

REGLAMENTO NACIONAL ARTES MARCIALES MIXTAS MMA AMATEUR



Enero 2013

Fédération Internationale de Luchas Asociadas



Federación Española de Luchas Olímpicas y Disciplinas Asociadas

ÍNDICE

PRIMERA PARTE	
REGLAS GENERALES.....	3
ARTÍCULO 1 – FILOSOFÍA.....	3
ARTÍCULO 2 – OBJETIVOS.....	3
ARTÍCULO 3 – APLICACIÓN DEL REGLAMENTO Y LICENCIA FELODA.....	3
ARTÍCULO 4 – ANTI-DOPING y CONDICIONES SANITARIAS.....	3
ARTÍCULO 5 – PÉRDIDA DE PESO.....	3
ARTÍCULO 6 – SUSPENSIÓN MEDICA.....	4
SEGUNDA PARTE –	
SISTEMA DE COMPETICIÓN.....	4
ARTÍCULO 7 – SISTEMA DE COMPETICIÓN.....	4
ARTÍCULO 8 – SISTEMA DE PUNTUACION.....	5
ARTÍCULO 9 – EXAMEN MÉDICO Y VERIFICACIÓN DE UNIFORME.....	5
ARTÍCULO 10 – PESAJE Y SORTEO.....	5
TERCERA PARTE –	
ESTRUCTURA MATERIAL.....	6
ARTÍCULO 11 - ADMISIBILIDAD.....	6
ARTÍCULO 12 – CATEGORÍAS DE EDAD Y DE PESO.....	6
ARTÍCULO 13 – UNIFORME Y ASPECTO DE LOS LUCHADORES.....	6
ARTÍCULO 14 – TAPIZ.....	8
ARTÍCULO 15 – SERVICIO MÉDICO.....	8
CUARTA PARTE –	
EL COMBATE.....	9
ARTÍCULO 16 – DURACIÓN DEL COMBATE.....	9
ARTÍCULO 17 – CHEQUEO DE UNIFORME Y PROTECCIONES.....	9
ARTÍCULO 18 – ANUNCIO Y COMIENZO DEL COMBATE.....	9
ARTÍCULO 19 – REINICIO DEL COMBATE, POSICIONAMIENTOS.....	9
ARTÍCULO 20 – SALIDA DE LOS LIMITES.....	10
ARTÍCULO 21 – GOLPES LEGALES.....	11
ARTÍCULO 22 – GOLPES ILEGALES.....	11
ARTÍCULO 23 – PUNTUACION PARA LAS ACCIONES.....	11
ARTÍCULO 24 – INTERRUPCIÓN POR LESIÓN O HEMORRAGIA.....	13
ARTÍCULO 25 – INTERRUPCIONES DE LA LUCHA.....	14
ARTÍCULO 26 – CRITERIOS DE DECISION.....	14
ARTÍCULO 27 – PRÓRROGAS.....	15
ARTÍCULO 28 – PROTESTAS Y RECLAMACIONES.....	15
ARTÍCULO 29 – PUNTOS DE CLASIFICACIÓN.....	16
QUINTA PARTE –	
INFRACCIONES TÉCNICAS.....	17
ARTÍCULO 30 – PASIVIDAD.....	17
ARTÍCULO 31 – TÉCNICAS Y ACCIONES ILEGALES.....	17
ARTÍCULO 32 – PROCEDIMIENTOS DE EXPULSIÓN.....	18
SEXTA PARTE –	
CUERPO ARBITRAL.....	19
ARTÍCULO 33 COMPOSICIÓN.....	19
ARTÍCULO 34 – UNIFORME.....	19
ARTÍCULO 35 – FUNCIONES GENERALES.....	19
ARTÍCULO 36 –EL ÁRBITRO CENTRAL.....	19
ARTÍCULO 37 – LOS ARBITRO LATERALES.....	20
ARTÍCULO 38 – EL JUEZ DE TAPIZ.....	21
SÉPTIMA PARTE –	
DISPOSICIONES FINALES.....	21

PRIMERA PARTE – REGLAS GENERALES

Artículo 1 – Filosofía

El Combat Grappling es un deporte híbrido, a medio camino entre la lucha libre, el jiu-jitsu y otros estilos de lucha de abandono que también incluye técnicas de golpeo con puño y pierna. La filosofía del Combat Grappling es dar una base común a todos los estilos de lucha.

El Combat Grappling también intenta ser una forma realista de autodefensa cubriendo todos los aspectos de la lucha en pie y en el suelo, siendo así perfecto y seguro para su uso para militares, policía y para entrenamiento de seguridad.

De acuerdo con la filosofía general del deporte, la MMA Amateur están obligados a cumplir la valores de la deportividad y el juego limpio y nunca hacer daño intencionado a un deportista compañero en la competición.

Artículo 2 – Objetivos

Según los Estatutos y diferentes reglamentos de la FELODA, el presente Reglamento constituye el marco general para el deporte del Combat Grappling y tiene como objetivos:

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

Artículo 3 – Aplicación del Reglamento y Licencia FELODA

Las reglas definidas en este documento deben aplicarse en todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de FELODA para garantizar una seguridad óptima para los atletas y un correcto desarrollo de la disciplina.

Conviene recordar que la licencia FELODA es obligatoria para todas las competiciones Nacionales de Combat Grappling en las que participen más de dos Autonomías. Todas las competiciones Nacionales deben ser anunciadas por FELODA y deben estar inscritas en su calendario oficial. El seguro de accidentes de FELODA cubrirá únicamente a las competiciones inscritas en el calendario de FELODA.

Artículo 4 – Anti-Doping y Condiciones sanitarias

Los atletas que participen en eventos reconocidos por FELODA se someterán a las reglas Anti-Doping y al Código Mundial Antidopaje.

Por otro lado, los luchadores infectados por el virus VIH/SIDA y Hepatitis B ó C no están autorizados a participar en las competiciones de Combat Grappling.

Todos los atletas deberán completar un análisis de sangre para el VIH y la Hepatitis B y C al comienzo de cada calendario año y que sus resultados registrados en su libreta de licencia. Las personas infectadas con el virus tienen prohibido competir en todas las competiciones de MMA Amateur que organice FILA o FELODA.

Los miembros del personal médico infectados por estos mismos virus no pueden proporcionar sus cuidados a los luchadores que sangren.

Artículo 5 – Pérdida de peso

Con respecto a la pérdida de peso en las instalaciones de la competición, la FELODA ha adoptado las siguientes reglas:

La práctica de deshidratación o restricción calórica excesiva, el uso de diuréticos, vomitivos y laxantes así como los vómitos auto-infligidos están prohibidos por FELODA.

Los luchadores menores de 18 años no tienen derecho a acceder a la sauna o a los baños de vapor de las instalaciones de la competición y no pueden llevar ropa de plástico para sudar.

El comité de competición es el responsable de la aplicación de estas reglas y sus decisiones no podrán ser discutidas. El primer intento de violación de estas reglas implicará la suspensión del luchador de la competición en cuestión y el segundo le impedirá el acceso a todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de la FELODA durante un año. El Comité Ejecutivo estudiará todos los casos de reincidencia y aplicará las sanciones previstas en los reglamentos de FELODA. Cualquier persona que ayude a un luchador en una práctica de pérdida de peso prohibida estará expuesta a las mismas sanciones que el luchador en cuestión.

Artículo 6 – Suspensión medica

Si un atleta ha sufrido algún daño en la cabeza debido a un golpe - puede ser en el entrenamiento, calentamiento o durante competición – el atleta será suspendido de la competición durante 60 días (45 días como mínimo y 90 días como máximo, dependiendo de los daños). Si, en la opinión del doctor, una caída provocó daños en la cabeza del atleta, se aplicará la misma regla. Si la gravedad del daño en la cabeza se diagnostica, el atleta puede ser suspendido de forma indefinida o hasta que la FILA (FELODA) apruebe su regreso a la lucha. Las Federaciones Nacionales Y Autonomicas deben velar por que todas las suspensiones médicas estén debidamente reflejadas en la cartilla del atleta y enviado a la oficina de la FILA para el registro en base de datos de los atletas internacionales.

Los médicos asignados a las competiciones internacionales Mixed Martial Arts amateurs tienen la obligación de presentar un informe completo de las lesiones y los casos de golpes de KO a la cabeza a la FILA (FELODA), así como su recomendaciones y / o decisiones sobre la suspensión de los atletas.

SEGUNDA PARTE – SISTEMA DE COMPETICIÓN

Artículo 7 – Sistema de competición

El Sistema de Competición sigue el sistema adoptado por FELODA para las Competiciones Olímpicas basado en el sistema de eliminación directa, con repesca. El emparejamiento se realiza por el orden de los números extraídos. Si el número de luchadores no es el ideal (p.ej: 4, 8, 16, 32, 64, etc.) se llevarán a cabo combates de clasificación.

Los luchadores que ganen sus luchas continúan emparejándose hasta que lleguen dos luchadores imbatidos. Ellos disputarán la final por la medalla de oro y plata. Los luchadores que perdieran contra los dos finalistas tendrán luchas de repesca en dos grupos diferentes:

El primer grupo con los luchadores que perdieron contra el primer finalista y el segundo grupo con los luchadores que perdieron contra el segundo finalista. Los ganadores de los dos grupos de repesca, recibirán la medalla de bronce. Desde el séptimo lugar, los luchadores serán clasificados según el siguiente criterio:

- El mayor numero de victorias por knockout.
- El mayor número de victorias por knockdout técnico.
- El mayor número de victorias por sumisión
- El mayor número de victorias por superioridad técnica
- El mayor número de victorias por decisión
- El mayor número de victorias por prórroga

Nota: Si dos luchadores no puede clasificarse con los criterios que figuran arriba, se clasificarán ex aequo.

En caso de que una categoría tenga menos de 6 luchadores, la competición seguirá el "Sistema Nórdico" con todos los competidores luchando entre sí. La clasificación

se llevará a cabo de acuerdo al número de victorias. En caso de empate, los puntos de clasificación dividirán a los luchadores y si siguen siendo iguales, el ganador de su lucha directa se clasificará antes que el otro.

Artículo 8 - Sistema de Puntuación

La puntuación abierta será mostrada en toda competición de MMA amateur, FILA no permite el uso de puntuación cerrada (sistema de 10 puntos) para eventos amateurs, la puntuación debe ser visible al público, atletas y entrenadores mediante pantalla electrónica el sistema electrónico desarrollado por FILA (FELODA) será usado en todas las competiciones FILA (FELODA) para prevenir cualquier problema que pudiera haber con la puntuación ya que la decisión esta hecha colectivamente por los árbitros dos o todos los árbitros deben marcar el punto para que sea válido, el tiempo de reacción para registrar el punto es de 1 segundo.

Artículo 9 – Examen médico y verificación de uniforme

El examen médico se llevará a cabo el día de la competición en un área restringida cerca del area de competición. Tendrá una duración de 1 hora y sera seguido inmediatamente por el pesaje.

Espacios separados u horarios diferentes deben ser previstos para el control médico de los hombres y mujeres. Dichos luchadores deben estar vestidos con los pantalones de competición cuando sea el control médico. El personal médico los examinará para determinar si existen afecciones cutáneas u otros problemas médicos como cortes, o enfermedades contagiosas. Sólo el personal médico está habilitado para decidir si los luchadores son aptos para participar en la competición.

Una vez examinados, los luchadores deben pasar a la mesa de verificación de uniformes y se verificará su uniforme de competición y equipo de protección por el árbitro designado a tal efecto. En caso de que los uniformes y los equipos de protección no sean conformes con las reglas FELODA, se les dará a los atletas la oportunidad de comprar, en el momento, aquellos aprobados por FELODA.

Artículo 10 – Pesaje y sorteo

El pesaje se llevará a cabo el día de la competencia en un área restringida cerca del sitio de la competencia. Tendrá una duración de 1 hora y se concluirá una hora antes del inicio programado de la primera pelea de la categoría designada.

El pesaje se efectúa el día anterior a la competición en un espacio reglamentario cerca del lugar de la competición. Su acceso deberá ser limitado a participantes, entrenadores, árbitros y personal del pesaje. Ningún competidor será aceptado en el pesaje si él/ella no ha sido sometido al examen médico dentro del plazo estipulado en el programa de la competición en cuestión.

Los luchadores deberán presentar su licencia y cartilla FELODA y su acreditación a los jueces señalados encargados del pesaje.

Los luchadores deberán llevar los pantalones de competición (las mujeres deberán llevar cubierta la parte superior del cuerpo con una camiseta o similar) y están autorizados a controlar su peso en las básculas tantas veces como lo deseen durante el tiempo estipulado para el pesaje. En las competiciones de un día no se aceptará ninguna tolerancia de peso y un máximo de dos kilos entre los dos pesajes son tolerados para las competiciones de dos días.

Ninguna tolerancia de peso será concedida en los Campeonatos Nacionales FELODA. Una vez que se han pesado los luchadores y que un oficial del pesaje ha escrito su peso en la lista de pesaje, los luchadores sacarán, por sorteo, un número que determinará su posición en el cuadro de la competición. El oficial del pesaje deberá escribir el número en la hoja del pesaje. El sorteo debe efectuarse en la mesa de pesaje, al lado de las básculas, de manera manual o por ordenador con el software oficial de competición de FELODA.

TERCERA PARTE – ESTRUCTURA MATERIAL

Artículo 11 – Elegibilidad

Todas las competiciones internacionales de Mixed Martial Arts amateurs están abiertas a los atletas semi-profesionales o profesionales, siempre que estén inscritos por su Federación Nacional y se ajustan a las regulaciones actuales en materia de medidas de seguridad. Todos los participantes deberán aportar el certificado médico en el momento de la acreditación y pesaje (es decir, negativo en la prueba de sangre y no tener antecedentes de conmoción cerebral en su libro de licencia durante los últimos 2 meses)

Artículo 12 – Edad y Categorías de peso

Todos los luchadores deben presentar un documento oficial, que acredite su edad y su identidad.

Cualquier luchador que intente competir en una categoría de edad inferior a la suya será automáticamente descalificado de la competición. Los luchadores que infrinjan esta regla en varias ocasiones se les podrán retirar la afiliación a FELODA.

A excepción de los veteranos, los luchadores pueden competir en la categoría de edad superior a su grupo, siempre que presenten un certificado médico en el momento de su acreditación.

Nota: si se celebran en el mismo evento varias categorías de edad, los luchadores sólo podrán competir en un grupo de edad

- **Júnior** (18-19 años)

Hombres: 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, +92kg

Mujeres: 49, 53, 58, 64, 71, +71kg

- **Seniors** (más de 20 años*)

Hombres: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100kg

Mujeres: 53, 58, 64, 71, +71kg

**Los luchadores de 18 y 19 años pueden luchar en la categoría senior previa presentación de un certificado médico.*

- **Veteranos** (35-60 años)

Hombres: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100kg

Mujeres: 53, 58, 64, 71, +71kg

Artículo 13 – Uniforme y aspecto de los luchadores

Para todos los eventos reconocidos por FELODA, los uniformes de competición y los equipos de protección serán los **autorizados por FELODA**.

El primer competidor llamado deberá aparecer en el borde del tapiz con uniforme de competición de color rojo y el segundo competidor llamado un uniforme de color azul. Obligatoria serán muy ajustadas, con mangas cortas o largas, y deben de contener al menos el 60% del color asignado. La mezcla de rojo y azul en las camisetas están prohibido.

Los pantalones cortos deben ser del color asignado o de un color neutro, como el negro, blanco o gris. No serán demasiado flojos o llevar bolsillos botones o cremalleras. Están permitidas las mallas cortas (colores neutros) debajo de los pantalones cortos.

- **Equipo de protección**

Los competidores deberán usar protecciones (casco, guantes, espinilleras) aprobadas por FILA (FELODA) de color rojo o azul. También deberán llevar protección de la ingle y bucal. Las chicas en competición usarán protector de pecho. El equipo de protección no podrá contener ninguna parte de metal.

El equipo de protección deberá estar en buen estado general, limpio y útil, y el relleno no estará desplazado, roto o imperfecto de ninguna manera.

- **Vendajes**

Los vendajes deben ser usados para asegurar una máxima protección de las manos de los competidores. Los vendajes serán de tipo quirúrgico o venda blanda elástica y miden entre 2.5 a 4.5 metros de longitud y 5,7 centímetros de ancho. Los vendajes duros de lino o las vendas de boxeo no son permitidas en los eventos bajo supervisión de la FILA. Una sola tira de cinta adhesiva puede ser utilizada en la muñeca superior para asegurar los vendajes.
- **Guantes**

Los guantes deberán ser con la mano abierta y con agarre para los dedos, el pulgar debe quedar protegido con un protector acolchado, el cierre debe de ser de Velcro . La parte superior de los guantes deben ser de color rojo o azul, la proporción total de rojo y azul representa un mínimo de 60% de los guantes. Los guantes pesan 200 gramos (aproximadamente 7 onzas) con una tolerancia de 5% hacia abajo hacia arriba. El cuero de los guantes deberá ser de alta calidad, tales como cuero o Cuero Grado-A , y no deberá pesar más de la mitad del peso total del guante. La porción de almohadillado deberá estar hecha de una espuma de una sola pieza inyectada y no deberá pesar menos de la mitad del peso total del guante. Una tolerancia del 5% también se aplicará hacia arriba y hacia abajo. Los guantes deben ser puestos en las manos de los competidores sólo después de que el vendaje ha sido revisado por el Oficial de la FILA (FELODA) designado para el puesto de control del uniforme. Si es necesario, los competidores se les permite utilizar cinta autoadhesiva del mismo color que su rincón asignado (rojo o azul) para asegurar el cierre de velcro.
- **Protección de cabeza (cascos)**

Los cascos deberán estar fabricados con cuero de alta calidad, tales como piel de vaca o de Cuero de Grado-A, y contener una sola pieza inyectada de espuma de un espesor de 1 centímetro. Deben de tener protectores de las mejillas y un respaldo ajustable y cierre de velcro en la barbilla. El casco deberá ser de color rojo o azul, el total de rojo o azul debe representar un mínimo del 60% de la superficie exterior total. La combinación de rojo y azul en los cascos está prohibida.
- **Protecciones de rodillas**

Las protecciones de la rodilla deberá estar hechas de neopreno con un relleno de espuma de 1-centímetro de espesor. Podrán ser negro o del color asignado rojo o azul.
- **Espinilleras**

Deberán ser de neopreno con un relleno de espuma de 1 centímetro de espesor. Pueden contener un refuerzo adicional de cuero para cubrir y reforzar el relleno. Las protecciones de espinillas de Muay Thai o kick Boxing no se permiten en los eventos organizados por FILA. Las espinilleras serán completamente rojas o azules, o con neopreno negro o cuero rojo o azul. La mezcla de rojo y azul en estas protecciones están prohibidas

-Abreviaturas de Autonomías

Para todos los campeonatos continentales y mundiales, los atletas deberán usar la abreviatura de su país en la parte posterior de la ropa de competición. La abreviatura será de aproximadamente 20x15 cm y no exceder el tamaño de una hoja A5. El apellido del competidor puede ser añadido por encima o por debajo del código de país en un semicírculo y será escrito en letras latinas que midan de 4 a 7 cm.

Emblema del país también se puede usar en pantalones cortos, y no excederá de 4x8 cm.

Para todos los campeonatos Nacionales, los luchadores deberán llevar la abreviatura oficial de su Federación Autónoma en la espalda del uniforme de competición, con la misma reglamentación que a nivel internacional.

-Ropa publicitaria

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

-Aspecto e higiene

Los uniformes de competición deberán estar limpios, secos y libres de cualquier olor desagradable. Los luchadores no pueden llevar vendajes en las manos, muñecas, en los brazos o en los tobillos salvo en caso de herida o lesión y por orden de un médico. No se permite a los luchadores llevar joyas que puedan causar algún tipo de lesión al adversario como, por ejemplo, collares, pulseras, tobilleras, anillos (dedos de las manos y de los pies), piercings, prótesis, etc. Las uñas de los dedos y de los pies deberán estar debidamente cortadas y sin bordes cortantes. Si a un luchador el pelo le llega por debajo de los hombros, deberá llevar un gorro de deporte o recogido con gomas.

Los luchadores deben estar aseados y el pelo/piel no debe estar grasiento o resbaladizo. Los luchadores no deben llegar sudorosos al inicio de la lucha. El Juez-árbitro puede solicitar a un luchador que se seque en cualquier momento del combate. Estas reglas deberán ser respetadas rigurosamente por una cuestión de salud y de higiene para conseguir un entorno saludable para los atletas.

En el pesaje, un oficial FELODA 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, dispondrá de dos minutos para mejorar su aspecto y, si no lo hace, perderá el combate por incomparecencia.

Artículo 14 – Tapiz

Para todos los eventos reconocidos por FELODA, son aprobados los tapices de 10x10m o de 12x12m, que contengan un círculo con un diámetro de 8 a 10 metros. El centro del tapiz debe contener un círculo de 1 metro de diámetro que servirá de punto de partida para los dos adversarios. Desde el borde del círculo exterior, se dará una zona de seguridad de un mínimo de 2 metros.

Artículo 15 – Servicio médico

Cualquier organizador de una competición FELODA debe contar con un servicio médico. El personal médico estará bajo la autoridad del jefe médico designado por FELODA y será el responsable de efectuar todos los exámenes médicos y dar asistencia médica durante toda la competición.

Jefe Médico deberá:

- Supervisar al personal médico que trabaja durante el evento.
- Llevar a cabo todos los exámenes médicos previos a la competición y determinar si los atletas tienen la aptitud física para participar en los combates o no.
- Grabar los datos prescritos al atleta en su libro de licencia. Si un atleta se le negó el acceso a la competición en el interés de la salud y la seguridad, la decisión y la justificación será registrado en su su / libro de licencia.
- Tener vigilancia médica durante toda la competencia y estar listos para intervenir en el caso de accidente o lesión, o a petición del cuerpo arbitral.
- Determinar si un atleta está en condiciones de continuar el combate y / o la competición o no.
- Emitir los certificados médicos y suspensiones adecuadas para los atletas que deben retirarse de la competición.
- Preparar y enviar a la FILA (FELODA) un informe completo de las lesiones que se produjeron durante el evento para fines estadísticos, así como todas las recomendaciones y / o decisiones tomadas en cuanto a la suspensión de los deportistas.

CUARTA PARTE – EL COMBATE

Artículo 16 – Duración del combate

- Júnior y veteranos, combates de un periodo de 4 minutos.
- Seniors, combates de un periodo de 5 minutos.

Artículo 17 – Chequeo del uniforme y protecciones.

Antes de ser llamado al tapiz, los competidores deben controlar su uniforme en un puesto donde un oficial de la FILA (FELODA) designado comprobara las vendas, equipos de protección y de la competición, que los uniformes sean del color adecuado y en plena conformidad con el presente reglamento.

El oficial de la FILA (FELODA) puede también frotar vaselina pura en la frente del competidor y la ceja si así lo solicita.

Esto sólo puede ocurrir en el puesto de control de uniforme y equipo y no debe ser repetida.

Una vez aprobados por el oficial de la FILA (FELODA), los competidores son llevados a su tapiz designado.

Artículo 18 – Anuncio y comienzo del combate

Los nombres de los dos luchadores que deben salir al tapiz se anunciarán de manera clara. Se les llamará tres veces, con un intervalo de al menos 30 segundos entre cada llamada. Si tras la tercera llamada, el luchador no se presenta en el tapiz, será descalificado y su adversario ganará por incomparecencia.

Una vez llamados por su nombre, los luchadores se anuncian en la mesa de combate y esperan en el rincón correspondiente al color que se les ha asignado. El árbitro central inspeccionará su uniforme y su equipo de protección y le dará 2 minutos para cambiarse en caso de que estos no sean los aprobados en el presente reglamento. En caso de que el luchador no regrese con el uniforme y el equipo de protección adecuado, perderá el combate por incomparecencia.

El árbitro central, inspeccionará a los luchadores para asegurarse de que no están sudorosos ni cubiertos con ninguna sustancia grasienta o pegajosa. Una vez realizada la inspección por parte del árbitro central, los luchadores se saludan, se chocan los guantes, el árbitro pronuncia la palabra **“Ready”** o **“Listos”** y comienzan cuando el árbitro pita el silbato.

Artículo 19 –Reinicio del combate, POSICIONAMIENTOS

Posición Neutra

Posición de pie neutra se produce al comienzo del período ordinario. Ambos competidores están opuestos uno frente al otro en el centro del tapiz con el pie tocando el círculo interno y esperando a que el árbitro toque el silbato para empezar a luchar. La posición neutral también se solicita cuando ningún competidor ha ganado ventaja en la posición de pie, pero ambos salieron de los límites.

Guardia abierta

La posición de guardia abierta se efectúa en el centro del tapiz en la siguiente posición: el luchador situado debajo se coloca de espaldas, con las manos apoyadas en los muslos y los pies completamente apoyados sobre el tapiz en el círculo central. El luchador situado encima se coloca de rodillas delante de los pies de su adversario y pone las manos en sus rodillas. Una vez aprobada la posición por el Juez-árbitro, el combate se reanuda al escuchar el silbato. La posición de guardia abierta es ordenada cuando los dos luchadores se salen del límite del tapiz después

que uno de los dos haya obtenido el control del adversario. En la reanudación en guardia abierta, se pueden volver a marcar todas las posiciones de control dominante.

Cuando la acción se reinicia en la posición de guardia abierta, todas las posiciones dominantes de control se puede marcar de nuevo.

Posición de reanudación lateral

La reanudación en control lateral se efectúa al centro del tapiz en la siguiente posición: el luchador situado debajo se coloca de espaldas y el luchador situado encima se coloca en posición de control lateral (codos y rodillas completamente apoyados sobre el tapiz y el tronco pegado al luchador de debajo). La posición de reanudación en control lateral es ordenada cuando un luchador ha recibido puntos por una de las posiciones de control dominante (inmovilización total o lateral) y que la acción es salida de los límites del tapiz, pero que ha mantenido el control sobre adversario. Cuando la acción es reanudada en posición de control lateral, sólo los puntos por inmovilización total e inmovilización trasera, pueden ser marcados. Las rodillas y los codos deben estar pegados a los costados.

Montada

La reanudación con la montada se produce en el centro del tapiz en la siguiente posición:

El luchador A se coloca tumbado de espaldas al suelo, las manos del luchador que está debajo van a los lados de su propia cabeza y las del luchador que esta encima al pecho del luchador situado abajo, con la posición de montada con las piernas a cada lado del oponente.

La posición adoptada de montada es ordenada cuando un luchador obtuvo la puntuación por la montada y la acción fue más allá de los límites del tapiz, al tiempo que mantuvo el control sobre su oponente.

Cuando la acción se reanuda en una posición de montada, sólo los puntos de control trasero pueden ser marcados.

Espalda

La reanudación en control trasera se efectúa al centro del tapiz en la siguiente posición: el luchador situado debajo se coloca de rodillas y el luchador situado encima se coloca en la posición de control trasera. El luchador superior coge los brazos y la cabeza de su adversario (brazo arriba, brazo abajo) y pone una rodilla sobre el tapiz. La posición de reanudación en control trasera es ordenada cuando un luchador ha recibido los puntos para inmovilización trasera y que la acción ha salido de los límites del tapiz, pero que ha guardado el control sobre su adversario. Cuando la acción es reanudada en posición de control trasera, los puntos para las posiciones de control dominante ya no pueden ser marcados.

Nota: Si un luchador intenta llevar la acción fuera de los límites del tapiz para escapar a un intento de sumisión, el luchador que huya sera descalificado del combate. Se recomienda en este caso visionar el video por el Juez-árbitro, juez de tapiz y Controlador y tomar la decisión correspondiente.

Artículo 20 – Salida de los Límites

Si, desde una posición de pie, un competidor toca el área de protección con cualquier parte de un pie, su oponente recibirá 1 punto. El árbitro central parará la lucha y reanudará en el centro del tapiz.

Cuando la acción empieza de pie y termina en el suelo (cuando cualquier parte del cuerpo de cualquiera de los competidores toque el tapiz) el competidor que toque la línea de protección primero perderá un punto. El arbitro central parará la pelea y volverá los competidores a la posición neutra de pie.

Cuando los competidores están luchando en el suelo, fuera de los límites del tapiz, y cualquier parte de ambos competidores no este tocando dentro del círculo central del tapiz o cualquier parte del cuerpo toque fuera de la línea de protección. Cuando cualquiera de estas ocasiones ocurra el arbitro central parara el combate y reanudará el combate en la posición neutra.

Nota: Si un competidor huye del tapiz- de pie o en el suelo-se amonestará inmediatamente y 1 punto será dado a su oponente.

Nota. Si un competidor toca fuera de zona a propósito para escapar de una sumisión será descalificado.

Artículo 21 – Golpes legales

Se permite un contacto completo para todas las divisiones por edad.

Posiciones de pie

- Golpes con los puños al cuerpo y la cabeza
- Codo al cuerpo (pero no puntúan)
- Rodillas al cuerpo, al muslo y a la cabeza
- Patadas a los muslos, el cuerpo y la cabeza

Posición en suelo

- Golpes con los puños al cuerpo y la cabeza
- Rodillas al muslo y al cuerpo
- Patadas al muslo y al cuerpo

Artículo 22 – Golpes ilegales

Los competidores tienen prohibido golpear a los siguientes objetivos:

- A lo largo de la columna vertebral
- Riñones
- Parte posterior de la cabeza
- Cuello
- Garganta
- Ingle
- Las rodillas y por debajo de ellas

Nota: Los golpes en las espinillas sólo se permitirán en un intento de ejecutar un barrido.

Artículo 23 – Puntuación para las acciones

Los puntos serán únicamente atribuidos si el luchador puede mantener la posición de control dominante durante al menos 3 segundos.

-Proyecciones o derribos, 1 punto:

Takedowns:

Cuando partiendo de una posición neutra de pie, uno de los luchadores consigue llevar los puntos de apoyo de su adversario al suelo y mantiene el control durante al menos 3 segundos. Si, con el derribo, el luchador consigue establecer una posición de control dominante, además recibirá los puntos correspondientes (p.ej: 1 +2 por el derribo y la cruzada, 1 +3 por el derribo y la montada, y 1 +4 por el derribo y la inmovilización a la espalda).

Situaciones particulares:

- Saltar a la guardia o sentarse en guardia desde una posición de pie con o sin el contacto, será siempre penalizado, con o sin intento de sumisión, y se le concederá un punto al oponente.

Nota: Sentarse frente en una posición de pie sin contacto o fingir un **Knockdowns** para evitar ponerse de pie en la pelea, será penalizado con una amonestación y otorgará 1 punto a su oponente. El árbitro central deberá romper la acción y llevar a los competidores a la posición de pie neutral.

-Posiciones dominantes, 2, 3 y 4 puntos:

-Cruzada, 2 puntos: Cuando un luchador controla lateralmente a su adversario pasando la defensa de piernas y mantiene la espalda de su oponente en el suelo durante al menos 3 segundos (incluyendo norte-sur y la rodilla sobre el abdomen).

-Montada 3 puntos: Cuando un luchador controla a su adversario que está tumbado sobre su espalda, desde encima (norte o sur) con sus rodillas tocando el suelo a ambos lados del oponente durante 3 segundos.

-Espalda 4 puntos: Cuando un luchador controla a su oponente desde la espalda, con su pecho en la espalda del oponente y las piernas enganchadas dentro de las piernas de su oponente durante al menos 3 segundos (el enganche o agarre de triángulo de piernas a la espalda no puntúa, es control pero no control dominante).

Para asegurar un número mayor de sumisiones, puntos para posiciones de control dominantes (p.ej: cruzada, montada y espalda) se seguirá un sistema de progresión, esto significa que se deben mejorar las posiciones para ganar puntos. Las posiciones de control dominante se reinician si el luchador situado encima pierde el control y el luchador situado debajo consigue recuperar el control de la posición, con la guardia cerrada, o la posición neutra de pie al menos durante 3 segundos.

-Raspado o inversión 1 punto:

El raspado o inversión desde una posición de desventaja o de cualquier posición inferior sin establecimiento directo de una posición dominante se otorgará 1 punto si el control se mantiene durante 3 segundos

Cuando un luchador consigue raspar a una posición ventajosa (cruzada, montada, o inmovilización a la espalda) y mantiene el control durante 3 segundos. A los puntos de la posición dominante alcanzada, se añade el punto de inversión o raspado.

Puntuación por Técnicas de Golpeo

Todos los golpes efectivos y autorizados puntúan con 1 punto.

Para una acción de golpeo puntue, debe alcanzar un objetivo legal con fuerza, con precisión, sin golpear la protección, y deben tener un efecto visible sobre el oponente. Los golpes sólo están permitidos con la zona de los nudillos del guante cerrado de cualquiera de las manos o el área de relleno de la espinillera, el empeine o la rodilla de la pierna también se les permite.

Si un golpe es bloqueado por el brazo del oponente o la espinilla, por lo general no anota. Sin embargo, si una golpe al bloqueo es tan poderoso que si hace que el oponente pierda el equilibrio el equilibrio, se podrán anotar.

Ataques simultáneos (intercambio de golpes) y golpea ejecutado mientras se proyecta al adversario o cae no cuentan.

Knockdown o KO Técnico (TKO)

Todos los Knockdown puntúan con 4 puntos.

Cuando un luchador en el combate llega a una posición de superioridad por la ejecución de un golpe o proyección autorizados, y donde el otro no puede defenderse de los golpes. El árbitro central deberá proceder y estar preparado para parar el combate en cualquier momento si el luchador no puede defenderse por sí mismo o recibe tres golpes consecutivos sin protección a la cabeza.

El árbitro central a continuación, comprobará el estado del luchador golpeado y con cuidado determinará si la asistencia médica es necesaria o no.

Notas:

Cualquier técnica iniciada en el límite del tapiz, pero aterrizando fuera de él se considerará válida y se le concederán los puntos correspondientes. Por el contrario, cualquier ataque iniciado una vez que los atletas están fuera de los límites, se penalizará al atacante.

Cualquier técnica iniciada en el momento que suena el gong será considerada válida y se le otorgarán los puntos correspondientes.

En cualquier ataque iniciado después que haya sonado el gong, se penalizará al atacante.

Los golpes de codo al cuerpo están permitidos pero no puntúan.

Los golpes permitidos ejecutados por el luchador que está debajo en el suelo no puntúan.

Artículo 24 – Interrupción por lesión o hemorragia

El árbitro central debe detener el combate y solicitar la interrupción por lesión si un luchador está temporalmente lesionado (ojo hinchado, choque frontal, etc.). La suma de estos tiempos de interrupción no puede superar los 2 minutos por atleta, en caso contrario el atleta herido perderá la lucha por incomparecencia.

En caso de que haya un luchador herido o sangrante, el equipo médico intervendrá inmediatamente.

Los utensilios de limpieza apropiados y soluciones desinfectantes estarán disponibles en la mesa del tapiz. Es labor del jefe del personal médico determinar si el sangrado y derrame de sangre ha sido adecuadamente detenido y puede terminar la lucha o no.

La competición se podrá reanudar una vez que el material utilizado para limpiar la sangre haya sido desechado.

Siempre que el uniforme está manchado de sangre o descosido, inmediatamente se debe sustituir. Todos los atletas deben tener disponible otro de reserva en un lado del tapiz.

Si considera que un luchador intenta evitar una acción/sumisión simulando una lesión, el Árbitro central descalificará al luchador. Igualmente, si ocurre una herida como consecuencia de un movimiento ilegal, el árbitro descalificará al luchador por incomparecencia.

En caso de que dos luchadores no puedan continuar la lucha simultáneamente, la victoria se otorgará a aquel que haya obtenido más puntos. Si la puntuación es igual, el cuerpo arbitral consultará y votará para determinar al ganador.

Artículo 25 – Interrupciones de la lucha

Si por alguna razón hay que interrumpir (p.ej: herida/sangrado, consulta arbitral, etc.) los dos luchadores esperarán de pie en sus respectivas esquinas mirando hacia el centro del tapiz sin hablar con nadie y sin tomar líquidos y esperarán a que el

árbitro los llame para acudir al centro del tapiz para finalizar la lucha o reiniciar en la posición correspondiente.

En el caso de que exista un problema de funcionamiento o mala colocación del uniforme que influya en la protección del luchador, el árbitro central pronunciará un "No te muevas", tocando a los dos luchadores y ordenando que se detengan. Ambos competidores deberán dejar de moverse inmediatamente y mantenerse lo más estables posibles hasta que el árbitro ordene reanudar la lucha.

En el caso de que el casco de la cabeza se caiga durante una maniobra de sumisión, el árbitro central, no parará la pelea pero deberá estar listo para dar la alarma en cualquier momento con el fin de proteger al luchador de cualquier golpe sin protección a la cabeza.

Si el sistema de puntuación electrónica llega a ser defectuoso durante un combate, el presidente del tapiz debe anunciar un minuto de descanso y ver si el sistema puede ser reparado.

Si el sistema no puede ser reparado durante el tiempo de descanso, pero los resultados están apuntados o retenidos en el marcador, los árbitros laterales usarán banderas de mano para marcar el resto del partido.

Si el sistema no puede ser reparado durante el tiempo de descanso y los resultados no se han guardado o anotado, entonces el combate deberá ser suspendido y reprogramado no antes de 15 minutos después del momento de la detención.

Artículo 26 – Criterios de Decisión

El árbitro central tiene plena autoridad para detener la lucha si considera que un atleta está en peligro inminente, no puede resistir un golpe, una llave o estrangulación, incluso aunque no se haya sometido ni palmeado. La seguridad de los atletas debe prevalecer sobre todas las cosas.

Si un luchador que está en el suelo recibe tres golpes consecutivos en la cabeza sin protegerse, el árbitro central debe detener la lucha. El árbitro central inmediatamente retira el protector dental de la boca del luchador y el médico determina si necesita ayuda o no. El árbitro deberá terminar el combate y declarar vencedor al oponente por el KO técnico.

Cuando un luchador abandona la lucha, ya sea verbalmente o palmeando sobre el tapiz o sobre el cuerpo del oponente con su mano o su pie, el oponente será declarado como vencedor por sumisión, sin importar cuántos puntos haya acumulado a lo largo del combate.

Si un competidor pierde el conocimiento debido a una asfixia técnica legal aplicada por el oponente o por un accidente que no resulte de una maniobra ilegal, el árbitro central deberá parar el combate, ayudar al deportista inconsciente a recuperar su sentido y declarar vencedor al oponente por la sumisión.

Si un competidor ha marcado una ventaja de 15 puntos por encima de su oponente, el árbitro central parará el combate y declarará la victoria por superioridad técnica.

Si al final del tiempo reglamentario no se ha dado ninguna de estas circunstancias, el luchador que haya conseguido más puntos será declarado vencedor.

Si el marcador está empatado al final del tiempo reglamentario, el ganador será determinado por los siguientes criterios:

1. El atleta con el menor número de amonestaciones
2. El atleta con el mayor valor de los puntos
3. El atleta que puntuó por última vez

Artículo 27 – Prórroga

La prórroga comienza al final del tiempo reglamentario en caso de igualdad 0-0. La prórroga dura 1 minuto para todas las categorías de edad y el vencedor será determinado por la mayor puntuación obtenida al final del período. En caso de que el marcador está empatado de nuevo, el luchador que marcó el último punto en el tiempo extra gana el combate. Si no hay puntos en la prórroga, los árbitros centrales y laterales designar el vencedor levantando el brazo con el color correspondiente a la orden del Jefe de Tapiz.

Artículo 28 – Protestas y Reclamaciones

No se admitirán protestas al final de la lucha. Podrá ocurrir una reclamación durante la lucha si el árbitro jefe o el entrenador de un luchador piensan que se ha producido un error arbitral, pero el resultado de una lucha no se podrá modificar bajo ningún concepto una vez haya sido declarado el vencedor en el tapiz.

La reclamación es la acción por la cual se permite que un entrenador, en nombre de un luchador, detenga la acción y pida al cuerpo arbitral que vea la evidencia en el video y reconsidere el juicio emitido. Está estipulado que esta posibilidad solo se ofrezca en competiciones en las que el video-control está formalmente establecido por FELODA y el comité de organización.

El entrenador que desee solicitar una reclamación deberá lanzar un objeto ligero situado en la esquina para tal efecto, dentro de los 10 segundos después de que el cuerpo de arbitraje ha otorgado puntos o si no otorgan puntos dentro de los 10 segundos posteriores a la situación controvertida.

El jefe de tapiz deberá interrumpir la lucha en cuanto la acción de ese momento esté completada. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión del entrenador, podrá rechazar la reclamación y la lucha continúa. El entrenador debe indicar al Jefe de Tapiz su reclamación y regresar a su esquina hasta que los árbitros tomen una decisión.

El cuerpo arbitral visionará la evidencia del video para emitir un juicio final junto con el árbitro-controlador del torneo que tendrá la última palabra en caso de desacuerdo.

Cada luchador tendrá la posibilidad de una reclamación por combate. Si después de revisar la evidencia del video el cuerpo arbitral modifica su decisión, entonces la reclamación podrá ser usada de nuevo durante el combate. Si el cuerpo arbitral confirma su decisión inicial, el luchador perderá la opción de una nueva reclamación y se le darán 3 puntos a su oponente.

En caso de fallo técnico o si la evidencia del video no permite ver la acción impugnada adecuadamente (ángulo de la cámara equivocada, etc), la reclamación se considerará nula y la esponja es devuelta al entrenador.

Nota: Sólo las acciones técnicas pueden ser impugnadas. Las amonestaciones, la pasividad, o la brutalidad no pueden ser impugnadas por los entrenadores o atletas

Artículo 29 – Puntos de clasificación.

Los puntos técnicos que los luchadores reciben para los combates determinan su resultado final.

-Victoria por knockout (KO) (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor)



Una victoria por KO se declarará cuando un luchador pierda temporalmente la conciencia como resultado de un puñetazo, patada o proyección autorizados del oponente.

-Victoria por KO Técnico (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor)

Una victoria por KO técnico se declarará cuando un luchador en el suelo reciba tres golpes consecutivos del oponente en la cabeza estando completamente desprotegido.

-Victoria por Sumisión (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor)

Una victoria por sumisión cuando el luchador admita su derrota de forma verbal o física (palmeando) en el tapiz con la mano o el pie. Una victoria por sumisión también podrá ser declarada por el árbitro si, mientras se observa un intento de sumisión, le parece que el luchador al que le cogió la sumisión no será capaz de escapar sin lesionarse.

-Victoria por Descalificación (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor)

Una victoria por descalificación es pronunciada cuando se expulsa un luchador de la competición, cualquiera que sea la razón.

-Victoria por Incomparecencia (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor)

Una victoria por incomparecencia es pronunciada cuando un luchador no se presenta sobre el tapiz para el combate o no cumple con las normas del uniforme y equipo de protección.

Nota: el luchador que no presente el certificado médico adecuado no se le permitirá continuar durante todo el torneo (incluso en otros estilos) y será retirado del ranking final no puntuando tampoco para su equipo.

-Victoria por Abandono (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor)

Una victoria por abandono es pronunciada cuando un luchador es incapaz de seguir el combate, cualquiera que sea la razón o si se declara incapaz de continuar por el jefe de personal médico. Un entrenador puede también hacer que el luchador abandone la lucha tirando una toalla roja o azul al tapiz.

-Victoria por superioridad técnica (4 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor)

Una victoria por decisión principal es pronunciada cuando la diferencia de los puntos de la victoria es superior o igual a 15.

-Victoria por decisión (3 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor)

Una victoria por decisión principal es pronunciada cuando la divergencia de los puntos de la victoria es menor de 15 puntos.

-Victoria por prórroga (2 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor)

Una victoria por prórroga es pronunciada para el luchador que consigue más puntos técnicos al final de la misma o por decisión arbitral si no existen puntos técnicos.

Nota: en la superioridad técnica, la decisión o la prologa, si el perdedor marco algún punto técnico recibirá 1 punto de clasificación.

QUINTA PARTE – INFRACCIONES TÉCNICAS

Artículo 30 – Pasividad

El deber de los luchadores consiste en estar constantemente activos para golpear y/o someter a su adversario, y hacer todo lo posible para que la acción permanezca dentro de los límites del tapiz.

Cuando los árbitros constaten que un luchador se muestra pasivo, deben intentar en primer lugar estimularle dándole órdenes verbales (“Rojo/Azul Open” or “Rojo/Azul Acción”) sin interrumpir el combate. Si el luchador no cambia de actitud a pesar de la intervención del árbitro, éste debe indicarle la pasividad levantando el brazo correspondiente al color del luchador, interrumpir el combate y pronunciar la amonestación, el combate se reanudara en la posición neutra de pie..

Cada amonestación debe ir reflejada en la planilla del combate.

La primera amonestación por pasividad es verbal y no tiene consecuencias, las siguientes amonestaciones, otorgan 1 punto al oponente hasta la tercera amonestación que es cuando se le descalifica por pasividad:

- Aviso verbal,
- 1er pasividad = 1 punto
- 2º pasividad = 1 punto
- 3er pasividad = Descalificación.
-

En caso de que en la lucha en el suelo se llegue a un punto de tablas o no progresión (Stalemate), los árbitros podrán interrumpir la lucha y hacer que los luchadores empiecen desde una posición neutral de pie.

La pasividad incluye:

- Retrasar la acción comunicándose con el entrenador.
- Abandonar el tapiz sin permiso.
- Tardar demasiado en volver al centro del tapiz para la reanudación.
- Abusar de los tiempos muertos.
- Huir del tapiz o buscar la zona roja repetidamente para rehusar la lucha.
- Huir de la posición evitando la lucha en pie o en el suelo.
- Dar la espalda al oponente para evitar un golpe.
- Falso comienzo (p.ej: empezar la lucha antes de que lo indique el árbitro).

Artículo 31 – Técnicas y acciones ilegales

Todas las infracciones están bajo la autoridad del árbitro. Si las acciones de uno o ambos luchadores violan el código de ética y deportividad de FELODA, el árbitro puede decidir descalificarles del combate o de la competición. El árbitro debe informar de cada infractor para que se revise su afiliación a la misma.

Cada infracción resulta con un punto que se le otorga al oponente, hasta la tercera infracción que acaba en descalificación.

- 1er aviso = 1 punto
- 2º aviso = 1 punto
- 3er aviso = Descalificación.

Si un luchador resulta lesionado tras una técnica ilegal y no puede proseguir el combate, el luchador responsable de la lesión pierde el combate.

Nota: cualquier acción ilegal ejecutada para evitar que el oponente que realice una sumisión resultará con la descalificación inmediata

Técnicas y Acciones ilegales:

- Golpes en el cuello, la garganta, la columna vertebral, riñones, articulaciones, ingle y por debajo de la rodilla.
- Patadas y rodillazos en la cabeza estando en el suelo (de cualquier atleta)

- Codazos a la cabeza
- Golpeo de puños de martillo.
- Lanzar patadas al oponente estando en el suelo
- Pisar cabeza o cuello
- Intencionalidad en romper huesos o articulaciones (p.ej: no dar el tiempo suficiente al oponente para palmear en situaciones de sumisión)
- Cabezazos y golpes maliciosos.
- Morder
- Meter los dedos en el ojo, oreja nariz o boca del oponente
- Tirar del pelo, nariz, orejas o atacar a la ingle
- Slams por encima de la cintura en defensa de sumisión.
- Clavados de proyecciones sobre la cabeza.
- Slams-Proyecciones agarrando la cabeza o el cuello y caer con la rodilla sobre el oponente.
- Back splashes o Senton Splash. Ésta ilegalidad se da cuando uno de los luchadores pasa a la espalda estando de pie y el otro salta hacia atrás, es la misma ilegalidad si estando de pie un luchador salta a guardia y el contrario salta hacia adelante.
- Uso de los dedos en técnicas de estrangulación en la garganta/tráquea
- Torsión de la cabeza, cuello y llaves de pierna en torsión
- Llaves de talón interiores o exteriores
- Giro de mandíbula-barbilla.
- Crucifijo – Llave Nelson completa – Neck cranch
- Manipulación de pequeñas articulaciones
- Coger menos de 4 dedos de la mano o del pie
- Usar sobre la piel cualquier tipo de sustancia, linimento, vaselina o utilizar gasas o cualquier tipo de material de protección sin la autorización del Jefe Medico de acuerdo con el Árbitro.
- Técnicas que impliquen tirar del uniforme de competición
- La iniciación de un ataque una vez que ambos competidores están fuera de los límites del tapiz.
- Insultos contra cualquier presente en la competición
- Fingir estar herido

Artículo 32 – Procedimiento de expulsión

El Comité Mundial de Grappling (WGC) se refiere al código de Ética de FELODA y condena enérgicamente cualquier forma de brutalidad, violencia o acoso en la competición. Si un atleta, entrenador o espectador va más allá de las palabras, gestos o acciones aceptables, es labor de los árbitros centrales juzgar si dicho comportamiento se considera como una conducta violenta. Una vez el árbitro central declara que el comportamiento constituye una conducta violenta, mostrará una tarjeta amarilla al individuo como falta de penalización antes de ser expulsado. Una tarjeta amarilla restará 1 punto de clasificación al equipo que representa el individuo. Si la infracción continúa, se le dará una tarjeta roja junto con la expulsión del evento deportivo. Una tarjeta roja restará 2 puntos de clasificación al equipo. Si el árbitro central piensa que el comportamiento va más allá de una infracción normal, omitirá la tarjeta amarilla y sacará directamente la roja.

Ejemplos de infracciones:

- Ponerse de acuerdo en el resultado del combate.
- Maldecir durante la lucha
- Ser agresivo con los árbitros
- Amenazar a los árbitros
- Contacto físico con los árbitros
- Lanzar objetos
- Quejarse e interrumpir la lucha
- Rehusar permanecer en el tapiz mientras declaran al vencedor

SEXTA PARTE – CUERPO ARBITRAL

Artículo 33 – Composición

El cuerpo arbitral de cada combate consistirá en un jefe de tapiz, un juez o arbitro central y tres jueces laterales. El juez central estará de pie en el círculo central de frente al personal de mesa, mientras que los tres jueces laterales están sentados a cada lado del tapiz.

En las competiciones oficiales, los miembros del cuerpo arbitral no podrán ser de la misma Federación Autonómica que los luchadores combatientes o arbitrar en luchas en las que intervengan luchadores de esa comunidad.

Artículo 34 – Uniforme

El cuerpo arbitral debe llevar un pantalón negro y un polo/camiseta negro y zapatillas de deporte negras. El cuerpo arbitral debe llevar una muñequera de color rojo en la muñeca izquierda y una azul en la muñeca derecha. Los árbitros laterales deben llevar un dispositivo de puntuación rojo en la mano izquierda y uno azul en la mano derecha. Además, los árbitros centrales llevarán guantes quirúrgicos negros. Cuando el combate se ha completado, los guantes deben ser colocados en contenedores desechables, presentan un riesgo para la salud.

Los entrenadores también son alentados a usar guantes desechables por la misma razón.

Artículo 35 – Funciones generales

El cuerpo arbitral debe desempeñar todas las funciones descritas en el reglamento que rige las competiciones de Combat Grappling y, en determinados casos, las funciones establecidas para la organización de competiciones particulares. El cuerpo arbitral debe emplear el vocabulario y los signos básicos de FELODA mientras arbitran un combate. Además, tienen prohibido hablar con cualquier persona durante el combate, salvo si deben hacerse alguna consulta para ejercer sus funciones correctamente.

La función principal del cuerpo arbitral consiste en verificar las buenas condiciones del tapiz y del área circundante. También deberán conocer los gong usados en cada tapiz y verificar si el personal de mesa está haciendo correctamente su función.

El cuerpo arbitral debe tener un conocimiento pleno y experiencia en artes de golpeo y ser capaz de evaluar inmediatamente el impacto de cualquier tipo de golpe y detener la acción si fuera necesario para asegurar la seguridad de los atletas.

Artículo 36 – El árbitro central

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

La función principal del árbitro central consiste en comenzar e interrumpir las luchas, imponiendo las penalizaciones y declarando a los vencedores legítimos. También es el responsable de conceder los puntos en la lucha de Grappling (proyecciones, posiciones de control dominantes, escapes y raspados).

Las indicaciones verbales usadas por el árbitro central durante las luchas se harán de acuerdo a las Reglas Nacionales de Arbitraje. En cualquier momento en que la lucha deba ser detenida, el árbitro central deberá decir “**Stop**” y separar a los luchadores tocándolos.

Las labores específicas del árbitro central son:

-Estrechar las manos de los luchadores cuando entran al tapiz y antes de abandonarlo.

- Inspeccionar los uniformes y el equipo de protección de los luchadores y requerirles para que se cambien antes de 2 minutos en caso de que estos no sean los acordados en el presente reglamento.
- Inspeccionar la piel de los luchadores para que no esté sudorosa, grasienta o con sustancias pegajosas.
- No acercarse demasiado a los luchadores cuando estén en posición de pie, pero debe permanecer cerca de ellos cuando estén en el suelo del tapiz.
- Estar preparado para cambiar de posición rápidamente en el tapiz o a su alrededor y, especialmente, para ponerse de rodillas o recostado sobre el abdomen para observar mejor una sumisión inminente.
- No obstruir el campo de visión de los árbitros laterales poniéndose demasiado cerca de los luchadores.
- No dar la espalda a los luchadores en ningún momento arriesgándose a perder el control sobre la situación
- Conceder los puntos a los acciones de Grappling levantando la mano correspondiente al color del luchador que haya puntuado indicando el número de puntos con los dedos.
- Estimular a un luchador pasivo sin interrumpir el combate, colocándose de tal manera que impida al luchador huir del tapiz.
- Asegurarse de que los luchadores no descansan durante el combate fingiendo la necesidad de limpiarse el cuerpo, de sonarse la nariz o simulando una lesión.
- Atribuir penalizaciones por violación de las reglas o por brutalidad.
- Interrumpir el combate y hacer que los luchadores se reajusten las protecciones si es necesario (el luchador tendrá un máximo de 30 segundos cada vez que se requiera que ajuste su protección).
- Interrumpir a los luchadores en caso de que se aproximen al borde del tapiz.
- Indicar si las acciones realizadas al borde del tapiz son validas.
- Parar la acción y hacer reanudar el combate en la correcta posición de reanudación cuando la acción sale de los límites (p.ej: si ninguna parte del cuerpo de uno o del otro luchador está en contacto con la zona de competición o si una parte del cuerpo de uno de los luchadores sale de la zona de protección).
- Interrumpir el combate si la seguridad de un luchador está en peligro.
- Interrumpir el combate en caso de herida o lesión y hacer que el equipo medico intervenga
- Interrumpir el combate en caso de que un luchador indique la sumisión aunque esta sea físicamente (palmeando) o verbalmente. El árbitro deberá poner su mano sobre cada luchador para asegurar la seguridad de los mismos.
- Interrumpir el combate de acuerdo a la intervención del Jefe de tapiz, interrumpir el combate y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando la diferencia de puntos es igual o superior a 15 puntos, en esta situación, el árbitro central deberá esperar a que la acción de ataque o contraataque, se complete.
- Interrumpir el combate exactamente en el momento que sea necesario.
- Asegurarse de que los luchadores permanecen sobre el tapiz hasta que se anuncie el resultado del combate.
- Proclamar al vencedor (levantando el brazo) previo acuerdo con el juez de tapiz.

Artículo 37 – Los árbitros laterales

Los árbitros laterales deberán permanecer uno en cada lado del tapiz y sujetar los dispositivos de puntuación en sus manos.

Las labores específicas de los árbitros laterales son:

- Controlar y supervisar el tapiz y el área circundante (sobre todo asegurándose de que no hay personas no autorizadas junto al tapiz, excepto los entrenadores).
- Observar a los luchadores durante los combates y los descansos.
- Moverse a lo largo de su lado para maximizar la visibilidad de los luchadores que estén combatiendo en ese momento.



-Indicar los puntos atribuidos por los luchadores con los distintivos de cada brazo (ROJO Y AZUL).

Artículo 38– El jefe de tapiz

El jefe de tapiz se sienta en la mesa de puntuación y supervisa el trabajo del árbitro central, los árbitros laterales y del personal de mesa indicado para cada combate.

Las labores específicas del juez del tapiz son:

- Escribir los puntos marcados sobre la planilla.
- Controlar el tiempo y el marcador.
- Interrumpir el combate tirando una esponja al tapiz para llamar al árbitro central y a los árbitros laterales en caso de que necesite hacer una consulta.
- Declarar la prórroga en caso de 0-0.
- Declarar una prórroga en caso de empate de puntos.
- Confirmar el vencedor al juez central para que pueda levantar la mano del vencedor.
- Confirmar la clasificación de puntos al anotador de acuerdo con la carta de puntuación.
- Confirmar las penalizaciones y los puntos otorgados por el árbitro central al anotador de puntos.
- Firmar la planilla al final del combate.

SÉPTIMA PARTE – DISPOSICIONES FINALES

El presente reglamento puede ser modificado en cualquier momento si se precisan actualizaciones. En caso de ser modificado, las modificaciones habrán de ser aprobadas por el órgano federativo competente y posteriormente presentadas ante el CSD para su aprobación por la Comisión Directiva. En caso de reclamación sobre su aplicación, la interpretación se hará sobre el texto publicado por la FELODA en su Web oficial que será el único fidedigno.

Cualquier discrepancia será dirimida en primera instancia por el Comité Nacional de Grappling, siendo la FELODA el órgano de apelación. Las resoluciones que agoten la vía federativa serán recurribles ante el Comité de Disciplina Deportiva.