



REGLAMENTO ARBITRAJE GRAPPLING

EDICION ENERO 2023

REGLAS GENERALES DE GRAPPLING

ARTICULO 1 – FILOSOFIA

El **GRAPPLING** es un deporte hibrido sin golpeo derivado de la combinación de varios sistemas de combate, Lucha, Judo, Sambo, Bazilian 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.

ARTICULO 2 – OBJETIVOS

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

ARTÍCULO 3 – APLICACIÓN

Este reglamento debe aplicarse en todas las competiciones **FIDAM** para garantizar una seguridad óptima de los competidores y un correcto desarrollo de la disciplina.

ARTÍCULO 4 – ANTIDPAJE Y CONDICIONES SANITARIAS

Todos los competidores que participen en eventos deportivos organizados por **FIDAM**, estarán sometidos a los reglamentos federativos, bajo las normativas Nacionales e Internacionales de cada país, a la Agencia Mundial Antidopaje, Comisión Antidopaje **FIDAM** 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 – PERDIDAS DE PESO

En relación a la pérdida de peso en el lugar donde se celebren las competiciones oficiales, **FIDAM** ha adoptado la decisión de prohibir la prácticas de deshidratación o restricción calórica excesiva además de la utilización de diuréticos, vomitivos, laxantes o vómitos autoinflingidos.

El comité de competición **FIDAM** es el responsable de la aplicación de este artículo y se aplicaran las sanciones disciplinarias oportunas.

ARTÍCULO 6 – EXAMEN MÉDICO Y CONTROL DE 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 habilitada 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.

ARTÍCULO 7 – PESAJE

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 un área de acceso limitada a participantes, entrenadores (con acreditaciones oficiales), Jueces-árbitros, personal médico y personal del pesaje.

ARTÍCULO 8 – CATEGORIAS 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.

DIVISIONES (MASCULINO Y FEMENINO) TATAMI

GRAPPLING

INFANTIL MIXTO (-9 Años)

-25 KG
-30 KG
-35 KG
-40 KG
+40 KG

CADETE MIXTO (9 a -12 Años)

-28 KG
-32 KG
-37 KG
-42 KG
-47 KG
+47 KG

CADETE B MASCULINO (12 a -15 Años)

-42 KG
-47 KG
-52 KG
-57 KG
-62 KG
+62 KG

CADETE B FEMENINO (12 a -15 Años)

-40 KG
-45 KG
-50 KG
-55 KG
+55 KG

JUNIOR A MASCULINO (15 a -18 Años)

-55 KG
-60 KG
-65 KG
-70 KG
-75 KG
-80 KG
+80 KG

JUNIOR B FEMENINO (15 a -18 Años)

-45 KG
-50 KG
-55 KG
-60 KG
-65 KG
+65 KG

SENIOR MASCULINO (+18 Años)

-57 KG
-63 KG
-70 KG
-76 KG
-84 KG
-92 KG
+92 KG

SENIOR FEMENINO (+18 Años)

-50 KG
-55 KG
-60 KG
-65 KG
-70 KG
+70 KG

ARTICULO 9 – INDUMENTARIA DE LOS GRAPPLERS

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).

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 uno 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 gon 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 **FIDAM**, sin refuerzos metálicos o plástico duro.

- **Calzado**

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

▪ **Aspecto de los luchadores**

Los Grapplers no podrán llevar vendajes en las muñecas, brazos o tobillos salvo en casos de heridas y con autorización facultativa. Estos vendajes estarán cubiertos con una cinta elástica. No estará 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 **FIDAM** 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 **FIDAM**, dispondrá de 2 minutos para mejorar su aspecto o cambiar su uniformidad, en caso contrario perderá el combate por incomparecencia.

ARTÍCULO 10 – TAPIZ DE COMPETICIÓN

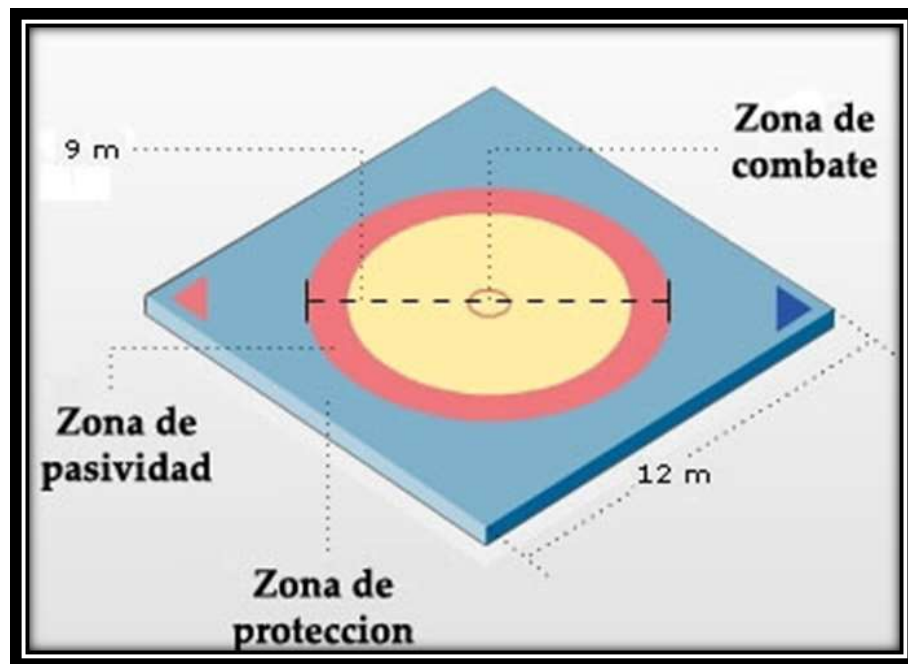
El tapiz tendrá unas dimensiones de 10x10 ó 12x12 metros con un círculo de 8 a 10 metros de diámetro y un metro de grosor. En la parte exterior del círculo, habrá una zona de al menos 1 metro llamada área de protección.

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 1m., 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,

llama a los contendientes al centro del tapiz para comenzar el combate.



ARTÍCULO 11 – SERVICIO MÉDICO

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

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 médico dispone de plenos poderes para interrumpir un combate si considera que uno de los deportistas corre un peligro inmediato.

El médico también puede interrumpir el 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 médico.

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 Pasaporte Deportivo. 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 Pasaporte Deportivo.
- 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.
- Emitir los certificados médicos y las suspensiones apropiadas a los deportistas que deben retirarse de la competición.

ARTÍCULO 12 – DURACIÓN DE LOS COMBATES

INFANTIL-CADETE	4 minutos
JUNIOR-SENIOR	5 minutos

El tiempo será detenido en cuanto el juez-árbitro para el combate por cualquier circunstancia.

El género no afecta a la duración de los combates.

ARTICULO 13 – ANUNCIO –INICIO COMBATE

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.

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 14 – POSICIONES DE INICIO Y REANUDACIÓN

- **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.**

El suelo

Cuando **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 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 10.

En estos casos, el juez-árbitro central restablecerá el combate en el centro del tapiz en la última posición mantenida 3 segundos.

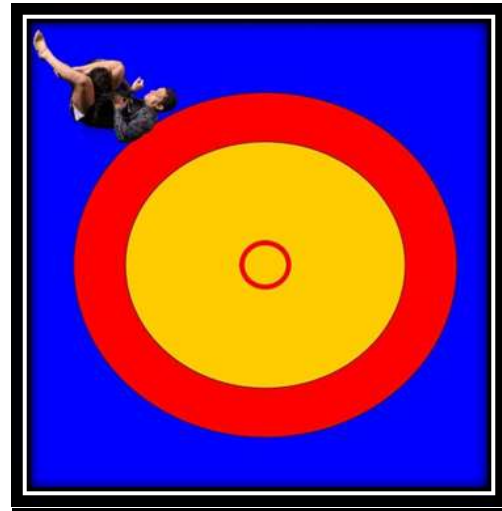
Aclaración: En las situaciones que los competidores salgan de los límites ejecutando una acción técnica (proyección, inversión o posición dominante), incluso fuera del área de protección (suelo), el Juez-árbitro deberá esperar 3 segundos antes de detener el combate.

Posteriormente, detendrá el mismo, reiniciándolo en el centro del tapiz y adjudicando los puntos de la acción en caso de producirse.

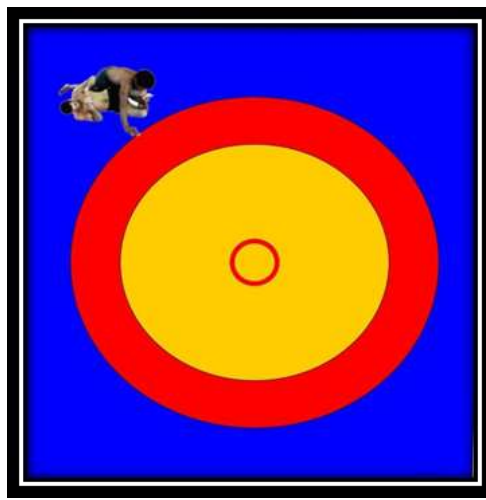
Ejemplo salida de los límites del tapiz en suelo



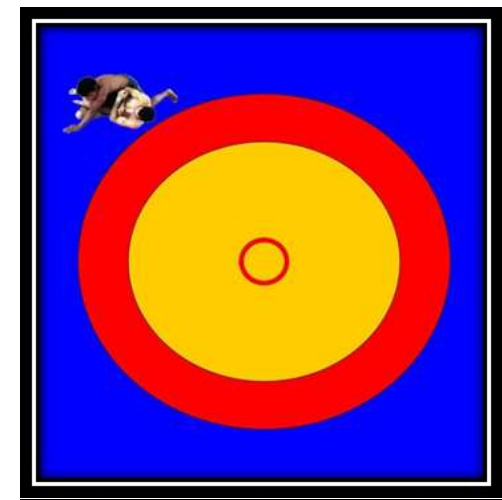
Acción iniciada en la zona de pasividad con un control



**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 el tapiz según el artículo 14.

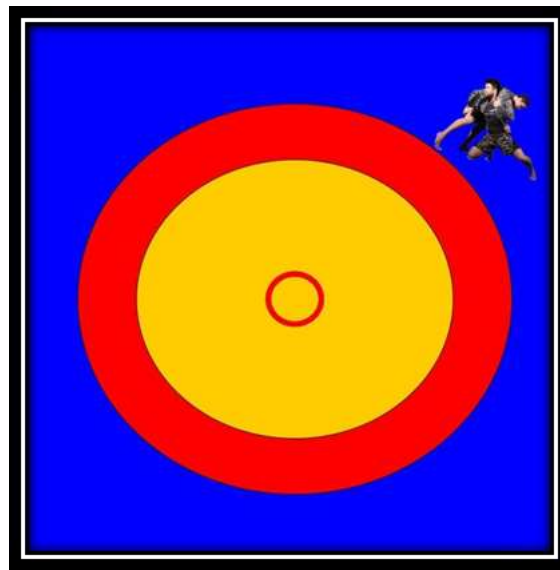
Otras situaciones en el suelo. No se detendrá el combate.



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 el 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 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 restar 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 esperará 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 el 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 guarda/ 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**

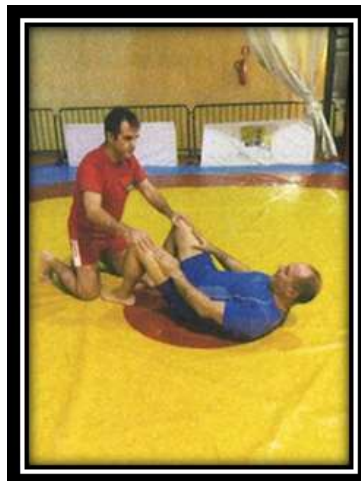
La posición de guardia abierta es ordenada cuando los dos Grapplers salen del límite del tapiz durante la lucha en suelo, y la última posición asegurada por el Grappler que tiene el control, no es un control dominante, una guardia cerrada o una media guardia.

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 reanudará al toque del silbato.

En la reanudación en guardia abierta, pueden volver a marcarse todas las posiciones de control dominante.



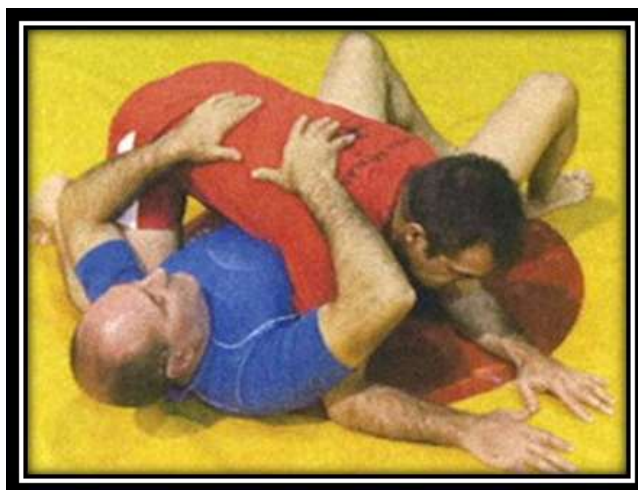
- **Posición de reanudación en montada lateral/ Side Mount Restart Position**

La posición de reinicio en montada lateral es ordenada cuando un Grappler asegura una de la 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 reanudará al toque del silbato.

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



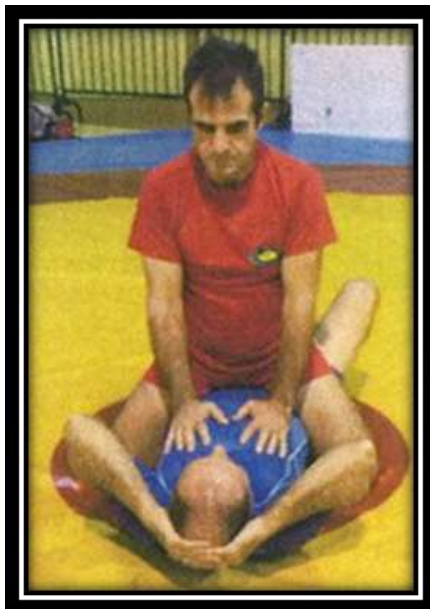
- **Posición de reanudación en montada total/ Full Mount Restart Position**

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.



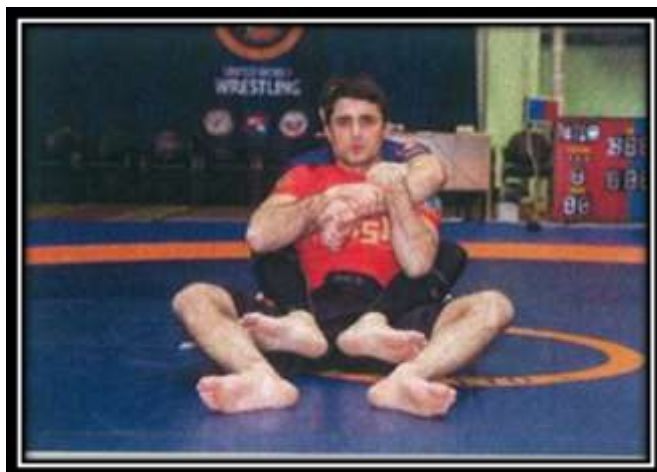
- **Posición de reanudación en montada trasera/ Back Mount Restart Position**

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 el 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.

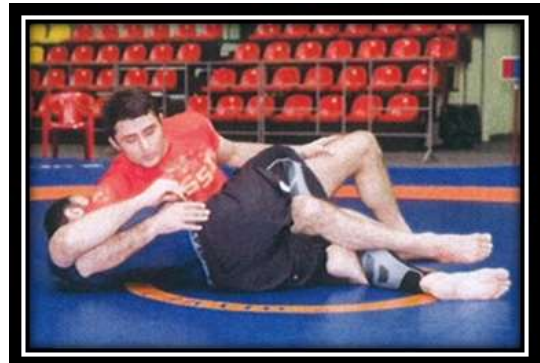
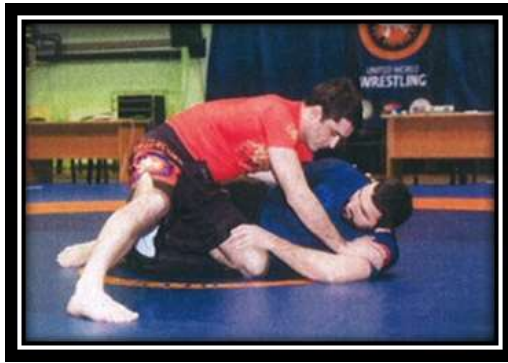
ARTICULO 15 – PUNTOS TÉCNICOS ATRIBUIDOS A LAS ACCIONES Y TÉCNICAS

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.



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).



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.



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.

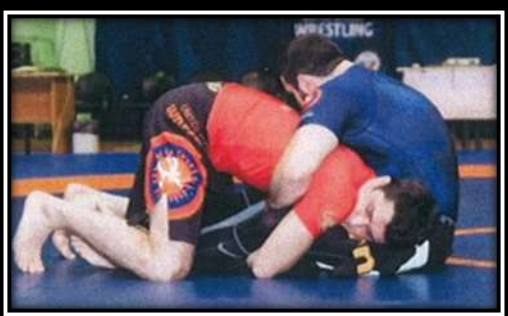
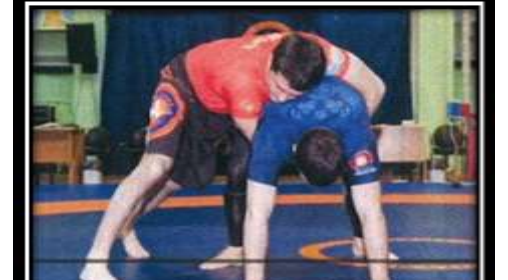
El combate continuará, no se detiene.

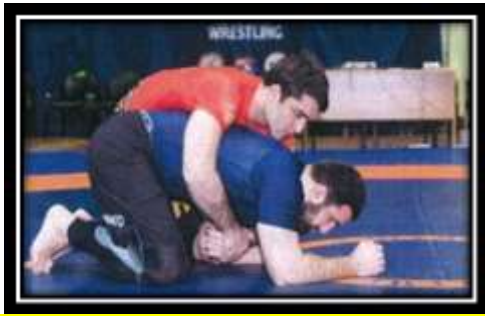
Sentarse desde una posición de pie sin contacto durante 3 segundos rehuendo el combate en pie será penalizado con una amonestación por pasividad y se otorgará 1 punto al oponente.

El árbitro central después de 3 segundos, romperá la acción y se 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	NO SON DERRIBOS
	
Menos de 90° respecto al suelo	Más de 90° respecto al suelo
	
3 puntos de contacto con el suelo (rodillas y brazo)	No hay 3 puntos de contacto con el suelo (solo dos manos)



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



3 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 lo realizó guillotina manteniéndola 3 segundos, 1 punto por ataque.

En la situación que prospere la sumisión y la 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 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 completarla proyección, (proyección de gran amplitud).



El derribo (Picadas) donde el oponente caiga sobre su propio cuello o cabeza es considerada técnica ilegal (art. 23 acciones y técnicas ilegales).

. Acción rápida de derribo/Fast Takedown Action

Cuando comience el combate desde una Posición 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 de 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 90º 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.

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)**

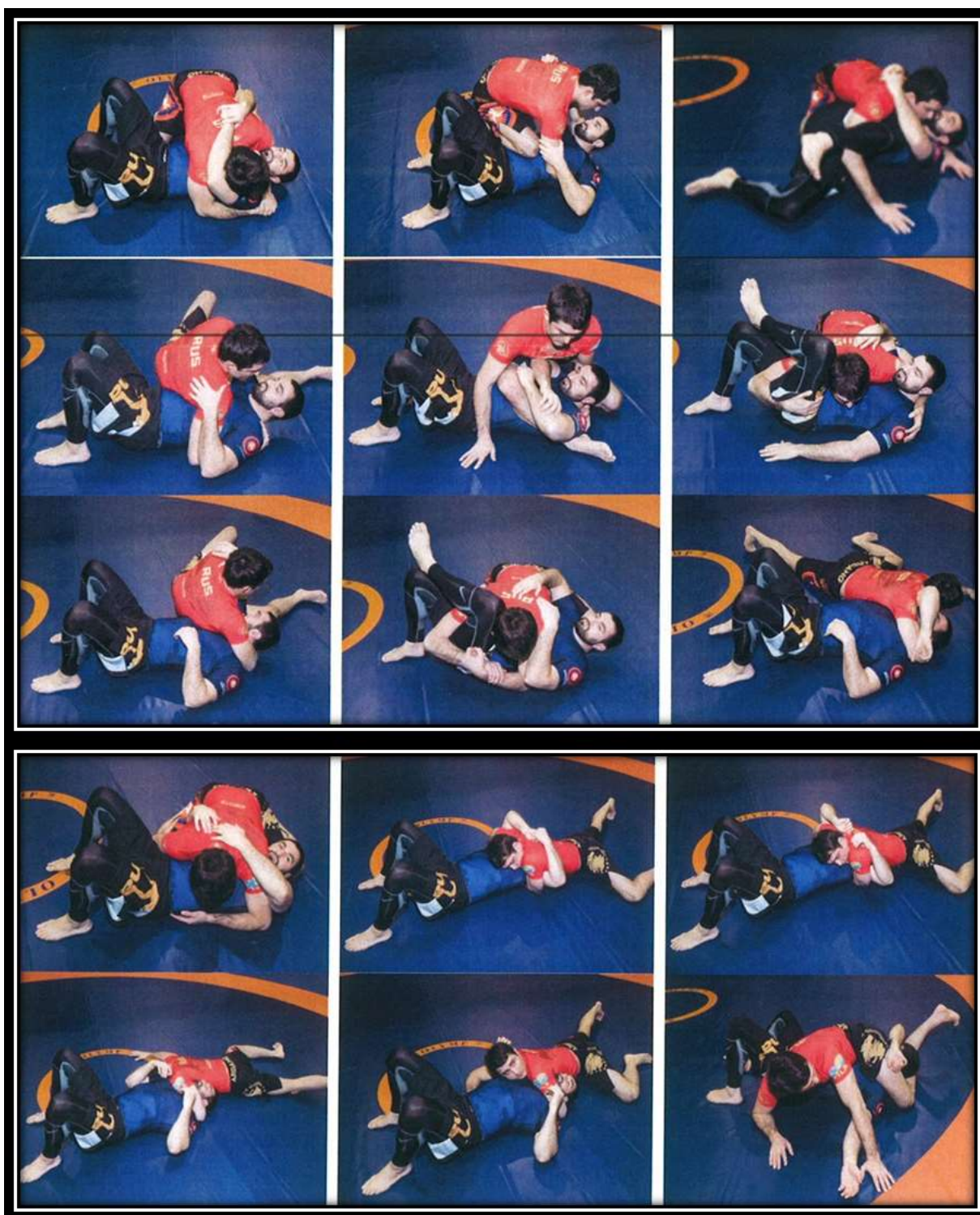
Técnicas puntuables y establecidas donde uno de los Grapplers, mantiene controlado a su adversario completamente y sin posibilidad de realizar un contraataque durante al menos 3 segundos.

- **Control dominante en montada lateral (3 puntos):**

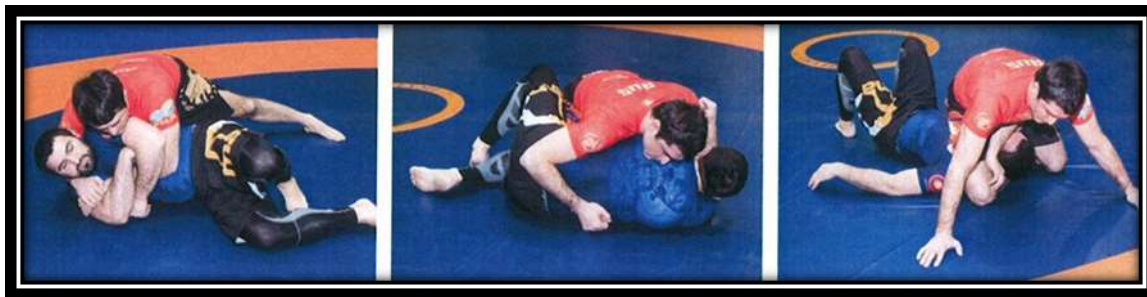
Cuando un luchador obtiene el control desde arriba teniendo su cuerpo fuera de las defensas de las piernas de su oponente (Guardia o Media Guardia) mientras mantiene la espalda de su adversario hacia el tapiz menos de 45° durante al menos 3 segundos (se incluyen las posiciones norte-sur y con la rodilla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

3 PUNTOS

Ejemplos de control dominante en montada lateral:



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



- **Control dominante en montada total (4 puntos):**

Cuando 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.

Cuando 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.

Cuando 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.

Aclaraciones:

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

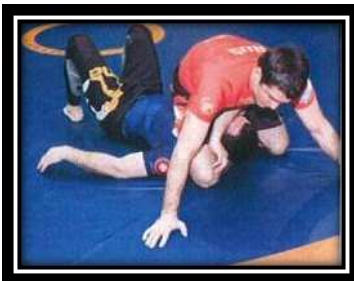
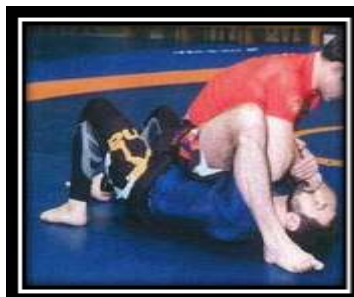
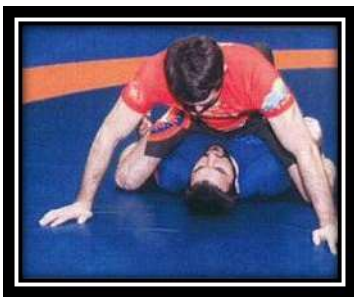
No son necesarios los ganchos para realizar el control dominante en montada correctamente.

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 habrá puntos.

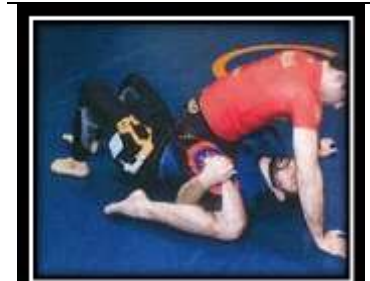
Ejemplos de control dominante en montada total:



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):**

Cuando 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),

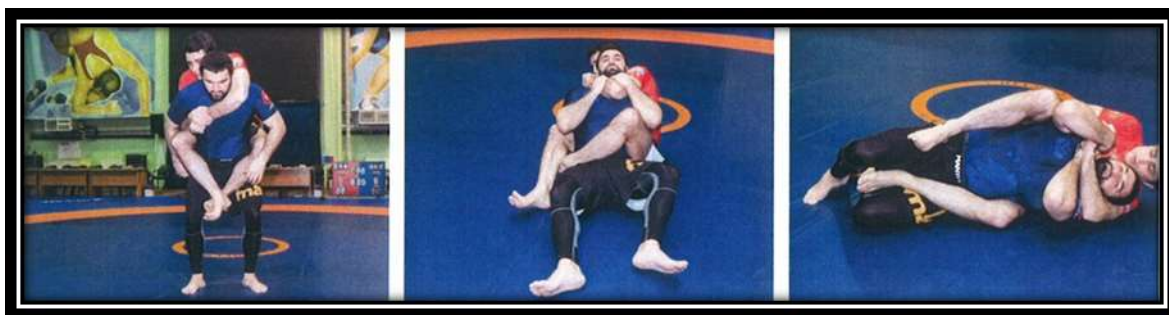
manteniendo la posición al menos 3 segundos. Único control dominante que puede anotar en posición de pie.

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 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.

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 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.

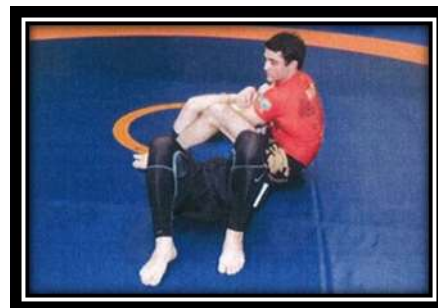
Importante: Los Wristlock (luxaciones/llaves de muñecas) **NO** puntuarán por ataque.

1 PUNTO

Ejemplos intentos de sumisión reales (puntuables con 1 punto)	Ejemplos intentos de sumisión NO efectivos (NO puntuables)
--	---



Armbar con brazo extendido más de 90°



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



Armbar con brazo extendido más de 90°



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



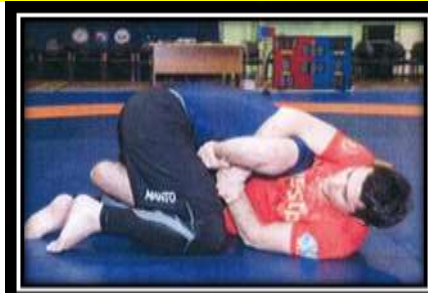
Triangulo cerrado/Locked triangle



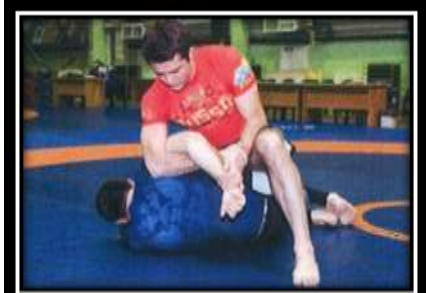
Triangulo abierto defendido por oponente



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



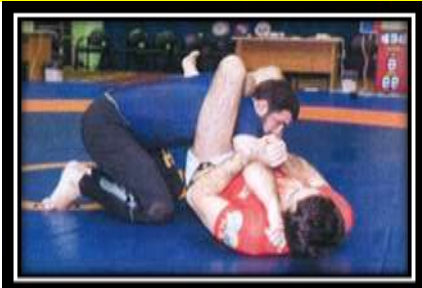
Pie extendido y puntera no asegurada



Kneebar con hiperextensión de la articulación



Oponente defendiendo la rodilla y pierna no extendida



Triangulo con el brazo atrapado e hiperextendido



Triangulo cerrado pero el oponente defiende con el brazo

ARTÍCULO 16 – 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 17 – INTERRUPCION 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. 14.

ARTÍCULO 18 – 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 19 – 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.

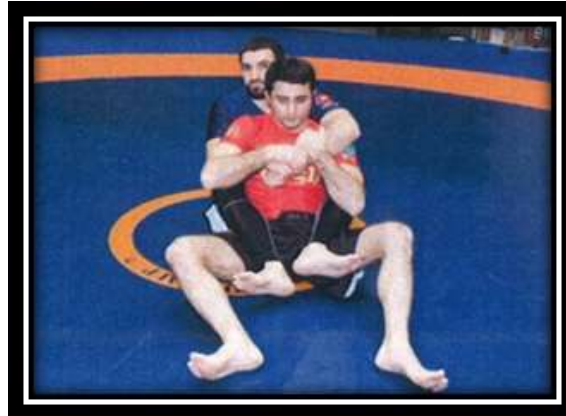
Se determinará al Grappler que obtenga el derecho a elegir mediante el sorteo con una moneda, donde una cara será de color rojo y la otra de color azul.

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.
- 3)



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 20 – RECLAMACIÓN Y PETICIÓN DE VIDEO

Esta posibilidad sólo estará disponible durante las competiciones donde el control de vídeo esté formalmente establecido por **FIDAM**.

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 5 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 14 (reanudaciones).

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

ARTÍCULO 21 – 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.

- **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 – 1 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 – 1 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.

ARTÍCULO 22 – 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	Requerir al Controlador
4ª Pasividad	Descalificación	Controlador presente

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 23 – TÉCNICAS Y ACCIONES ILEGALES

Si las acciones de uno o ambos Grapplers violan el código de ética y deportividad de forma fragante de **FIDAM**, el Juez-árbitro central podrá descalificarle del combate o de la competición. El Juez-árbitro debe informar a **FIDAM** 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 16).

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	Requerir al Controlador
4ª Técnica Ilegal	Descalificación	Controlador presente

Nota: Cualquier acción ilegal ejecutada para evitar que el oponente complete una sumisión conllevará la inmediata descalificación.

- **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, gasas, 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 20).

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 14. 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 (Chinripping)



Gacho del talón interior (Inside Heel Hok)



Cacho del talón exterior (Outside Heel Hok)



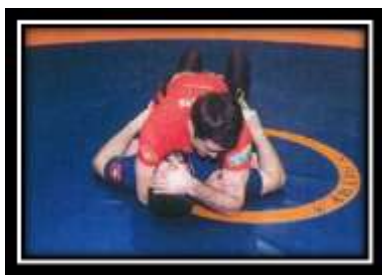
Heel Hok con Americana (Heel hook with Americana)



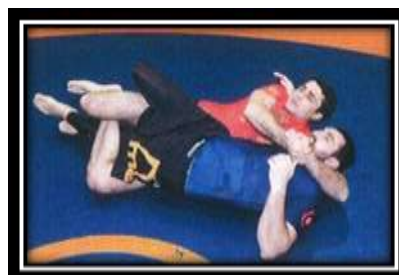
Agarre a menos de 4 dedos, manos o pies (Holding less than 4 fingers)



Presión con dedos al cuello (Choking using finger grip)



Neck Crank, seria legal con la mano al cuello (Ezequiel)



Espinal Lock

ARTÍCULO 24 – CÓDIGO ÉTICA Y DEPORTIVIDAD

El Comité Nacional de Grappling se remite al Reglamento de Disciplina de **FIDAM** 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, 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.

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.
 - 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.

ARTÍCULO 25 – CUERPO ARBITRAL

En todas las competencias de **FIDAM**, 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 competencias bajo la responsabilidad de **FIDAM**

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.

Las decisiones del Juez-árbitro central serán prioritarias, pero éste podrá consultar al Jefe de tapiz si fuera necesario.

En las competencias 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 26 – UNIFORMIDAD ARBITROS

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

- Polo oficial de manga larga o corta.
- Pantalón negro
- Zapatillas o calzado deportivo negros y calcetines del mismo color.
- Silbato.
- Puñetas/muñequeras, (roja muñeca izquierda y azul muñeca derecha).
- Guantes desechables de uso higiénico.
- Dos tarjetas, amarilla y roja.

ARTÍCULO 27 – 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
- **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.
 - 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 28 – EL JUEZ-ARBITRO CENTRAL

El Juez-árbitro central es el responsable de dirigir correctamente el combate en el tapiz.

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.

ARTÍCULO 30 – EL JEFE DEL 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.