



Curso Técnico de Arbitraje 2016

Prontuario Reglamentario

MMA Amateur

José David García Castilla
9 enero 2016



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Introducción Propedéutica

Se aplican algunos articulados reglamentarios de Grappling referentes a, vestimenta tanto de deportistas como de jueces-árbitros, reanudaciones, técnicas de sumisión ilegales, controles dominantes ([excepto su valoración técnica en puntos](#)), tiempo médico, etc. Se hace necesario consultar primeramente el prontuario/reglamento de Grappling en los puntos señalados.

Duración del combate, art. 16

En Sénior son 5 minutos.

En Júniors 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

Composición del Cuerpo Arbitral, art. 33

- Juez de tapiz. Posición en mesa. Anotará puntuaciones en planilla, controlará los tiempos y apoyará al Juez Árbitro.
- Juez Árbitro. Posición centro del tapiz. Aplicará normas de Lucha Grappling y Knockdown.
- Tres árbitros laterales. Portarán en cada mano una bandera de color rojo y azul, izquierda y derecha respectivamente y puntuarán los golpes y el Knockdown.
- Cronometrador. Asistirá al Juez de Tapiz en el control de tiempos y puntuación en marcadores.
- 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

Funciones del Juez de Tapiz

Confeccionar las hojas de puntuación, asistir al juez-arbitro central en las puntuaciones, pasividades y técnicas ilegales, controlar los tiempos del combate junto al cronometrador, resolver controversias sin petición de vídeo y requerir la presencia del controlador en las reclamaciones o posibles descalificaciones por pasividades o técnicas ilegales.

Funciones del Juez de Tapiz

Puntuar acciones técnicas tales como proyecciones, controles dominantes y Knockdowns. Además, estimular el combate, marcar pasividades, técnicas ilegales y salidas del tapiz.

Funciones de los Jueces-Árbitros laterales

Puntuar mediante las banderas rojas y azules los puntos por golpeo y los Knockdowns.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Vestimenta, art. 34

-Igual que en Grappling

Equipo de Protección I, art. 13

Los equipos de protección no podrán contener partes metálicas, estarán en buen estado, limpios y no podrá tener roturas o imperfectos. Los competidores deberán usar las siguientes protecciones:

Casco, Guantes, Espinilleras, Boquilla, Protector bucal y las Mujeres, protector de pecho.

Todos los equipos serán del color asignado, rojo o azul. Se podrán utilizar otros colores neutros siempre que sean autorizados por la FELODA.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Equipo de Protección II, art. 13

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 medirán 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 FELODA. Podrá utilizarse una tira de cinta adhesiva en la muñeca superior para asegurar los vendajes.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Equipo de Protección III, art. 13

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 debe representar un mínimo del 60% de los guantes. Los guantes deben pesar 200 gramos (aproximadamente 7 onzas) con una tolerancia de 5% hacia abajo o hacia arriba. El cuero de los guantes deberán ser de alta calidad. La porción del almohadillado deberá estar hecha de espuma de una sola pieza inyectada. Los guantes deben ser puestos en las manos de los competidores sólo después de que el vendaje ha sido revisado por un Juez-Árbitro designado para el puesto de control del uniforme. Si es necesario, los competidores se les permite utilizar cinta autoadhesiva de color asignado (rojo o azul) para asegurar el cierre del velcro.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Equipo de Protección IV, art. 13

Para la protección de la cabeza se utilizarán cascos fabricados con cuero de alta calidad debiendo contener una sola pieza inyectada de espuma de un espesor de 1 centímetro. Deben de proteger las mejillas, 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.

Las protecciones de la rodilla deberá estar hechas de neopreno con un relleno de espuma de al menos 1 centímetro de espesor. Podrán ser negro o del color asignado. Las 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 Muay Thai o kick Boxing no se permiten en los eventos oficiales. Las espinilleras serán completamente rojas o azules. La mezcla de rojo y azul en estas protecciones están prohibidas.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Salidas de los límites, art. 20, diferente a Grappling

- Si desde una posición de pie, un competidor toca el área de protección con cualquier parte de un pie, su oponente recibirá 1 punto. En este caso el juez-árbitro central parará la lucha y reanudará en el centro del tapiz en posición Neutra.
- 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 los competidores volverán los a la posición neutra de pie.
- Cuando los competidores están luchando en el suelo sin control, fuera de los limites del tapiz, y cualquier parte de ambos competidores no esté tocando dentro del circulo central del tapiz o cualquier parte del cuerpo toque fuera de la línea de protección. El árbitro central parará el combate y reanudará el mismo en posición neutra.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Raspado, 1 punto, art. 23

-Su ejecución y definición es coincidente con Grappling pero se concede sólo 1 punto

Derribos, 1 punto, art. 23

-Su ejecución y definición es coincidente con Grappling pero se concede sólo 1 punto



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Controles dominantes, (2, 3, o 4), art. 23

- Su ejecución y definición es coincidente con Grappling pero se conceden,
- 2 puntos en los controles dominantes laterales, norte-sur
- 3 puntos en los controles dominantes en montada
- 4 puntos en controles dominantes traseros



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Golpeos, 1 punto, art. 23

- Todos los golpes efectivos y legales se puntúan con 1 punto. Un golpe efectivo debe alcanzar un objetivo legal con fuerza.
- Un golpe efectivo bloqueado por lo general no puntúa sin embargo, si el golpe es contundente como para desplazar al oponente, si podrá anotarse.
- Ataques/intercambios simultáneos de golpes no puntuarán al no ser que finalice con un desplazamiento manifiesto de uno del oponente.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016



Golpeos, 1 punto, art. 23

- Los golpes de codo al cuerpo están permitidos pero no puntúan.
- Los golpes permitidos ejecutados por el luchador que se encuentra debajo en el suelo no puntúan.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Golpeo. Knockdown o KO Técnico (TKO), 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 determinar si la asistencia médica es necesaria o no.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Observaciones

- En las hemorragias/lesiones se parará el combate no pudiendo superar 2 minutos por combate en caso contrario, perderá por incomparecencia
- Cualquier técnica iniciada en los límites del tapiz aún finalizando fuera del mismo se considerará válida y se concederán los puntos correspondientes. En cambio cualquier ataque iniciado una vez que los combatientes están fuera de los límites del tapiz, se penalizará al atacante.
- Cualquier técnica iniciada en el momento que suena el gong será considerada válida puntuándose.
- Cualquier ataque iniciado después que haya sonado el gong, se penalizará al atacante.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Criterios de Decisión

- El atleta con el menor número de amonestaciones
- El atleta con el mayor valor de los puntos
- El atleta que puntuó por última vez
- Si el combate finaliza en 0,0 se aplicará un período de prórroga



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Prórroga, (art. 27)

La prórroga comienza al final del tiempo reglamentario en caso de igualdad a CERO puntos (0-0).

-La prórroga dura 1 minuto para todos los grupos de edad y género.

-El vencedor será determinado por la mayor puntuación obtenida al finalizar el período.

-En caso que el marcador esté empatado de nuevo, el luchador que marcó el último punto, ganará el combate.

-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 mediante sorteo, (moneda con el color rojo y azul a cada lado).

-Si no hay puntos al final de la prórroga, los árbitros centrales, laterales junto al Jefe de Tapiz, determinarán al vencedor, (normalmente el grappler quién 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).



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

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 (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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Golpes ilegales

-Los competidores tienen prohibido golpear a los siguientes objetivos:

- Columna vertebral
- Riñones
- Parte posterior de la cabeza
- Cuello
- Garganta
- Ingles
- Las rodillas y por debajo de ellas
- Los golpes en las espinillas sólo se permitirán en un intento de ejecutar un barrido.
- Hammer, (martillo)



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Reclamación y petición de vídeo

-Coincidente con la exposición en Grappling pero en caso de no progresar la reclamación, serían 3 puntos en contra.

Pasividades y Técnicas ilegales

La misma metodología relacionada en Grappling.



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Puntos de clasificación/Tipos de Victorias I

- 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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Puntos de clasificación/Tipos de Victorias II

- 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
- 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



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Puntos de clasificación/Tipos de Victorias III

- 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

** 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

¡¡Gracias!!



Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Docente: José David García Castilla
9 enero 2016

Control de conocimientos