



Curso Técnico de Arbitraje 2016
Prontuario Reglamentario
Lucha Grappling
No Gi - Gi

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Introducción

El presente prontuario está dirigido tanto para Competidores, Entrenadores y Jueces-Árbitros y por qué no, al público en general, a veces desconocedor de las reglas o señalizaciones de los Jueces-Árbitros.

En este sentido, el objetivo pretendido es facilitar una guía rápida con aspectos aclaratorios sirviendo de apoyo, fortalecimiento y mejor entendimiento de la norma aplicable en competiciones oficiales, disminuyendo interpretaciones variopintas y por consiguiente, las controversias. Para ello, se omiten las partes organizativas a saber, control médico, doping, pesajes, hojas de puntuación, etc. debiendo consultarse la reglamentación y circulares de la Federación organizante.

La formación arbitral en la disciplina que nos ocupa, debe complementarse con diversas actividades prácticas durante el año deportivo para ofrecer una formación integral y proactiva, constituyendo sinergias como aprendizaje esencial y permanente.

No debemos olvidarnos que el conjunto de normas reguladoras de este deporte es una materia viva, es decir, en permanente evolución. Los cambios suelen estar destinados para aumentar la espectacularidad de los combates haciéndolos más atractivos para deportistas y espectadores. Por lo tanto, hay que aceptar la introducción de futuras variantes con el fin de corregir aspectos e imprimir ciertos dinamismos basados entre la fuerza y la técnica, el ataque y la defensa. La finalidad es conseguir un perfecto equilibrio entre contendientes y espectáculo.

El texto ha sido realizado según fecha de publicación, no contemplándose posibles cambios posteriores. Tampoco se pretende en ningún caso, sustituir la reglamentación Internacional o Nacional y por tanto, deberá cotejarse con el Reglamento correspondiente en vigor, único documento válido aplicable en los eventos deportivos oficiales.

Espero que esta guía sea de utilidad y cumpla su objetivo principal, ser una herramienta práctica y eficaz.

José David García Castilla



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Sistema de competición. (art. 6)

-Se utiliza el sistema aplicado en competiciones olímpicas, eliminación directa con repesca.

-Para determinar los participantes en una repesca, se harán dos grupos, uno con los que perdieron con el primer clasificado y otro, con los derrotados por el segundo.

-En las categorías de peso donde hubiere 5 Grapplers (2-6), se aplicará una liga de "todos contra todos"

	A	B	C	D	E
A					
B					
C					
D					
E					
Total					



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Importancia y diferencias entre puntos técnicos y puntos de clasificación

Los puntos técnicos son plasmados en la hoja/planilla del combate durante su desarrollo, en cambio, los puntos de clasificación, es la valoración final del resultado de cada combate y determinan al vencedor/es o equipo en una competición. Tienen su importancia en el desarrollo de una liga individual o por equipos.

Vamos con un ejemplo en la siguiente diapositiva



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

La importancia de los puntos de clasificación, (arts. 6 y 22)

En los sistemas de ligas ("todos contra todos o sistema nórdico"), un deportista puede haber ganado todos los combates, sin embargo, no obtener mayor puntuación en la clasificación.

	A	B	C	D	E
A		0	0	0	0
B	4		0	0	0
C	4	5		0	0
D	3	5	0		0
E	3	5	0	0	
Total	14	15	0	0	0

Artículo 6, último párrafo. "La clasificación se establecerá de acuerdo al número de victorias". Gracias a este límite reglamentario, ganaría el Grappler "A", en caso contrario, el ganador sería el deportista "B".

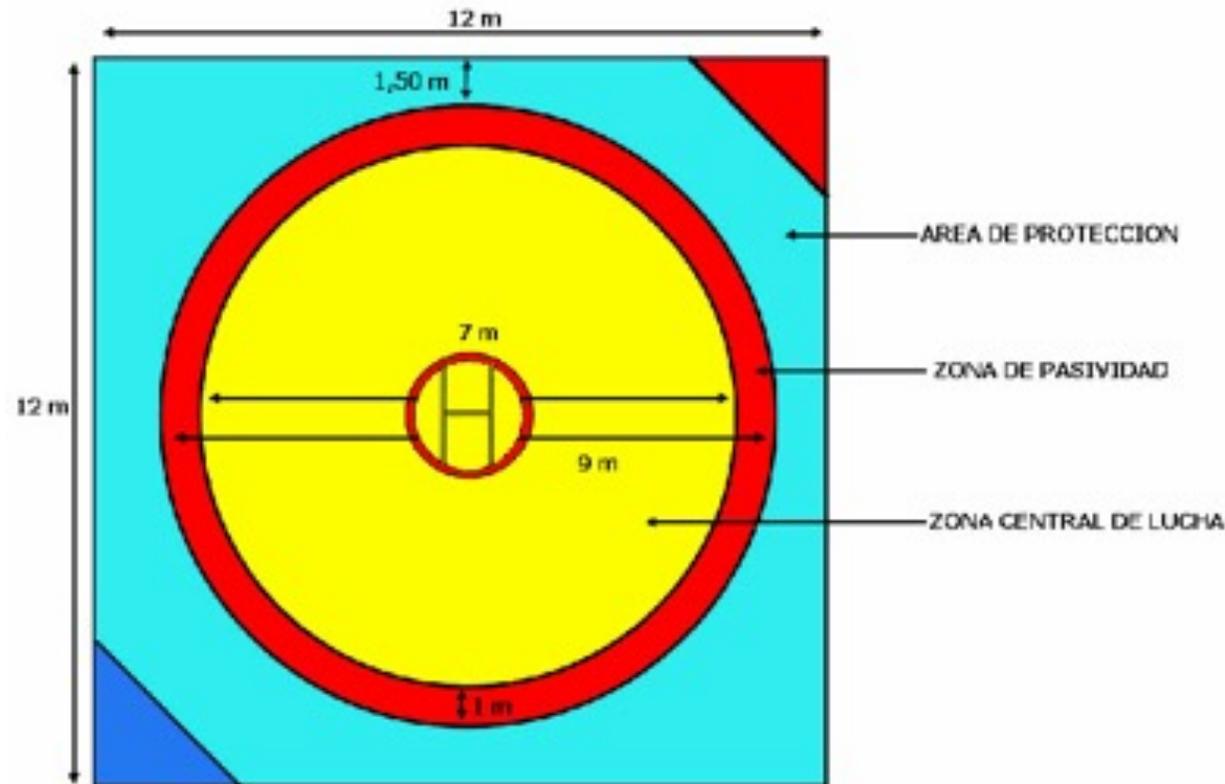


Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

El Tapiz, (art. 11)

-El tapiz en su conjunto, estará bordeado por una protección blanda, compuesta de espuma o similares con al menos 50 cm. de altura que determinarán las salidas de tapiz en función del artículo 15.





Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Uniformidad del Cuerpo Arbitral (art. 27)

- Polo negro de manga larga o corta, pantalones negros con cinturón negro, zapatillas o deportivas negras y calcetines negros
- Silbato en el cuello
- Dos puñetas, una de color rojo y otra azul que portarán en las muñecas izquierda y derecha respectivamente
- Dos tarjetas, una de color amarillo y roja
- Moneda figurando en cada lado el color rojo y azul





Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Composición del Cuerpo Arbitral

- Juez Árbitro. Posición centro del tapiz. Dirigirá el combate
- Jefe de tapiz. Posición en mesa. Anotará puntuaciones en planilla, controlará los tiempos y apoyará al Juez Árbitro
- Juez-árbitro principal (Controlador). En caso de desacuerdo, tendrá la última palabra y decisión definitiva



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Vestimenta de los Grapplers en No-Gi, (art. 10)

Los Grapplers llamados al combate, deben presentarse uniformados sobre la base del tapiz coincidente al color asignado, (rojo-azul en No-Gi o blanco/rojo-azul/negro en Gi). El primer luchador deberá aparecer en el borde del tapiz con un uniforme con predominio del **color rojo** y el segundo luchador llamado, deberá llevar un uniforme en el que predomine el **color azul**.

- Camiseta** ajustada, mangas cortas o largas. Mínimo 60% color asignado
- Pantalones** cortos rojo/azul o color neutro, negro/blanco/gris. No serán demasiado flojos y no contendrán botones, cremalleras y bolsillos que puedan producir, lesiones
- Las **mallas** ajustadas cortas están permitidas, pueden usarse solas o debajo de los pantalones cortos
- Permitidas rodilleras ligeras sin refuerzos metálicos
- La mezcla de rojo y azul en la camiseta está prohibida



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Vestimenta de los Grapplers en Gi, (art. 10)

El luchador llamado primero deberá aparecer en el borde del tapiz con un Gi blanco o rojo y el segundo luchador llamado con un Gi azul o negro.

-Chaqueta, más larga que las caderas pero no más que los muslos. Extendiendo los brazos, la distancia entre las mangas y las muñecas no excederán de 5 cm.

-Pantalones, el largo debe llegar a los tobillos en posición vertical. Ni apretados ni flojos

-Cinturón, atado y apretado alrededor de la cintura.

Las mujeres deben usar una Camiseta de Lycra del color asignado blanco y azul/negro, o de cualquier otro color neutro por debajo de su Gi.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Duración del combate, (art. 13)

-En Cadetes, Júniors y Séniors son 5 minutos.

-En Benjamines, Escolares y Veteranos son 4 minutos.

No hay distinción por género (masculino/femenino)

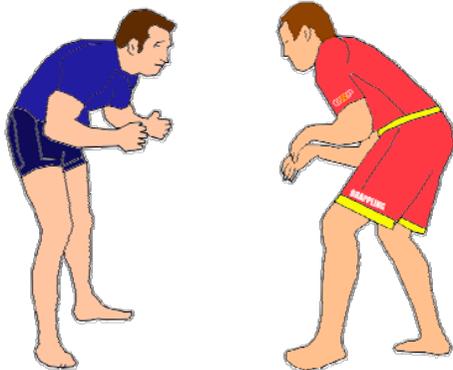


Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Posiciones de salida y reinicio del combate, (art. 15)

Posición neutra, en pie. Inicio del combate o salidas del tapiz sin control en pie o suelo





Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Posición de guardia abierta, (art. 15)

-Salidas del tapiz en suelo con control no dominante. **Se pueden volver a marcar todas las posiciones de control dominantes**



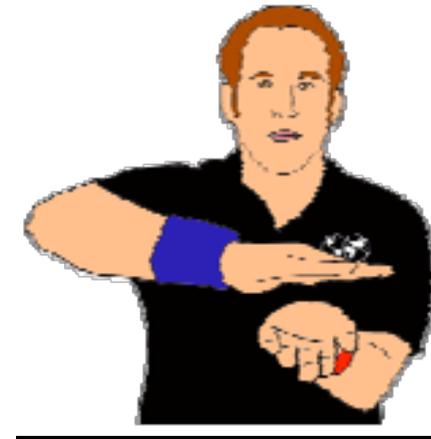


Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Posición de reanudación lateral, (art. 15)

- Salida del tapiz en suelo con control dominante lateral o norte-sur.
- Las rodillas y los codos deben estar pegados a los costados.
- Sólo podrán puntuar controles dominantes Montada/total o trasera



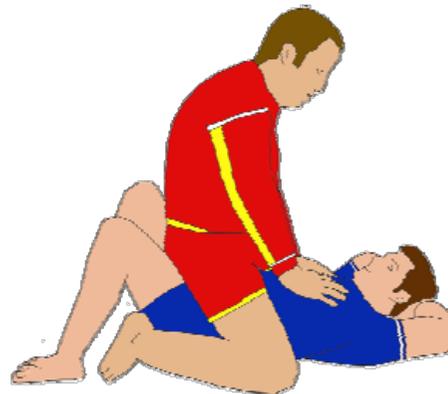


Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Posición de reanudación control total/montada, (art. 15)

-Salida del tapiz en suelo con control dominante en montada. **Sólo podrá puntuar el control dominante trasero**





Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

¡¡Gazapo!!

-En la anterior diapositiva obsérvese cómo el Juez-Árbitro intercambia los colores de las muñequeras respecto a las posiciones de los deportistas.

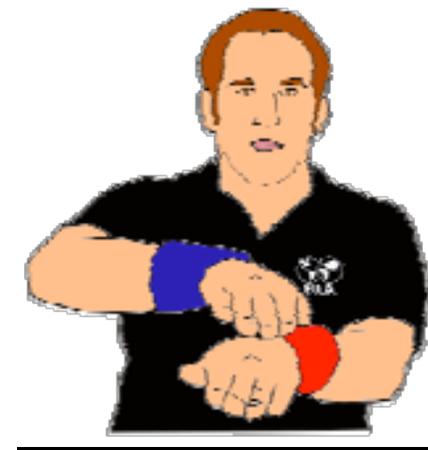


Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Posición de reanudación en control trasero, (art. 15)

-Salida del tapiz en suelo con control dominante en trasera. **No podrán puntuarse ningún control dominante**





Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Situaciones de Control, (art. 16)

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

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

El deportista de arriba no obtendrá el control si está bajo un ataque de sumisión del oponente. Para ser considerado en control debe primero liberarse del intento de sumisión.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Aclaración

Artículo 16

Página 18

Los saltos a guardia o sentarse con un contacto, tanto en Gi como en No-Gi (BJJ), serán penalizados con 2 puntos en contra del Grappler que lo ejecute y el combate continuará, no se detiene.

Página 19

Sentarse desde una posición de pie sin contacto rehuyendo el combate en pie será penalizado con una amonestación y se otorgará 1 punto al oponente. El árbitro central romperá la acción y llevará de vuelta a los competidores a la posición neutra de pie.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

¡Atención!

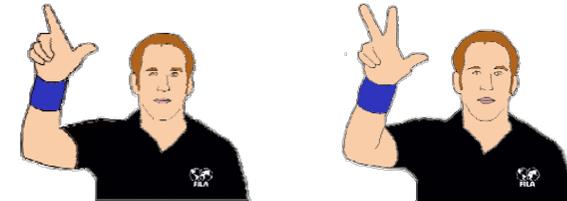
En los saltos a guardia, **YA** no existen diferencias entre Gi y No-Gi



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Derribos, 2 y 3 puntos, (art. 16)



Se otorgan 2 puntos por derribo a cualquier situación donde la acción comience en pie finalizando en el suelo y un Grappler, logre mantener la posición superior con un control durante 3 segundos. En los casos donde además del derribo/proyección, el Grappler logre establecer una posición dominante, recibirá los puntos correspondientes además de los puntos por derribo.

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

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

En el derribo las Picadas es considerada técnica ilegal (art. 24 acciones y técnicas ilegales).



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Saltos a guardia, 2 puntos al oponente

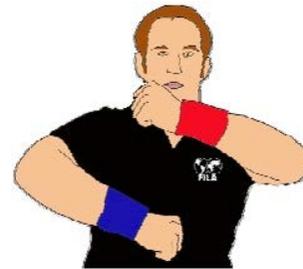
- En los saltos a guardia, se concederán 2 puntos a su oponente excepto, cuando se realice una técnica voladora (sumisión) real y efectiva existiendo posibilidad de abandono.
- Para otorgar los 2 puntos, el Grappler sometido, debe liberarse de la sumisión.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

El Raspado, 2 puntos, (art. 16)



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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

El Ataque, 1 punto, (art. 16)



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

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

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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Control dominante lateral, norte-sur/línea, (3 puntos), art. 16



Control obligado durante al menos 4 segundos



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

¡¡Gazapo!!

-En todas y cada una de las acciones técnicas puntuables en Grappling es obligado mantener el control durante al menos **3 segundos.**

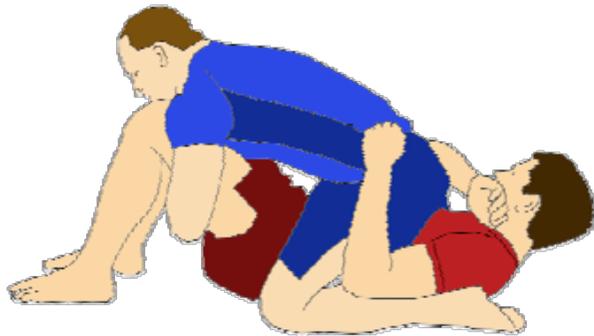


Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Control dominante en Montada/Total, 4 puntos

-No son necesarios los ganchos



Control obligado durante al menos 3 segundos



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Artículo 16. [\(página 21\)](#)

En el control dominante total/montada

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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Control dominante Trasero, 4 puntos

-Son necesarios los ganchos y puede realizarse tanto en pie como en suelo. NO es puntuable los ganchos en triángulo (piernas o pie).



Control obligado durante al menos 3 segundos



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Sistema de anotación progresiva en las posiciones dominantes, art. 16

- Para puntuar todos los controles, deben mantenerse durante al menos 3 segundos
 - Sólo podrán anotarse por control dominante de forma ascendente cambiando de inmovilización (3, 4 a 4 puntos), nunca decreciente (4, 4 a 3 puntos), (*)
 - Las posiciones dominantes podrán volver a puntuarse de nuevo y de forma progresiva (reseteo), cuando el Grappler dominado recupere la guardia cerrada, complete una inversión o mantenga la posición de pie durante un tiempo no inferior a 3 segundos
- (*) Para evitar errores en el sistema ascendente en la hoja/planilla de combate, es recomendable en la puntuación de la trasera, subrayar la puntuación en la hoja de combate, con el fin de diferenciarla respecto a la montada.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Posición Neutra/Tipos de Guardias, (sin puntuación)

	<p>Posición Neutra</p> <p>Restablece puntuaciones en controles dominantes si se mantiene durante 3 segundos</p>
	<p>Guardia cerrada</p> <p>Restablece puntuaciones en controles dominantes si se mantiene durante 3 segundos</p>
	<p>Guardia semicerrada</p> <p>No restablece puntuaciones de controles dominantes en ningún caso</p>
	<p>Media Guardia</p> <p>No restablece puntuaciones de controles dominantes en ningún caso</p>
	<p>Guardia mariposa</p> <p>No restablece puntuaciones de controles dominantes en ningún caso</p>



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Otras situaciones durante el combate I. HUIDA, art. 15



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

-Por regla general, si un deportista sale de los límites del tapiz durante un intento de sumisión (sin una defensa correcta), no se detendrá la acción hasta su finalización o el Grappler escape de la sumisión.

-En los casos que el Grappler esté sometido en un intento de sumisión y salga intencionadamente del área de protección con el propósito de parar el combate o escapar sin realizar una defensa correcta, será inmediatamente descalificado (Catch). En estas situaciones y antes de proclamar la derrota, *es recomendable el visionado del vídeo por el Juez-árbitro central, Jefe de tapiz y Controlador tomando la decisión definitiva.*

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

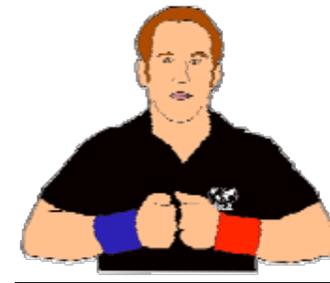


Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Otras situaciones durante el combate II, art. 29

-Stalemate. En situaciones donde ambos Grapplers se encuentren en una situación de igualdad después de un ataque, sin un control por parte de ninguno, y ésta posición se mantiene sin que ningún deportista progrese, el Juez-árbitro ordenará un "Stalemate" y ambos contendientes iniciarán el combate desde la posición neutra si están en pie o en la posición correspondiente si se encuentran en el suelo.





Federación Madrileña de Luchas Asociadas

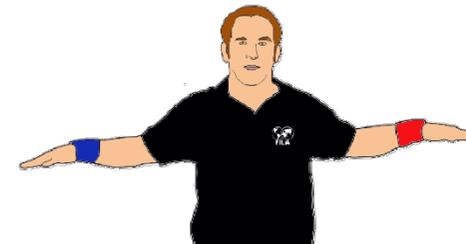
Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Otras situaciones durante el combate III, art. 29

Señalización del Árbitro Control-No control



Control



No control



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Otras situaciones durante el combate IV, art. 17

Lesión o hemorragia

En las situaciones de lesión o hemorragia (ojo hinchado, choque frontal, etc.), el Juez-árbitro central debe detener el combate y solicitar la presencia del médico. La suma de estos tiempos de interrupción no podrán superar los **2 minutos** por deportista y combate. El tiempo de lesión se contabilizará cuando el Grappler lesionado obtenga asistencia médica efectiva.

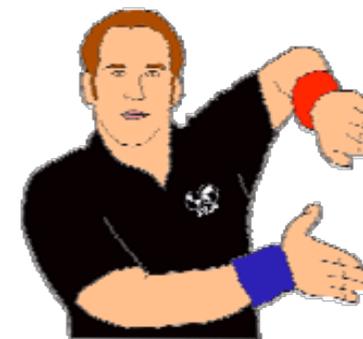


Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Fuera de los límites del tapiz, art. 15

En pie



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

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

VER DUDAS EN TAPIZ

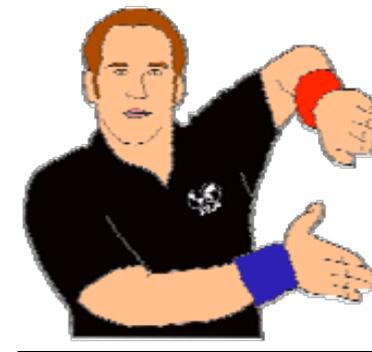


Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Fuera de los límites del tapiz, art. 15

En suelo



Cuando no exista una acción técnica, se entiende fuera de los límites cuando ninguna de las partes de los cuerpos de ambos contendientes se encuentran dentro de la zona de pasividad. En las circunstancias que hubiere un intento de sumisión o control dominante, los límites serán, cuando alguno de los Grapplers desde el área de protección, contacte con cualquier parte de su cuerpo con el suelo o la protección habilitada al efecto según artículo 11. En cualquier caso, el juez-árbitro central restablecerá el combate en el centro del tapiz en la posición correcta.

VER DUDAS EN TAPIZ



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

La Pasividad I, art. 23



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

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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

La Pasividad II, art. 23

Si pasados otros 15 segundos y el Juez-árbitro estimulara la acción a través de órdenes verbales ("Acción rojo/azul"), indicará de nuevo la pasividad levantando el brazo correspondiente al color del Grappler pasivo pronunciando "Pasivo rojo/azul" y otorgará otro punto a su oponente y así sucesivamente hasta su descalificación en caso de producirse una 4ª pasividad.

1ª Pasividad	1 punto en contra	
2ª Pasividad	1 punto en contra	
3ª Pasividad	1 punto en contra	Requerir al Controlador
4ª Pasividad	Descalificación	Controlador presente





Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Aclaraciones.



-No podrá amonestarse, si previamente no hay estímulo a través de órdenes verbales del Juez-árbitro central en cada una de ellas, (1ª, 2ª...)

-Las órdenes verbales, deben darse tanto al Grappler pasivo como a su **entrenador**

-En los casos que el Juez-árbitro detuviera el combate, la regla general es no interrumpirlo, éste se reanudará según el artículo 15. Cada amonestación por pasividad deberá reflejarse en la planilla del combate

-Es recomendable que antes de descalificar a un deportista por pasividad, se requiera la presencia del Controlador

Atención: Hay que entender la lucha en suelo, los progresos son lentos y necesarios para fijar controles sobre el adversario.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Presas/técnicas ilegales I, art. 24



- Si un Grappler es lesionado por una acción ilegal de su contendiente y no puede continuar el combate, éste último perderá el combate , (artículo 17)
- Cualquier acción ilegal ejecutada para evitar que el oponente complete una sumisión conllevará la inmediata descalificación
- En la primera infracción se otorgará en 1 punto para su oponente, en la segunda otro punto y en la tercera infracción conllevará la descalificación
- En las advertencias verbales nunca se detendrá el combate, exclusivamente cuando un luchador sea penalizado



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Presas/técnicas ilegales I, art. 24



1ª Técnica ilegal	1 punto en contra	—
2ª Técnica ilegal	1 punto en contra	Requerir al Controlador
3ª Técnica ilegal	Descalificación	Controlador presente



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Criterios de decisión, art. 19

En caso de empate, el ganador será determinado según el siguiente criterio,

- El Grappler que anotó la técnica de mayor valor
- El deportista con el menor número de amonestaciones

En las amonestaciones primeramente, se tendrán en cuenta las técnicas ilegales y en segundo lugar, las pasividades.

Si estos criterios no determinan al vencedor del combate, se establecerá una prórroga de 1 minuto, art. 20.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Prórroga, art. 20

-Tendrá una duración de 1 minuto para todas las categorías y se aplicará la regla del "punto de oro" es decir, el deportista que puntúe primero será el vencedor.

-El período comienza en la posición de guardia abierta arriba, guardia abierta abajo o en posición neutra. Se determinará al Grappler que obtenga el derecho a elegir mediante el sorteo con moneda.

-Si al final de la prórroga, ninguno de los contendientes hubieran anotado, el Grappler que no tuvo la oportunidad de elegir la posición de comienzo, se le otorgará un punto y ganará el combate pues su adversario, no logró puntuar aún habiendo sido favorecido en la elección de la posición.

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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Reclamación y petición de vídeo, art. 21

-Una reclamación podrá ser solicitada por el Controlador o Entrenador en nombre de un luchador si se considera la existencia de algún error de arbitraje. Ninguna reclamación podrá presentarse cuando finalice el combate.

-Para realizar una petición, el Entrenador lanzará una esponja al centro del tapiz y siempre dentro de los 10 segundos después de la valoración o no de la acción a reclamar. El árbitro central interrumpirá el combate tan pronto como sea posible y preguntará al Grappler si desea reclamar, si es rechazada continuará el combate según el artículo 15. En caso de ser aceptada por el deportista, ambos contendientes se sentarán de cara a la mesa del Juez de Tapiz y el vídeo será visionado por el Controlador, Juez de Tapiz y Árbitro Central emitiendo un fallo definitivo, en caso de desacuerdo, el Controlador tendrá prevalencia.

-En el caso de que la reclamación prospere, se adecuará el marcador y se devolverá la esponja a su esquina, en caso contrario, se otorgarán **5 puntos** a su oponente y no será devuelta la esponja, no pudiendo realizar una nueva petición durante ese combate.

Importante: Sólo las acciones técnicas o situaciones podrán reclamarse. Están excluidas las amonestaciones, pasividades o técnicas ilegales.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Composición, art. 26

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

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

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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Código de ética y deportividad, art. 25

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

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

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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Puntos de clasificación/Tipos de Victorias I. art. 22

- Sumisión, (5 puntos)**. Cuando un luchador no puede escapar de una sumisión. El Árbitro o el propio luchador puede pronunciar "Catch" para significar el final del combate.
- Abandono, (5 puntos)**. Cuando un luchador es incapaz de continuar cualquiera que sea la razón.
- Descalificación, (5 puntos)**. Es pronunciada cuando un luchador es expulsado de la competición cualquiera que sea la razón.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Puntos de clasificación/Tipos de Victorias II, art. 22

- Incomparecencia, (5 puntos)**. Es pronunciada cuando uno de los luchadores no se presenta en el tapiz para el combate.
- Superioridad técnica, (4 puntos)**. Cuando un Grappler obtiene más de **15 puntos** sobre el adversario y éste no puntúa. Puede decidir si continuar el combate para conseguir una sumisión.
- Decisión, (3 puntos)**. Una decisión es pronunciada cuando la divergencia de los puntos de la victoria es inferior a **15**.
- Victoria en prolongaciones, (2 puntos)**.

Se concede un punto de clasificación al perdedor si el número total de puntos marcados en el combate es uno o más



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

iii Atención!!!

Hay un cambio sustancial en la Superioridad técnica respecto al anterior reglamento, ahora son 15 PUNTOS cuando anteriormente eran 10.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Obsérvese la delimitación del tapiz



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

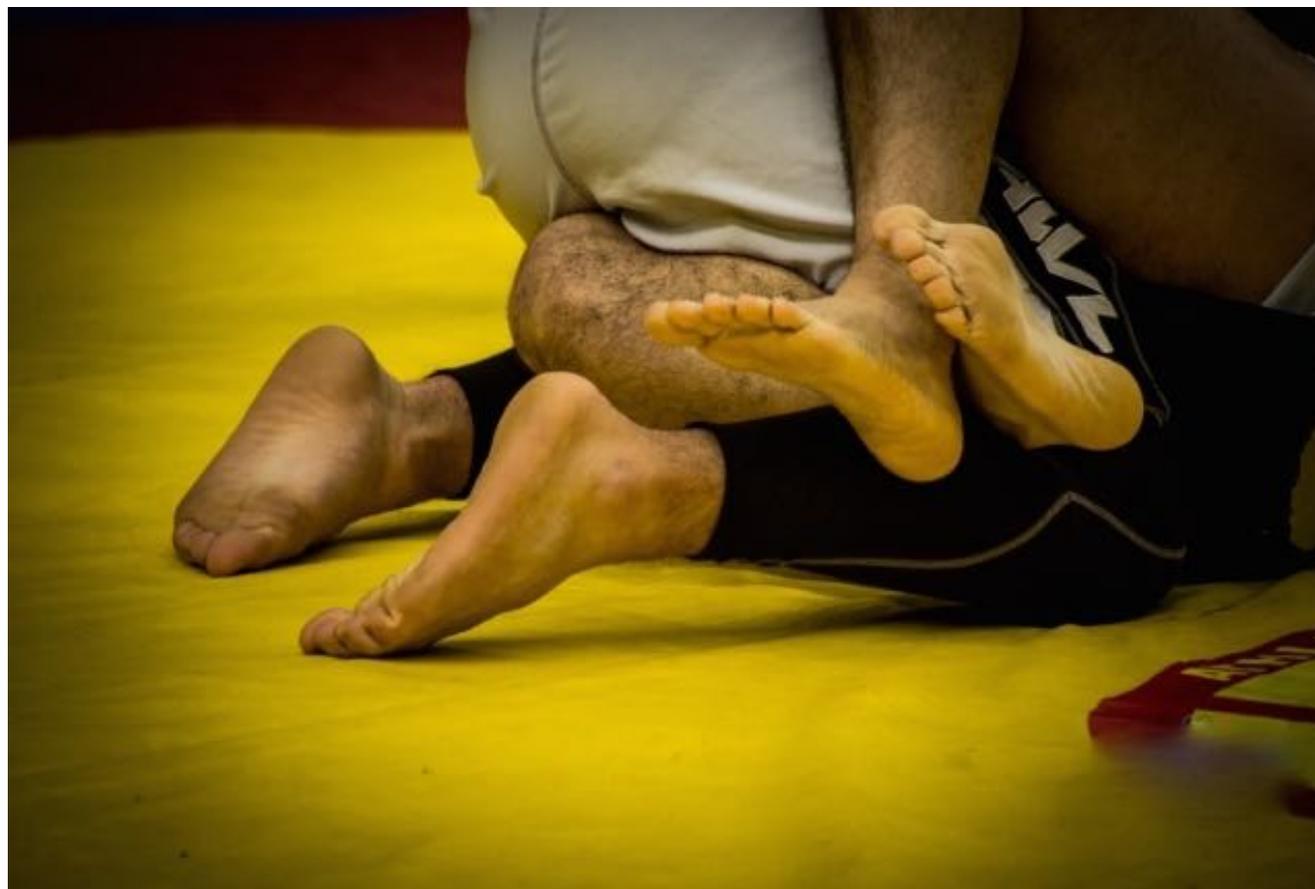


¿Pie o suelo?



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Media guardia, no hay puntos



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Salida de los límites en Suelo: Existencia de control, NO se detiene el combate



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Salida de los límites en Suelo: Existencia de control, NO se detiene el combate



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Salida de los límites en Suelo: Existencia de control, NO se detiene el combate



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Salida de los límites del Tapiz. Situación en suelo

A continuación se mostrarán 4 fotografías que ilustrarán las salidas del tapiz en tierra, fíjese en ellas detenidamente.

Observe la posición del árbitro en cada ilustración y cómo en la última, señala la salida de los límites del tapiz al derribarse la delimitación del área de protección.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Salida de los límites del Tapiz. Situación en Suelo I, fotografía 1/4



Acción iniciada en la zona de pasividad con un control



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Salida de los límites del Tapiz. Situación en Suelo II, fotografía 2/4



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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Salida de los límites del Tapiz. Situación en Suelo III, fotografía 3/4



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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Salida de los límites del Tapiz. Situación en Suelo IV, fotografía 4/4



Derriban la delimitación del tapiz. El combate se detiene y se reanudará según artículo 15



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

iiGracias!!



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Control de conocimientos