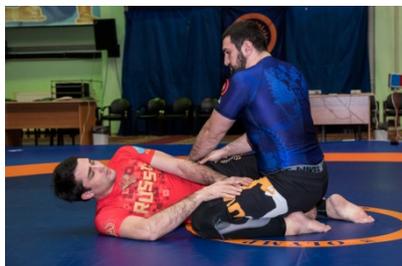
Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: el Grappler situado debajo se coloca con la espalda en el suelo, las manos colocadas en cada lado de su cabeza, rodeando la cintura de su oponente con las piernas y cruzando los pies. El Grappler situado arriba, se colocará de rodillas entre las piernas de su adversario y con las palmas de las manos en el vientre de su oponente.



- Posición de reinicio en media guardia/Half Guard Restart Position

La posición de reinicio en media guardia es ordenada cuando los Grapplers salen del límite del tapiz durante la lucha en suelo y la última posición asegurada, durante al menos 3 segundos, fuera media guardia.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) de la siguiente forma: El Grappler situado debajo se coloca de costado en el suelo, con una pierna entre las piernas del oponente y ambas manos, en el muslo libre de su adversario (la otra pierna estará por el exterior). El Grappler situado arriba, se colocará de rodillas con las manos en la cadera libre del oponente.



- Posición de reinicio en guardia abierta/Open Guard Restart Position

La posición de guardia abierta es ordenada cuando los dos Grapplers salen del límite del tapiz durante la lucha en suelo, y la última posición asegurada por el Grappler que tiene el control, no es un control dominante, una guardia cerrada o una media guardia.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: el Grappler situado debajo se coloca de espaldas hacia el suelo, con las manos apoyadas en los muslos y los pies completamente apoyados sobre el tapiz en el círculo central. El Grappler situado arriba se coloca de rodillas delante de los pies de su adversario y coloca las manos en sus rodillas. Una vez aprobada la posición por el Juez-árbitro, el combate se reanuda al toque del silbato. En la reanudación en guardia abierta, pueden volver a marcarse todas las posiciones de control dominante.



- Posición de reanudación en montada lateral/Side Mount Restart Position

La posición de reinicio en montada lateral es ordenada cuando un Grappler asegura una de las posiciones de control dominante lateral (inmovilización lateral, norte-sur o rodilla en pecho) durante 3 segundos y salen de los límites del tapiz manteniendo el control sobre el adversario.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: el Grappler situado debajo se colocará sobre el tapiz bocarriba (codos visiblemente libres y sus manos situadas en el lateral del oponente) y el Grappler situado arriba, situará sus codos y rodillas sobre el tapiz y pegados a su adversario. Una vez aprobada la posición por el Juez-árbitro, el combate se reanuda al toque del silbato.

En la posición de reanudación en montada lateral, sólo podrán puntuar las técnicas en montada total o trasera.



- Posición de reanudación en montada total/Full Mount Restart Position

La posición de reinicio en montada total es ordenada cuando un Grappler asegura la posición dominante en montada durante 3 segundos y salen de los límites del tapiz manteniendo el control sobre el adversario.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: el Grappler situado debajo se colocará sobre el tapiz bocarriba con sus manos a los lados de su cabeza y el Grappler situado arriba, se sentará encima de su adversario a la altura del abdomen con las piernas a cada lado y colocará sus manos sobre el pecho del oponente. Una vez aprobada la posición por el Juez-árbitro, el combate se reanudará al toque del silbato.

En la posición de reanudación en montada total, sólo podrá puntuar la técnica en montada trasera.



- Posición de reanudación en montada trasera/Back Mount Restart Position

La posición de reinicio en montada trasera es ordenada cuando un Grappler asegura la posición durante al menos 3 segundos por inmovilización trasera y salen de los límites del tapiz tanto en pie como en suelo.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: el Grappler controlado se colocará sentado y ambas manos, agarrarán el antebrazo del adversario que pase por encima de su hombro. El Grappler situado detrás, se colocará sentado tras su oponente colocando sus tobillos en la parte interior de las piernas de su oponente (ganchos), cogerá un brazo y cabeza (brazo arriba, brazo abajo) cerrando con ambas manos. Puede cerrar con mano a muñeca o estrechando ambas palmas de forma perpendicular e indistintamente. No está permitido entrelazar los dedos. Una vez aprobada la posición por el Juez-árbitro, el combate se reanudará al toque del silbato.

En la reanudación de control trasera, no podrán puntuar técnicas de control dominante.



**Nota:** La última posición establecida o asegurada, determinará la posición de reanudación en los casos de interrupción del combate.

- Catch

Si un Grappler intenta llevar la acción fuera de los límites del tapiz para escapar de un intento de sumisión (sin una defensa correcta), el Grappler que huya perderá el combate por “Catch”. En estas situaciones y antes de proclamar la derrota, es recomendable el visionado del vídeo por el Juez-árbitro central, Jefe de tapiz y Controlador para tomar la decisión definitiva.



### Artículo 16 – Puntos técnicos atribuidos a las acciones y a las técnicas

Todas las posiciones y acciones necesitan como mínimo, 3 segundos para asegurarse o puntuar, excepto en el Ataque por derribo (1 punto), amonestaciones y en las técnicas ilegales.

- Definición de guardia, media guardia y guardia cerrada

Guardia, es la posición donde el Grappler de abajo utiliza una o ambas piernas para controlar al oponente y evitar que éste alcance una posición dominante (lateral, montada total o trasera).

Media guardia, es la guardia donde el Grappler de abajo se encuentra tumbado sobre su espalda o costado y tiene atrapada entre sus piernas, una de las piernas del deportista posicionado arriba.



Ejemplos de media guardia

Guardia abierta, es la guardia donde el Grappler situado abajo utiliza ambas piernas, sin cerrarlas, para evitar que su oponente alcance una posición dominante, (en caso que cerrara las piernas alrededor del cuerpo del oponente, se considerará guardia cerrada).



Ejemplo de guardia abierta

Guardia cerrada, Cuando el deportista de abajo tiene a su adversario arriba entre sus piernas con sus pies o piernas cruzadas o en contacto.



Ejemplo de guardia cerrada

**Importante** : Las Guardias no puntúan.

Los saltos a guardia o sentarse con un contacto, tanto en Grappling como en Grappling-Gi (BJJ), serán penalizados con 2 puntos en contra del Grappler que lo ejecute una vez transcurridos 3 segundos. El combate continuará, no se detiene.

Sentarse desde una posición de pie sin contacto durante 3 segundos rehusando el combate en pie será penalizado con una amonestación por pasividad y se otorgará 1 punto al oponente. El árbitro central después de 3 segundos romperá la acción y reiniciará el combate en la posición neutra de pie.

▪ Derribos/Takedowns, (2 ó 3 puntos)

Se otorgan **2 puntos** por derribo a cualquier situación donde la acción comienza en pie finalizando en el suelo y uno de los Grapplers, logre mantener la posición superior con un control durante 3 segundos.



**Derribos**



Menos de 90° respecto al suelo



3 puntos de contacto con el suelo, (rodillas y brazo)



Tres puntos de contacto con el suelo y control con los brazos por detrás

**No son derribos**



Más de 90° respecto al suelo



No hay 3 puntos de contacto con el suelo, (sólo dos manos)



Tres puntos de contacto con el suelo pero sin control con los brazos por detrás

Hay que recordar que los saltos a guardia o sentarse con un contacto son dos puntos en contra del Grappler que lo ejecute pasados 3 segundos, no detiene el combate, aunque existe la siguiente excepción,

Si el salto a guardia es realizado con una técnica voladora de sumisión efectiva (estrangulación o luxación) no empezarán a contarse los 3 segundos necesarios para puntuar por derribo hasta que su oponente se libere (no tiene el control), si se produce, obtendrá 2 puntos por derribo pasados 3 segundos y el Grappler que realizó la guillotina manteniéndola 3 segundos, 1 punto por ataque. En la situación que prospere la sumisión y finalice el combate, el Grappler sometido, no obtendrá los 2 puntos por derribo.

Ejemplo 1: Un Grappler desde la posición en pie salta a la guardia de su oponente realizando una guillotina efectiva, su adversario baja al suelo y después de más de 3 segundos, libera su cabeza y se mantiene arriba con un control durante 3 segundos, obtendrá 2 puntos por derribo y el Grappler que realizó la guillotina, 1 punto por ataque.

Ejemplo 2: Un Grappler desde la posición en pie salta a la guardia de su oponente realizando una guillotina logrando someter a su oponente, ganaría el combate y no habría puntos para su adversario.

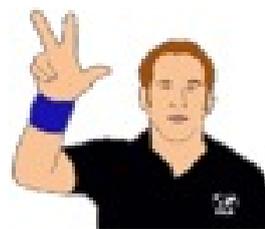
En los casos donde además del derribo/proyección, el Grappler logre establecer una posición dominante, recibirá los puntos correspondientes además de los puntos por derribo.

Ejemplos: 2+3 en derribos más posición lateral, 2+4 en derribos más posición total, 2+4 en derribos más posición trasera.

Se concederán 3 puntos por derribo, en vez de 2, si un Grappler es capaz de proyectar al oponente levantándolo por encima de la altura de su cadera mientras permanece en pie antes de completar la proyección, (proyección de gran amplitud).



Ejemplo de proyección de 3 puntos



3 Puntos

El derribo (Picadas) donde el oponente caiga sobre su propio cuello o cabeza es considerada técnica ilegal (art. 24 acciones y técnicas ilegales).

- Acción rápida de derribo/Fast Takedown Action

Cuando comience el combate desde una Posición de Neutra y dentro de los primeros 3 segundos, se otorgarán 2 puntos adicionales a la puntuación por derribo cuando este se realice sin la interrupción de la acción, sin pérdida del contacto entre los Grapplers y cuando el ejecutante, asegure el control dominando la posición superior durante, al menos 3 segundos.



Ejemplos:

-2 puntos por derribo + 2 puntos de acción rápida de derribo en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra finalizando en una posición no dominante, pero manteniendo un control de 3 segundos.

-3 puntos por derribo de gran amplitud + 2 puntos de acción rápida de derribo en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra finalizando en una posición no dominante, pero manteniendo un control de 3 segundos.

-2 puntos por derribo + 2 puntos de acción rápida de derribo + X puntos por control dominante en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra finalizando en una posición dominante y manteniendo el control de 3 segundos.

-3 puntos por derribo de gran amplitud + 2 puntos de acción rápida de derribo + X puntos por control dominante en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra finalizando en una posición dominante y manteniendo el control de 3 segundos.

- Situaciones de Control

Cuando después de un derribo, el deportista de arriba es capaz de mantener a su oponente en el suelo con la espalda o el costado hacia el suelo y con un ángulo de menos de 90° mientras mantiene contacto con él.

También en los casos donde el oponente se encuentre de frente con el vientre hacia el tapiz (bocabajo) y sea capaz de mantenerlo debajo con 3 puntos de contacto entre brazos (o manos) y rodillas controlándolo desde atrás.

El deportista de arriba no obtendrá el control si está bajo un ataque de sumisión del oponente. Para ser considerado en control debe primero escapar del intento de sumisión. Ejemplo: Un Grappler es derribado y se encuentra bocarriba realizando una guillotina a su oponente que se halla encima en guardia cerrada. Empezarán a contabilizarse los 3 segundos a partir del fin de la técnica de sumisión.

- Inversiones-Raspados/Reversals, (2 puntos)

En las inversiones desde una posición de desventaja o desde una posición inferior (debajo) sin establecimiento directo en una posición dominante se otorgarán 2 puntos si el control se mantiene durante 3 segundos.

En las inversiones desde una posición de desventaja o desde una posición inferior (debajo) con establecimiento directo de un control dominante (inmovilización) durante al menos 3 segundos, será puntuado con 2 puntos (inversión) + los correspondientes a la inmovilización/control dominante.

**Nota:** Se considera control después de una inversión cuando el atleta que está por encima es capaz de mantener al oponente en el suelo con la espalda o el costado en un ángulo inferior a 90 ° desde el suelo mientras se mantiene el contacto con él o en el caso de que el oponente caiga frontal (con vientre hacia el tapiz), y sea capaz de mantenerlo abajo con 3 puntos de contacto entre los brazos y las rodillas mientras lo controla por detrás, teniendo el control de sus brazos.

El atleta que está por encima no se considera que tiene el control si está bajo un ataque de sumisión del oponente.

Para ser considerado en control primero debe escapar del intento de sumisión.



Inversión/Raspado

Ejemplos:

Inversión + control dominante lateral durante 3 segundos = 2 + 3 puntos

Inversión + control dominante total/Montada durante 3 segundos = 2 + 4 puntos

Inversión + control dominante trasera durante 3 segundos = 2 + 4 puntos

**Nota:** Ver situaciones de control en este mismo artículo.

- Posiciones dominantes, (3, 4 y 4 puntos)

Técnicas puntuables y establecidas donde uno de los Grapplers, mantiene controlado a su adversario completamente y sin posibilidad de realizar un contraataque durante al menos 3 segundos.

- Control dominante en montada lateral (3 puntos):

Quando un luchador obtiene el control desde arriba teniendo su cuerpo fuera de las defensas de las piernas de su oponente (Guardia o Media Guardia) mientras mantiene la espalda de su adversario hacia el tapiz menos de 45° durante al menos 3 segundos (se incluyen las posiciones nort-sur y con la rodilla en el estómago).



3 Puntos

*Ejemplos de control dominante en montada lateral:*





Ejemplos de posiciones que **NO** son control dominante en montada lateral:



Espalda con más de 45° respecto al suelo, el pecho no toca el cuerpo del oponente o con un triángulo montado.

- Control dominante en montada total (4 puntos):

Quando un Grappler obtiene el control desde arriba, sentándose en el estómago de su oponente en dirección a su cabeza, con ambas rodillas tocando el suelo en cada lateral del cuerpo del adversario y manteniendo la posición al menos 3 segundos.

Quando un Grappler obtiene el control desde arriba, sentándose en las lumbares de su oponente en dirección a su nuca, con ambas rodillas tocando el suelo en cada lateral del cuerpo del adversario y manteniendo la posición al menos 3 segundos.

Quando un Grappler obtiene el control desde arriba, sentándose en el pecho de su oponente en dirección a sus pies, controlando sus piernas con los brazos y con ambas rodillas tocando el suelo en cada lateral del cuerpo del adversario manteniendo la posición al menos 3 segundos.



4 Puntos

Aclaraciones:

Las piernas del Grappler dominado deben encontrarse siempre entre las piernas del deportista dominante.

No son necesarios los ganchos para realizar el control dominante en montada correctamente.

En los casos que uno de los brazos del Grappler dominado se encuentre atrapado bajo una de las piernas del dominante, la montada será válida si el brazo se encuentra en extensión, pero en las situaciones que, el brazo se encuentre flexionado para escapar, no habrán puntos.

Ejemplos de control dominante en montada total:



Ejemplos de posiciones que **NO** son control dominante en montada total:



Dos brazos debajo de las piernas, una rodilla no está en el suelo, una pierna agarrada, triángulo montado o pierna por encima del nivel de la axila.

▪ Control dominante en montada trasera (4 puntos):

Quando un Grappler en suelo o en pie, domina la espalda del rival con su pecho y los talones de sus pies se encuentran entre los muslos del oponente, sin cruzar las piernas o los pies (en triángulo), manteniendo la posición al menos 3 segundos. Único control dominante que puede anotar en posición de pie.



4 Puntos

Ejemplos de control dominante en montada trasera:



Ejemplos de posiciones que **NO** son control dominante en montada trasera:



Pies cruzados, triángulo corporal y sin ganchos

**Importante** : En las posiciones de control dominante no se otorgarán puntos hasta que el Grappler que domine, libere la cabeza si el deportista dominado la tiene atrapada.

- Sistema de anotación progresiva en las posiciones dominantes

Las puntuaciones de las posiciones dominantes seguirán un sistema progresivo de menor a mayor, es decir, lateral (3 puntos), montada (4 puntos) y trasera (4 puntos).

Si las posiciones dominantes se realizan regresivamente, simplemente, no puntuarán.

Las posiciones dominantes podrán volver a puntuarse de nuevo y de forma progresiva (reseteo), cuando el Grappler dominado recupere cualquier guardia excepto la media guardia, complete una inversión y se mantenga 3 segundos o los luchadores vayan a la posición de pie y la mantengan durante al menos 3 segundos.

Ejemplo: Una vez anotados puntos de control dominante en montada lateral y por montada total, no podrán anotarse puntos por inmovilización lateral o montada nuevamente al menos que, su oponente recupere la guardia cerrada o guardia abierta, complete una inversión o se levante de pie durante al menos 3 segundos.

- El Ataque

Si un Grappler completa un derribo de 3 puntos (gran amplitud) pero no logra mantener una posición de control durante 3 segundos porque el oponente, es capaz de volver a la posición neutra (en pie) o la acción sale fuera de los límites del tapiz antes de una posición de control de 3 segundos, se le otorgará 1 punto por Ataque.

En caso de que un Grappler complete un derribo de 3 puntos (gran amplitud) pero sufre una inversión antes de conseguir el control de 3 segundos, se le otorgará 1 punto por Ataque y su oponente recibirá 2 puntos por derribo si es capaz de mantener el control de 3 segundos desde arriba.

El deportista que intente una técnica de sumisión donde el oponente esté en peligro real de sumisión durante al menos 3 segundos, se le otorgará 1 punto por Ataque cuando el oponente sea capaz de escapar completamente de la sumisión o la acción sale fuera de los límites del tapiz. Es deber del árbitro evaluar lo próximo de la técnica de sumisión de conseguirse.

**Importante:** Los Wristlock (luxaciones/llaves de muñecas) NO puntuarán por ataque.



1 Punto

**Ejemplos de intentos de sumisión reales (puntuables con 1 punto)**



Armbar con brazo extendido más de 90°

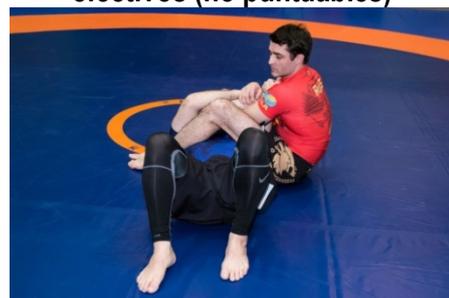


Armbar con brazo extendido más de 90°



Triángulo cerrado/Locked triangle

**Ejemplos de intentos de sumisión no efectivos (no puntuables)**



Armbar con brazo extendido menos de 90° y defendido por su adversario



Armbar con brazo extendido menos de 90° y defendido por su adversario



Triángulo abierto defendido por oponente



Kimura con el brazo en la espalda del oponente



Kimura sin el brazo en la espalda del oponente y éste defendiendo



Kimura con el brazo en la espalda del oponente



Kimura sin el brazo en la espalda del oponente y éste defendiendo



Llave del talón



Bloqueo del tobillo con la pierna no estirada y defendida por el oponente



Toe Hold con torsión hacia el oponente



Pie extendido y puntera no asegurada



Kneebar con hiperextensión de la articulación



Oponente defendiendo la rodilla y pierna no extendida



Triángulo con el brazo atrapado e hiperextendido



Triángulo cerrado pero el oponente defiende con el brazo

### Artículo 17 – Lesión o hemorragia

El Juez-árbitro debe detener el combate y solicitar la interrupción por lesión si un luchador está temporalmente lesionado (ojo hinchado, choque frontal, etc.). Las sumas de estos tiempos de interrupción no podrán superar los 2 minutos por deportista y combate. El tiempo de lesión se contabilizará cuando el Grappler lesionado obtenga asistencia médica efectiva.

Si el Juez-árbitro considera que un Grappler intenta evitar una acción/sumisión simulando una lesión, podrá declarar su descalificación. Del mismo modo, si la lesión es producida como resultado de la aplicación de una técnica ilegal, el Juez-árbitro descalificará al Grappler que haya ejecutado la técnica prohibida.

En los casos de sangrado o hemorragia, el Juez-árbitro interrumpirá el combate reclamando la intervención del servicio médico. Por otro lado, es imprescindible limpiar las manchas de sangre del tapiz, del uniforme de competición, de la piel con ayuda de una solución médica apropiada y recoger todo el material utilizado, una vez comprobado, podrá continuar el combate.

Cuando el uniforme esté manchado de sangre o roto, será inmediatamente se debe sustituirlo. Todos los atletas deben tener disponible otro uniforme de reserva en la esquina del tapiz designada. El entrenador del Grappler tiene la responsabilidad de limpiar todo tipo de manchas (sangre, líquido corporal, etc.) de su deportista y del tapiz.

En el caso de los dos competidores estén al mismo tiempo lesionados o incapacitados y ninguno de ellos pueda continuar, la victoria será para el Grappler obtuvo mayor número de puntos. Si el marcador está empatado, el cuerpo de arbitraje deberá consultar y votar para determinar el ganador legítimo a tenor del artículo 19.



**Nota:** En los casos que un Grappler expulse otros líquidos corporales, se aplicará la misma norma que en el sangrado.

### **Artículo 18 – Interrupción del combate**

Si por alguna razón el combate debe ser interrumpido (lesión/sangre, consulta de los árbitros, etc.), los dos Grapplers se colocarán de pie o sentados en el centro del tapiz mirando a la mesa de los árbitros, no podrán hablar con nadie ni tomar líquidos y esperarán a la llamada del Juez-árbitro para reanudar el combate.

El combate se reiniciará conforme a los mismos criterios de salidas del tapiz a tenor del Art. 15.

### **Artículo 19 – Criterios de decisión**

Excepto en campeonatos continentales, mundiales o de alto nivel, el juez-árbitro central tiene plena autoridad para detener el combate si considera que un Grappler, se encuentra en peligro inminente de lesión grave u observe que no puede soportar una luxación o estrangulación, aunque el deportista no haya abandonado (palmeo, grito de dolor, etc.). La integridad física de los contendientes prevalecerá en todo momento.

Cuando un competidor abandone el combate, sea verbalmente (por gritar o decir “para”, “alto”, “abandono”) o físicamente (tocando al menos dos veces al oponente o colchoneta con su mano/pie), el oponente será declarado ganador de forma inmediata, sin importar la cantidad de puntos acumulados o el tiempo del combate.

Si un competidor pierde el conocimiento como consecuencia de un estrangulamiento realizado con una técnica legal por su oponente o debido a un accidente no derivado de una técnica ilegal, el juez-árbitro central detendrá el combate, ayudará al Grappler inconsciente a recuperar el sentido y declarará vencedor al oponente por sumisión. En estos casos, si el deportista fuera menor de 18 años, como medida de seguridad, no podrá continuar participando en la competición (descalificado por lesión).

Los competidores que pierdan la conciencia por un traumatismo craneal serán descalificados por lesión para el resto de la competición y serán sometidos a revisión por el personal médico.

Cuando un Grappler obtenga una ventaja sobre su oponente de 15 puntos, el Juez-árbitro central detendrá el combate y declarará la victoria por superioridad técnica.

Si al final del tiempo reglamentario, ninguna de las situaciones descritas anteriormente ha ocurrido, el Grappler con el mayor número de puntos técnicos será declarado ganador.

En caso de que hubiera un empate a puntos al final del tiempo reglamentario, el ganador será determinado en función de los siguientes criterios:

1º	El Grappler que anotó la técnica de mayor valor
2º	El deportista con el menor número de amonestaciones

Las amonestaciones por pasividad o amonestaciones por técnicas ilegales, tendrán el mismo valor en los criterios de este artículo.

Si estos criterios no determinan al vencedor, el ganador del combate se decidirá en una prórroga regulada en el artículo siguiente.

### **Artículo 20 – Prórroga**

Se establecerá un periodo de prórroga si al final del tiempo reglamentario, ninguno de los criterios del artículo anterior puede determinar al ganador.

Tendrá una duración de 1 minuto para todas las categorías teniendo el objetivo de someter al oponente desde posiciones específicas.

Se determinará al Grappler que obtenga el derecho a elegir mediante el sorteo con una moneda, donde una cara será de color rojo y la otra de color azul.

El color resultante en el sorteo mediante moneda deberá mostrarse al Jefe de Tapiz, a los deportistas, entrenadores y público. Cuando se exhiba el resultado del sorteo, el Juez-árbitro central mostrará el color resultante coincidiendo con el color de su muñequera, (Rojo/brazo izquierdo-Azul/brazo derecho). El resultado se anotará en la planilla del combate.



El Grappler que obtuvo el derecho a decidir, elegirá una de las siguientes posiciones,

- 1) Posición de reinicio en Montada/Back Mount Restart Position. Se realiza en el centro del tapiz (corona) con los dos Grapplers sentados en el suelo, el Grappler ganador del sorteo pegará su pecho con la espalda de su oponente, colocará sus talones entre los muslos del adversario (ganchos) y cogerá un brazo y cabeza (brazo arriba, brazo abajo) cerrando con ambas manos. Puede cerrar con mano a muñeca o estrechando ambas palmas de forma perpendicular e indistintamente. No está permitido entrelazar los dedos. El Grappler defensor agarrará con ambas manos, el antebrazo que pasa por encima de su hombro del adversario. Una vez aprobada la posición por el Juez-Árbitro, el combate reanudará al toque del silbato.



2) Posición de reinicio en Armbar/Armbar Restart Position. Se realiza en el centro del tapiz (corona), el Grappler defensor se tumbará con su espalda hacia el suelo y la mano libre agarrará unos 5 cm. por encima del tobillo del oponente (puede dejarla en el suelo). El Grappler ganador del sorteo se sentará en el suelo colocando ambas piernas por encima de su adversario y realizando un armbar con el brazo más próximo a la cabeza de su oponente. El brazo libre o bien, agarrará una pierna del oponente o bien, la colocará en el suelo.



El competidor tiene 1 minuto para someter a su adversario, si logra el objetivo, será declarado vencedor. En caso contrario, su oponente será el ganador.

**Importante:** Los puntos por Ataque y amonestaciones no podrán aplicarse en este período.

### **Artículo 21 – Reclamación y Petición de Video**

Esta posibilidad sólo estará disponible durante las competiciones donde el control de vídeo esté formalmente establecido por la UWW/FELODA u organización responsable.

Ninguna reclamación podrá presentarse a la finalización del combate y en ningún caso, el resultado será modificado después de una victoria declarada en el tapiz.

Una reclamación puede ser solicitada durante el combate si el Juez-árbitro principal (Controlador) o el Entrenador de un Grappler consideran la existencia de un error arbitral.

La reclamación, es el acto que permite a un Entrenador, en nombre del Grappler que representa, detener el combate y solicitar al cuerpo arbitral, reconsiderar la puntuación técnica atribuida visionando para ello, el vídeo.



El Entrenador que desea presentar una reclamación, lanzará una esponja dentro de los 10 segundos después de los puntos atribuidos o no a la situación controvertida. El Juez-árbitro central, interrumpirá el combate cuando sea posible y sin entorpecer acciones técnicas en ejecución. Una vez detenido el combate, preguntará al Grappler si confirma la reclamación de su Entrenador, si desestima, el combate continuará. En caso estimatorio, se revisará la valoración técnica otorgada mediante el visionado del vídeo por el cuerpo arbitral de ese tapiz junto al Controlador, en caso de modificar su decisión se actualizarán los marcadores, se devolverá la esponja a su Entrenador y continuará el encuentro. Si la reclamación no prosperara y el cuerpo arbitral junto al Controlador, confirman la puntuación, perderá la reclamación y 3 puntos se concederán al oponente retirando la esponja, perdiendo el derecho a otra reclamación durante ese combate.

Exclusivamente el cuerpo de arbitral de ese tapiz, junto con el Árbitro Principal (Controlador), visualizarán la acción en vídeo y emitirán un fallo definitivo. En caso de desacuerdo, el Controlador de la competición tendrá la última palabra y decisión definitiva.

Únicamente las acciones técnicas o situaciones podrán ser reclamadas, por tanto, en ninguna situación, las amonestaciones, pasividades o técnicas ilegales serán motivo de impugnación.

En incidencias técnicas o donde el visionado del vídeo no permita ver la acción impugnada adecuadamente, (ángulo de la cámara equivocada, etc.), la reclamación se considerará nula y la esponja devuelta al entrenador continuando el combate.

Después de una reclamación con independencia del resultado, el combate comenzará según el tenor del artículo 15 (reanudaciones).

La reclamación y petición de vídeo no estarán permitidas en competiciones cuya categoría de edad sea inferior a los 18 años.

## **Artículo 22 – Puntos de la clasificación**

Los puntos de clasificación obtenidos por los Grapplers después de cada combate determinarán su clasificación final y servirán para determinar los resultados en las competiciones por equipos.

- Victoria por Sumisión (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente)

Se produce cuando un Grappler admite su derrota, sea verbalmente (por gritar o decir “para”, “alto”, “abandono”) o físicamente (palmeando dos veces al oponente o colchoneta con su mano/pie). Excepto en campeonatos continentales, mundiales o de alto nivel, el juez-árbitro central tiene plena autoridad para detener el combate si considera que un Grappler, se encuentra en peligro inminente de lesión grave u observe que no puede soportar una luxación o estrangulación, aunque el deportista no haya abandonado (palmeo, grito de dolor, etc.). La integridad física de los contendientes prevalecerá en todo momento, (artículo 19).

- Victoria por Descalificación (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente)

Cuando un Grappler es expulsado del combate o de la competición por los motivos recogidos en el presente reglamento.



▪ Victoria por Abandono/Lesión (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente)

Se produce cuando un Grappler no puede continuar el combate por cualquier motivo o cuando el servicio médico declare una lesión y por lo tanto, incapaz de proseguir. En estos casos, el entrenador también puede solicitarlo, lanzando una toalla al tapiz.

▪ Victoria por Incomparecencia (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente)

Sucede cuando uno de los Grapplers no se presenta en el tapiz para comenzar el combate después de tres avisos a tenor del artículo 14. También cuando un Grappler no cumple con las normas de uniformidad y transcurrieran los 2 minutos de subsanación. Si un deportista estuviera lesionado, salvo imposibilidad, deberá salir al tapiz para que el Juez-árbitro central levante la mano al vencedor.

**Nota:** Los Grapplers que no se presenten a un combate sin certificado médico, no podrán continuar participando durante toda la competición (incluso en otros estilos) y serán eliminados de la clasificación final.

▪ Victoria por Superioridad Técnica (4 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente)

Se produce cuando un Grappler obtiene una ventaja de 15 puntos o más sobre su oponente.

▪ Victoria por Decisión (3 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente)

Cuando al finalizar el tiempo reglamentario, el Grappler vencedor obtiene una ventaja menor de 15 puntos sobre su oponente.

▪ Victoria en Prórroga Decisión (2 puntos para el ganador – 0 puntos para el oponente)

La victoria durante el tiempo de prórroga se produce cuando uno de los contendientes es declarado ganador.



## CAPITULO 5

# INFRACCIONES TÉCNICAS

### Artículo 23 – La Pasividad

Es deber de los Grapplers, mantenerse constantemente activos durante el combate con el fin de mejorar su posición o someter al oponente haciendo todo lo posible para que la acción permanezca dentro de los límites del tapiz.

Cuando el Juez-árbitro central constate que un Grappler se muestra pasivo, en primer lugar, estimulará la acción dándole órdenes verbales (“Acción rojo/azul”) sin interrumpir el combate. Si después de unos 15 segundos, el deportista continuara mostrándose pasivo no cambiando de actitud a pesar de las advertencias verbales del Juez-árbitro, éste indicará la pasividad levantando el brazo correspondiente al color del deportista pronunciando “Pasivo rojo/azul” y otorgará 1 punto a su oponente sin interrumpir el combate.

Si pasados otros 15 segundos desde la amonestación anterior y el Juez-árbitro central continúe estimulado el combate a través de órdenes verbales (“Acción rojo/azul”), indicará nuevamente la pasividad levantando el brazo correspondiente al color del Grappler pasivo pronunciando “Pasivo rojo/azul” y otorgará otro punto a su oponente y así sucesivamente, hasta su descalificación en caso de producirse una 4ª advertencia por pasividad.

No podrá amonestarse por pasividad, si previamente no hay estímulo a través de órdenes verbales del Juez-árbitro central (“Acción rojo/azul”) en cada una de ellas, (1ª, 2ª...).

Los órdenes verbales, deben darse tanto al Grappler pasivo como a su entrenador.

1ª Pasividad	1 punto en contra	---
2ª Pasividad	1 punto en contra	---
3ª Pasividad	1 punto en contra	<i>Requerir al Controlador</i>
4ª Pasividad	Descalificación	<i>Controlador presente</i>



En los casos que el Juez-árbitro detuviera el combate, éste se reanudará según el artículo 15. Cada amonestación por pasividad deberá reflejarse en la planilla del combate.

**Nota:** Es recomendable que antes de descalificar a un deportista por pasividad, se requiera la presencia del Controlador.

▪ Tipos de actitud pasiva

- Intentar neutralizar o impedir una acción, rehuyendo el contacto.
- Retrasar el comienzo del combate comunicándose con el entrenador.
- Salir del tapiz sin permiso del Juez-árbitro.
- Tardar demasiado en volver al centro del tapiz para la reanudación del combate.
- Posición de reinicio/reanudación incorrecta.
- Abusar de los tiempos muertos.
- Posicionarse de forma constante cerca del límite del tapiz con el fin de evitar técnicas puntuables al adversario.
- Dejarse caer al tapiz con el fin de evitar una acción.
- Empujar al adversario más allá de los límites del tapiz.
- No intentar mejorar su posición permaneciendo inactivo.
- Huir de los límites del tapiz.
- Sentarse en el suelo sin contacto con el oponente mientras éste se encuentra de pie, o si el atleta que está luchando en suelo por arriba se levanta durante la lucha en suelo sin tratar de conseguir una posición dominante o una sumisión.
- Posición de reinicio/reanudación incorrecta.
- Comenzar antes del pitido del Juez-árbitro en una reanudación.

**Nota:** En los casos que el Grappler esté sometido en un intento de sumisión y salga intencionadamente del área de protección con el propósito de parar el combate o escapar sin realizar una defensa correcta, será inmediatamente descalificado.



## **Artículo 24 – Técnicas y acciones ilegales**

Si las acciones de uno o ambos Grapplers violan el código de ética y deportividad de forma fragante de la UWW/FELODA, el Juez-árbitro central podrá descalificarle del combate o de la competición. El Juez-árbitro debe informar a la UWW/FELODA sobre la infracción cometida para que se revise su afiliación a la misma.

Si un Grappler es lesionado por una acción ilegal de su contendiente y no puede continuar el combate, éste último perderá el combate, (artículo 17).

En la primera infracción se otorgará en 1 punto para su oponente, en la segunda otro punto y en la tercera otro más y en la 4ª infracción conllevará la descalificación.

1ª Técnica ilegal	1 punto en contra	---
2ª Técnica ilegal	1 punto en contra	---
3ª Técnica ilegal	1 punto en contra	<i>Requerir al Controlador</i>
4ª Técnica ilegal	Descalificación	<i>Controlador presente</i>

**Nota:** Cualquier acción ilegal ejecutada para evitar que el oponente complete una sumisión conllevará la inmediata descalificación. La expulsión por técnica ilegal significa la expulsión del campeonato y la pérdida de medalla.

### ▪ Técnicas ilegales:

- Agarres intencionados a la vestimenta del contendiente, (excepto en Grappling-Gi).
- Ataques a la boca, ojos, orejas, nariz, genitales o tirar del pelo.
- Coger menos de 4 dedos de las manos o pies.
- Combinaciones de proyecciones y técnicas sobre articulaciones o en contra de ellas.
- Cubrirse la piel con cualquier sustancia, gases, cremas o cualquier material protector sin autorización médica y del Juez-árbitro.
- Discusiones, insultos o ademanes irrespetuosos contra adversario, entrenadores, Jueces-árbitros o miembros de la organización.
- Fingir una lesión.
- Intencionalidad en romper huesos o articulaciones.
- Luxaciones del talón en torsión, excepto americana al pie.
- Luxaciones sobre pequeñas articulaciones.
- Picadas, es decir, proyecciones o lanzamientos desde la posición en pie sobre la cabeza o cuello del adversario.
- Puñetazos, bofetadas, patadas, rodillazos, golpes con antebrazos, codazos, cabezazos, morder, rasgadura de la barbilla y similares.
- Slams por encima de la cadera con proyección contra el tapiz, (brutalidad). Podría ser eliminado directamente.
- Estrangular al adversario con el cinturón, (Grappling Gi)
- Técnicas al cuello, (crucifijo, Doble Nelson desde la posición de arriba, Full Nelson, Abrelatas, etc.). Atención: Es legal apalancar el cuello mientras se ejecuta una estrangulación legal (ejemplo, en una guillotina o una estrangulación trasera desnuda)
- Tirarse, lanzarse o saltar sobre la espalda del adversario cuando se encuentra en el suelo.
- Utilización de los dedos en técnicas de estrangulación, garganta, tráquea, cuello en general.

▪ Restricción por edad:

En las categorías de benjamines y escolares, no están permitidas realizar guillotinas ni técnicas de piernas, pies o rodillas que suponga algún tipo de torsión, (en extensión está permitida).

**Notas:**

Cuando se comete una técnica ilegal se detendrá el combate, (excepto en la ejecución fehaciente de una técnica de sumisión del adversario), se indica la amonestación y se anotarán los puntos, advirtiendo al Grappler y a su entrenador la comisión de la ilegalidad. El combate se reanudará en la posición donde se haya detenido el combate (artículo 21).

En los casos que el Grappler esté bajo un intento de sumisión y salga intencionadamente del área de protección con el propósito de parar el combate o escapar sin realizar una defensa correcta, será inmediatamente descalificado, (artículo 15. Huida).

En las advertencias verbales nunca se detiene el combate, sólo cuando sea penalizado el deportista.

**Ejemplos de Técnicas ilegales**



Can Opener, (Neck Crank)



Doble Nelson, (Full Nelson)



Crucifijo, (Crucifix Neck Crank)



Torsión de cervicales, (Chin ripping)



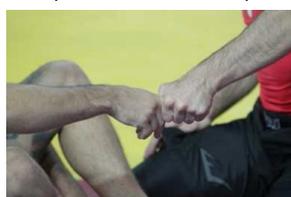
Gacho del talón interior, (Inside Heel Hok)



Gacho del talón exterior, (Outside Heel Hok)



Heel hook con Americana, (Heel hook with Americana)



Agarres a menos de 4 dedos, manos o pies, (Holding less than 4 Fingers)

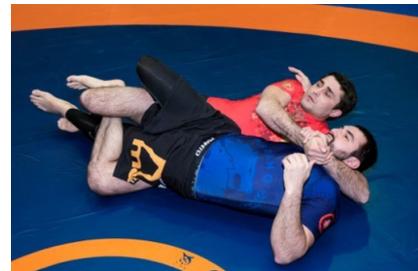


Presión con dedos al cuello, (Choking using finger grip)



Neck crank, sería legal con la mano al cuello (Ezequiel)

Neck crank, sería legal con la mano al cuello (Ezequiel)



Espinal lock

### **Artículo 25 – Código de ética y deportividad**

El Comité Nacional de Grappling se remite al Reglamento de Disciplina de la *FELODA* y al Código de ética de la *UWW* condenando cualquier forma de agresión, acoso, brutalidad o violencia en el recinto de la competición. Los participantes deben respetarse y tratar con el mismo respeto a los Jueces-árbitro, entrenadores, miembros del personal y espectadores. Cualquier comportamiento que viole estos principios, conllevará la descalificación de la competición, revisión de la afiliación y sanción a la *UWW/FELODA*. Cualquier acto antideportivo deberá ser puesto en conocimiento del jefe de los Jueces-árbitros y del director de competición para que puedan tomar las medidas pertinentes.

Cualquier persona, entrenador, atleta o seguidor (fan) que viole el código de ética y deportividad por primera vez, recibirá una tarjeta amarilla. En el caso de una segunda violación, se le exhibirá una tarjeta roja significando, la expulsión del evento deportivo.

Si los Jueces-árbitros centrales consideran que el comportamiento va mucho más allá de una violación normal, podrán mostrar directamente la tarjeta roja.

Tarjeta amarilla	1 punto en contra del Grappler/Equipo
Tarjeta roja	2 puntos en contra del Grappler/Equipo y expulsión

La exhibición de las tarjetas, serán reflejadas en la planilla del combate.

Todos los atletas que participen en eventos deportivos promocionados por la *FELODA/UWW*, estarán sometidos a los reglamentos Federativos, normativas Internacionales o Nacionales, a la *Agencia Mundial Antidopaje*, a la *Agencia Española de Protección de la Salud en el Deporte (en adelante AEPSAD)*, *Comisión Antidopaje FELODA* u otros organismos competentes (artículo 4). El Comité Ejecutivo *UWW* o el Comité Disciplinario *FELODA* estudiarán los casos reincidentes y aplicarán las sanciones previstas en sus reglamentos disciplinarios.

#### Ejemplos de violaciones de conducta

- Argumentando e interrumpiendo el combate.
- Ponerse de acuerdo sobre el resultado del combate.
- Maldiciendo durante el partido.
- Ser agresivo hacia los árbitros.



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS  
*SPANISH WRESTLING FEDERATION*

- Amenazar o insultar a los árbitros.
- Entrar en contacto físico con los árbitros
- Lanzar objetos.
- Negándose a permanecer en el tapiz en la declaración del vencedor.



## CAPITULO 6

# EL CUERPO ARBITRAL

### Artículo 26 – Composición

En todas las competiciones de la *FELODA/UWW*, el equipo arbitral en cada combate y tapiz estarán formado por:

- Juez-árbitro central.
- Jefe de Tapiz.

Además, habrá un Juez-Árbitro Principal o Controlador responsable de las competiciones bajo la responsabilidad de la *FELODA/UWW*.

La categoría de los Jueces-árbitros determinarán los combates a participar y se dividirán en,

- Categoría I. Rondas eliminatorias, repescas, semifinales y finales.
- Categoría II. Rondas eliminatorias, repescas y semifinales.
- Categoría III. Rondas eliminatorias y repescas.

Los Examinandos, en función de la categoría al ascenso, se tendrán en cuenta los puntos anteriores, en los casos de optar a la Categoría III, exclusivamente podrán arbitrar en las rondas eliminatorias.

Las decisiones del Juez-árbitro central serán prioritarias, pero éste podrá consultar al Jefe de tapiz si fuera necesario. Si el Juez-árbitro central tuviese una categoría inferior a Nacional I, predominarán las decisiones del Jefe de Tapiz. Predominarán las decisiones del Jefe de Tapiz en los eventos Nacionales e Internacionales que sean determinados por la *FELODA/UWW*.

Los Jueces-árbitros en eventos Nacionales e Internacionales, necesariamente estarán en posesión de la titulación correspondiente expedida y validada por la *FELODA/UWW*.

En las competiciones Nacionales e Internacionales, los miembros del cuerpo arbitral, en ningún caso, podrán ser de la misma nacionalidad o autonomía.

La sustitución de un Juez-árbitro durante un combate, estará estrictamente prohibida, salvo en casos de grave enfermedad certificado por un médico.



## **Artículo 27 – Uniformidad del Cuerpo Arbitral**

Cuando ejerciten sus funciones, el cuerpo arbitral: Jueces-árbitros centrales, Jefes de tapiz y Controlador deberán estar uniformados de la siguiente forma:

- Polo negro de manga larga o corta.
- Pantalón gris/negro(\*) con cinturón negro.
- Zapatillas o calzado deportivo negros y calcetines del mismo color.
- Silbato.
- Puñetas/muñequeras, (roja/blanca muñeca izquierda y azul muñeca derecha).
- Guantes desechables de uso higiénico.
- Dos tarjetas, amarilla y roja.
- Moneda figurando en cada lado el color rojo y azul, (prórrogas).

(\*) Pantalón gris en eventos Nacionales (FELODA) y pantalón negro en Internacionales (UWW).

**Juez-árbitro en Grappling-Gi:** La muñequera de color rojo podrá sustituirse por una de color blanco.

La uniformidad del cuerpo arbitral deberá ser aprobada y homologada por la *FELODA/UWW*. Queda prohibida la publicidad excepto por aprobación de la *FELODA/UWW*.

## **Artículo 28 – Funciones generales**

El cuerpo arbitral tiene el deber de cumplir y desempeñar las funciones descritas en el presente reglamento, además del cumplimiento de cuantas circulares, normas, disposiciones y funciones se establezcan por la organización en el desarrollo de las competiciones.

El Juez-árbitro central y el Jefe de tapiz no podrán hablar con nadie durante el combate, salvo si deben hacerse alguna consulta en el ejercicio de sus funciones. En caso de controversias entre ambos, requerirán la presencia del Controlador.

### ▪ **Juez-árbitro central**

- Atribución de puntos y/o amonestaciones.
- Comienzo, interrupción y finalización de los combates.
- Declarar al vencedor en los combates de forma legítima.
- Empleará el vocabulario y signos aprobados por la *FELODA/UWW*.

### ▪ **Jefe de tapiz**

- Atribución de puntos y/o amonestaciones mediante paletas, la mano o sistemas electrónicos.
- Declarar al vencedor en los combates de forma legítima.
- Empleará el vocabulario y signos aprobados por la *FELODA/UWW*.
- Confección de la planilla de combate, (puntos, amonestaciones, firma, etc.)
- Comunicar el resultado al Juez-árbitro para proclamar al vencedor.



#### ▪ Controlador

- Distribuir a los Jueces-Árbitros en el pesaje, control médico y en los tapices.
- Tendrá la última palabra en las controversias entre el cuerpo arbitral.
- Revisar las reclamaciones de vídeo.

#### Artículo 29 – El Juez-árbitro central

El Juez-árbitro central es el responsable de dirigir correctamente el combate en el tapiz según las reglas oficiales de la *FELODA/UWW*. Debe hacerse respetar por los deportistas y ejercer plena autoridad sobre ellos para que obedezcan inmediatamente a sus órdenes e instrucciones. Del mismo modo, dirigirá el combate sin tolerar intervenciones exteriores inoportunas.

Después de la ejecución de una técnica (si es válida y ejecutada dentro de los límites del tapiz), otorgará con los dedos y el brazo levantado del mismo color del Grappler que lo realizó, el número de puntos atribuidos correspondientes.

#### ▪ Obligaciones del Juez-árbitro central

- Utilización del silbato para dar comienzo, interrumpir o finalizar los combates.
- Ordenar a los deportistas dirigirse al centro del tapiz desde sus esquinas para comenzar el combate.
- Revisar la uniformidad de los deportistas, obligándoles a cambiarse dentro del tiempo establecido en caso de incumplimiento según literal del artículo 10.
- Inspeccionar la piel de los Grapplers con el fin de detectar posibles sustancias grasientas o pegajosas.
- No dar la espalda a los competidores o despistarse en algún momento con el riesgo de perder el control del combate.
- No obstaculizar la vista del Jefe de Tapiz, (sobre todo en una sumisión inminente).
- Estimular verbalmente al Grappler pasivo sin interrumpir el combate y amonestarle si fuera necesario.
- Asegurarse que los deportistas no descansen durante el combate con algún pretexto, (secarse, sonarse la nariz, fingir lesiones, etc.). En este caso, el Juez-árbitro central detendrá el combate amonestará al Grappler en cuestión y otorgará 1 punto a su oponente.
- Cambiar de posición en cualquier momento (rodillas, costado, etc.) en el tapiz o alrededores para obtener mejor visión en una sumisión inminente.
- Interrumpir el combate y proclamar la victoria por superioridad cuando en la puntuación entre los Grapplers superen los 15 puntos de diferencia. En esta situación, el Juez-árbitro central deberá esperar hasta la finalización de un ataque o contraataque.
- Durante el desarrollo del combate, no se acercará demasiado a los deportistas cuando estén en posición de pie, en cambio, deberá acercarse si están en suelo.
- Estar preparado para detener el combate si los deportistas salen de los límites del tapiz.
- Valorar si una técnica efectuada en los límites del tapiz es válida.

- En las reanudaciones, ordenar rápidamente y con claridad la posición de comienzo a tenor del artículo 15.
- Interrumpir el combate en el momento exacto si fuera necesario.
- Utilizar el silbato para detener el combate después que un Grappler haya perdido por sumisión (palmeo, grito, verbalmente, etc.).
- Quitar la mano a un deportista que esté tirando de la vestimenta de su oponente.
- Asegurarse que los Grapplers permanecen en el tapiz hasta el anuncio del resultado del combate.
- Proclamar al vencedor (levantando el brazo) previo acuerdo con el Jefe de tapiz.
- Penalizar las acciones por violaciones a las normas, antideportividad o brutalidad.
- Indicar si ha habido control o no, en situaciones que se requieran.

### Señalización del Juez-árbitro Central



Entrada al tapiz



Posición neutra



Posición de reinicio en guardia cerrada



Posición de reinicio en media guardia



Posición de reinicio en guardia abierta



Posición de reanudación en montada lateral



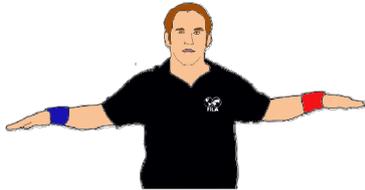
Posición de reanudación en montada total



Posición de reanudación en montada trasera



Señalización del árbitro, "Control"



Señalización del árbitro, "No control"



Amonestación Pasividad Grapper rojo



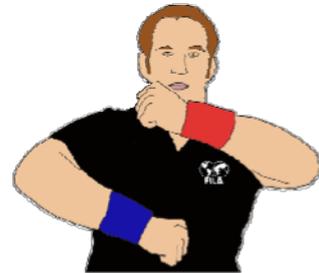
Amonestación Pasividad Grapper azul



Sorteo prórroga rojo



Sorteo prórroga azul



Inversión/raspado



Salida del Tapiz



1 Punto



2 Puntos



3 Puntos



4 Puntos



Técnica ilegal



Descalificación, "Catch"



### **Artículo 30 – El Jefe de Tapiz**

El Jefe de Tapiz seguirá atentamente el combate y no se distraerá bajo ningún pretexto. Después de cada acción y basándose en las indicaciones del Juez-árbitro central, reflejará los puntos atribuidos tanto en la planilla de combate como en el marcador situado cerca de él. El marcador debe ser visible tanto para los espectadores como para los luchadores.

El Jefe de tapiz debe escribir una P (señalar en el recuadro en la planilla) en la planilla de combate cada vez que un luchador reciba una amonestación por pasividad y marcar de la manera adecuada las amonestaciones por huida del tapiz, técnicas ilegales o reanudación incorrecta del combate en la columna del luchador que ha cometido la falta. En la planilla de combate debe asimismo indicar claramente el tiempo transcurrido en el caso de una victoria por “Catch”, superioridad técnica, abandono, etc. Al final del combate, debe firmar la planilla de combate e indicar el resultado tachando el nombre del perdedor y poniendo el nombre del ganador dentro de un círculo.

#### **▪ Obligaciones del Jefe de Tapiz**

- Confeccionar la planilla de combate, (puntos, amonestaciones, etc.)
- Conteo de puntos.
- Controlar la duración de los combates.
- Mantener un ángulo de vista diferente en situaciones de sumisión.
- Controlar el tapiz y a los deportistas después de la limpieza de sangre.
- Declarar la prórroga.
- Confirmar el ganador al Juez-árbitro central.



## CAPITULO 7

# DISPOSICIONES FINALES

La *FELODA* de acuerdo con la *UWW*, se reserva el derecho de efectuar en cualquier momento los cambios o actualizaciones necesarias de las presentes reglas.

En caso de controversias sobre su aplicación, la interpretación se hará sobre el texto en inglés que será el único fidedigno.

Los participantes en las competiciones de Grappling aceptan no recurrir a los tribunales civiles en caso de reclamación. Cualquier discrepancia será dirimida en primera instancia por el Comité Nacional de Grappling, siendo el Comité Ejecutivo de la *FELODA* el órgano de apelación. Si no se alcanza ningún acuerdo, la parte demandante podrá apelar a la última instancia, corriendo con todos los gastos, ante el Tribunal de Arbitraje Internacional (TAS) con sede en Lausanne, Suiza.



### Anexo I. Vocabulario

- ✓ **Acción:** Mandato del Juez-árbitro central para estimular al Grappler pasivo, previo al anuncio de una amonestación por pasividad.
- ✓ **Amplitud:** Proyección donde el proyectado describe con su cuerpo, un gran arco en el espacio durante su caída.
- ✓ **Anuncio del combate:** Comienzo del combate una vez convocados ambos luchadores a presentarse sobre el tapiz.
- ✓ **Benjamines:** Categoría de edad entre 12 y 13 años.
- ✓ **Cadete:** Categoría de edad entre los 16 y 17 años.
- ✓ **Catch:** Cuando el Juez-árbitro, al observar un intento de sumisión, presiente que el luchador no podrá deshacerse de la técnica sin lesionarse.
- ✓ **Categorías de edad:** Clasificación de los deportistas en función de su fecha de nacimiento.
- ✓ **Categorías de peso:** Clasificación de los deportistas en función de su peso en kilogramos o libras.
- ✓ **Controlador:** Juez-árbitro principal, representante de la FELODA, responsable de la supervisión y coordinación de la competición. Tiene la última palabra en los casos de controversias.
- ✓ **Coordinador de la competición:** Representante del Comité Mundial/Nacional de Grappling responsable de la supervisión y coordinación de la competición. Es el que tiene la última palabra en caso de controversia.
- ✓ **Descalificación:** Cuando un Grappler queda excluido de una competición por razones específicas reguladas en el reglamento de Grappling.
- ✓ **Descanso obligatorio:** Derecho del Grappler al descanso entre combates de al menos 15 minutos.
- ✓ **Director de la competición:** Persona responsable del Comité de Organización FELODA/UWW en las competiciones oficiales.
- ✓ **Escolar:** Categoría de edad entre 14 y 15 años.
- ✓ **Examen médico:** Chequeo realizado por el equipo médico oficial de la organización antes del pesaje, donde se examinan a los deportistas para determinar su participación o no en un evento deportivo.
- ✓ **Hoja/Planilla de combate:** Hoja en la que se escriben y contabilizan los puntos de las acciones y técnicas, así como las penalizaciones e infracciones.
- ✓ **Huida de técnica:** Cuando un Grappler evita el contacto con su adversario para impedirle iniciar o ejecutar una técnica.
- ✓ **Huida de tapiz:** Cuando un deportista utiliza el límite del tapiz de manera intencionada para impedir que su adversario marque o le someta.
- ✓ **Incomparecencia por razones médicas:** Cuando un Grappler no puede comenzar o continuar un combate por razones de lesión o de enfermedad.
- ✓ **Incomparecencia:** Cuando un deportista no se presenta en el tapiz para el combate cuando haya sido anunciado según las reglas.
- ✓ **Jefe de emparejamiento:** Persona encargada de la secretaría de la competición.
- ✓ **Jefe del personal médico:** Persona responsable del personal médico en una competición.
- ✓ **Jefe de tapiz:** Persona encargada de asistir al juez-árbitro central, escribir los puntos en la planilla de combate y las funciones recogidas en el presente reglamento.



- ✓ **Juez-árbitro central:** Responsable en el tapiz cuya función es dirigir el combate, dar inicio y poner fin a las acciones, determinar las posiciones de reanudación del combate y señalar los puntos atribuidos al Jefe de tapiz.
- ✓ **Júnior:** Categoría de edad entre 18 y 19 años.
- ✓ **Oficial de emparejamiento:** Oficial responsable de emparejar a los participantes y de registrar los resultados de los combates.
- ✓ **Open/suelte:** Mandato del Juez-árbitro central para solicitar a un Grappler que suelte los dedos del adversario.
- ✓ **Pasividad:** Inactividad de un Grappler durante un combate conllevando, amonestaciones y penalizaciones de puntos.
- ✓ **Pasivo:** Anuncio del Juez-árbitro central en una amonestación del Grappler inactivo.
- ✓ **Posición neutra:** Ningún Grappler tiene el control. Los Deportistas se mantienen en el centro del tapiz con los pies en el círculo central.
- ✓ **Primera elección:** Grappler que gana el sorteo en la prórroga y obtiene la elección en la posición de reanudación.
- ✓ **Progresión de las posiciones al suelo:** Forma de avance de los controles dominantes en suelo que determina una creciente puntuación, (inmovilización lateral > inmovilización total > inmovilización posterior).
- ✓ **Prórroga:** En situaciones de empate al final del tiempo reglamentario. Hay un periodo de 1 minuto.
- ✓ **Senior:** Categoría de edad de más de 20 años.
- ✓ **Sorteo:** Atribución de un número a cada deportista en el momento del pesaje. Este número determina su posición en el cuadro de competición.
- ✓ **Veteranos:** Categoría de edad entre 35 y 60 años.
- ✓ **Victoria por Sumisión (5-0):** Cuando un Grappler se encuentra en una situación de sumisión de la que no podrá salir sin lesionarse y solicite la detención del combate mediante señal verbal o golpeando el tapiz.
- ✓ **Victoria por Abandono/Lesión (5-0):** Se produce cuando un Grappler no puede continuar el combate por cualquier motivo o cuando el servicio médico declare una lesión y por lo tanto, incapaz de proseguir. En estos casos, el entrenador también puede solicitarlo, lanzando una toalla al tapiz.
- ✓ **Victoria por Decisión (3-0):** Cuando al finalizar el tiempo reglamentario, el Grappler vencedor obtiene una ventaja menor de 15 puntos sobre su oponente y éste sin puntos técnicos.
- ✓ **Victoria por Descalificación (5-0):** Cuando un Grappler es expulsado del combate o de la competición por los motivos recogidos en el presente reglamento.
- ✓ **Victoria por Incomparecencia (5-0):** Sucede cuando uno de los Grapplers no se presenta en el tapiz para comenzar el combate después de tres avisos a tenor del artículo 14. También cuando un Grappler no cumple con las normas de uniformidad y transcurrieran los 2 minutos de subsanación. Si un deportista estuviera lesionado, salvo imposibilidad, deberá salir al tapiz para que el Juez-árbitro central levante la mano al vencedor.
- ✓ **Victoria por Superioridad Técnica (4-0):** Se produce cuando un Grappler obtiene una ventaja de 15 puntos sobre su oponente y éste sin puntos técnicos.
- ✓ **Victoria en Prórroga Decisión (2-0):** La victoria durante el tiempo de prórroga se produce cuando uno de los contendientes anote el primer punto.



## Anexo II. Cambios Reglamentarios Versión 2.2, enero 2017

### Varios artículos

- Cambio de denominación, *Grappling* y *Grappling-Gi*.
- Incorporación de varias fotografías explicativas.

### Artículo 6. Sistema de competición

- Introducción de *criterios de clasificación en el sistema Nórdico*.

### Artículo 9. Categorías de edad y peso

- Introducción de limitación. *Los Atletas sólo podrán participar en un grupo de edad cada día*.

### Artículo 10. Uniforme y aspecto de los Grapplers

- Uniforme de competición en Grappling. Las mallas (leggings), sólo estarán permitidas si van debajo del pantalón de competición.

- Calzado. No está permitido ningún tipo, tanto en Grappling como en Grappling-Gi

- Limitación de contenido Publicitario. *Está terminantemente PROHIBIDAS las marcas o publicidad relacionadas con la pornografía, juegos de azar, drogas, alcohol y tabaco además de contenidos políticos, antisemitas, sexistas, racistas, etc.*

### Artículo 14. Anuncio e inicio de los combates

- Tres llamadas al tapiz en intervalos de 1 minutos cada una antes de descalificación por incomparecencia*.

### Artículo 15 – Posiciones de inicio y reanudación. Fuera de los límites del tapiz

- En las situaciones que los competidores salgan de los límites ejecutando una acción técnica (proyección, inversión o posición dominante), incluso fuera del área de protección (suelo), el Juez-árbitro deberá esperar 3 segundos antes de detener el combate. Posteriormente, detendrá el mismo, reiniciándolo en el centro del tapiz y adjudicando los puntos de la acción en caso de producirse.

- Nuevos reinicios por salidas de tapiz

- Posición de reinicio en guardia cerrada/Closed Guard Restart Position
- Posición de reinicio en media guardia/Half Guard Restart Position
- Posición de reinicio en guardia abierta/Open Guard Restart Position
- Posición de reanudación en montada lateral/Side Mount Restart Position
- Posición de reanudación en montada total/Full Mount Restart Position
- Posición de reanudación en montada trasera/Back Mount Restart Position



### Artículo 16 – Puntos técnicos atribuidos a las acciones y a las técnicas

- Acción rápida de derribo/Fast Takedown Action
- Cambio denominativo en las posiciones dominantes,
  - Control dominante en montada lateral
  - Control dominante en montada total
  - Control dominante en montada trasera
- Sistema de anotación progresiva en las posiciones dominantes (reseteo).
  - Las posiciones dominantes podrán volver a puntuarse de nuevo y de forma progresiva (reseteo), cuando el Grappler dominado recupere la guardia cerrada o **guardia abierta (no se admite la media guardia)**, complete una inversión o mantenga la posición de pie durante al menos 3 segundos.
- El Ataque
  - Los puntos de ataque por derribo sólo se obtendrán en las proyecciones de 3 puntos (gran amplitud).
  - Los Wristlock (luxaciones/llaves de muñecas) NO puntuarán por ataque.

### Artículo 17 – Lesión o hemorragia

-En los casos que un Grappler expulse otros líquidos corporales, se aplicará la misma norma que en el sangrado.

### Artículo 19 – Criterios de decisión

-Las amonestaciones por pasividad o amonestaciones por técnicas ilegales, tendrán el mismo valor en los criterios de este artículo, (prórroga).

### Artículo 20 – Prórroga

- Artículo modificado completamente.
  - Posición de reinicio en Montada/Back Mount Restart Position.
  - Posición de reinicio en Armbar/Armbar Restart Position.

### Artículo 21 – Reclamación y Petición de Video

-La reclamación y petición de vídeo no estarán permitidas en competiciones cuya categoría de edad sea inferior a los 18 años.



#### Artículo 22 – Puntos de la clasificación

-Se suprimen tanto el articulado como en el vocabulario,

- Victoria por Superioridad Técnica (4 puntos para el ganador – 1 puntos para el oponente).
- Victoria por Decisión (3 puntos para el ganador – 1 puntos para el oponente).

#### Artículo 24 – Técnicas y acciones ilegales

-Son 4 al igual que en las pasividades, quedan de la siguiente forma,

1ª Técnica ilegal	1 punto en contra	---
2ª Técnica ilegal	1 punto en contra	---
3ª Técnica ilegal	1 punto en contra	<i>Requerir al Controlador</i>
4ª Técnica ilegal	Descalificación	<i>Controlador presente</i>

#### Artículo 26 – Composición

Predominarán las decisiones del Jefe de Tapiz en los eventos Nacionales e Internacionales que sean determinados por la FELODA/UWW.

#### Artículo 27 – Uniformidad del Cuerpo Arbitral

-Pantalón gris/negro(\*) con cinturón negro. (\*) Pantalón gris en eventos Nacionales (FELODA) y pantalón negro en Internacionales (UWW).

#### Artículo 28 – Funciones generales

-Controlador y sus funciones,

- Distribuir a los Jueces-Árbitros en el pesaje, control médico y en los tapices.
- Tendrá la última palabra en las controversias entre el cuerpo arbitral.
- Revisar las reclamaciones de vídeo.

#### Artículo 29 – El Juez-árbitro central

-Se incluyen fotografías de señalización del Juez-árbitro central.

-Desaparece el "STALEMATE". Carece de sentido, el árbitro estimulará verbalmente el combate amonestando por pasividad al Grappler inactivo.



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS  
SPANISH WRESTLING FEDERATION

**Dirección** : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fel@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:  
FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS

F.E.L.O.D.A.

DIRECCION: <http://www.felucha.com>

