



BIENVENIDOS

Plan de Formación: Curso de Árbitros - Lucha Grappling

15 de octubre de 2010



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

SEMINARIO

Objeto:

- Actualización de conocimientos
- Tecnificación
- Técnicas de arbitraje
- Reciclaje

Objetivo:

- Obtener una formación adecuada para el ejercicio del Arbitraje
- Compartir experiencias y puntos de vista
- Titulaciones, (ascensos)



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

SEMINARIO

Metodología:

- Previos al Arbitraje
- Lectura del Reglamento comentado
- Confección de Planillas/Hojas de Puntuación
- Preguntas, (teoría)
- Prácticas de arbitraje en Tapiz

***NOTA:** Participación continua, (interrupción para resolver dudas de los puntos tratados)



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Definición de Árbitro:

- Persona que en las competiciones deportivas cuida de la aplicación del Reglamento u otras normas reguladoras.

Significado de Arbitrar:

- Conseguir, interceder, intervenir, mediar o terciar como Árbitro.

Reglamento:

- Conjunto de Reglas, procedimientos y guías que elabora una Autoridad reconocida para regir una actividad colectiva.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Aspectos del Arbitraje:

- Profundos conocimientos de las Reglas de Arbitraje.
- Aplicación de las Reglas.
- Dirigir un combate.
- Responsabilidad.
- Autoridad.
- Compromiso de seriedad.
- Comportamiento dentro y fuera del tapiz.

Arbitrar como Arte:

- Conocimientos.
- Experiencia.
- Práctica.
- Perfeccionamiento.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

REGLAMENTO

Misión, (Objeto, Artículo 1):

- Promover el desarrollo de la Lucha Grappling
- Proporcionar un bienestar físico y psíquico a los practicantes
- Convertirlo en una Disciplina atractiva
- Regular/Normalizar la práctica de este Deporte
- Obtener Estatus Olímpico

Filosofía, (Artículo 2):

- El Deporte del Grappling es un deporte híbrido a medio camino entre la Lucha y el Brazilian Jujitsu
- Los Deportistas deben estar correctamente informados de las acciones y reacciones que pueden adoptar en las diferentes situaciones de Sumisión.
- Los Practicantes deben honrar los valores de Deportividad y Juego Limpio



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Objetivo, (Artículo 3):

- Definir y Especificar las condiciones prácticas y técnicas por las que se regulan los combates.
- Determinar el valor en la atribución de las acciones y técnicas
- Enumerar las situaciones y prohibiciones
- Definir las funciones técnicas del Cuerpo Arbitral
- Sistema de Competición, Métodos de Clasificación, Sanciones, etc.

APLICACIÓN, (Artículo 4):

- Campeonatos de España, (bajo responsabilidad de la FELODA)
- Licencia FELODA - El seguro de accidentes cubre únicamente las Competiciones inscritas en el Calendario Autonómico, Nacional o con Autorización de las mismas.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Condiciones sanitarias, (artículo 5):

Los luchadores infectados por el virus del SIDA no están autorizados a participar en las competiciones de Grappling así como los miembros del personal médico infectados por este virus no pueden proporcionar sus cuidados a los luchadores que sangren.

Pérdidas de peso, (artículo 6):

Con respecto a la pérdida de peso en las instalaciones de la competición, la FILA ha adoptado la decisión de prohibir la práctica de la utilización de diuréticos, vomitivos y laxantes así como los vómitos auto infligidos. 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/FILA durante un año. El Comité Ejecutivo estudiará todos los casos de reincidencia y aplicará las sanciones previstas en los reglamentos de la FILA. 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.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Sistema de Competición I, (artículo 7):

Todas las competiciones de lucha se desarrollarán de acuerdo con el sistema de eliminación directa, con repesca para los luchadores derrotados por los finalistas que se disputarán las plazas primera y segunda. Para aplicar el sistema de eliminación directa, deberá haber un número ideal de luchadores, estos son 4, 8, 16, 32, 64...etc. Si en una categoría no existe este número ideal de luchadores, deberán disputarse los Combates de Calificación. La búsqueda del número ideal se efectuará al principio de la competición, y los combates se cogen empezando por el final de la tabla:

- Los emparejamientos se harán en el orden de los números del sorteo ordenados de menor a mayor.
- Los combates de repesca empiezan con los luchadores que perdieron el primer combate (incluidos los combates que buscan el número ideal) contra cualquiera de los dos finalistas subiendo hasta los perdedores en semifinales, en línea directa. Los ganadores de los dos últimos combates de repesca recibirán cada uno una medalla de bronce.
- Cada categoría empieza y termina en un día. El pesaje de cada categoría tendrá lugar el día antes del comienzo de la competición de dicha categoría.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Sistema de Competición II, (artículo 7):

- La competición se desarrollará de la siguiente manera:
 - a. Combates de calificación.
 - b. Rondas eliminatorias.
 - c. Combates de repesca.
 - d. Combates de final.

Si en una categoría hay menos de cuatro luchadores (de 1 a 3) se aplicara el sistema de torneo nórdico (todos contra todos).

Desde el 7 º lugar, los grapplers se clasifican según los siguientes criterios:

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

Nota: Si dos grapplers no puede clasificarse con los criterios de desempate que figuran arriba, se clasificarán ex aequo, **Ex aequo**, (alocución latina de uso actual que significa 'por igual'. Se utiliza en cualquier tipo de clasificación cuando dos o más participantes han conseguido el mismo premio).



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Examen Médico y Pesaje, (artículo 8):

Espacios separados o horarios diferentes deben ser previstos para el control medico y el pesaje de los hombres y mujeres. Dichos luchadores deben estar vestidos con el uniforme reglamentario cuando sea el control medico y el pesaje. Sólo el personal médico está habilitado para decidir si los luchadores son aptos a participar a la competición. Así mismo, los luchadores deberán ser examinados para detectar posibles afecciones cutáneas u otros problemas médicos como cortes, arañazos, etc. Una vez examinados, los luchadores pueden pasar al pesaje.

El pesaje se efectúa en un espacio reglamentario cerca del lugar de la competición con un acceso limitado a los participantes, entrenadores (teniendo las de acreditaciones de entrenadores oficiales FELODA/FILA), Jueces árbitros, personal médico y personal del pesaje. Los competidores están autorizados a controlar su peso en las básculas tantas veces como lo deseen durante el tiempo estipulado para el pesaje. En las competiciones de un día no se aceptará ninguna tolerancia de peso y un máximo de dos kilos entre los 2 pesajes son tolerados para las competiciones de dos días.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Sorteo, (artículo 9):

Una vez que se han pesado los luchadores y que un oficial del pesaje ha escrito su peso en la hoja de pesaje así como en su hombro/mano, los luchadores sacarán 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.

Los participantes se registran en las mesas de inscripción, o previamente por correo y reciben un formulario de pesaje/acreditación, en el reconocimiento médico. A continuación, acuden al pesaje y luego quedan libres hasta el comienzo de la competición. La inscripción de los luchadores dura como máximo 2 horas y el control médico como máximo 1 hora. Para todas las competiciones, sólo hay un pesaje por categoría de peso que, generalmente, tiene lugar a las 18:00h del día anterior al comienzo de la competición y dura aproximadamente 1 hora.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Categorías de edad y de peso. (artículo 10).

Todos los luchadores deben presentar un documento oficial con foto, 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 podrá retirar la afiliación a la FILA.

- Benjamines (12-13 años en el año)

Niños: 40, 45, 50, 55, 60, 65, 75, +75 kg

Niñas: 35, 40, 45, 50, 55, +55kg

- Escolares (14-15 años en el año)

Niños: 45, 50, 55, 60, 65, 70, 80, +80kg

Niñas: 40, 45, 50, 55, 60, +60kg

- Cadetes (16-17 años en el año)

Hombres: 50, 55, 60, 65, 70, 75, 85, +80kg

Mujeres: 45, 50, 55, 65, 70, +70kg

- Juniors (18-19 años en el año)

Hombres: 60, 65, 70, 75, 80, 90, 110, Absoluta

Mujeres: 50, 55, 60, 65, 75kg, Absoluta

- Seniors (más de 20 años*)

Hombres: 60, 65, 70, 75, 80, 90, 110kg, Absoluta (sin límite de peso)

Mujeres: 50, 55, 60, 65, 75kg, Absoluta (sin límite de peso)

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

- Veteranos (35-60 años)

Hombres: 65, 70, 75, 80, 90, 110kg, Absoluta (sin límite de peso)

Mujeres: 55, 60, 65, 75kg, Absoluta (sin límite de peso)



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Uniforme y aspecto de los luchadores I. (artículo 11).

- Uniforme de competición sin Kimono "No-Gi"

Los luchadores, deben presentarse al borde del tapiz vestidos de pantalón cortos y camisa de competición homologados por la FILA y el Comité Mundial de Grappling. Los pantalones cortos podrán ser pegados a las piernas o al contrario anchos (sin botones, sin cremalleras y sin bolsillos que podrían ser peligrosos para la competición) y la camiseta apretada al cuerpo podrá ser sin mangas, de mangas cortas o mangas largas. Los colores y dibujos en los uniformes de competición serán verificados por el Jefe de los Jueces-Árbitros antes del comienzo de las competiciones, para que no sean iguales o muy similares, ya que puede complicar la apreciación de las técnicas a los Jueces-Árbitros). El primer luchador llamado debe llevar la camiseta de color rojo y el segundo una camiseta de color azul o negro. Están permitidas las rodilleras ligeras sin refuerzos metálicos. Los luchadores tienen que tener un pañuelo durante todo el combate y deben enseñarlo al Juez-Árbitro antes del comienzo del combate.

- Uniforme de Competición con Kimono "Gi"

El luchador se presentará al borde del tapiz en una competición Gi dentro de los requerimientos de la FILA. El Gi debe estar hecho de algodón o materia semejante y en buen estado. No puede ser excepcionalmente grueso ni tieso al grado de obstruir al adversario. 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 debe exceder 5 cm. Los pantalones deben ser del tamaño que el largo llegue a los tobillos en la posición vertical. Los pantalones no pueden ser excepcionalmente apretados ni flojos al grado de afectar la capacidad del adversario para hacer los agarres y movimientos. El Gi puede ser de cualquier color, pero no puede contener dibujos o símbolos que podrían interferir en la puntuación. El primer grappler llamado llevará un Gi blanco y el segundo un Gi de color. El cinturón será atado apretado alrededor de la cintura para asegurar la chaqueta.

Para las competiciones internacionales FILA, los luchadores deben llevar: el uniforme de competición homologado por la FILA, la bandera de su país en el pantalón de competición y la abreviatura de su país en la espalda de la camiseta de competición. No estará permitido llevar la bandera o la abreviatura de otro país que aquel por el que participan.

El luchador que suba al podium deberá hacerlo en ropa de competición o con el chandal de su autonomía.

El entrenador del deportista que se sienta en la esquina deberá portar ropa deportiva.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Uniforme y aspecto de los luchadores II, (artículo 11).

- Publicidad

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.

- Cascos

Los luchadores que lo deseen pueden llevar cascos de protección para las orejas aprobados por la FILA y sin refuerzos metálicos o de plástico duro. Los Jueces-árbitros pueden obligar a los luchadores que tengan el pelo demasiado largo a llevar un casco o un gorro de deporte.

- Calzado

Los luchadores no están obligados a llevar zapatillas durante los combates, pero los que lo deseen deben llevar zapatillas aprobadas por la FILA. Los zapatos con tacón, las suelas con clavos, hebillas o partes metálicas están prohibidos. Antes de la competición, un oficial de la FELODA/FILA debe controlar cualquier equipamiento que se no se adapte a la norma establecida por la FELODA/FILA. Las zapatillas pueden llevar cordones o no, pero en caso de llevarlos, deben ir cubiertos con una cinta adhesiva para que no se desaten durante el combate. Cada luchador es responsable de llevar su cinta adhesiva y cubrir sus cordones antes de subir al tapiz.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Uniforme y aspecto de los luchadores III, (artículo 11).

- Aspecto de los luchadores.

Los luchadores no pueden llevar vendajes en las muñecas, en los brazos o en los tobillos salvo en caso de herida y por orden de un médico. Estos vendajes deben ir cubiertos con una cinta elástica. 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 (en caso de que el luchador decida no llevar zapatillas) deberán estar debidamente cortadas y sin bordes cortantes. Si a un luchador el pelo le llega por debajo de los hombros o el flequillo debajo de las orejas, 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 deben ir bien afeitados, o si no llevar una barba bien recortada y cuidada. Los luchadores no deben estar sudorosos ni al entrar al tapiz, ni al comienzo de cada tiempo. 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.

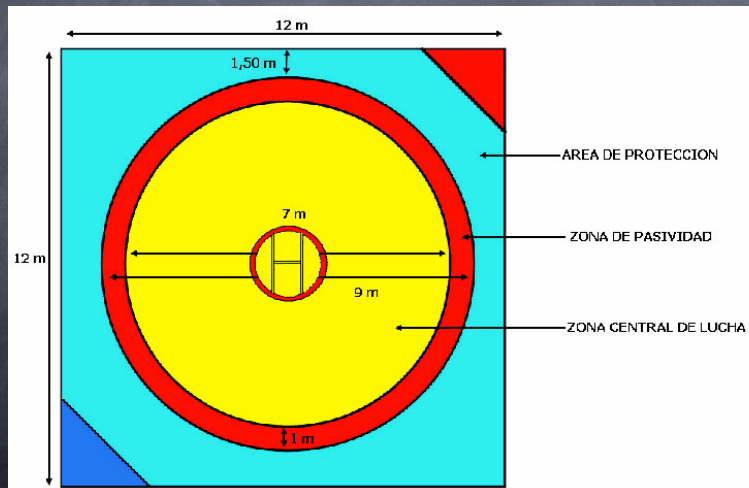
En el pesaje, un oficial FELODA/FILA deberá controlar que todos los luchadores respeten estas exigencias. En el pesaje habrá que advertir a los luchadores de que si su aspecto no es el adecuado no podrán participar en la competición. Si un luchador se presenta en el tapiz con un aspecto no conforme a las exigencias de la FELODA/FILA, dispondrá de un minuto para mejorar su aspecto y, si no lo hace, perderá el combate por incomparecencia.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Artículo 12.- Tapiz





Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Servicio Médico, (artículo 13):

- Cualquier organizador de una Competición FELODA debe contar con un Servicio Médico.
 - Efectuar los exámenes médicos.
 - Asistencia durante la Competición, (intervención en caso de accidente o lesión)
 - Decidirá si un Luchador puede continuar o no (accidente o lesión)
- El Responsable Médico dispone de plenos poderes para interrumpir el combate si considera que uno de los Competidores corre un peligro inmediato.
- También puede interrumpir un combate si considera que un Luchador no puede proseguir un Combate.
- El Competidor no podrá abandonar el tapiz salvo en caso de lesión grave que requiera intervención médica inmediata.
- En caso de lesión el Árbitro interrumpirá el combate y solicitará asistencia Médica.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Composición Arbitral, (artículo 14):

- Juez Árbitro, (sus decisiones son prioritarias, puede consultar al Juez de Tapiz)
- Juez de Tapiz,
- * Deberán tener la Titulación y Licencia en vigor de la FELODA
- * La sustitución de un Árbitro está terminantemente prohibido, (grave enfermedad, Médico)
- * Los Miembros del Órgano Arbitral no pueden ser de la misma Nacionalidad o Autonomía.

Uniforme del Cuerpo arbitral, (artículo 15):

- Ambos llevarán un pantalón negro y polo/camiseta del mismo color, zapatillas de deportes negra.
- El Juez Árbitro además deberá llevar una muñequera de color rojo en la muñeca izquierda y una de color azul en la derecha y un silbato.
- Llevará dos tarjetas, una de color amarillo y otra roja, (artículo 28).
- Portará una moneda* donde en cada lado figure el color de cada Grappler con la finalidad de sortear en los casos de prórroga quién tiene derecho a elegir su posición en el comienzo de la misma, (artículo 24.3).

(*) Puede que en futuro próximo se cambie por el sistema de sorteo mediante dos bolas, una de color rojo y otra de color azul.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Funciones generales del Cuerpo Arbitral, (artículo 16):

- El Órgano Arbitral DEBE desempeñar todas las funciones descritas en el presente Reglamento.
- Realizar las funciones establecidas para la Organización de las Competiciones.
- Durante el Combate el Cuerpo Arbitral no pueden hablar con nadie excepto entre ellos, si deben realizarse alguna consulta para ejercer sus funciones correctamente.
- El Juez-Árbitro dará comienzo e interrumpirá un combate, atribuye los puntos e impone las penalizaciones.
- El Juez de Tapiz debe anunciar al público todos los puntos atribuidos por el Juez-Árbitro mediante signos manuales, paletas o marcadores electrónicos. Asimismo, llevará el recuento de las técnicas ejecutadas por ambos Competidores, los puntos o amonestaciones por pasividad en la planilla de combate. Si el combate no finaliza con un "Catch" o sumisión, deberá en función de los puntos obtenidos por los Grapplers comunicar el resultado al Juez-Árbitro para proclamar al vencedor.

-Al final del combate el Juez-Árbitro y el Juez de Tapiz deberán firmar la planilla de combate.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

El Juez-Árbitro I, (artículo 17):

Es el responsable de dirigir adecuadamente el combate. Debe hacerse respetar por los Luchadores y ejercerá plena Autoridad sobre ellos para que obedezcan inmediatamente a sus órdenes e instrucciones. No tolerará intervenciones externas inoportunas.

- Indicará con los dedos el número de puntos atribuidos levantando el brazo correspondiente al color del Luchador que marque los puntos.
- Estimular a un luchador pasivo sin interrumpir el combate, colocándose de tal manera que impida al luchador huir del tapiz.
- Reprender al luchador pasivo.
- Atribuir penalizaciones por violación de las reglas o por brutalidad.
- Interrumpir el combate en el momento exacto si fuera necesario.
- Indicar si una técnica efectuada en el borde del tapiz es válida.
- Ordenar claramente la posición en la que hay que reanudar el combate.
- No acercarse demasiado cuando la lucha se desarrolle en pie pero permanecer cerca cuando el combate se encuentre en el suelo.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

El Juez-Árbitro II, (artículo 17):

- Estar preparado para cambiar de posición rápidamente y especialmente para ponerse de rodillas o recostado sobre el abdomen para observar mejor una situación de "Catch" inminente.
- No obstruir el campo de visión del Juez de Tapiz.
- Asegurarse que los luchadores no descansan durante el combate fingiendo la necesidad de secarse, sonarse la nariz o simulando una lesión. En estos casos interrumpirá el combate solicitando una pasividad.
- Anunciar "Catch" después que un luchador haya perdido una sumisión, (o pegando encima del tapiz o verbalmente).
- Para en las categorías Junior e inferiores anunciando "Catch" después de un intento de sumisión si considera que el luchador defensor corre peligro inmediato. Para ello debe confirmar la decisión con el Juez de Tapiz.
- Interrumpir el combate de mutuo acuerdo con el Juez de Tapiz y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando exista más de 10 puntos de diferencia entre los dos luchadores. Debe esperar a que finalice el combate o el contraataque y preguntar al vencedor si desea continuar.
- Proclamar al vencedor previo acuerdo con el Juez de Tapiz.
- Indicar si ha habido control o no en las situaciones precisas.
- Si existe una situación de igualdad después de un ataque y ningún Competidor progresa en la técnica, el Juez-Árbitro ordenará un "**Stalemate**", iniciando el combate en posición neutra si están de pie o no ha habido control, o bien, en posición de Guardia Abierta cuando en el suelo hubiera un control de uno de los Luchadores.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

El Juez-Tapiz, (artículo 18):

Es el responsable de confeccionar la planilla de combate y seguir **atentamente el combate**. El marcador siempre estará visible tanto para el público como para los Luchadores y Entrenadores.

* Indicaciones en la confección de la planilla de combate, (última parte)

- Escribir los puntos marcados sobre la planilla.
- Mantener un ángulo de vista diferente durante las situaciones de sumisión.
- Mantener la comunicación apropiada de los puntos y del tiempo.
- Controlar el registro de puntos y el cronometraje.
- Ayudar a contar los puntos.
- Comunicar al Juez-Árbitro los eventuales puntos o situaciones de sumisión.
- Controlar el tapiz y los luchadores después de la limpieza de sangre.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Duración del Combate, (artículo 19):

- Las Categorías de Benjamines, Escolares y Veteranos--> 4 minutos
- Las Categorías de Cadetes, Juniors y Seniors--> 5 minutos

* El tiempo se para cuando el Juez-Árbitro detenga el combate por cualquier circunstancia.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Anuncio y comienzo del Combate I, (artículo 20):

- Los nombres de los dos Luchadores se anunciará de forma clara
- Se les llamará tres veces cada 30 segundos entre llamada.
- Si tras la tercera llamada, el luchador no se presenta al Tapiz, será descalificado y su adversario ganará por incomparecencia.
- Una vez llamados, ambos Luchadores permanecerán en el rincón correspondiente al color asignado.
- El Juez-Árbitro permanece en el círculo central del tapiz, llamará a los Luchadores que deberán mostrar el pañuelo con su mano derecha. A continuación se les inspeccionará para asegurarse que ninguno está cubierto de sustancias grasientas, pegajosa o sudorosa.
- Una vez realizada la inspección por parte del Juez-Árbitro, los luchadores se saludan, se dan la mano y comenzarán el Combate al oír el Silbato.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Anuncio y comienzo del Combate II, (artículo 20):

RECLAMACIÓN Y PETICIÓN DE VÍDEO

- Un Entrenador puede interrumpir el combate lanzando una espuma situada en su esquina si no está de acuerdo con el Juez-Árbitro en el momento de producirse una acción. El Entrenador se dirigirá al Jefe de Tapiz para reclamar el/los puntos y mientras se visualiza el vídeo volverá a su esquina mientras, no podrá hablar con su Luchador; esto será motivo de descalificación. Ambos Luchadores se mantendrán mirando a la mesa.

-Una vez visualizado el vídeo, si la reclamación no progresa se darán 5 puntos a su oponente, se le retirará la espuma y no podrá realizar más reclamaciones durante el combate.

- Después de la reclamación se reanudará el combate según el artículo 21 del presente Reglamento.

- **IMPORTANTE:** En caso de que uno de los Luchadores esté en la acción de una Sumisión, no se atenderá la reclamación hasta la finalización de la acción o se rompan los controles de la misma.

- En caso de que la reclamación sea aceptada, se anotará la puntuación corregida, devolviéndose la espuma al Entrenador que podrá nuevamente hacer uso de ella durante el combate.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Señalización del Árbitro/Posiciones, (artículos 16 y 17)

	Comienzo del combate
	Silencio
	Control
	No control
	Stalemate



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Señalización del Árbitro/Posiciones, (artículo 21)

		Posición Neutra
		Posición de Guardia abierta
		Posición de Reanudación lateral
¿? (No recogido en Reglamento)		Posición de Reanudación en control total, (montada)
		Posición de Reanudación en control trasera



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

	Posición neutra: - Inicio del combate. - Ninguno de los luchadores consigue ventaja en pie saliendo de los límites del tapiz. - Cuando un luchador fuerza al otro salir del tapiz pero no consigue controlarlo en el suelo.
	Posición de Guardia abierta: - Esta posición es ordenada cuando los dos luchadores salen del tapiz después que uno de los dos haya obtenido el control del adversario. * Se pueden volver a marcar todas las posiciones de control dominante.
	Posición de reanudación lateral: Se ordena cuando un luchador ha recibido por una de las posiciones de control lateral y que la acción sale del tapiz pero mantiene el control sobre su adversario. *Sólo los puntos por inmovilización total o trasera pueden ser marcados.
	Posición de reanudación control total (montada): Se ordena cuando un luchador obtuvo puntuación por montada y la acción sale del tapiz al mismo tiempo que mantuvo el control. * Sólo los puntos por inmovilización trasera pueden ser marcados.
	Posición de reanudación en control trasera: Se ordena cuando un luchador obtuvo puntuación por inmovilización trasera y la acción sale del tapiz al mismo tiempo que mantuvo el control. *No podrán ser marcados puntos por controles dominantes.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Notas destacables, (artículo 21)

- Si un Luchador intenta llevar la acción fuera de los límites del tapiz para escapar a un intento de Sumisión, el Luchador que huya perderá el combate por "Catch".
- La última posición establecida determinará la posición de reanudación.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Puntuaciones en suelo, (Inmovilizaciones/Controles dominantes) - I, (artículo 22)



Inmovilización
lateral
3 segundos de
control

Inmovilización
norte-sur
(en línea)
3 segundos de
control

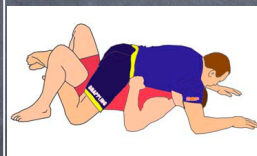


Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Puntuaciones en suelo, (Inmovilizaciones/Controles dominantes) - II, (artículo 22)



Inmovilización
total
(Montada)
3 segundos de
control

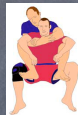


Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Puntuaciones en suelo, (Inmovilizaciones/Controles dominantes) - III, (artículo 22)



Inmovilización
trasera
3 segundos de
control

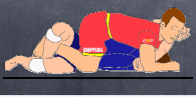


Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Tipos de Guardias, no puntúan, IV (artículo 22)

	Guardia cerrada
	Guardia semicerrada
	Media guardia
	Guardia Mariposa



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Derribos a tierra 1 punto V, (artículo 22)

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 (incluso si el aterrizaje en una posición de guardia cerrada). Con el fin de recibir el punto, el derribo tendrá que ser claramente iniciado por un luchador desde el principio hasta el final. En todos los demás casos no se concederá ningún punto y el combate continuará entonces en el suelo.

Si, con el derribo, el luchador consigue establecer una posición de control dominante, además recibirá los puntos correspondientes (es decir: 1 +2 por el derribo y por la inmovilización lateral, 1 +3 por el derribo y la montada, y 1 +4 por el derribo y la inmovilización trasera). Excepto si el luchador derribado realiza una técnica de Sumisión.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Artículo 22 – Parte VI

Escape, 1 punto, (artículo 22)

- Será otorgado un punto al luchador que logre escapar de una situación de desventaja en suelo (control dominante lateral, montada o trasera) o en pie consiguiendo la posición neutra manteniéndola durante 3 segundos.

Inversión 1 punto, (artículo 22)

- Se concederá un punto al Grappler que desde una posición de desventaja (control dominante), consiga mediante una inversión o raspado una posición ventajosa (control dominante) manteniendo el control durante 3 segundos. Este punto se añade a la puntuación obtenida por control dominante.

- También recibirá un punto el Luchador que desde la Guardia consiga una inversión.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Apreciaciones a tener en cuenta VII, (artículo 22):

- Los puntos técnicos serán únicamente atribuidos si el Grappler puede mantener una posición de control dominante durante al menos 3 segundos.
- Cuando se establece el control en el suelo al borde del tapiz, un punto de apoyo debe estar dentro de los límites del tapiz como mínimo.
- El avance de las posiciones dominantes de control se interrumpe si el Grappler consiguió alcanzar o restablecer una posición neutra en tierra con guardia cerrada o en pie durante 3 segundos.
- La acción de meter en Guardia cerrada al adversario, después de que éste haya puntuado mediante un control dominante, será premiada con un punto.

- Destacables:

- En las posiciones de control dominante no se dará punto hasta que el Luchador que domine LIBERE LA CABEZA si el Luchador dominado la tiene atrapada.
- Los controles dominantes se puntúan de forma ascendente de 2 a 3, de 3 a 4, nunca descendente, ~~4 a 3, 4 a 2, 3 a 2~~. Excepto se pase a Guardia diferente.
- Los saltos a Guardia será penalizados con 1 punto en contra del Grappler que lo ejecute. En este caso nunca se parará el combate.
- En las técnicas saltadas (Guillotina), si se falla no hay punto para nadie, no se considera un salto a Guardia y el combate continuará en el suelo.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Interrupción por lesión o hemorragia, (artículo 23)

- El Juez-árbitro 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 3 minutos por atleta. Si considera que un luchador intenta evitar una acción/sumisión simulando una lesión, el Juez-árbitro debe pronunciar un "Catch". El objetivo general es mantener la acción sin interrupciones.
- En caso de herida hemorragia, el Juez-árbitro debe interrumpir la acción inmediatamente y solicitar la intervención de los Primeros Auxilios. El jefe del personal médico será el encargado de decidir si se ha detenido la hemorragia de manera eficaz y si el luchador está en condiciones de retomar el combate o no. Por otro lado, es imprescindible limpiar las manchas de sangre del tapiz, del uniforme de competición y de la piel con ayuda de una solución médica apropiada. La competición se podrá reanudar una vez que el material utilizado para limpiar la sangre haya sido depositado en los contenedores reservados para los materiales contaminados y la solución médica se haya secado.
- Siempre cuando el uniforme esté manchado de sangre o descosido, inmediatamente se debe sustituirlo.
- Todos los atletas deben tener disponible otro de reserva en un lado del tapiz. El Entrenador del Atleta tiene la responsabilidad de limpiar todo tipo de manchas (de sangre, de líquido corporal) del atleta o del tapiz.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Prórroga, (artículo 24)

- La prórroga comienza al final del tiempo reglamentario en caso de igualdad de puntos. Todas las pasividades y las infracciones acumuladas durante el tiempo reglamentario son conservados en la prórroga.
- La prórroga dura 1 minuto para todos los grupos de edad.
- El período comienza en la posición de guardia abierta en el suelo o posición neutra de pie. El Grappler obtiene el derecho a elegir su posición en función de los criterios siguientes:
 1. El mayor número de avisos por pasividad.
 2. El menor valor de las *acciones.
 3. A sorteo.

-Si no hay puntos al final de la prórroga, el grappler que no eligió el sorteo consigue un punto y gana el combate porque su adversario no logró marcar cuando había sido favorecido por la elección de la posición.

*Ejemplo para ilustrar el menor valor de las acciones: si el marcador está igualado con 3-3 y el luchador rojo a marcado 3 puntos por una inmovilización total y el luchador azul a marcado 1 punto por un derribo a tierra y 2 puntos por una inmovilización lateral, la elección de la posición se asigna al luchador azul, ya que efectuó acciones de menor valor que el luchador rojo.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Puntos de clasificación, (artículo 25), se añaden los correspondientes a la planilla de combate

SB 5:0	Sumisión. Cuando un luchador no puede escapar de una sumisión. El Árbitro puede pronunciar "Catch" para significar el final del combate.
AB 5:0	Abandono. Cuando un luchador es incapaz de continuar cualquiera que sea la razón.
DQ 5:0	Descalificación. Es pronunciada cuando un luchador es expulsado de la competición cualquiera que sea la razón.
FT 5:0	Incomparecencia. Es pronunciada cuando uno de los luchadores no se presenta en el tapiz para el combate.
TSO 4:0	Superioridad técnica. Cuando un Grappler obtiene más de 10 puntos sobre el adversario y éste no puntúa. Puede decidir si continuar el combate para conseguir una sumisión.
TSO 4:1	Superioridad técnica. Cuando un Grappler obtiene más de 10 puntos sobre el adversario y éste marca puntúa.
MDO 3:0	Decisión principal. Cuando un Grappler obtiene igual o más de 5 puntos (5 a 9) sobre el adversario al finalizar el combate y éste no puntúa.
MDO 3:1	Decisión principal. Cuando un Grappler obtiene igual o más de 5 puntos (5 a 9) sobre el adversario al finalizar el combate y éste puntúa.
DSO 3:0	Decisión. Cuando un Grappler obtiene menos de 5 puntos (1 a 4) sobre el adversario al finalizar el combate y éste no puntúa.
DSO 3:1	Decisión. Cuando un Grappler obtiene menos de 5 puntos (1 a 4) sobre el adversario al finalizar el combate y éste puntúa.
PVO 2:0	Victoria en prórroga. El perdedor no puntúa.
PVO 2:1	Victoria en prórroga. El perdedor puntúa.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Señalización del Árbitro/Posiciones, (artículos 26 y 27).

	Sumisión, (5 puntos)
	Pasividad
	Salida del tapiz
	Acción/Técnica ilegal



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

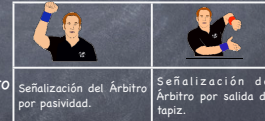
José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Pasividad I, (artículo 26)

El deber de los luchadores consiste en estar constantemente activos para mejorar su posición o someter a su adversario, y hacer todo lo posible para que la acción permanezca dentro de los límites del tapiz. Cuando el Juez-árbitro constate que un luchador se muestra pasivo, debe intentar en primer lugar estimularle dándole órdenes verbales ("Open rojo/azul") sin interrumpir el combate. Si el luchador no cambia de actitud a pesar de la intervención del Juez-árbitro, éste debe indicarle la pasividad levantando el brazo correspondiente al color del luchador, interrumpir el combate y pronunciar la amonestación. Cada amonestación debe ir reflejada en la planilla del combate.

Tipos de actitud pasiva:

- Intentar neutralizar o impedir una acción, rehuyendo el contacto
- Retrasar la acción comunicándose con el entrenador
- No intentar mejorar su posición o iniciar una acción, permaneciendo boca abajo por ejemplo
- Dejarse caer al suelo para evitar una acción
- Empujar al adversario más allá de los límites del tapiz
- Tardar demasiado en volver al centro del tapiz para la reanudación
- Abusar de los tiempos muertos



Señalización del Árbitro por pasividad.

Señalización del Árbitro por salida del tapiz.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Pasividad II, (artículo 26)

El PRIMER AVISO SE DEBE DAR VERBAL	
1ª PASIVIDAD	1 PUNTO EN CONTRA
2ª PASIVIDAD	1 PUNTO EN CONTRA
3ª PASIVIDAD	DESCALIFICACIÓN

Huida de tapiz:

Un luchador que utiliza intencionalmente el límite de tapiz para impedir a su adversario de marcar, es considerado como pasivo y recibe la pasividad apropiada. Si recurre a esa táctica para evitar una sumisión, el Juez-Árbitro pronunciará un "Catch".

Huida de técnica:

De pie: Si un luchador impide que se realice la acción deliberadamente el Juez-Árbitro parará el combate, dará un aviso por pasividad y el combate se reanuda en posición neutra.

En el suelo: Si un luchador impide el desarrollo del combate en el suelo, recibe un aviso por pasividad y el combate se reanuda en posición de guardia abierta.

Ataque antes del pitido del árbitro:

El primer ataque antes del pitido tienen que penalizarse con una amonestación. El segundo da 1 punto al adversario. El tercero da 2 puntos al adversario y el cuarto supone la descalificación del atleta que viola las reglas.

Posición inicial incorrecta:

A un luchador que se ponga en una posición inicial incorrecta con el objetivo de tener ventaja o de no respetar las instrucciones del Juez-árbitro se le aplicará la misma regla que en el ataque antes del pitido del árbitro mencionado anteriormente.

Abandono del tapiz sin permiso:

Un luchador debe recibir el permiso del Juez-árbitro para abandonar el tapiz durante un combate. En caso contrario, recibirá un aviso de amonestación.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Técnicas y acciones ilegales I, (artículo 27)

Todas las infracciones están bajo la autoridad del Juez-árbitro. Si las acciones de uno o ambos luchadores violan el código de ética y deportividad de la FELODA/FILA, el Juez-árbitro puede decidir descalificarlos del combate o de la competición. El Juez-árbitro debe informar a la FELODA/FILA sobre los infractores para que se revise su afiliación a la misma.

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

*** Cuando se comete una técnica ilegal, no se para el combate, se indica la amonestación y se anotan los puntos, avisando al luchador que ha cometido la ilegalidad, en caso de parar el combate, este se reanuda en la posición que se haya detenido el combate (guardia abierta, posición lateral o posición trasera).**

Restricciones dependiendo de las categorías de edad:

Los escolares y los benjamines no están autorizados a practicar dobles llaves en la nuca (doble Nelson), bloqueos de pies y agarre de dedos. Los cadetes y los júnior no están autorizados a practicar agarre de dedos o bloqueos de pies.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Técnicas y acciones ilegales II. (artículo 27)

Tipos de técnicas ilegales:

- Intencionalidad en romper huesos o articulaciones.
- Puñetazos (en la cabeza, rodillas, codos, antebrazos, etc.), dar patadas con el pie, rodillas, antebrazos, codos, rasgadura de la barbilla.
- Ataques a los ojos, pelos o genitales, tirar del pelo.
- Bofetadas. Un luchador no podrá abofetear a su adversario bajo ninguna circunstancia. No se tolerará ninguna bofetada como respuesta a un intento de sumisión.
- Slams por encima de la cadera no están permitidos, no se puede tirar violentamente contra el tapiz al adversario.
- Tirarse o saltar sobre la espalda del adversario cuando este esta en el suelo.
- Utilización de los dedos para estrangular al adversario
- Combinación de enganches en las articulaciones o de proyección en las que se ejecuta en contra de la articulación.
- Luxaciones del talón en torsión, interior o exterior y derivados.
- Torsión voluntaria de la muñeca con dos manos, con una mano es legal.
- Dedos y pequeñas articulaciones. Cualquier luchador que intente romper una técnica agarrándose a menos de 4 dedos de la mano o del pie (Ej.: llave de pulgar) recibirá una amonestación por técnica ilegal.
- Técnicas que impliquen tirar del uniforme de competición.
- Discusiones con el adversario o el árbitro.
- Insultos al adversario o al árbitro, (descalificación inmediata).
- Doble Nelson a Escolares y Benjamines.
- Crucifijo.
- Proyecciones con torsiones laterales de cervicales o luxaciones laterales de cervicales.
- Neck Crank.



Señalización del Árbitro por acción ilegal

1ª INFRACCIÓN	1 PUNTO EN CONTRA
2ª INFRACCIÓN	1 PUNTO EN CONTRA
3ª INFRACCIÓN	DESCALIFICACIÓN



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Código de ética y deportividad, (artículo 28)

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

Cualquier persona: Entrenador, Atleta o Fan que viole el código de ética por primera vez recibe una tarjeta amarilla. En el caso de la segunda violación, se le dará una tarjeta roja junto con la expulsión del evento deportivo, (se refleja también en la uniformidad del Árbitro).

Por otro lado, todos los participantes aceptan someterse al Reglamento de Disciplina de la FELODA, Reglamento Antidopaje de la FILA y al Código Mundial Antidopaje.



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Cambio de reglas y modificaciones, (artículo 29)

El Comité Nacional de Grappling, de acuerdo con la FILA, se reserva el derecho de efectuar en cualquier momento los cambios o actualizaciones necesarios de las presentes reglas. En caso de reclamación sobre su aplicación, la interpretación se hará sobre el texto en francés que será el único fidedigno.

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



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Nombre de la competición

Otros datos de la competición

Datos del Grappler rojo

Zona de puntos técnicos luchador rojo

Pasividades

Técnicas Ilegales

Totales de puntos técnicos luchador azul Combate + Prórroga

Puntos de clasificación luchador rojo

Escribir el nombre del ganador

NOTAS:

Forma explicativa de cómo confeccionar correctamente el Boletín de Puntuación

Hay que poner especial énfasis en su confección.

Evitar equívocos y tiene validez para posibles reclamaciones.



FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y D.A.



BOLETIN DE PUNTUACION

GRAPPLING

HOJA DE PUNTUACION

NAME OF COMPETITION

NAME OF THE COMPETITION

Federación - Árbitro

Judge - Juez

FECHA

INFO COMBATE

REDUPT

ESTILO

ROJOS

PLAZAS

INFO COMBATE

CAF REDO

ESTILO

ROJOS

PLAZAS

PLAZAS

GRAPPLING

GRAPPLING

GRAPPLING

GRAPPLING

GRAPPLING

NAME - NOMBRE

PAIS - PAIS

Nº

NAME - NOMBRE

PAIS - PAIS

Nº

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

TECNICAS PUNTOS

PERIODO



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Modificaciones de la FILA en el Reglamento de Lucha Grappling, (20-01-2010).

La Federación Internacional de Lucha (FILA) ha modificado los pesos de todas las categorías en el reglamento de Lucha Grappling, por lo que esta Federación modifica asimismo los pesos en su Reglamento de Lucha Grappling para el año 2010; Las novedades más importantes en el Reglamento de Grappling son las siguientes:

Categorías de peso:

Hombres 60-65-70-75-80-85-90-110 y absoluto.

Mujeres 50-55-60-65-75 y absoluto.

- Los saltos a guardia puntúan 1 punto pero el combate continua, no se para.
- En las técnicas saltadas si se falla no hay punto para nadie (no es considerado un salto a guardia) y el combate continua en el suelo.
- Si te sientas y el oponente domina por arriba hay un punto para el dominante, si no hay control los luchadores vuelven a posición neutra.
- Jalón de cabeza o brazos y poner al oponente a cuatro con pase al lateral 1 punto.
- Inversión o raspado solo puntúa 1 punto si se hacen desde un control dominante, cualquier otra inversión no puntúa.
- Americana al pie es legal.



ESPERO HABER AUMENTADO VUESTRO INTERÉS
POR LA LUCHA GRAPPLING

**MUCHAS GRACIAS
POR VUESTRA ATENCIÓN**

15 de octubre de 2010



Federación Madrileña de Lucha, (octubre 2010)

Curso de Introducción a las Técnicas de Arbitraje de Lucha Grappling

José David García Castilla, (Árbitro Nacional)

Vídeos

Sustituidos por prácticas en tapiz