



UNITED WORLD
WRESTLING

REGLAMENTO NACIONAL GRAPPLING GRAPPLING-GI

Versión FELODA y de aplicación en los Campeonatos Nacionales



Enero de 2023



PRÓLOGO

En 2007 UWW oficialmente introdujo el Grappling entre los estilos de Lucha regulados.

El estilo del Grappling fue introducido dentro de UWW para dar una estructura y reconocimiento a todos los estilos de Lucha modernos y tradicionales especializados en técnicas de lucha cerrada con el objetivo de derribar al oponente y controlarlo en el suelo con presas, luxaciones y técnicas de estrangulación, tales como (pero no limitado a):

- Grappling de Sumisión (NO-GI/GI)
- Lucha de Sumisión: Submission Wrestling / Submission Fighting
- Jiu-Jitsu Brasileño
- Luta Livre Brasileira
- Lucha Catch / Catch as catch can
- Lucha Lancashire
- Lucha Shoot: Shoot Wrestling / Shoot Fighting
- Lucha de Combate: Combat Wrestling.

El Grappling, permitiendo técnicas y agarres de todos los deportes de lucha (incluyendo la Lucha Libre Olímpica y la Lucha Greco-romana), tiene el conjunto de reglas más permisivas entre ellos. Discurriendo la mayor parte de la lucha en el suelo, el Grappling puede ser considerado como uno de los deportes de Lucha más seguros a practicar.

El Grappling, de todos los estilos modernos de lucha, es el más cercano a la lucha antigua griega o Pale (πάλη), que era practicada en los antiguos Juegos Olímpicos.

El Grappling se divide en 2 estilos: Grappling, donde los deportistas llevan pantalón corto y camiseta de compresión llamada rashguard, y Grappling-Gi, donde los deportistas llevan kimono.

De acuerdo con la filosofía general del deporte, se requiere que los grapplers honren los valores de deportividad y juego limpio y que nunca lesionen intencionadamente a su compañero deportista durante la competición.

Con frecuencia modificadas, y siempre sujetas a modificaciones adicionales, las reglas aquí dispuestas deben ser conocidas y aceptadas por todos los grapplers, entrenadores, árbitros y delegados. El reglamento exhorta a todo aquel que practica el deporte a un combate total y universal, con total honestidad y juego limpio para el disfrute de los espectadores



TABLA DE CONTENIDOS

<u>PRINCIPIOS GENERALES</u>	4
ARTÍCULO 1.- OBJETO	4
ARTÍCULO 2.- INTERPRETACION	4
ARTÍCULO 3.- CAMPO DE APLICACION	4
<u>CAPITULO 1. ESTRUCTURAS MATERIALES</u>	5
ARTÍCULO 4.- EL TAPIZ	5
ARTÍCULO 5.- LA VESTIMENTA	6
ARTÍCULO 6.- LICENCIA DE COMPETIDOR	8
ARTICULO 7.- CATEGORIAS DE EDAD Y PESO	8
<u>CAPITULO 2. COMPETICIONES Y PROGRAMAS</u>	11
ARTÍCULO 8.- METODO DE COMPETICION	11
ARTÍCULO 9.- PROGRAMA DE COMPETICIONES	15
ARTÍCULO 10.- CEREMONIA PROTOCOLARIA	15
<u>CAPITULO 3. DESARROLLO DE LA COMPETICION</u>	16
ARTÍCULO 11.- EL PESAJE	16
ARTÍCULO 12.- SORTEO	16
ARTICULO 13.- LISTA DE SALIDA	18
ARTÍCULO 14.- EMPAREJAMIENTO	18
ARTÍCULO 15.- ELIMINACION DE LA COMPETICION	19
<u>CAPITULO 4. EL CUERPO ARBITRAL</u>	21
ARTÍCULO 16.- COMPOSICION	21
ARTÍCULO 17.- FUNCIONES COLECTIVAS	21
ARTÍCULO 18.- LA VESTIMENTA DE LOS ARBITROS	22
ARTICULO 19.- ÁRBITRO	22
ARTÍCULO 20.- EL JUEZ	25
ARTÍCULO 21.- EL JEFE DE TAPIZ	26
ARTÍCULO 22.- EL CONTROLADOR	27
ARTÍCULO 23.- SANCIONES CONTRA EL EQUIPO ARBITRAL	27
<u>CAPITULO 5. EL COMBATE</u>	28
ARTÍCULO 24.- DURACION DE LOS COMBATES	28
ARTICULO 25.- LA LLAMADA	28
ARTÍCULO 26.- PRESENTACION DE LOS GRAPPLERS	28
ARTÍCULO 27.- EL COMIENZO	28
ARTÍCULO 28.- INTERRUPCIÓN DEL COMBATE	29
ARTÍCULO 29.- FIN DEL COMBATE	29
ARTÍCULO 30.- INTERRUPCION Y CONTINUACION DEL COMBATE	30
ARTÍCULO 31.- CLASE DE VICTORIAS	36
ARTÍCULO 32.- LA PRÓRROGA	38
ARTÍCULO 33.- EL ENTRENADOR	39
ARTÍCULO 34.- EL CHALLENGE	40
ARTICULO 35.- CLASIFICACION POR EQUIPOS EN EL MOMENTO DE LAS COMPETICIONES INDIVIDUALES	41
ARTÍCULO 36.- SISTEMA DE CLASIFICACIÓN EN LAS COMPETICIONES POR EQUIPOS	41
<u>CAPITULO 6. PUNTOS DE ACCION Y DE TECNICA</u>	43
ARTÍCULO 37.- DEFINICIÓN DE GUARDIA	43
ARTÍCULO 38.- VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y TECNICAS	44



<u>CAPITULO 7. PUNTOS DE CLASIFICACION ATRIBUIDOS DESPUES DE UN COMBATE.....</u>	56
ARTÍCULO 39.- PUNTOS DE CLASIFICACION	56
ARTÍCULO 40.- SUPERIORIDAD TÉCNICA.....	57
<u>CAPITULO 8. LA PASIVIDAD</u>	58
ARTÍCULO 41- LA PASIVIDAD	58
ARTÍCULO 42- LA ZONA DE PASIVIDAD	59
ARTÍCULO 43.- REGLAS DE APLICACIÓN CONTRA LA PASIVIDAD.....	60
<u>CAPITULO 9. LAS PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES</u>	61
ARTÍCULO 44.- TÉCNICAS ILEGALES	61
<u>CAPITULO 10. LA PROTESTA</u>	64
ARTICULO 45.- PROTESTA	64
<u>CAPITULO 11. EL SERVICIO MEDICO</u>	65
ARTÍCULO 46.- SERVICIO MÉDICO.....	65
ARTÍCULO 47.- INTERVENCIONES DEL SERVICIO MÉDICO	65
ARTÍCULO 48.- EL DOPAJE.....	66
<u>CAPITULO 12. APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE GRAPPLING.....</u>	67



PRINCIPIOS GENERALES

ARTÍCULO 1.- OBJETO

Establecidas de acuerdo con el artículo de los Estatutos Nacionales, el Reglamento Financiero, el Reglamento Disciplinario, del Reglamento sobre la Organización de Competiciones Nacionales y todos los reglamentos específicos.

Las Reglas Nacionales de Grappling tienen por objeto, principalmente:

- Definir y precisar las condiciones prácticas y técnicas en las cuales deben desarrollarse los combates.
- Determinar el sistema de competición, métodos de victoria, derrota, clasificación, penalización, eliminación de competidores, etc.
- Fijar el valor de las acciones y técnicas de Grappling.
- Explicar situaciones especiales y las técnicas prohibidas o ilegales.
- Fijar las funciones técnicas del equipo arbitral.

Las Reglas Nacionales de Grappling enunciadas a continuación constituyen el marco en el que se ha de manifestar el deporte de la lucha en sus diferentes estilos, y son susceptibles de modificación a la luz de las pruebas efectuadas y en función de una constante búsqueda para su mayor eficacia.

ARTÍCULO 2.- INTERPRETACION

En caso de desacuerdo sobre la interpretación de las disposiciones de cualquiera de los artículos del presente reglamento, el Departamento Técnico de la FELODA es el único capacitado para precisar la significación exacta, siendo el texto español el único válido. En este documento se utiliza el género masculino para la conveniencia de la formulación y la brevedad del texto.

ARTÍCULO 3.- CAMPO DE APLICACION

El presente reglamento es de obligada aplicación en los Campeonatos de España y en todos los encuentros organizados bajo el control y tutela de la FELODA. También en los torneos nacionales podrá aplicarse un sistema de competición diferente al previsto en las reglas, con la condición de haber obtenido el acuerdo de la FELODA y de todos las Comunidades participantes.

La licencia FELODA es obligatoria en todas las competiciones nacionales de Grappling donde participen más de dos Comunidades Autónomas o Clubes.

El seguro de accidentes de la FELODA únicamente cubrirá las competiciones inscritas en los calendarios Internacionales, Nacionales, Autonómicos o con autorización expresa.

Todas las competiciones internacionales deberán comunicarse a la UWW a través de la FELODA y estarán inscritas en su calendario oficial.



CAPITULO 1. ESTRUCTURAS MATERIALES

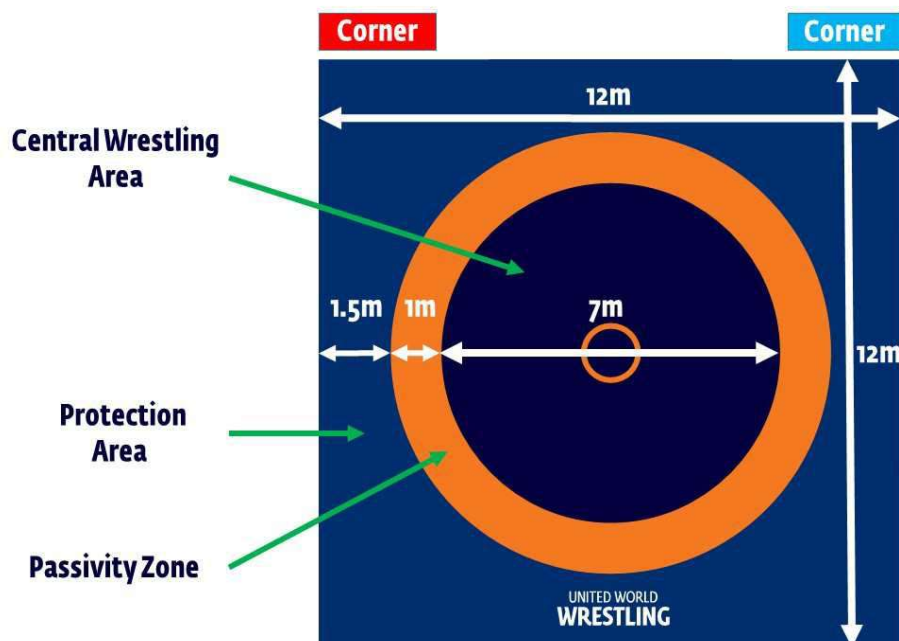
ARTÍCULO 4.- EL TAPIZ

Un tapiz del tipo homologado por la FELODA, de 9 metros de diámetro rodeado de una guarnición del mismo grosor y de 1,50 m. de anchura es obligatorio en todas las pruebas siguientes: campeonatos de España, Autonómicos y en todas las competiciones que estén bajo la tutela de la FELODA.

En el interior del círculo de 9 m. de diámetro, y a lo largo de su circunferencia, deberá trazarse una banda de color naranja de 1 m. de anchura, que será asimismo parte integrante de la superficie de combate.

Para designar los diferentes partes del tapiz, se empleará la terminología siguiente:

- En el centro del tapiz habrá un círculo de 1 m. de diámetro.
- La parte interior del tapiz situado en el interior de la banda naranja se llamará: zona central de lucha (diámetro 7 m.).
- La banda naranja: zona de pasividad (anchura 1m).
- La guarnición: superficie de protección (anchura de 1,20 a 1,50 m.).



En caso de mala visibilidad, el tapiz deberá ser elevado sobre una plataforma en la que la altura no deberá exceder de 1,10m ni ser inferior a 0,80m. Postes y cuerdas están prohibidos.

Por motivos de seguridad, los marcadores electrónicos se colocarán fuera del tapiz.

Para evitar cualquier infección, la superficie del tapiz debe ser lavada y desinfectada antes de cada sesión de Grappling. Las hebillas de la lona deben estar protegidas. En el caso de utilizarse tapices que presenten una superficie lisa, uniforme y no rugosa (con lona incorporada), las mismas medidas de higiene serán aplicadas.

En el medio del tapiz debe trazarse un círculo de un metro de diámetro interior, rodeado de una banda de 10 cm. de ancho.



Los entrenadores de los deportistas estarán situados en el mismo lado del tapiz. El grappler rojo estará situado a la izquierda y el grappler azul a la derecha.

La instalación del tapiz se hará de forma que haya un amplio espacio libre alrededor del mismo, para que la competición se pueda desarrollar con normalidad.

ARTÍCULO 5.- LA VESTIMENTA

En todas las competiciones FELODA/UWW los uniformes deberán ser aprobados por los oficiales designados al efecto.

Los Grapplers llamados al combate, deben presentarse uniformados sobre la base del tapiz coincidente al color asignado (rojo-azul en Grappling o blanco/rojo – azul/negro en Grappling-Gi).

En Grappling el deportista requerido en primer lugar o situado a la izquierda del orden de los combates, listados y programados por la FELODA/UWW, tendrá asignado el color rojo y los llamados en segundo lugar o situados a la derecha, el color a utilizar será el azul.

En Grappling-Gi el deportista requerido en primer lugar o situado a la izquierda del orden de los combates, listados y programados por la FELODA/UWW, tendrá asignado el color blanco o rojo y los llamados en segundo lugar o situados a la derecha, el color a utilizar será el azul o negro. No se permite camiseta debajo del kimono, sólo será permitido en mujeres.

El entrenador del Grappler que se sienta en la esquina deberá vestir ropa deportiva.

- **Uniforme de competición de Grappling**

En Grappling el deportista llamado en primer lugar o situado a la izquierda del orden de los combates, listados y programados por la FELODA/UWW, aparecerá en el borde del tapiz llevando un rash guard rojo y los llamados en segundo lugar o situados a la derecha, aparecerán con un rash guard azul.

La camiseta de compresión (rash guard) será ajustada, con mangas cortas o largas, y contendrá al menos un 60% del color asignado. La combinación de rojo y azul en la camiseta de compresión está prohibida.

Los pantalones serán cortos y deben guardar correspondencia con el color otorgado, rojo o azul, o bien de un color neutro, como el negro, blanco o gris. Con el fin de evitar lesiones, no serán demasiado flojos o abombados, ni ajustados (no se permiten pantalones de compresión), y la longitud debe cubrir como mínimo 2/3 del muslo, pero no llegar por debajo de la rodilla. No tendrán bolsillos, botones, o cremalleras que pueden ser no seguros durante la competición.

Las mallas (leggings), sólo estarán permitidas si van debajo del pantalón de competición.

- **Uniforme de competición de Grappling-Gi**

Los grapplers llamados al combate, deben presentarse uniformados sobre la base del tapiz coincidente según al color asignado, (Gi Blanco o rojo sobre la esquina del tapiz de color rojo y con Gi azul o negro, sobre la esquina de color azul). Los atletas llevarán en todo caso un cinturón rojo y otro azul de acuerdo a su color. En las competiciones internacionales sólo se permitirá el color rojo y azul.

El Gi debe estar hecho de algodón o materia semejante y en buen estado. No será excepcionalmente grueso ni tieso con el fin de obstruir al oponente. La chaqueta debe ser más larga que las caderas, pero no más que los



muslos. Al extender los brazos, la distancia entre las mangas y las muñecas no excederá de 5 cm. Los pantalones deben ser del tamaño apropiado y que alcance los tobillos en posición vertical.

Los pantalones no pueden ser excepcionalmente apretados ni flojos al grado de afectar la capacidad del rival para realizar agarres y/o movimientos. El cinturón estará atado y apretado alrededor de la cintura para asegurar la chaqueta.

Las mujeres deben usar una camiseta de compresión (rash guard) del color asignado blanco/rojo y azul/negro, o de cualquier otro color neutro, por debajo de su Gi. Los hombres no llevarán ninguna camiseta bajo el Gi.

- **Cascos y rodilleras**

Están permitidas las rodilleras ligeras (tela) sin refuerzos metálicos o plásticos. Los competidores que lo deseen podrán llevar cascos de protección para las orejas aprobados por la FELODA/UWW, sin refuerzos metálicos o plástico duro. Los Jueces-árbitros pueden obligar a los grapplers que tengan el pelo demasiado largo a llevar un casco o un gorro de deporte.

- **Abreviación de equipo y emblemas**

En las competiciones nacionales e internacionales FELODA/UWW, los grapplers deben llevar: uniforme de competición homologado por la FELODA/UWW, la abreviatura de su país o autonomía en la espalda de la camiseta de competición (rash guard) o la chaqueta del Gi. El apellido del competidor podrá añadirse por encima del código del país/autonomía. También se puede llevar el emblema del país o autonomía en la espalda del rash guard o la chaqueta del Gi y no excederá de 10 cm.

No está permitido portar la bandera/abreviatura de otro país o autonomía que aquel por el que participan.

El luchador que suba al pódium deberá hacerlo en ropa de competición o con el chándal de su autonomía/país.

- **Publicidad**

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

Está terminantemente PROHIBIDAS las marcas o publicidad relacionadas con la pornografía, juegos de azar, drogas, alcohol, tabaco, además de contenidos políticos, antisemitas, sexistas, racistas, etc.

En los campeonatos continentales y del mundo, el uniforme no llevará escudos o emblemas de clubes locales.

- **Calzado**

No se permite utilizar ningún tipo de calzado durante los combates.

- **Aspecto de los luchadores**

Los Grapplers no podrán llevar vendajes en muñecas, brazos o tobillos salvo en casos de heridas y con autorización facultativa. Estos vendajes estarán cubiertos con una cinta elástica. No está permitido a los luchadores portar objetos que puedan causar algún tipo de lesión al adversario, a modo de ejemplo, collares, pulseras, tobilleras, anillos (dedos de las manos o pies), piercings, prótesis, etc.

Las uñas de las manos y de los pies estarán debidamente cortadas y sin bordes cortantes. En el caso que un grappler lleve el pelo por debajo de los hombros o el flequillo por debajo de las orejas, llevará un gorro de deporte



o recogido con gomas. Los deportistas estarán aseados y el pelo y la piel no estarán grasientos, pegajosos o aceitosos. Los grapplers no tienen que llegar al tapiz sudando al principio del combate. El árbitro puede requerir al grappler que se seque en cualquier momento durante el combate. Estas reglas se respetarán estrictamente en interés de la salud, la higiene y por un ambiente saludable para los atletas.

En el pesaje, un oficial FELODA/UWW deberá controlar que todos los luchadores respeten estas exigencias. En el pesaje se 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/UWW, dispondrá de 1 minuto para mejorar su aspecto o cambiar su uniformidad, en caso contrario perderá el combate por incomparecencia.

Está prohibido:

- Llevar el emblema o abreviatura de otro país / autonomía.
- Aplicarse cualquier sustancia grasienta o pegajosa en el cuerpo.
- Llevar al tapiz sudando al principio del combate o al principio de cada periodo.
- Llevar vendajes en dedos, muñecas, brazos o tobillos excepto en el caso de lesión y bajo prescripción médica. Estos vendajes deben cubrirse con tiras elásticas.
- Llevar cualquier objeto que pueda causar una lesión al oponente, tal como anillos, brazaletes, prótesis, piercings, etc.
- Llevar sujetadores con alambres las grapplers femeninas.

ARTÍCULO 6.- LICENCIA DE COMPETIDOR

Todo grappler de las categorías de edad U13, U15, U17, U20, Sénior o Veteranos que tome parte en los Campeonatos Nacionales, torneos Autonómicos o cualquier otro bajo la tutela de la FELODA, debe estar en posesión de la licencia federativa del año en curso tramitada por la FELODA y de la cartilla de competidor.

El competidor deberá presentar su licencia y cartilla en el momento del reconocimiento médico y el pesaje para verificación por parte de un delegado oficial de la FELODA.

Una cartilla no será válida a menos que lleve el sello de la FELODA del año en curso. La licencia deberá renovarse cada año y solo será válida para el año en curso.

Cada Federación Autónoma debe certificar anualmente la cobertura médica de sus deportistas.

ARTICULO 7. - CATEGORIAS DE EDAD Y PESO

a) Categorías de edad.

Las categorías de edad son las siguientes:

U13:	12-13 años (cumplidos en el año)
U15:	14-15 años (cumplidos en el año. Desde 13 años en el año con permiso paterno y médico)
U17	16-17 años (cumplidos en el año. Desde 15 años en el año con permiso paterno y médico)
U20	18-20 años (cumplidos en el año. Desde 17 años en el año con permiso paterno y médico)
SENIORS	20 años en adelante
VETERANOS	Mayores de 35 años hasta 60 años.
	Veteranos División "A": 35 – 40 años.
	Veteranos División "B": 41 – 45 años.



Veteranos División "C": 46 – 50 años.

Veteranos División "D": 51 – 55 años.

Veteranos División "E": 56 – 60 años.

Los luchadores de categoría U20 que hagan 18 años en el año en curso podrán luchar en la categoría sénior, previa presentación de un certificado paterno y médico si aún no ha cumplido los 18 años. Aquellos luchadores que cumplan 17 años en el año en curso no serán en ningún caso autorizados para competir en la categoría sénior.

Los veteranos pueden inscribirse en una categoría de edad inferior.

La edad será controlada en todos los campeonatos y competiciones en el momento de la inscripción definitiva.

El responsable de cada delegación deberá entregar al delegado técnico de la FEL:

-La licencia federativa del luchador valedera para el año en curso.

-Cartilla sellada en el año en curso.

-El carné de identidad o pasaporte.

-Un luchador puede participar en una competición solamente con la territorialidad que figura en su licencia. Si, en cualquier momento, la FELODA constata que la declaración es falsa y que ha habido un engaño, las medidas disciplinarias previstas a este efecto serán inmediatamente aplicadas para con la Federación Autonómica y el luchador.

-Todo luchador que participe en una competición organizada por la FELODA autoriza automáticamente a la FELODA a difundir su imagen filmada o fotografiada para la difusión y la promoción de la lucha. Si un luchador rehusara esta disposición, deberá comunicarlo en el momento de la inscripción y podrá ser, en ese caso, excluido de la competición.

b) Categorías de peso

Las categorías de peso son las siguientes:

U13	U15		U17		120		Sénior		Veteranos	
(ambos géneros)	Niños	Niñas	Mas.	Fem.	Mas.	Fem.	Mas.	Fem.	Mas.	Fem.
27	29-32	28-30	39-42	36-38	58	49	62	53	62	53
30	35	32	46	40	62	53	66	58	66	58
34	38	34	50	43	66	58	71	64	71	64
38	42	37	54	46	71	64	77	71	77	71
42	47	40	58	49	77	71	84	90	84	90
46	53	44	63	52	84	90	92		92	
50	59	48	69	56	92		100		100	
55	66	52	76	60	<u>100</u>		130		130	
60	73	57	85	65	130					
66	100	80	110	90						
72										
90										

Cada competidor, se considera que participa en la competición por voluntad propia y bajo su propia responsabilidad, sólo puede participar en una sola categoría de peso, la que corresponda a su peso corporal en el momento del pesaje oficial. Sin embargo, para las categorías del grupo de edad sénior, los luchadores pueden optar por la categoría inmediatamente superior a la de su peso corporal, a excepción de la categoría de peso



máximo, categoría en la que el luchador deberá pesar menos de 130 kg para hombres y 90 kg para mujeres.

Competiciones

Las competiciones nacionales en lo que se refiere a categorías de edad son las siguientes:

U13	12-13 años	Campeonatos de España Torneos Internacionales Campeonato de Europa Campeonatos del Mundo
U15:	14-15 años	Campeonatos de España Torneos Internacionales Campeonato de Europa Campeonatos del Mundo
U17:	16-17 años	Campeonatos de España. Torneos Nacionales. Torneos Internacionales. Campeonato de Europa. Campeonatos del Mundo
U20:	18-20 años	Campeonatos de España Torneos Nacionales. Torneos Internacionales. Campeonato de Europa. Campeonatos del Mundo
Sénior:	20 y superior	Campeonatos de España Torneos Nacionales. Torneos Internacionales. Campeonato de Europa. Campeonatos del Mundo Copas Mundiales
Veteranos:	35 y superior	Campeonatos de España Torneos Nacionales. Campeonatos del Mundo. Categorías y regulaciones específicas.

Se podrán organizar otras competiciones con la aprobación de la FELODA/UWW.

Las competiciones anteriormente mencionadas se celebrarán de acuerdo con las reglas de la FELODA



CAPITULO 2. COMPETICIONES Y PROGRAMAS

ARTÍCULO 8.- METODO DE COMPETICION

Todas las competiciones tendrán lugar con el sistema de eliminación directa, con un número ideal de grapplers, es decir 4, 8, 16, 32, 64...etc Si en una categoría no existe este número ideal de luchadores, deberán disputarse combates de calificación.

El emparejamiento se hace en el orden del sorteo ordenados de menor a mayor. Todos los grapplers que perdieron contra ambos finalistas tendrán combates de repesca. Los participantes en la repesca serán separados en dos grupos: aquellos que perdieron contra el finalista del grupo de arriba, por un lado, y por el otro lado, los que perdieron contra el finalista del grupo de abajo. Los combates de repesca comenzarán con los luchadores que perdieron en la 1ª ronda, incluyendo los combates realizados para obtener el número ideal, que pelearan contra los que perdieron en la siguiente ronda, avanzando así hasta encontrarse con los luchadores que perdieron en las semifinales contra los finalistas. El vencedor de este último combate de cada grupo de repesca recibirá la medalla de bronce.

Si en una categoría de peso hay menos de 8 luchadores se aplicará el sistema de torneo nórdico (todos contra todos)

La competición de una categoría de peso será organizada en **1 día**. El sorteo se realizará, como muy tarde, un día antes de comenzar la competición para esa categoría de peso. El control médico y el primer pesaje se llevarán a cabo en la mañana del primer día de competición.

De aplicación en las competiciones internacionales de la UWW

La competición se realizará de la siguiente manera:

Mañana:

- Combates de calificación
- Rondas eliminatorias

Tarde:

- Repesca
- Finales

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA

Para la realización de los emparejamientos en la categoría de edad **SENIOR** se podrá tener en cuenta los dos **cabezas de serie** inscritos en cada categoría de peso. Estos cabezas de serie serán los dos primeros clasificados en el ranking del año anterior, estableciendo el cabeza de serie Nr.1 el primer clasificado y el cabeza de serie Nr.2 el segundo clasificado. La clasificación será por nombre y especialidad, sin tener en cuenta el peso con el que aparecen en el ranking.

El cabeza de serie Nr.1 será colocado el primero en el cuadro de competición superior y el cabeza de serie Nr.2 el primero en el cuadro inferior, ordenándose el resto de luchadores en función del número de sorteo de menor a mayor.

Primero se posicionarán en el cuadro los deportistas de aquella federación que más deportistas presente en esa categoría, los cuales serán listados por el orden de sorteo obtenido en el pesaje y ocupando los puestos del cuadro que eviten un primer combate entre ellos. Seguidamente, se colocarán en el cuadro las federaciones en orden según el número de inscritos, ocupando sucesivamente los números libres del cuadro. En el caso de que dos federaciones presentaran el mismo número de inscritos en un peso, se designará por sorteo que federación será colocada primero en el cuadro. El resto de deportistas serán sorteados y colocados en el cuadro en función del número de sorteo.



En las categorías U13, U15, U17 y U20, los emparejamientos se harán en el orden anterior, pero sin cabezas de serie.

La competición se desarrollará de la siguiente manera:

Día anterior a la competición:

- Hasta las 17:00, inscripción definitiva de los participantes
- 18:00 Sorteo oficial
- 18:00-19:00 Reconocimiento médico opcional

Día de la competición:

- 07:00-08:00 Reconocimiento médico oficial
- 08:00-09:00 Pesaje oficial
- 09:00 Competición, incluyendo:
 - 1 Combates de calificación.
 - 2 Rondas eliminatorias.
 - 3 Combates de repesca.
 - 4 Combates de final.

Ejemplo de competición por eliminación directa

Ejemplo de competición con 22 grapplers en una categoría de peso. Los 22 obtienen un número al azar el cual define el orden de salida.

En nuestro ejemplo, para conseguir el número ideal de 16 atletas, se habrá de organizar combates de cualificación. Como 6 grapplers han de ser eliminados, los 12 grapplers que obtuvieron los números más altos en el sorteo tendrán que participar en esta ronda de cualificación. De acuerdo con el principio de emparejamiento en el orden de los números sorteados al azar, los combates tendrán lugar de la siguiente manera:

- Número 11 contra número 12, combate número 1
- Número 13 contra número 14, combate número 2
- Número 15 contra número 16, combate número 3
- Número 17 contra número 18, combate número 4
- Número 19 contra número 20, combate número 5
- Número 21 contra número 22, combate número 6

Los ganadores de estos 6 combates de cualificación se califican para la ronda de eliminación por eliminación directa. Se tendrá el número ideal de 16 grapplers después de los combates de cualificación. Los 16 grapplers compitiendo en la ronda eliminatoria son los 10 grapplers que sacaron los números del 1 al 10 y los 6 grapplers que ganaron los combates de calificación. Por ejemplo números 12, 13, 15, 17, 19 y 20 (para llegar a 16). De acuerdo con el principio de emparejamiento en el orden de los números sorteados al azar, la primera ronda eliminatoria tendrá lugar de la siguiente manera:

- Número 1 contra número 2, combate número 1
- Número 3 contra número 4, combate número 2
- Número 5 contra número 6, combate número 3
- Número 7 contra número 8, combate número 4
- Número 9 contra número 10, combate número 5
- Número 12 contra número 13, combate número 6



- Número 15 contra número 17, combate número 7
- Número 19 contra número 22, combate número 8

Como se menciona arriba, todos los grapplers que pierden contra los dos finalistas participarán en la repesca. Los grapplers que pierden contra el finalista nº 5 son como sigue:

Número 6 (perdedor de la 1ª ronda)
Número 7 (perdedor de la 2ª ronda)
Número 3 (perdedor de la 3ª ronda)

Los grapplers que pierden contra el finalista nº 15 son como sigue:

Número 16 (perdedor de la ronda de cualificación)
Número 17 (perdedor de la 1ª ronda)
Número 19 (perdedor de la 2ª ronda)
Número 12 (perdedor de la 3ª ronda)

La fase de repesca empieza con los grapplers que perdieron contra los finalistas en el nivel más bajo de la competición.

1er combate: nº 6 (perdedor de la 1ª ronda) contra nº 7 (perdedor de la 2ª ronda); 2º combate: nº 6 (vencedor del 1er combate) contra nº 3 (perdedor de la 3ª ronda).

El grappler nº 6 es el ganador en el grupo de repesca que perdió contra el finalista nº 5. El mismo sistema se aplica a los grapplers que perdieron contra el finalista nº 15.

1er combate: nº 16 (perdedor de la ronda de cualificación) contra nº 17 (perdedor de la 1ª ronda); 2º combate: nº 16 (vencedor del 1er combate) contra nº 19 (perdedor de la 2ª ronda). 3er combate: nº 16 (vencedor del 2º combate) contra nº 12 (perdedor de la 3ª ronda).

El grappler nº 16 es el ganador del grupo de la repesca que perdió contra el finalista nº 15.

Las rondas de repesca empiezan siguiendo el número de grapplers en la parte superior e inferior del cuadro. A pesar del ejemplo de arriba, el segundo grupo de repesca (parte inferior del cuadro) tiene 4 grapplers y el primer grupo tiene 3 grapplers. Entonces el primer combate de repesca empezará por el segundo grupo de repesca. Si ambos grupos tienen el mismo número de grapplers, los combates de repesca empezarán desde el primer grupo de repesca (parte superior del cuadro).

Los dos finalistas en las rondas eliminatorias, ejemplo nº 5 y 15, toman parte en el combate por las plazas primera y segunda. Los dos ganadores de los dos últimos combates de repesca (nº 6 y nº 16) recibirán cada uno la medalla de bronce. Los perdedores de ambas finales por la medalla de bronce se clasificarán en 5º lugar ex aequo.

Criterios de clasificación:

Los derrotados en las dos finales por la medalla de bronce se clasificarán en quinto lugar ex aequo. Para clasificar los luchadores a partir de la 7ª lugar, los puntos de clasificación determinarán su puesto. En caso de igualdad de clasificación, serán clasificados analizando sucesivamente los siguientes criterios:

- Mayor número de victorias por "sumisión".
- Mayor número de combates ganados por superioridad técnica.
- Mayor número de puntos técnicos marcados a lo largo de la competición.



- Menor número de puntos técnicos recibidos a lo largo de la competición.
- Número más bajo de cabeza de serie (si aplica).
- Número más bajo de sorteo.

Torneo Nórdico (competición con menos de 8 participantes):

Si menos de 6 luchadores están inscritos en una categoría de peso, un único grupo será formado y el formato de competición será el de “todos contra todos”. Para una competición de dos días, será la última ronda de este sistema la que quedará para el segundo día.

Para los Campeonatos del Mundo y Continentales, si una categoría de peso incluye solo a 1 luchador, ésta será cancelada y ninguna medalla será entregada.

Si son 6 o 7 los luchadores inscritos en una categoría de peso, la competición empieza con una fase de grupos con dos grupos.

El grappler que haya sacado el número más bajo durante el sorteo entrará en el grupo A. El grappler con el segundo número más bajo, en el grupo B, el tercero en el A, el cuarto en el B, y así hasta tener a todos. Los grapplers de cada grupo pelearán en formato “todos contra todos”.

La clasificación final en cada grupo será la que nos determinará los emparejamientos para las semifinales. Los combates de semifinal serán:

- El primero del grupo A contra el segundo del grupo B
- El segundo del grupo A contra el primero del grupo B

La medalla de oro será disputada entre los vencedores de las semifinales. El combate por el bronce lo realizarán los perdedores de las semifinales.

Para cualquiera de los dos escenarios posibles, sólo se otorgará una medalla de bronce.

Ejemplo:

País	Nº sorteo
FRA	20
SUI	12
RUS	08
GUA	45
AUS	88
TUN	02

GROUP A	GROUP B
TUN (02)	RUS (08)
SUI (12)	FRA (20)
GUA (45)	AUS (88)

Sistema de clasificación para el Torneo Nórdico:

En el torneo nórdico, aquel luchador con mayor número de victorias será el primer clasificado.

Para todos los casos con un empate entre deportistas en el mismo grupo, la clasificación se determinará siguiendo estos criterios durante toda la competición:

- Mayor número de puntos de clasificación.



- El combate directo (si aplica)
- Mayor número de victorias por “sumisión”.
- Mayor número de combates ganados por superioridad.
- Mayor número de puntos técnicos marcados a lo largo de la competición.
- Menor número de puntos técnicos recibidos a lo largo de la competición.
- Número más bajo de cabeza de serie (si aplica).
- Número más bajo de sorteo.

ARTÍCULO 9.- PROGRAMA DE COMPETICIONES

De aplicación en las competiciones internacionales de la UWW

El programa de competición de todos los campeonatos y torneos se publicará en el calendario de la UWW.

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA

La duración de las competiciones está fijada como sigue:

- a) Campeonatos de Clubes: un día sobre 1 tapiz, por modalidad.
- b) Campeonatos Interterritoriales o Autonómicos: un día sobre 1 tapiz, por modalidad.
- c) Campeonatos Nacionales o Estatales: un día sobre 3 ó 4 tapices No obstante, en función de las inscripciones recibidas, se podrá añadir o retirar un tapiz para todos los tipos de competición o ampliar los días de competición, con el acuerdo de la FELODA

Todos los combates de una modalidad para el 1º y 2º puesto han de desarrollarse sobre un solo tapiz. Para la 3ª y 5ª plaza, sus respectivos combates se podrán desarrollar excepcionalmente sobre varios tapices.

ARTÍCULO 10.- CEREMONIA PROTOCOLARIA

Los primeros cuatro grapplers de cada categoría de peso participan en la ceremonia protocolaria y reciben una medalla y un diploma según su clasificación.

1º. Oro. 2º. Plata. 3º. Bronce 3º Bronce.

En la clasificación final en el Torneo Nórdico solo se otorgará una medalla de bronce.

Nota: En las competiciones internacionales, los deportistas no pueden portar su bandera nacional en el pódium.



CAPITULO 3. DESARROLLO DE LA COMPETICION

ARTÍCULO 11.- EL PESAJE

El pesaje se realizará siempre por la mañana antes de comenzar la competición. El pesaje se realizará junto con el control médico y durarán ~~60~~ 30 minutos.

Los grapplers aparecerán en el control médico y el pesaje con su licencia y acreditación.

Los deportistas se pesarán llevando ropa deportiva, al menos camiseta y pantalones cortos. Después de haber sido examinados por médicos cualificados que están obligados a descartar a cualquier grappler que presente cualquier peligro de contagio u otros motivos que atenten contra la salud del deportista, el grappler puede ser pesado. Ningún luchador podrá ser aceptado en el pesaje si no ha sido médicamente controlado.

Durante todo el pesaje, los grapplers tienen el derecho, por turnos, de subirse a la báscula tantas veces como deseen.

Los árbitros responsables del pesaje se asegurarán que todos los grapplers están en el peso correspondiente a la categoría en la que se han inscrito, que reúnen todos los requerimientos del artículo 5 “La vestimenta” e informarán a todo los grapplers del riesgo que corren si se presentan al tapiz con la vestimenta inadecuada. Los árbitros no pesarán al grappler que se presente al pesaje con una vestimenta no reglamentaria.

Si un atleta no se presentase o no diese el peso correcto, será eliminado de la competición y clasificado sin número en último lugar. (Excepción: artículo 47 – Intervención del Servicio Médico).

ARTÍCULO 12.- SORTEO

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA

Los luchadores serán emparejados según el número de orden atribuido a cada uno de ellos (siguiendo las indicaciones del Artículo 8 en lo que refiere a los cabezas de serie y reparto en los grupos según la inscripción) por medio de un sorteo realizado el día antes de la competición.

El sorteo será público. A fin de evitar cualquier falseamiento, las fichas numeradas correspondientes al número de luchadores deberán ser depositadas en una urna, saco o similar con el fin de asegurar la transparencia del sorteo.

El delegado de equipo (o su sustituto) participará en el sorteo en nombre de sus atletas, sacando la ficha con el número con el cual serán emparejados. Si el delegado o su sustituto no estuviesen presente en el sorteo, será el Delegado Técnico de la FELODA quien los represente.

El número obtenido se apuntará inmediatamente en un cuadro situado a la vista del público, así como en la lista de salida y de pesaje.

Los árbitros presentes en el sorteo serán responsables de escribir los números asignados a cada luchador en las hojas de pesaje y de firmarlas. Las hojas de pesaje serán muestra y objeto en caso de protesta.

IMPORTANTE:

En el caso que, con ocasión del sorteo, el responsable del sorteo constatará un error de procedimiento



reglamentario, antes mencionado, el sorteo de esta categoría sería anulado, se procederá a un nuevo sorteo de dicha categoría con el acuerdo del jefe de competición.

De aplicación en los Campeonatos tutelados por la UWW

Los participantes se emparejarán para cada ronda de acuerdo con el orden numérico determinado por el sorteo realizado el día anterior al día de la competición de la categoría de peso en cuestión, a más tardar. El sorteo debe estar abierto a los medios de comunicación. El sistema de gestión de competiciones de la UWW se utilizará para el sorteo y la gestión de todas las competiciones internacionales inscritas en el calendario de la UWW. Si no se puede usar el sistema de gestión de la competición de la UWW, las fichas numeradas se meterán en una urna, una bolsa o cualquier otro objeto similar. Si se utiliza un sistema diferente, debe quedar claro.

Si el líder del equipo (o su sustituto) no puede asistir al sorteo por una razón excepcional, debe informar al organizador, de lo contrario, su atleta no participará en el sorteo. El organizador tendrá la responsabilidad de comunicarlo al equipo de resultados de UWW.

Importante: Cuando la persona responsable del pesaje y el sorteo observa un error en el procedimiento de regulación como se describe anteriormente, el sorteo para la categoría en cuestión se cancelará. A continuación, se repetirá el sorteo para esta categoría con el acuerdo del delegado técnico.

El delegado técnico o la persona de informática responsable del buen desarrollo del sorteo, debe asegurarse de que se cumplan estas Reglas. También tendrá que confirmar la lista de pesaje. Una vez finalizado el sorteo, no se podrá presentar ninguna protesta.

Posición de los mejores atletas cabezas de serie en el cuadro

Nº 1: Se emparejará en la primera posición del cuadro (parte superior de la parte superior)

Nº 2: Se emparejará en la última posición del cuadro (parte inferior de la parte inferior)

Nº 3: Se emparejará en la parte más alta de la parte inferior del cuadro.

Nº 4: Se emparejará en la parte más baja de la parte superior del cuadro.

Si tenemos una ronda de clasificación, los mejores atletas cabezas de serie serán emparejados los últimos. Si el número de atletas obliga a los mejores cabezas de serie a participar en la ronda de clasificación, el primer favorito Nº 4 se emparejará primero. Luego emparejaremos al cabeza de serie Nº 3 y al final cabeza de serie Nº 2. Si tenemos que emparejar también al cabeza de serie Nº 1, será solo con un número perfecto de atletas (16-08-32).

Ejemplo de un grupo de 17 a 32 atletas:

Si el número de atletas inscritos es de entre 17 y 28, los atletas cabeza de serie no tendrán una ronda de clasificación. Los combates de la ronda de clasificación se emparejarán desde la parte inferior hasta la parte superior del cuadro, evitando los 4 primeros cabezas de serie.

Si se inscriben 29 atletas, el cabeza de serie Nº 4 participará en la ronda de clasificación.

Si se inscriben 30 atletas, los cabezas de serie Nº 4 y Nº 3 participarán en la ronda de clasificación.

Si se inscriben 31 atletas, los cabezas de serie Nº 4, Nº 3 y Nº 2 participarán en la ronda de clasificación.

Si se inscriben 32 atletas, tendremos el número perfecto y la competición comenzará desde el 1/16 de final para todos los atletas.

Este sistema también se seguirá para un cuadro de 9 a 16 atletas. Del mismo modo, los 4 primeros cabezas de serie estarán protegidos de una ronda de clasificación en caso de que el número de inscripciones sea superior a 32.



Si uno o varios de los cabezas de serie atletas no se inscriben (se reemplazan o no se registran), el siguiente cabeza de serie o los siguientes cabezas de serie en el Ranking tomarán su lugar.

Ejemplo de un cuadro sin un cabeza de serie:

Si el cabeza de serie N° 1 se retira, el cabeza de serie N° 2 tomará su posición. Entonces el cabeza de serie N° 3 tomará la posición del cabeza de serie N° 2 y la semilla N° 4 tomará la posición del cabeza de serie N° 3. El siguiente mejor atleta del ranking pasará a ser el cabeza de serie 4. Para resumir, si no se registra un cabeza de serie, los siguientes cabezas de serie y el siguiente mejor atleta en el Ranking ascenderán.

No se determinarán cabeza de serie en un Torneo Nórdico (menos de 8 atletas).

Emparejamiento: Los grapplers se emparejarán en el orden de los números que sacaron.

Cuando un evento tenga atletas cabezas de serie (2 o 4), la selección de estos cabezas de serie se explicará en una circular y se enviará a todas las Federaciones Nacionales.

ARTICULO 13.- LISTA DE SALIDA

Si uno o varios grapplers no se presentan al pesaje o exceden el peso, sus oponentes ganarán en el combate que tenían asignado por incomparecencia. Esos grapplers serán eliminados de la competición y clasificados en último lugar sin clasificación. En ningún caso se repetirá el sorteo.

ARTÍCULO 14.- EMPAREJAMIENTO

Los grapplers serán emparejados en el orden de los números sacados en el sorteo. Un documento protocolario que indique el horario de las pruebas y proporcione todas las precisiones útiles para el buen desarrollo de la competición será creado por el comité organizador.

Los emparejamientos de cada ronda, así como sus resultados, se registrarán en una lista a la atención de los luchadores y técnicos para su consulta en cualquier momento.

De aplicación en competiciones internacionales de la UWW

En el caso de competiciones de dos días la mañana del segundo día de competición, los atletas clasificados para la repesca y las finales serán pesados una segunda vez.

Los luchadores que no se presenten al pesaje del segundo día o tengan un peso excesivo serán eliminados de la competición y clasificados en último lugar, sin clasificación, exceptuando a aquellos que se lesionaron en el primer día de competición.

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA

Los luchadores serán emparejados en el orden de los números sacados en el sorteo, excepto:

- 1.- Los cabezas de serie que serán colocados en los primeros puestos de los dos cuadros
- 2.- Las Federaciones Autonómicas que inscriban a más de un deportista en una misma categoría de peso, se les repartirá entre los cuadros 1 y 2 para que no se enfrenten en el primer encuentro.



ARTÍCULO 15.- ELIMINACION DE LA COMPETICION

El grappler que pierde un combate será eliminado y clasificado en función de los puntos de clasificación obtenidos y acumulados, a excepción de los grapplers que hayan sido derrotados por los dos finalistas, los cuales participarán en la repesca por los puestos 3º y 5º.

Después del pesaje, en caso de que un grappler no se presente al tapiz atendiendo a la llamada oficial, será eliminado y descalificado, a no ser que presente con anterioridad al combate el correspondiente parte médico y que haya informado a la oficina de competición. Su adversario ganará el combate.

Si los doctores de la FELODA pueden probar que un grappler simula una lesión por cualquier razón para evitar competir contra su oponente, será descalificado, situado el último de la clasificación, sin número de clasificación y la nota "DsQ" cerca de su nombre.

Un grappler que cometa una falta manifiesta contra el "fair-play" y el espíritu de la lucha total y universal en situación de trampa manifiesta, de falta grave o de brutalidad será descalificado inmediatamente de la competición y eliminado de la competición con el acuerdo unánime del cuerpo arbitral. En este caso, se situará el último de la clasificación, sin número de clasificación, y la nota "DsQ" cerca de su nombre.

Si dos grapplers son descalificados por brutalidad en el mismo combate, serán eliminados según lo anterior y no clasificados, y el emparejamiento siguiente no será modificado. El grappler que debía enfrentarse al ganador de este combate en la siguiente ronda, ganará el combate por incomparecencia.

Si dos semifinalistas son descalificados por brutalidad durante un mismo combate, serán eliminados. Sus perdedores en cuartos de final competirán ahora en la semifinal y el grupo de repesca será modificado adecuadamente con respecto al resultado de este combate de semifinal. Si las semifinales son organizadas en la sesión de tarde, este combate será organizado al final de la sesión con el fin de dar un tiempo suficiente a que los atletas se preparen. Si fuesen organizadas el primer día de competición, se les dará 1 hora desde la doble descalificación a los atletas para prepararse.

Si ocurriese una doble lesión durante un combate, el oponente de la siguiente ronda ganará el combate por lesión. Si pasa en una semifinal y para determinar que deportistas tienen que ir a la repesca, se utilizará el criterio de clasificación (artículo 8) para determinar el ganador de este combate con doble lesión.

Si ocurriese una incomparecencia o descalificación durante las finales para oro o bronce, los siguientes grapplers (de la parte del cuadro del deportista descalificado o que no comparece) ascenderán en la tabla para establecer la clasificación final. Si los dos finalistas son descalificados, habrá que realizar un combate entre las dos medallas de bronce para determinar la primera y segunda plaza. El resto de grapplers ascenderán en la clasificación, siendo terceros los dos quintos anteriores. Si los dos finalistas no comparecen a pesar de haber pasado su segundo pesaje, se aplicará el mismo proceso (combate adicional entre los dos medallistas de bronce).

Para cualquier tipo de incomparecencia o forfait, el luchador en cuestión será colocado en la clasificación final en último lugar, sin número de clasificación.

Clasificación en caso de dopaje:

Si un grappler da positivo en el control de dopaje será descalificado y clasificado el último en la clasificación final, sin número de clasificación y con una nota a pie "DSQ" al lado de su nombre. Los siguientes grapplers ascenderán en la clasificación. Si uno de los dos finalistas es descalificado por doping, el grappler que ganará la medalla de plata será el vencedor de la medalla de bronce de la misma parte del cuadro de repesca del



sancionado. La medalla de bronce será igualmente atribuida al perdedor de la final 3-5 del mismo cuadro, quedando sólo un 5º. Si esto afecta a un deportista clasificado en 3ª posición, el grappler de la parte del cuadro del atleta dopado ascenderá. En este caso, sólo un grappler se clasificará en 5º lugar.

En el caso donde los dos finalistas han dado positivo en el control anti doping y son descalificados, los dos medallistas de bronce recibirán una medalla de oro. En este caso particular, no se otorgará ninguna medalla de plata, y los dos 5º puestos pasarán a ser 3º. Los siguientes luchadores subirán en la clasificación, teniendo en cuenta que, en este caso, sólo habrá un 5º puesto.

En el caso de un positivo en el control anti doping en una competición por equipos, el equipo del deportista infractor será descalificado y situado el último en la clasificación, sin número de clasificación y la nota “DSQ” al lado de su bandera.



CAPITULO 4. EL CUERPO ARBITRAL

ARTÍCULO 16.- COMPOSICION

En todas las competencias de la FELODA/UWW, el equipo arbitral estará formado por:

- 1 jefe de tapiz
- 1 árbitro
- 1 juez

Tres oficiales, cuyas competencias y funciones son fijadas por la Normativa General del Colegio Nacional de Jueces-Árbitros de la FELODA. En todos los Campeonatos bajo la tutela de la FELODA será designado un controlador de tapiz que realizará las funciones especificadas en el Artículo 22 "El controlador".

Está terminantemente prohibido cambiar un miembro del equipo arbitral en el transcurso de un combate, salvo en caso de indisposición grave constatado por el médico oficial. El equipo arbitral no puede en ningún caso estar formado por dos oficiales de la misma autonomía (salvo necesidades excepcionales). Además, está terminantemente prohibido a un miembro de un equipo arbitral ejercer sus funciones durante los combates disputados por grapplers de su misma autonomía (salvo necesidades excepcionales).

ARTÍCULO 17- FUNCIONES COLECTIVAS

- a) El equipo arbitral asegura todas las funciones previstas por el Reglamento de Competición de la FELODA y por las disposiciones particulares eventualmente fijadas por el Comité Organizador.
- b) Su deber consiste en seguir cada combate con la mayor atención posible y juzgar las acciones de forma que el resultado que figure sobre el boletín de puntuación del juez y del jefe de tapiz refleje exactamente la fisonomía del combate.
- c) El jefe de tapiz y el árbitro apreciarán las acciones técnicas de forma individual con el fin de emitir una decisión definitiva común. El árbitro y el juez deben colaborar bajo la dirección del jefe de tapiz, que coordina las labores del cuerpo de arbitraje.
- d) Es tarea del cuerpo arbitral asumir todas las funciones de arbitraje y de juicio, atribuir los puntos y aplicar las sanciones previstas por las Reglas de Grappling.
- e) La planilla o boletín de puntuación del juez sirve como acta fidedigna del desarrollo de un combate, estando anotadas en ella todas las técnicas efectuadas por los dos luchadores. Los puntos, las amonestaciones (C) y las sumisiones deberán anotarse con la mayor precisión y en el orden correspondiente a las diferentes fases del combate (el último punto anotado tiene que ser subrayado). La planilla deberá ir firmada por el juez.
- f) Si un combate no terminase con "sumisión", el jefe de tapiz declarará el ganador del combate en base a las acciones y puntos técnicos acumulados por cada uno de los adversarios, anotados minuciosamente sobre la planilla del juez.
- g) Todos los puntos otorgados deben, desde su adjudicación, ponerse en conocimiento del público por medio de paletas, dispositivos luminosos o por otros dispositivos adecuados.
- h) Para la dirección de los combates y según sus respectivas funciones, los miembros del cuerpo arbitral deberán



expresarse utilizando el vocabulario básico de la FELODA, estándoles prohibido hablar y comunicarse con cualquier persona exenta al combate, salvo entre ellos cuando la ocasión lo requiera para realizar las consulta y para realizar su función apropiadamente.

i) En el caso de reclamación o challenge realizada por el entrenador y confirmada por el grappler, el controlador de la FELODA y el jefe de tapiz visualizarán conjuntamente el video. Después de un intercambio de opiniones, el controlador de la FELODA anunciará la decisión sin consultar al cuerpo arbitral.

ARTÍCULO 18.- LA VESTIMENTA DE LOS ARBITROS

El cuerpo arbitral: árbitros, jueces, jefes de tapices y controladores deberán estar uniformados de la siguiente manera cuando ejerciten sus funciones:

- Polo negro de manga corta o larga con el logo de la UWW o de la FELODA
- Pantalones grises / negros (*) (sin dobladillo) con cinturón negro.
- Calcetines negros.
- Zapatillas deportivas negras.

Además, el árbitro central llevará un silbato alrededor de su cuello, un manguito rojo en su muñeca izquierda y un manguito azul en su muñeca derecha.

Igualmente, no podrán llevar el nombre de ningún sponsor en el polo que no sea el de la FELODA.

(*) Pantalón gris en eventos Nacionales (FELODA) y pantalón negro en Internacionales (UWW).

ARTICULO 19.- ÁRBITRO

a) El árbitro es responsable, en el tapiz, del buen desarrollo del combate, el cual debe dirigir según las Reglas de Grappling.

b) Debe hacerse respetar por los participantes y ejercer sobre ellos plena autoridad, a fin de que obedezcan inmediatamente sus órdenes e instrucciones. Igualmente, debe dirigir el combate sin tolerar ninguna intervención exterior irregular e inoportuna.

c) Trabaja en estrecha colaboración con el jefe de tapiz y el juez. Debe llevar a cabo sus obligaciones supervisando el combate guardándose de intervenir de manera irreflexiva o intempestiva. Su silbido inicia, interrumpe y termina el combate.

d) El árbitro ordenará la vuelta de los grapplers al tapiz en el caso de que hubieran salido, o la continuación del combate, de pie o en tierra, encima o debajo, con la aprobación del jefe de tapiz.

e) El árbitro llevará en la muñeca izquierda un manguito de color rojo y en la muñeca derecha uno de color azul. Indicará con los dedos los puntos correspondientes al valor de cada técnica después de su ejecución (si es válida, si ha sido ejecutada dentro de los límites del tapiz, y si un grappler se ha puesto en posición de peligro, etc.) levantando el brazo correspondiente al color del grappler que ha anotado.

f) El árbitro tiene que:

- Dar la mano a los grapplers cuando entran en el tapiz y antes de que lo abandonen.



- Inspeccionar el uniforme de competición de los grapplers y solicitarles cambiarlo dentro de 1 minuto en caso de que no cumplan con las presentes reglas.
- Inspeccionar la piel de los grapplers para que no estén sudando o lleven ninguna sustancia pegajosa o grasienta.
- No estar demasiado cerca de los grapplers cuando están en posición de pie, pero estar cerca si están en posición de suelo.
- Ser capaz de cambiar de posición de un momento a otro, en el tapiz o alrededor de él, y en particular moverse de rodillas o sobre el estómago para obtener una mejor visión de una sumisión inminente.
- No obstruir la visión del jefe de tapiz ni del juez permaneciendo demasiado cerca de los grapplers (particularmente si una sumisión parece inminente).
- No dar la espalda a los competidores en ningún momento a riesgo de perder el control sobre la situación.
- Estimular al grappler pasivo sin necesidad de interrumpir el combate, y dar las amonestaciones necesarias.
- Asegurarse que los grapplers no descansan durante el combate con la pretensión de secarse el cuerpo, sonarse la nariz, fingir lesiones, etc. En tal caso, el árbitro central parará el combate y pedirá una amonestación para el grappler infractor y 1 punto para su oponente.
- Palmear la mano de un grappler o darle una advertencia verbal si está tirando del uniforme del oponente (en caso de que no sea Gi)
- Ratificar las penalizaciones por violación de las reglas o brutalidad.
- Estar preparado para tocar el silbato si los luchadores se acercan al borde del tapiz.
- Indicar si la técnica realizada al borde del tapiz es o no válida.
- Parar la acción y llevar a los grapplers de vuelta al centro en la posición de inicio cuando la acción sale de los límites.
- Rápida y claramente ordenar la posición en la cual el Grappling debe ser reanudado.
- Hacer sonar el silbato para parar la acción después de que un grappler ha señalado una sumisión bien físicamente (palmeando) o verbalmente.
- El árbitro central pondrá también una mano sobre cada competidor para asegurar mejor la seguridad del grappler.
- Excepto en Campeonatos del Mundo o Continentales, parar la acción si, al observar un intento de sumisión, considera que el grappler es incapaz de escapar sin daño.
- Por la intervención del jefe de tapiz, interrumpir el combate y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando los grapplers anotan 15 puntos de diferencia. En esta situación el árbitro central debe esperar al final de la acción, el ataque y el contraataque.
- Interrumpir el combate justo en el momento preciso.
- Asegurarse de que los luchadores permanezcan sobre el tapiz hasta el anuncio del resultado del combate.
- Proclamar el luchador vencedor final del combate, después de la confirmación del jefe de tapiz.



Señalización del Juez-árbitro Central



Posición



Posición neutra



Posición de reinicio en guardia cerrada



Posición de reanudación en montada total



Posición de reanudación en montada trasera



Señalización del árbitro, "Control"



Posición de reinicio en media guardia



Posición de reinicio en guardia abierta



Posición de reanudación en montada lateral



Señalización del árbitro, "No control"



Amonestación Pasividad Grapper rojo



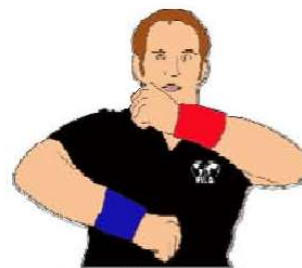
Amonestación Pasividad Grapper azul



Sorteo prórroga rojo



Sorteo prórroga azul



Inversión/raspado



Salida del Tapiz



1 Punto



2 Puntos



3 Puntos



4 Puntos



Descalificación

ARTÍCULO 20.- EL JUEZ

- a) El juez asumirá todas las competencias previstas por las Reglas de Grappling.
- b) Debe seguir muy atentamente el desarrollo del combate, sin distraerse en ningún momento, y marcar en su planilla todos los puntos y amonestaciones de cada acción en acuerdo con el árbitro y el jefe del tapiz. Ha de ofrecer su opinión cuando se lo pida el jefe de tapiz.
- c) Después de cada acción y, basándose en las indicaciones del jefe de tapiz, anotará los puntos atribuidos a la acción técnica e introducirá los resultados en el marcador situado al lado de él. Este marcador tiene que estar visible tanto para los espectadores como para los grapplers.
- d) El juez constata y señala al árbitro la sumisión.
- e) El juez debe llamar la atención del jefe de tapiz por cualquier cosa que le parezca anormal o irregular en el curso de un combate o en la conducta de los grapplers.
- f) El juez debe además firmar la planilla en el momento de recibirla y anotar el resultado del combate, tachando de manera clara el nombre del vencido y escribiendo el nombre y país / autonomía del ganador.
- g) La planilla del juez tiene que indicar rigurosamente el tiempo en el cual el combate finaliza en caso de victoria por sumisión, superioridad técnica, etc.



h) Debe de indicar, subrayando, el último punto anotado (no se tiene en cuenta el punto por amonestación) el cual puede determinar al atleta que tiene que defender en la prórroga.

i) La amonestación por pasividad, abandono del tapiz, técnica ilegal, o brutalidad serán señaladas con una "C" en la columna del luchador que comete la falta.

ARTÍCULO 21.- EL JEFE DE TAPIZ

a) El jefe de tapiz, cuyas funciones serán preponderantes, deberá atender a todas las obligaciones previstas en las Reglas de Grappling.

b) Coordinará el trabajo del árbitro y el juez.

c) Debe seguir atentamente el desarrollo del combate sin dejarse distraer y apreciar en función de las reglas, el comportamiento de las acciones de los miembros del equipo arbitral. Debe confirmar los puntos de cada acción, de acuerdo con el árbitro. Tiene que dar su opinión en todas las situaciones, corrigiendo los posibles errores efectuados por el árbitro.

d) En caso de desacuerdo entre el árbitro y el jefe de tapiz, su opinión prevalece para determinar el resultado, valor de los puntos y las sumisiones.

e) El jefe de tapiz verifica y señala la sumisión al árbitro.

f) Si, durante el combate, el jefe de tapiz advierte algo que cree que debe notificar al árbitro porque éste no ha sido capaz de ver o no se ha dado cuenta (una sumisión, técnica ilegal, posición pasiva, etc.), el jefe de tapiz está obligado a hacerlo mediante el levantamiento de la mano del mismo color que la vestimenta del grappler en cuestión, incluso si el árbitro no ha pedido su opinión. En toda circunstancia, el jefe de tapiz debe de llamar la atención del árbitro sobre cualquier cosa que le parezca anormal o irregular en el curso del combate o en la conducta de los grapplers.

g) Para facilitar la supervisión del combate, particularmente en una delicada posición, el jefe de tapiz está autorizado a cambiar de posición, pero sólo a lo largo del borde del tapiz sobre el cual tiene control.

h) En caso de infracción o error flagrante por parte del árbitro o el juez, tiene derecho a interrumpir el combate y preguntar las razones que han motivado las decisiones del árbitro y del juez. Puede consultar brevemente con el Controlador. Esta consulta no altera el derecho del grappler a solicitar el challenge.

i) En caso de challenge o reclamación, el jefe de tapiz deberá esperar a que la acción sea completada y la lucha se encuentre en posición neutra antes de detener el combate. La secuencia de la acción en cuestión será visualizada de forma simultánea por el controlador y jefe de tapiz. Si la decisión del controlador confirma la valoración inicial del cuerpo arbitral, se denegará el derecho a challenges adicionales al grappler que lo hubiera reclamado.

j) Después de la revisión del video, el controlador de la competición ofrecerá en solitario su valoración. Su decisión final no puede ser impugnada u objeto de challenge.



ARTÍCULO 22.- EL CONTROLADOR

En todos los Campeonatos de España, Copas de España y demás Campeonatos o Torneos organizados por la FELODA, un miembro del cuerpo arbitral o el árbitro de la máxima categoría será elegido para desarrollar las funciones del controlador. El controlador designará los árbitros y los jueces que actuarán en cada tapiz.

Para las finales, las cuales se desarrollarán en el tapiz central, la elección de los árbitros será bajo responsabilidad del Presidente del C.N.J.A. de la FELODA junto con el controlador.

El controlador no podrá en ningún caso intervenir en la dirección del combate y estará asesorado por un jurado. Para cada campeonato, el Presidente de la FELODA podrá designar a un jurado o Mesa de Expertos compuesto de 2 ó 3 personas (Controlador, Instructores Arbitrales, Directores o Seleccionadores). Este jurado se situará en una mesa alejada del Juez o del Jefe de Tapiz y no podrá ni influir ni comunicarse con el cuerpo arbitral. Tendrá por tarea controlar que todos los procedimientos de arbitraje vayan de acuerdo con las normas de lucha. El controlador podrá pedir a recurrir a la revisión del vídeo si detectara un error flagrante.

Si el cuerpo arbitral o el controlador cometieran un error notorio en la aplicación de sus deberes, podrán ser sancionados por la Mesa de la FELODA, pero ningún otro recurso o protesta será admisible.

ARTÍCULO 23.- SANCIONES CONTRA EL EQUIPO ARBITRAL

De aplicación en las competiciones internacionales de la UWW

El Comité de Grappling de la UWW, que constituye el jurado supremo, después de consultar con los delegados de las competiciones podrá tomar las siguientes medidas disciplinarias hacia el o los miembros del cuerpo de arbitraje que han fallado técnicamente sobre el informe del delegado de competición:

- Amonestar al oficial en cuestión verbalmente.
- Suspensión de la competición por una o más sesiones.
- Retirarle de la competición.

Se podrán aplicar otras sanciones por parte de la Cámara Disciplinaria de la UWW dependiendo de la gravedad de la falta.



CAPITULO 5. EL COMBATE

ARTÍCULO 24.- DURACION DE LOS COMBATES

U13, U15 y Veteranos	4 minutos
U17, U20 y Sénior	5 minutos

Para todas las competiciones, los marcadores contarán el tiempo en sentido decreciente de 5 a 0 minutos (de 4 a 0 para U13, U15 y Veteranos).

El vencedor será aquel grappler que acumule más puntos al final del tiempo reglamentario.

Una diferencia igual o mayor de 15 puntos da lugar a una victoria por superioridad. Esto automáticamente conlleva a la victoria y al final del combate.

La "sumisión" detiene automáticamente el combate y define al vencedor.

ARTICULO 25.- LA LLAMADA

Los competidores son llamados en voz alta y clara a presentarse sobre el tapiz. Un competidor no podrá ser llamado a disputar de nuevo un combate si no ha tenido un periodo de 20 minutos para recuperarse desde el final del combate precedente.

Se concederá un tiempo de tolerancia a todo grappler que no conteste a la primera llamada de la forma siguiente: Se realizarán tres llamadas con 60 segundos de intervalo entre cada una. Si después de la tercera llamada el grappler no se presentara, será eliminado y clasificado el último y sin puntos ni posición. Su adversario habrá ganado el combate por incomparecencia. Estas llamadas se hacen en español e internacionalmente en inglés.

ARTÍCULO 26.- PRESENTACION DE LOS GRAPPLERS

Se aplicará el ceremonial siguiente para cada categoría en las finales para el primer y segundo puesto: Los finalistas serán presentados al público con mención a sus logros cuando estén llegando al tapiz.

ARTÍCULO 27.- EL COMIENZO

Antes de que el combate empiece, cada oponente responde a la llamada y se coloca en la esquina del tapiz marcada con el mismo color que el que le ha sido asignada a su vestimenta.

El árbitro, en medio del tapiz sobre el círculo central, llama a su lado a los dos grapplers, les da la mano, examina su vestimenta, comprueba que no están embadurnados con alguna sustancia grasienta o pegajosa y que no estén en estado de sudoración y que las manos no llevan nada.

Los grapplers se saludan, se dan la mano y a una orden del árbitro (silbido), comienza el combate.



ARTÍCULO 28.- INTERRUPCIÓN DEL COMBATE

a) Si un competidor se encuentra en la obligación de interrumpir el combate por lesión o como consecuencia de cualquier otro incidente aceptable y ajeno a su voluntad, el árbitro deberá interrumpir la lucha. En el momento de la interrupción del combate, los grapplers deberán sentarse en el tapiz en su respectivo lado. Durante las interrupciones no podrán recibir consejos de sus entrenadores, no podrán hablar con nadie ni tomar líquidos y esperarán a la llamada del árbitro para reanudar el combate.

b) Si un combate no puede ser reanudado por razones médicas, la decisión la tomará el doctor jefe de la competición quién informará al entrenador del grappler en cuestión y al jefe de tapiz, el cual ordenará finalizar el combate. La decisión emitida por el doctor de la competición no puede ser revocada.

c) Si una acción debe ser parada debido a que un grappler deliberadamente lesiona a su oponente, el grappler que ha cometido la falta será descalificado.

d) Si un luchador interrumpe el combate por una lesión voluntaria a su adversario, el luchador que ha cometido la falta será descalificado y el luchador lesionado declarado vencedor.

En caso de lesión con sangrado, el árbitro interrumpirá el combate para permitir la entrada del equipo médico para que pare el sangrado. En el momento en el que el doctor entre en el tapiz, un cronómetro empezará a contar el tiempo de sangrado. En el caso de que el tiempo acumulado de interrupciones por el tratamiento del sangrado exceda de 4 minutos en un combate, el jefe de tapiz ordenará el final del combate. En este caso, el grappler en cuestión perderá el combate y su oponente lo ganará por lesión. Si el combate es luchado hasta el final, el cronómetro será puesto a cero para el siguiente combate.

e) Después de la intervención del equipo médico, el combate se reanudará en la posición de reinicio apropiada de acuerdo a la que era la última posición establecida con control antes de la interrupción.

f) Si un combate se interrumpe por cualquier incidente fuera de la voluntad de los atletas, el árbitro puede parar el combate y el tiempo restante del combate se disputará tan pronto como la interrupción termine. Si una sesión no puede ser finalizada en el horario programado, puede ser pospuesta hasta el día siguiente. Si es el último día de la competición y por razones extraordinarias, el final de la competición puede ser pospuesto hasta una fecha posterior y tener lugar en otro lugar.

ARTÍCULO 29.- FIN DEL COMBATE

Un combate termina cuando se declara una sumisión, una superioridad técnica, una descalificación o por lesión de uno de los oponentes, o al final del tiempo reglamentario regular.

Cuando algún grappler alcanza una diferencia de 15 puntos gana el combate por superioridad técnica. En cualquier caso, el árbitro deberá esperar al final de la acción: ataque, contraataque o sumisión antes de parar el combate.

El final del combate es anunciado por el sonido del gong y el pitido del árbitro. Si el árbitro no ha oído el sonido del gong, el jefe de tapiz debe intervenir y hacer parar el combate lanzando sobre el tapiz para llamar la atención del árbitro, un objeto de espuma plástica destinado a este efecto. Toda acción iniciada cuando el gong suena no será válida y ninguna acción ejecutada entre el sonido del gong y el silbato del árbitro tampoco será válida.

Una vez terminado el combate, el árbitro se sitúa en el centro del tapiz, frente a la mesa oficial, los grapplers se dan la mano, se colocan uno a cada lado del árbitro y esperan la decisión. Les está prohibido quitarse cualquier



parte del uniforme antes de abandonar la sala de competición. En cuanto el fallo ha sido emitido y pronunciado, los grapplers dan la mano al árbitro.

El grappler debe a continuación, dar la mano al entrenador de su adversario. En caso de que no se respeten las disposiciones señaladas, el grappler que comete la falta debe ser sancionado en virtud del reglamento disciplinario.

ARTÍCULO 30.- INTERRUPCION Y CONTINUACION DEL COMBATE

- Definición Fuera de los límites del tapiz / Definition of Out of Bounds

En pie:

Si un competidor sale de los límites de pie tocando el área de protección con un pie mientras no exista un intento de sumisión o derribo, el árbitro central detendrá el combate, llevará a los competidores de vuelta al centro del tapiz y otorgará 1 punto al oponente (para la exacta aplicación de esta regla ver artículo 38 – Pisando fuera de los límites) 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 árbitro permitirá continuar el combate.

En suelo:

Cuando los competidores estén luchando en el suelo, y como regla general (cuando no exista una acción técnica), se entiende que es fuera de los límites cuando ninguna parte de ambos competidores está tocando el círculo de pasividad o cuando cualquier parte de alguno de los competidores alcanza el área de protección. Cuando ocurre cualquiera de estas dos situaciones, el árbitro parará la acción y llevará de vuelta a los competidores al centro del tapiz y lo reanudará en la posición de reinicio correcta.

Cuando los competidores salen fuera de los límites durante un intento de puntuación (derribo, inversión o posición dominante) sin que ninguna parte de la cabeza de ambos contendientes salga del área de protección, esperará 3 segundos antes de parar la acción para ver cómo ésta se desarrolla, otorgará los puntos en el caso de que la acción se hubiera completado con éxito (control superior asegurado tras derribo, inversión o posición dominante), y la reanudará en el centro del tapiz en la posición de reinicio correcta.

Cuando los competidores salen fuera de los límites durante un intento de sumisión el árbitro sólo cortará la acción cuando una parte de la cabeza de alguno de los dos grapplers salga más allá de la zona de protección.

Ejemplo de salida de los límites del tapiz en suelo



Acción iniciada en la zona de pasividad con intento de puntuación al intentar un control dominante



Sigue el intento de control dominante, el combate prosigue en el área de protección. NO SE DETENDRÁ y se espera 3 segundos.

Opciones sin éxito:



Opción 1: Al cabo de 3 segundos no se consigue el intento de control dominante en el área de protección. No hay puntos, el combate se detiene y se reanuda según se indica más abajo.



Opción 2: Se toca con la cabeza fuera de la zona de protección antes de los 3 segundos de control. No hay puntos y el combate se detiene y se reanuda según se indica más abajo.



Opciones con éxito.



Control dominante en el área de protección. Una vez establecida, el combate se parará, se otorgarán los puntos y se reanudará según se indica más abajo.



Control dominante en el área de protección. Una vez establecida, el combate se parará, se otorgarán los puntos y se reanudará según se indica más abajo.

Ejemplo de intento de sumisión



Intento de sumisión en el área de protección. El combate sigue hasta que la cabeza va más allá de la zona de protección, se da 1 punto del ataque por sumisión y se reanudará según se indica más abajo.

- Huida

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

Si un deportista sale de los límites durante un intento de sumisión sin hacer la defensa correcta (en suelo cuando ninguno de los grapplers toca la zona de pasividad naranja o roja, o de pie con un pie entero fuera) **será descalificado inmediatamente** perderá el combate por sumisión.



Si un competidor fuerza la acción fuera de límites en un intento de escapar de una sumisión usando la defensa correcta (sin huir del tapiz) el combate no será detenido hasta que la acción finalice o hasta que una parte de la cabeza de alguno de los grapplers salga fuera del área de protección. En este caso el árbitro parará los deportistas, otorgará 1 punto por el ataque al deportista que ha intentado el intento de sumisión y reiniciará el combate en el centro del tapiz de acuerdo a los criterios de posición de reinicio.

- Posición neutra / neutral position

Es ordenada al inicio del combate o cuando el árbitro para el combate por salida de los límites del tapiz desde la posición de pie o cuando la última posición establecida fue de pie (Ejemplo en caso de derribo saliendo fuera de límites y el derribo no es puntuado porque no se ha mantenido los 3 segundos antes de que el árbitro pare la acción).

Ambos grapplers, se situarán uno frente del otro con un pie tocando el círculo central (corona) y esperarán al toque de silbato del árbitro para comenzar el combate.



- Posición de reinicio en guardia cerrada / Closed Guard Restart Position

La posición de reinicio en guardia cerrada es ordenada cuando el árbitro para el combate por salida de los límites del tapiz y la última posición establecida, durante al menos 3 segundos, es la de guardia cerrada en suelo.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: el grappler situado debajo se coloca con la espalda en el suelo, las manos colocadas en cada lado de su cabeza, rodeando la cintura de su oponente con las piernas y cruzando los pies. El grappler situado arriba, se colocará de rodillas entre las piernas de su adversario y con las palmas de las manos en el vientre de su oponente.



- Posición de reinicio en media guardia / Half Guard Restart Position

La posición de reinicio en media guardia, es ordenada cuando el árbitro para el combate por salida de los límites del tapiz y la última posición establecida, durante al menos 3 segundos, es la de media guardia en suelo.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) de la siguiente forma: el grappler situado debajo se coloca de costado en el suelo, de pecho cara al oponente, con una pierna del oponente entre sus piernas, y ambas manos en el muslo libre de su adversario (la otra pierna estará por el exterior). El grappler situado arriba, se colocará de rodillas con las manos en la parte superior de la cadera libre del oponente.



- Posición de reinicio en guardia abierta / Open Guard Restart Position

La posición de guardia abierta es ordenada cuando ambos grapplers salen de los límites del tapiz durante la lucha en suelo, y la última posición establecida durante 3 segundos por el grappler que está arriba, no es un control dominante, una guardia cerrada o una media guardia. El grappler que está arriba cuando la acción salió de los límites (o quien tenga un control trasero parcial) cogerá la posición de arriba en la reanudación de guardia abierta.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: el grappler situado debajo se coloca de espaldas, con las manos apoyadas en los muslos y los pies completamente apoyados sobre el tapiz en el círculo central. El grappler situado arriba se coloca de rodillas delante de los pies de su adversario y coloca las manos en las rodillas de su rival. Una vez aprobada la posición por el árbitro, el combate se reanudará al toque del silbato.



- Posición de reinicio en montada lateral / Side Mount Restart Position

La posición de reinicio en montada lateral es ordenada cuando un grappler asegura una de las posiciones de control dominante lateral (inmovilización lateral, norte-sur o rodilla en pecho) durante 3 segundos y la acción sale de los límites del tapiz.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: el grappler situado debajo se colocará sobre el tapiz bocarriba (codos visiblemente libres y sus manos situadas en el lateral del oponente) y el grappler situado arriba, con su torso plano sobre el estómago de su rival, situará sus codos y rodillas sobre el tapiz.



- Posición de reinicio en Montada total / Full Mount Restart Position

La posición de reinicio en montada total es ordenada cuando un grappler establece la posición dominante en montada durante 3 segundos y la acción sale de los límites del tapiz

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: el grappler situado debajo se colocará sobre el tapiz bocarriba con sus manos a los lados de su cabeza y el grappler situado arriba, se sentará encima de su adversario a la altura del abdomen con las piernas a cada lado y colocará sus manos sobre el pecho del oponente.



- Posición de reinicio en montada trasera /Back Mount Restart Position

La posición de reinicio en montada trasera, es ordenada cuando el árbitro para la acción por salida de límites y la última posición establecida durante al menos 3 segundos es una montada trasera tanto en pie como en suelo.

Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: ambos grapplers sentados en el suelo, con el grappler que ha establecido la montada trasera controlando a su oponente con el pecho en contacto con la espalda, los talones entre los muslos de su oponente y el brazo conectado en un control de brazo y cabeza (un brazo pasando sobre el hombro conectado con el otro pasando bajo la axila opuesta). Puede cerrar con mano a muñeca o estrechando ambas palmas de forma perpendicular e indistintamente. No está permitido entrelazar los dedos

El deportista controlado debe agarrar, con ambas manos, el antebrazo del grappler que tiene el control que pasa sobre su hombro.



Nota: La última posición establecida o asegurada durante 3 segundos, determinará la posición de reanudación en los casos de interrupción del combate, puntúe o no.

ARTÍCULO 31.- CLASE DE VICTORIAS

Un combate puede ser ganado:

- Por "sumisión"
- Por lesión
- Por 4 amonestaciones dadas al oponente durante un combate
- Por superioridad técnica
- Por incomparecencia.
- Por descalificación
- Por puntos



- Por criterios
- Por victoria en la prórroga.

Excepto en los Campeonatos del Mundo y los continentales, el árbitro central tiene plena autoridad para parar el combate si considera que un deportista está en inminente peligro de lesión seria o que no puede resistir una técnica de sumisión o estrangulación, incluso si el citado deportista no abandona o palmea. La seguridad de los deportistas prevalecerá en todo momento.

Cuando un competidor abandona la lucha, o verbalmente (gritando o diciendo “tap” o “para”) o físicamente (palmeando al menos dos veces al oponente o al tapiz con su mano o pie) el oponente es automáticamente declarado ganador, no importa la cantidad de puntos acumulados o el tiempo del combate.

Si un competidor pierde la conciencia debido a una técnica ilegal aplicada por el oponente o debido a un accidente no proveniente de una maniobra ilegal, el árbitro central parará el combate, ayudará al deportista inconsciente a recobrar el sentido y declara al oponente ganador por sumisión.

Si un competidor pierde el conocimiento debido a un trauma craneal quedará suspendido del resto de la competición y será tratado directamente por el equipo médico.

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

Si al final del tiempo reglamentario regular ninguna de las situaciones descritas anteriormente ha ocurrido, el competidor que ha anotado la mayor cantidad de puntos técnicos será declarado vencedor.

En caso de empate a puntos al final del tiempo reglamentario, el ganador se determinará siguiendo los siguientes criterios:

- 1.- El grappler que ha marcado las acciones con el mayor valor de puntos.
- 2.- El grappler con el menor número de amonestaciones.

Si ninguno de estos criterios aplica, el combate irá a la prórroga.

Ejemplos:

Si un combate termina con un empate 6-6, con el Rojo anotando un derribo (2 puntos) y una montada trasera (4 puntos), mientras que el Azul anota 3 derribos (2 puntos cada uno), el Rojo es el ganador de acuerdo con el primer criterio (técnicas de mayor valor).

Si un combate termina con un empate 4-4, con el Rojo anotando dos derribos (2 puntos cada uno), mientras que el Azul anota una inversión (2 puntos) y dos ataques, el Rojo es el ganador de acuerdo con el primer criterio (el Rojo y el Azul tienen técnicas de 2 puntos pero el Rojo tiene 2).

Si un combate termina con un empate 2-2, con el Rojo anotando un derribo, mientras que los puntos del Azul son debidos a que el Rojo recibe dos amonestaciones, el Rojo es el ganador de acuerdo con el primer criterio.

Si un combate termina con un empate 3-3, con el Rojo anotando 2 puntos por derribo y 1 punto por ataque, mientras que el Azul anota una inversión (2 puntos) y 1 punto por recibir el Rojo una amonestación, el Azul es el ganador de acuerdo con el segundo criterio (ambos tienen técnicas de 2 puntos pero el Azul tiene menos amonestaciones).

Si un grappler que recibe 4 amonestaciones (C) durante un combate, pierde. La 4ª amonestación se tiene que otorgar unánimemente por el cuerpo arbitral.



ARTÍCULO 32.- LA PRÓRROGA

Si al final del tiempo reglamentario el marcador está empatado y ninguno de los criterios del artículo anterior puede determinar al ganador, el árbitro establecerá un periodo de prórroga.

La prórroga consiste en un periodo de sólo sumisión con el objetivo de someter al oponente empezando desde una específica posición (no se anotarán puntos técnicos y el único camino de ganar es por sumisión, descalificación o abandono).

Las amonestaciones por pasividad y acciones ilegales marcadas en la prórroga no anotarán puntos pero serán contadas y pueden llevar a la descalificación de un grappler de acuerdo al criterio definido en el artículo 30.

El grappler que tiene que intentar hacer abandonar al oponente es aquel cuyo oponente marcó el último punto técnico (los puntos de amonestación no se consideran). Si este criterio no es aplicable, el grappler que tiene que someter al oponente se determinará por el lanzamiento de una moneda.



El competidor puede decidir empezar en una de las posibles posiciones:

1) Posición de reinicio en Montada/Back Mount Restart Position. Se efectúa en el centro del tapiz (corona) en la siguiente posición: ambos grapplers situados en el suelo, con el grappler que ha establecido la montada trasera controlando a su oponente con el pecho en contacto con la espalda, los talones entre los muslos de su oponente y el brazo conectado en un control de cinturón de seguridad (un brazo pasando sobre el hombro conectado con el otro pasando bajo la axila opuesta). El deportista que defiende debe agarrar, con ambas manos, el antebrazo del grappler que tiene el control que pasa sobre su hombro.



2) Posición de reinicio en Armbar/Armbar Restart Position. Se realiza en el centro del tapiz (corona), el grappler defensor se tumbará con su espalda hacia el suelo y cerrará el agarré para defender el brazo atacado (mano con mano, mano con muñeca, mano con antebrazo) sin pegar los brazos al pecho. El grappler ganador del



sorteo se sentará en el suelo colocando ambas piernas por encima de su adversario y realizando un armar metiendo el brazo que elija por dentro de los brazos del oponente. El brazo libre o bien, agarrará una pierna del oponente o bien, la apoyará en el suelo.



El competidor tiene 1 minuto para someter a su adversario. Si logra la sumisión, será declarado vencedor. En caso contrario, (por ejemplo los grapplers que defienden intentarán no ser sometidos o intentarán someter al oponente) su oponente será el ganador.

ARTÍCULO 33.- EL ENTRENADOR

Durante el combate el entrenador puede quedarse al pie del pódium.

El entrenador deberá estar en la esquina uniformado con ropa deportiva.

Si el doctor de la competición se lo permite, está autorizado a asistir en el tratamiento de una herida de su grappler. Excepto durante esta situación y durante la parada, está estrictamente prohibido que el entrenador entre al tapiz.

Al entrenador le está terminantemente prohibido influenciar las decisiones arbitrales o insultar al equipo arbitral, solo tiene derecho a dirigirse a su grappler.

En caso de no respetar estas prohibiciones, el árbitro está obligado de mostrar al entrenador una tarjeta amarilla (aviso) y en caso de persistir, el jefe de tapiz presentará una tarjeta roja (eliminación).

El jefe de tapiz puede igualmente sacar la tarjeta amarilla por iniciativa propia.

A partir de este momento, de acuerdo con el jefe de tapiz, el entrenador será eliminado de la competición y no podrá cumplir su obligación. El jefe de tapiz anotará en la planilla de puntuación los detalles relativos a las tarjetas mostradas al entrenador. Los grapplers del equipo en cuestión tendrán, no obstante, derecho a otro entrenador. La Federación Autónoma del entrenador eliminado será penalizada según las disposiciones del reglamento disciplinario de la Federación Española.

Si un entrenador recibiera 2 tarjetas amarillas durante una competición (no necesariamente durante el mismo combate), será igualmente eliminado de la competición sin posibilidad de cumplir con sus obligaciones. Una tarjeta roja implica la retirada automática de la acreditación para la competición.

Un máximo de un acompañante podrá acompañar al grappler al borde del tapiz. Un entrenador no podrá participar como árbitro durante la misma competición.



ARTÍCULO 34.- EL CHALLENGE

La reclamación o Challenge es la acción mediante la cual se permite al entrenador, en nombre del grappler, parar el combate y pedir al controlador la revisión de una acción técnica por medio del uso del vídeo, en caso de desacuerdo con la puntuación otorgada por el equipo arbitral. El desacuerdo tiene que ser razonado y no puede ser requerido como simple protesta, ya que de otro modo el entrenador será sancionado con tarjeta amarilla.

Esta posibilidad sólo se ofrece en las competiciones en las que el control de vídeo esté formalmente establecido por la UWW, la FELODA o el Comité Organizador.

El entrenador debe solicitar el challenge tirando sobre el tapiz una esponja de color o mediante un medio electrónico colocado en su esquina para tal efecto, inmediatamente después que el cuerpo arbitral haya otorgado los puntos a la situación controvertida. Si el grappler no está de acuerdo con la decisión del entrenador, devolverá la esponja inmediatamente al entrenador y el combate podrá continuar.

Si por algún motivo técnico no se pudiera visualizar correctamente la acción en cuestión, se mantendrá como válida la decisión inicial del cuerpo arbitral y el entrenador mantendrá su challenge.

Puntos específicos

Cada luchador tiene derecho a un challenge por combate. Si después de revisar el vídeo el controlador modifica la decisión inicial del cuerpo arbitral ~~a favor del grappler que ha pedido el challenge~~, entonces el challenge podrá ser utilizado de nuevo durante el combate.

Si el controlador confirma la decisión, el luchador pierde el challenge y su oponente recibirá dos (2) puntos técnicos.

El jefe de tapiz parará el combate para examinar el vídeo tan pronto como la acción en el tapiz haya sido completamente ejecutada y se haya vuelto a una posición neutra.

En caso de disputa entre el cuerpo arbitral y el entrenador, el cuerpo arbitral está autorizado a rechazar el challenge solamente después de la aprobación del controlador. El jefe de tapiz no podrá rechazar una petición de challenge por sí mismo.

Ningún challenge puede ser solicitado contra una amonestación por pasividad o por un ataque por sumisión, entendiendo que las amonestaciones por pasividad y el ataque por sumisión tienen que ser confirmados por el jefe de tapiz más allá de la decisión del árbitro (por otra parte, la petición de challenge por ataques ilegales o acciones debe ser aceptada).

Cuando quedan menos de 30 segundos para el final del combate y el cuerpo arbitral estuviese de acuerdo en declarar de forma unánime que un grappler es pasivo, se podrá marcar una amonestación "C" por pasivo y 1 punto al oponente. Si este punto cambiase el resultado final del combate de un vencedor al otro, se podrá reclamar challenge.

Del mismo modo, ningún challenge puede ser solicitado después del final del tiempo reglamentario, excepto si los puntos se hubiesen añadido al marcador después de sonar el silbato del árbitro o si la acción ha ocurrido justo antes del final del tiempo. El entrenador tendrá 5-10 segundos desde el tiempo en que los puntos cuestionados suben al marcador oficial para solicitar el challenge o cuando los grapplers terminen la acción técnica.



El entrenador que solicite la reclamación deberá hacerlo desde su silla, sin necesidad de pisar el tapiz o acercarse al juez o la mesa del jefe de tapiz. Más aún, el entrenador no tiene permitido indicar su petición de challenge lanzando otras cosas sobre el tapiz que no sea la esponja oficial.

Tras haber revisado la acción y después de la consulta con el jefe de tapiz, el controlador emitirá su decisión. Intervendrá y emitirá su decisión en todos los casos. La decisión del controlador será final y definitiva, no pudiéndose solicitar una “contra reclamación”.

ARTICULO 35.- CLASIFICACION POR EQUIPOS EN EL MOMENTO DE LAS COMPETICIONES INDIVIDUALES

La clasificación por equipos está determinada por el puesto de los 10 primeros luchadores clasificados en la competición.

PLAZA	PUNTOS	PLAZA	PUNTOS
1º	25	7º	8
2º	20	8º	6
3º - 3º	15	9º	4
5º - 5º	10	10º	2

La aplicación de esta tabla será invariable sea cual sea el número de luchadores por categoría.

En el caso que un atleta sea descalificado y el ranking final solo tuviera un grappler en el 5º puesto, el grappler en el puesto 6º recibiría 9 puntos.

Esta tabla también será utilizada en caso de competición con sistema de Torneo Nórdico. El atleta clasificado en 4º lugar recibirá 12 puntos y el clasificado el 6º, recibirá 9 puntos.

En caso de empate, el equipo primer clasificado será aquel que tenga más primeras plazas, más segundas, más terceras plazas, etc.....

Si un país o en su caso, un equipo o federación autonómica, participase con más de un atleta en una misma categoría de peso, los puntos de clasificación serán dados solamente al atleta del país mejor clasificado. Los puntos de clasificación por equipos se mantendrán igual:

1º lugar ESP 25 puntos
 2º lugar ESP ~~20 puntos~~
 3º lugar ITA 15 puntos
 3º lugar FRA 15 puntos

Para determinar la clasificación por equipos se sumarán los puntos totales de los atletas hombres y mujeres. Si las categorías de edad U17 y U20 van combinadas, se sumarán los puntos conseguidos por cada uno de los atletas, ya sean hombres o mujeres. Las categorías U15 y Veteranos no compiten por equipos.

ARTÍCULO 36.- SISTEMA DE CLASIFICACIÓN EN LAS COMPETICIONES POR EQUIPOS

El equipo ganador recibirá 1 punto de equipo y el perdedor 0 puntos de equipo.



Si dos o más equipos tienen el mismo número de puntos de equipo, el ranking se determinará siguiendo los siguientes criterios:

- El mayor número de puntos de clasificación
- Su encuentro directo (si es aplicable)
- El mayor número de victorias por sumisión.
- El mayor número de victorias por superioridad
- El mayor número de puntos técnicos anotados
- El menor número de puntos perdidos
- Su encuentro directo (si es aplicable)
- El número de sorteo más bajo

En caso de un encuentro empatado (mismo número de victorias, como 5-5) entre dos equipos en una competición por equipos, el ganador se determinará revisando sucesivamente los siguientes criterios:

- El total de puntos de clasificación
- El mayor número de victorias por sumisión.
- El mayor número de victorias por superioridad
- El mayor número de puntos técnicos anotados durante el encuentro
- El menor número de puntos perdidos durante el encuentro.
- El resultado del último combate realizado.



CAPITULO 6. PUNTOS DE ACCION Y DE TECNICA

ARTÍCULO 37.- DEFINICIÓN DE GUARDIA

- Definición de guardia

Guardia, es la posición donde el grappler de abajo utiliza una o ambas piernas para controlar al oponente y evitar que éste alcance una posición dominante (lateral, montada total o trasera).

Media guardia, es la guardia donde el grappler de abajo tiene atrapada entre sus piernas, una de las piernas del deportista posicionado arriba.



Ejemplos de media guardia

Guardia abierta, es la guardia donde el grappler situado abajo utiliza ambas piernas, sin cerrarlas, para evitar que su oponente alcance una posición dominante, (en caso que cerrara las piernas alrededor del cuerpo del oponente, se considerará guardia cerrada).



Ejemplo de guardia abierta

Guardia cerrada, Cuando el deportista de abajo tiene a su adversario arriba entre sus piernas con sus pies o piernas cruzadas o en contacto.



Ejemplo de guardia cerrada

ARTÍCULO 38.- VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y TECNICAS

- Pisar fuera de límites, (1 punto)

Al grappler cuyo oponente sale a la zona de protección con un pie entero (en posición de pie) sin ejecutar una técnica (cualquier situación donde la acción se reinicie en la posición neutra de pie).

Clarificación de pisar fuera:

Cuando el grappler atacante es el primero en entrar con un pie en la zona de protección durante la ejecución de una técnica, puede ocurrir lo siguiente:

- que complete con éxito la acción de manera continua. El árbitro le adjudicará los puntos por su acción
- que no pueda completar la técnica con éxito. Después de parar la acción, el árbitro adjudicará 1 punto a su oponente por salir del tapiz.
- que levante completamente a su oponente del suelo y teniéndole totalmente controlado salga del tapiz sin completar la acción. El árbitro detendrá el combate y no penalizará al atacante por salir del tapiz.

NB: Cuando un luchador empuja deliberadamente a su oponente en el área de protección sin acción significativa no recibirá 1 punto. Esta conducta será considerada pasiva y recibirá una advertencia verbal la primera vez. Si lo hace por segunda vez será penalizado con amonestación (C) y 1 punto para su oponente las siguientes veces.

- Derribos / Takedowns, (2 ó 3 puntos)

Se otorgan 2 puntos por derribo a cualquier situación donde la acción comience en pie finalizando en el suelo y uno de los grapplers, logra mantener la posición superior con un control durante 3 segundos. Si un grappler se sienta a guardia después de establecer contacto con el oponente, el oponente recibirá 2 puntos por el derribo si es capaz de mantener la posición de arriba con control durante 3 segundos. Si con el derribo, el grappler consigue establecer una posición dominante, recibirá los puntos correspondientes. (Ejemplo 2+3 por derribo a montada lateral, 2+4 por derribo a montada total, y 2+4 por derribo a montada trasera).





Se otorgan 3 puntos por derribo, en lugar de 2 puntos, si el grappler es capaz de derribar al oponente levantándolo sobre el nivel de la cadera mientras permanece en posición de pie antes de completar el derribo (esta acción se llama Derribo de amplitud 3 puntos).

Los derribos (picadas) que hacen que el oponente caiga sobre su cuello o cabeza son ilegales (art. 46 Acciones y técnicas ilegales).



Ejemplo de proyección de 3 puntos



3 Puntos

Los saltos a guardia o sentarse con contacto son considerados como derribos. Si un atleta se sienta en guardia después de establecer contacto con su oponente, éste recibirá los 2 puntos del derribo si es capaz de mantener durante 3 segundos la posición de arriba con control. En los saltos a guardia no empiezan a contarse los 3 segundos hasta que el que ha saltado sea llevado al suelo.

Si el salto a guardia es realizado con una técnica voladora de sumisión efectiva (estrangulación o luxación) no empezarán a contarse los 3 segundos necesarios para puntuar por derribo hasta que su oponente se libere (no tiene el control), si se produce, obtendrá 2 puntos por derribo pasados 3 segundos y el grappler que realizó la guillotina manteniéndola 3 segundos, 1 punto por ataque. En la situación que prospere la sumisión y finalice el combate, el Grappler sometido, no obtendrá los 2 puntos por derribo.

Ejemplo 1: Un grappler desde la posición en pie salta a la guardia de su oponente realizando una guillotina efectiva, su adversario baja al suelo y después de más de 3 segundos, libera su cabeza y se mantiene arriba con un control durante 3 segundos, obtendrá 2 puntos por derribo y el Grappler que realizó la guillotina, 1 punto por ataque.

Ejemplo 2: Un grappler desde la posición en pie salta a la guardia de su oponente realizando una guillotina logrando someter a su oponente, ganaría el combate y no habría puntos para su adversario.

Importante: Sentarse a guardia desde la posición de pie sin contacto para evitar la lucha de pie será penalizado con una amonestación y otorgará 1 punto al oponente. Pasados 3 segundos sin contacto, el árbitro central parará la acción, marcará el punto y la sanción y llevará a los competidores de vuelta a la posición neutra de pie.

- Situaciones de Control

Sólo se considera Derribo controlado cuando 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 menor de 90° mientras mantiene contacto con él durante al menos 3 segundos.

También en los casos donde el oponente aterrice frontalmente (con estómago hacia el tapiz), y sea capaz de mantenerlo abajo con 3 puntos de contacto (dos brazos y una rodilla, o dos rodillas y un brazo o cabeza), controlándolo desde atrás, habiendo pasado el control de sus brazos.



El deportista de arriba no obtendrá el control si está bajo un ataque de sumisión del oponente. Para ser considerado en control debe primero escapar del intento de sumisión. Ejemplo: Un grappler es derribado y se encuentra bocarriba realizando una guillotina a su oponente que se halla encima en guardia cerrada. Empezarán a contabilizarse los 3 segundos a partir del fin de la sumisión.

Derribos



Menos de 90° respecto al suelo



3 puntos de contacto con el suelo,
(rodillas y brazo)



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

No son derribos



Más de 90° respecto al suelo



No hay 3 puntos de contacto con el
suelo, (sólo dos manos)



Tres puntos de contacto con el suelo
pero sin control con los brazos por detrás

- Acción de derribo rápido / Fast Takedown Action

Cuando en los primeros 3 segundos del momento de que el árbitro comience o reinicie la acción desde una Posición de Neutra de pie, se inicie un derribo por parte de uno de los grapplers, y se establezca sin interrupción de la acción y contacto entre los dos competidores, el árbitro otorgará, separadamente, 2 puntos adicionales a los deportistas que sean capaz de asegurar el control desde la posición de arriba durante al menos 3 segundos.



Ejemplos:

2 puntos por derribo + 2 puntos de acción de derribo rápido en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra de pie finalizando en una posición no dominante, pero manteniendo un control de 3 segundos.

3 puntos por derribo de gran amplitud + 2 puntos de acción de derribo rápido en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra finalizando en una posición no dominante, pero manteniendo un control de 3 segundos.

2 puntos por derribo + 2 puntos de acción de derribo rápido + X puntos por control dominante en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra, finalizando en una posición dominante, y manteniendo un control de 3 segundos.

3 puntos por derribo de gran amplitud + 2 puntos de acción de derribo rápido + X puntos por control dominante en el caso de un derribo iniciado dentro de los 3 segundos desde el reinicio de una posición neutra, finalizando en una posición dominante, y manteniendo un control de 3 segundos.

El árbitro otorgará 2 puntos por acción de derribo rápido también cuando el grappler marca un derribo como resultado de que su oponente se sienta o salta a guardia dentro de los 3 segundos desde el momento en que la acción empieza desde la posición neutra de reinicio. (2 puntos por el derribo + 2 puntos por la acción de derribo rápido).

- Inversiones-Raspados / Reversals, (2 puntos)

En las inversiones desde una posición de abajo sin establecimiento directo de una posición dominante se otorgarán 2 puntos si el control desde la posición de arriba se mantiene durante 3 segundos.

En las inversiones desde una posición de desventaja o desde una posición de abajo con establecimiento directo de una posición dominante durante al menos 3 segundos, será puntuado con 2 puntos (inversión) + los correspondientes a la posición dominante.



Inversión/Raspado

Ejemplos:

Inversión + montada lateral durante 3 segundos = 2 + 3 puntos.



Inversión + montada total durante 3 segundos = 2 + 4 puntos.

Inversión + montada trasera durante 3 segundos = 2 + 4 puntos.

Nota: Ver situaciones de control en este mismo artículo.

Si durante una inversión la acción va desde una posición de suelo a una posición de pie, la cuenta de 3 segundos para considerar que la acción es reseteada en posición de pie empezará solamente después del fin de la acción de inversión, cuando los grapplers estén en posición neutra de pie.

Ejemplo: Si el grappler de abajo en un intento de ejecutar una inversión, va desde la posición de guardia a un derribo a una pierna levantándose, la cuenta de los 3 segundos a considerar la acción de pie empezará en el momento en que el intento de derribo a una pierna sea completamente defendido y los grapplers estén en posición de pie neutra. Si, por ejemplo, los atletas van desde la guardia a un derribo a una pierna y vuelta a la guardia, sin estar los atletas en una posición neutra de pie durante 3 segundos, el árbitro no otorgará otros 2 puntos por el derribo.

- Posiciones dominantes, (3, 4 y 4 puntos)

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

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

- montada lateral (3 puntos):

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





Ejemplos de control dominante en montada lateral:





Ejemplos de posiciones que NO son control dominante en montada lateral



Espalda con más de 45° respecto al suelo, el pecho no toca el cuerpo del oponente o con un triángulo montado.

- montada total (4 puntos):

Cuando un grappler obtiene el control desde arriba, sentándose en el torso de su oponente en dirección a su cabeza, con ambas rodillas tocando el suelo en cada lateral del cuerpo del adversario (con hasta un brazo atrapado bajo su rodilla) y manteniendo la posición al menos 3 segundos.

Si un grappler tiene uno de los brazos de su oponente atrapados bajo su pierna, sólo recibirá puntos por la montada total si la rodilla que atrapa el brazo del oponente no está sobre la línea de la axila. En el caso de un triángulo montado no habrá puntos de control, y sólo los del ataque si se mantiene al menos 3 segundos. No son necesarios los ganchos para realizar el control dominante en montada correctamente.



Ejemplos de control dominante en montada total:



Ejemplos de posiciones que NO son control dominante en montada total



Nota : no se considera control si uno de los pies está completamente atrapado entre los muslos de su oponente.

- montada trasera (4 puntos):

Cuando un grappler en suelo o en pie, controla a su rival desde detrás, con su pecho en la espalda de su oponente, los talones de sus pies entre los muslos del oponente, sin cruzar las piernas o los pies, atrapando



hasta un brazo de su rival, y manteniendo la posición al menos 3 segundos. Es el único control dominante que se puede anotar en posición de pie o en suelo.



Ejemplos de Control dominante en montada trasera



Ejemplos de posiciones que NO son control dominante en montada trasera



Pies cruzados, triángulo corporal y sin ganchos

- Sistema de anotación progresiva en las posiciones dominantes

Para asegurar un alto nivel de sumisiones, las puntuaciones de las posiciones dominantes seguirán un sistema de progresión, que indica que posiciones han de ser mejoradas para puntuar (montada lateral > montada total > montada trasera). Si las posiciones dominantes se realizan regresivamente, simplemente, no puntuarán.

Las posiciones dominantes podrán volver a puntuarse de nuevo y de forma progresiva (reseteo), cuando el grappler dominado recupere cualquier guardia excepto la media guardia, complete una inversión y se mantenga 3 segundos o los luchadores vayan a la posición de pie y la mantengan durante al menos 3 segundos.

Ejemplos: Una vez anotados puntos de montada lateral, el grappler podrá anotar los puntos de montada total y trasera, pero no podrá anotar puntos por montada lateral nuevamente a menos que, su oponente recupere la



guardia cerrada o guardia abierta, complete una inversión o se levanten de pie ambos luchadores durante al menos 3 segundos.

Una vez anotados puntos de montada total, el grappler podrá anotar los puntos de montada trasera, pero no podrá anotar puntos por montada lateral o total a menos que, su oponente recupere la guardia cerrada o guardia abierta, complete una inversión o se levanten de pie ambos luchadores durante al menos 3 segundos.

Una vez anotados puntos de montada trasera, el grappler no podrá anotar más puntos por posiciones dominantes a menos que, su oponente recupere la guardia cerrada o guardia abierta, complete una inversión o se levanten de pie ambos luchadores durante al menos 3 segundos.

- El Ataque (1 punto)

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

En caso que un Grappler complete un derribo de amplitud de 3 puntos 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. Si un intento de sumisión finaliza debido al fin del combate, el grappler atacante recibirá 1 punto por Ataque al final del tiempo reglamentario.

Es deber del árbitro evaluar lo cercano que ha estado la técnica de sumisión de conseguirse.

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





Ejemplos de intentos de sumisión reales (puntuables con 1 punto)



Armbar con brazo extendido más de 90°



Armbar con brazo extendido más de 90°

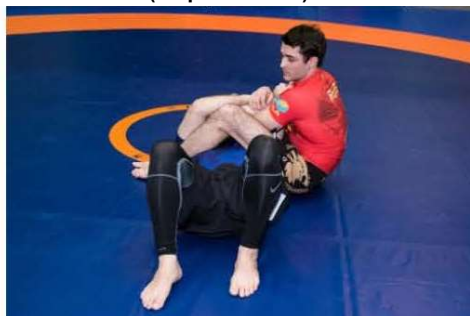


Triángulo cerrado/Locked triangle



Kimura con el brazo en la espalda del oponente

Ejemplos de intentos de sumisión no efectivos (no puntuables)



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



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



Triángulo abierto defendido por oponente



Kimura sin el brazo en la espalda del oponente y éste defendiendo



Kimura con el brazo en la espalda del oponente



Llave del talón



Toe Hold con torsión hacia el oponente



Kneebar con hiperextensión de la articulación



Triángulo con el brazo atrapado e hiperextendido



Kimura sin el brazo en la espalda del oponente y éste defendiendo



Bloqueo del tobillo con la pierna no estirada y defendida por el oponente



Pie extendido y puntera no asegurada



Oponente defendiendo la rodilla y pierna no extendida



Triángulo cerrado pero el oponente defiende con el brazo



CAPITULO 7. PUNTOS DE CLASIFICACION ATRIBUIDOS DESPUES DE UN COMBATE

ARTÍCULO 39.- PUNTOS DE CLASIFICACION

Los puntos de clasificación adquiridos por los competidores después de cada combate determinaran su clasificación final.

- Victoria por Sumisión (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el perdedor)

Se produce cuando un grappler admite su derrota, sea verbalmente (por gritar o decir “para”, “alto”, “abandono”) o físicamente (palmeando dos veces al oponente o al tapiz con su mano/pie). Excepto en campeonatos continentales y mundiales, el árbitro central tiene plena autoridad para declarar una victoria por sumisión si, después de observar el intento de sumisión, considera que el grappler atrapado en la técnica de sumisión no será capaz de escapar sin daño.

Una parada por una lesión de cualquier clase causada por una acción legal se considera sumisión.

- Victoria por Descalificación (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el perdedor)

Cuando un Grappler es expulsado del combate o de la competición por los motivos recogidos en el presente reglamento.

- Victoria por Abandono/Lesión (5 puntos para el ganador – 0 puntos para el perdedor)

Se produce cuando un grappler no puede continuar el combate por cualquier motivo o cuando el servicio médico declare incapaz de proseguir.

La lesión causada por acciones involuntarias ilegales (ejemplo: un corte por un choque involuntario de cabezas) resulta en abandono.

- Victoria por Superioridad Técnica (4 puntos para el ganador – 0 puntos para el perdedor)

Se produce cuando un grappler obtiene una ventaja de 15 puntos sobre su oponente, y éste no ha logrado puntuar.

- Victoria por Superioridad Técnica (4 puntos para el ganador – 1 puntos para el perdedor)

Se produce cuando un grappler obtiene una ventaja de 15 puntos sobre su oponente y éste ha logrado puntuar.

- Victoria por amonestaciones (3 puntos para el ganador – 0 puntos para el perdedor)

Cuando un grappler vencedor pierde el combate al recibir 4 amonestaciones.

- Victoria por Incomparecencia (3 puntos para el ganador – 0 puntos para el perdedor)

Sucede cuando uno de los grapplers no se presenta en el tapiz para comenzar el combate después de tres avisos o cuando no cumple con las normas de uniformidad y transcurrieran los 2 minutos de subsanación.



Nota: Los Grapplers que no se presenten a un combate sin certificado médico, no podrán continuar participando durante toda la competición (incluso en otros estilos) y serán eliminados de la clasificación final.

- Victoria por Decisión (3 puntos para el ganador – 1 puntos para el perdedor)

Cuando al finalizar el tiempo reglamentario, el grappler vencedor obtiene una ventaja menor de 15 puntos sobre su oponente y éste ha logrado puntuar.

- Victoria por Decisión (3 puntos para el ganador – 0 puntos para el perdedor)

Cuando al finalizar el tiempo reglamentario, el grappler vencedor obtiene una ventaja menor de 15 puntos sobre su oponente y éste no ha logrado puntuar.

- Victoria en Prórroga Decisión (2 puntos para el ganador – 0 puntos para el perdedor)

La victoria se produce en la prórroga.

ARTÍCULO 40.- SUPERIORIDAD TÉCNICA

Al igual que en la sumisión y la descalificación, el combate tiene que ser parado antes del final del tiempo reglamentario cuando existan 15 puntos de diferencia entre los grapplers.

El combate no puede ser interrumpido para declarar el ganador por superioridad técnica hasta que la acción sea completada (ver artículo 29)

El jefe de tapiz señala al árbitro cuando se ha obtenido la diferencia de 15 puntos. El árbitro declarará al ganador del combate después de consultar con los miembros del equipo arbitral.



CAPITULO 8. LA PASIVIDAD

ARTÍCULO 41- LA PASIVIDAD

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

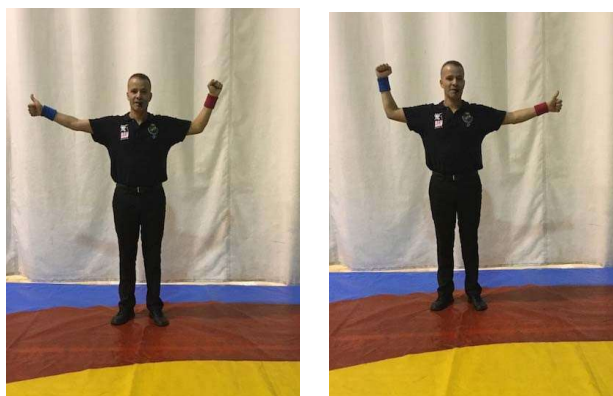
Cuando el árbitro central constate que un grappler se muestra pasivo, en primer lugar estimulará la acción dándole órdenes verbales ("Acción rojo/azul") sin interrumpir el combate. Si después de varias advertencias y avisos verbales, durante al menos unos 15 segundos, el deportista continuara mostrándose pasivo, no cambiando de actitud a pesar de las advertencias verbales del árbitro, éste indicará la amonestación por pasividad levantando el brazo correspondiente al color del deportista pronunciando "Pasivo rojo/azul" y otorgará un punto a su oponente sin interrumpir el combate.

Si pasados otros 15 segundos desde la amonestación anterior y el árbitro central continúe estimulado el combate a través de órdenes verbales ("Acción rojo/azul"), indicará nuevamente la pasividad levantando el brazo correspondiente al color del grappler pasivo pronunciando "Pasivo rojo/azul" y otorgará otro punto a su oponente y así sucesivamente, hasta su descalificación en caso de producirse una 4ª amonestación.

No podrá amonestarse por pasividad, si previamente no hay estímulo a través de órdenes verbales del árbitro central ("Acción rojo/azul") en cada una de ellas, (1ª, 2ª...).

Los órdenes verbales, deben darse tanto al Grappler pasivo como a su entrenador.

- 1ª Pasividad: Amonestación y 1 punto en contra.
- 2ª Pasividad: Amonestación y 1 punto en contra.
- 3ª Pasividad: Amonestación y 1 punto en contra. Requerir al Controlador.
- 4ª Pasividad: Amonestación y Descalificación. Controlador presente.



En los casos que el árbitro detuviera el combate, éste se reanudará según el artículo 15. Cada amonestación por pasividad deberá reflejarse en la planilla del combate.

Nota: Realmente lo que lleva a la descalificación es la 4ª amonestación, no importando si son por pasividad o por técnica ilegal.



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

- Tipos de actitud pasiva

- Intentar neutralizar o impedir una acción o avance (Ejemplo: En la posición de abajo en guardia cerrada agarrar al oponente sin intentar ningún ataque, sólo evitando que posicione (postura) e intente pasar guardia. En la posición de arriba en guardia cerrada, intentar agarrar al oponente no intentando abrir guardia para pasar).
- Retrasar el comienzo del combate comunicándose con el entrenador.
- Salir del tapiz sin permiso del Juez-árbitro.
- Tardar demasiado en volver al centro del tapiz para la reanudación del combate.
- Posición de reinicio/reanudación incorrecta.
- Abusar de los tiempos muertos.
- Huir del tapiz (por ejemplo huir del tapiz intencionadamente con ambos pies para escapar de un derribo u otra acción)
- Posicionarse uno mismo constantemente cerca del borde del tapiz para intentar usar el fuera de límites para evitar que le anoten puntos.
- Empujar al adversario más allá de los límites del tapiz.
- No intentar mejorar su posición permaneciendo inactivo.
- Rehuir la lucha en pie o en suelo (ejemplo: si un deportista se sienta en la guardia sin contacto mientras los grapplers están de pie, o si el grappler de arriba se levanta durante la lucha en suelo y no trata de conseguir una posición dominante o una sumisión del grappler de debajo).
- Empujar sin luchar en posición de pie.
- Inicio falso (Ejemplo: Comenzar antes del pitido del Juez-árbitro en una reanudación).

Nota: En los casos que el grappler esté sometido en un intento de sumisión y salga intencionadamente del área de protección con el propósito de parar el combate o escapar sin realizar una defensa correcta, **será inmediatamente descalificado** perderá el combate por sumisión. El árbitro no parará el intento de sumisión hasta que alguna parte de alguna de las cabezas de los grapplers esté fuera del área de protección.

ARTÍCULO 42- LA ZONA DE PASIVIDAD

La zona naranja o zona de pasividad tiene como objetivo detectar al luchador pasivo, hacer desaparecer el grappling sistemático al borde del tapiz, así como las salidas injustificadas del área de combate.

Como regla general para salir de los límites sin ejecutar una técnica exitosa, el grappler que pisa fuera primero pierde 1 punto (entendiéndose que su oponente recibirá 1 punto). Si ambos grapplers salen de los límites juntos, el árbitro tendrá que determinar que grappler tocó el área de protección primero y otorgará a su oponente con un punto (ver para la regla completa el artículo 40. Pisar fuera de límites)

En el momento en que un luchador pone un pie en la zona de pasividad, el árbitro deberá pronunciar en voz alta la palabra "ZONA". Al oír esta observación, los luchadores deberán voluntariamente, esforzarse por volver al centro del tapiz, sin interrumpir por este motivo la acción de la lucha emprendida.



ARTÍCULO 43.- REGLAS DE APLICACIÓN CONTRA LA PASIVIDAD

Los árbitros, a parte de sus funciones básicas, tienen la responsabilidad de evaluar y distinguir los intentos reales de acción, de las simulaciones para perder tiempo.

El Grappling activo se define por buscar el contacto con el oponente, enganchando al otro, consiguiendo posiciones dominantes e intentando preparar un ataque. Ambos grapplers están siempre motivados para llevar a cabo el Grappling activo.

Si sólo un grappler está realizando Grappling activo, será recompensado. En tales casos, su oponente que está bloqueando y evitando el Grappling activo se determinará como pasivo y el procedimiento de pasividad tendrá lugar.

Clarificación

Cualquier pasividad tiene que ser confirmada por el jefe de tapiz. Si al aplicar el procedimiento de pasividad, el árbitro y el juez cometen un error grave, el jefe de tapiz tiene que intervenir.



CAPITULO 9. LAS PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES

ARTÍCULO 44.- TÉCNICAS ILEGALES

Si un grappler viola el código de ética y deportividad de la UWW/FELODA de forma flagrante, el árbitro central podrá descalificarle del combate o de la competición. El árbitro debe informar a la UWW/FELODA sobre la infracción cometida para que se revise su afiliación a la misma. Si un grappler es lesionado por una acción ilegal de su contendiente y no puede continuar el combate, éste último perderá el combate por descalificación. En la primera, la segunda y la tercera infracción se otorgará 1 punto para el oponente, y la 4ª infracción conllevará la descalificación.

1ª Técnica Ilegal: Amonestación y 1 punto en contra

2ª Técnica ilegal: Amonestación y 1 punto en contra

3ª Técnica Ilegal: Amonestación y 1 punto en contra. Requerir al Controlador

4ª Técnica Ilegal: Amonestación y Descalificación. Controlador presente.

Nota: Realmente lo que lleva a la descalificación es la 4ª amonestación, no importando si son por pasividad o por técnica ilegal.

Nota: Cualquier acción ilegal ejecutada para evitar que el oponente complete una sumisión conllevará la inmediata descalificación. La expulsión por técnica ilegal significa la expulsión del campeonato y la pérdida de medalla.

Nota: Cualquier acción ilegal que lleve a la inmediata descalificación conlleva la Victoria por Descalificación para deportista oponente.

- Acciones ilegales que llevan a la descalificación inmediata incluyen:
 - Rotura intencionada de huesos o articulaciones (ejemplo: continuar aplicando presión a la articulación después de haber palmeado y el árbitro haber mandado parar)
 - Puñetazos, patadas, rodillazos, golpes con el antebrazo, codazos, cabezos intencionados.
 - Morder, tirar del pelo, nariz, orejas, o ataque a la ingle intencionados.
 - Ataques a los ojos, orejas, nariz (nose gouging), boca, (fish hooking) intencionados
 - Picadas (ejemplo, proyecciones de pie sobre la cabeza o cuello)
 - Slams en defensa de un intento de sumisión y si el cuerpo del oponente está por encima del nivel de la cintura.
 - Back splashes desde la posición de pie.
 - Proyección combinada que afecte articulación de la rodilla
- Acciones ilegales que llevan 1 amonestación si son prevenidas por el árbitro o a la inmediata descalificación si dañan al oponente antes de la intervención del árbitro:
 - Uso de los dedos para técnicas de estrangulación a la garganta / tráquea.
 - Ganchos de talón (heel hooks) interiores o exteriores.
 - Neck cranks o cualquier sumisión que se estime como que aplica presión sobre la espina dorsal (crucifijo, full-nelson, twister neck crank, can opener, chin ripping neck crank, etc.)
 - Manipulación de pequeñas articulaciones.
 - Coger menos de 4 dedos de las manos o pies.
 - Estrangular al oponente con el cinturón (sólo para Grappling Gi).



- Acciones ilegales que conducen a 1 amonestación incluyen:
 - Agarres intencionados a la vestimenta del contendiente (excepto en Grappling-Gi).
 - .Dedos estirados hacia los ojos / cara del oponente.
 - Ignorar las instrucciones del árbitro.
 - Cubrirse la piel con cualquier tipo de sustancia o usar vendajes o cualquier clase de materiales protectores sin la autorización del médico en jefe o el acuerdo del árbitro (los atletas tendrán 2 minutos de tiempo de vestimenta para quitárselo).
 - Discusiones, insultos hacia cualquiera presente en el lugar de competición.
 - Hablar, gritar durante el combate.
 - Fingir una lesión.
- Restricciones por edad:

Internacionalmente: En la categoría U13 y U15 no están permitidos hacer guillotinas (excepto guillotina con brazo dentro) y americana al pie.

A nivel nacional: En las categorías U13 y U15 está prohibido la realización de la guillotina (excepto guillotina con brazo dentro), y las luxaciones a muñeca (WRISTLOCKS) y piernas (LEGLOCKS).

Ejemplos de Técnicas ilegales



Can Opener, (Neck Crank)



Doble Nelson, (Full Nelson)



Crucifijo, (Crucifix Neck Crank)



Torsión de cervicales (Chin ripping)



Gacho del talón interior
(Inside Heel Hook)



Gacho del talón exterior
(Outside Heel Hook)



Heel hook con Americana
(Heel hook with Americana)



Agarres a menos de 4 dedos a
manos o pies (Holding less
than 4 Fingers)



Presión con dedos al cuello
(Choking using finger grip)



Neck crank, sería legal con la mano al cuello (Ezequiel)

Neck crank, sería legal con la mano al cuello (Ezequiel)



Espinal lock



CAPITULO 10. LA PROTESTA

ARTICULO 45.- PROTESTA

No se podrá presentar ninguna protesta después del final de un combate o cualquier apelación ante el TAS o cualquier otra jurisdicción contra una decisión tomada por el cuerpo arbitral. Bajo ninguna circunstancia se podrá modificar el resultado de un combate después de que se haya declarado la victoria sobre el tapiz. Solamente el resultado obtenido en el tapiz será válido.

En el caso que el Colegio Nacional de Jueces Árbitros de la FELODA advierta un abuso de poder por parte del jefe de tapiz y controlador con el fin de modificar el resultado de un combate, podrá ser examinado el video y llevado a cabo la correspondiente sanción al responsable de dicho acto.

Bajo ninguna circunstancia el resultado de un combate podrá ser modificado.



CAPITULO 11. EL SERVICIO MEDICO

ARTÍCULO 46.- SERVICIO MÉDICO

El organizador de las competiciones está obligado a disponer de un servicio médico encargado del control médico antes del pesaje y de la supervisión médica durante los combates. El servicio médico debe funcionar durante todas las pruebas y actúa bajo la autoridad del médico responsable de la FELODA.

Antes del pesaje de los competidores, los médicos procederán a examinar a los atletas y a constatar su estado de salud. Si consideran que un competidor no está en buen estado de salud o que presenta un estado peligroso para él mismo o para sus adversarios, se le prohibirá participar en la competición.

Durante la competición, y en cualquier momento, el servicio médico debe estar preparado para intervenir en caso de accidente y para decidir sobre si un grappler puede continuar el combate o no. Los médicos de los equipos participantes tienen plenas competencias para intervenir en los cuidados dispensados a sus grapplers lesionados, pero únicamente el entrenador o un dirigente del equipo puede estar presente en los cuidados dispensados por el médico. En ningún caso la FELODA será responsable por una lesión, inhabilitación o muerte de un luchador.

ARTÍCULO 47.- INTERVENCIONES DEL SERVICIO MÉDICO

El responsable médico de la FELODA tiene el derecho y el deber de interrumpir en cualquier momento un combate por medio del jefe de tapiz, cuando considere que existe un peligro para alguno de los competidores. Los primeros auxilios a un grappler lesionado serán ofrecidos exclusivamente por el responsable médico de la FELODA. En caso de necesitar ayuda, podrá invitar al médico del grappler o a su entrenador a entrar en el tapiz.

Asimismo, puede detener inmediatamente un combate y declarar a uno de los grapplers no apto para continuar. El grappler no debe nunca abandonar el tapiz, salvo en caso de lesión grave que requiera su evacuación inmediata. En caso de lesión de un grappler, el árbitro deberá reclamar inmediatamente la intervención del doctor y, si no se trata de una lesión visible o con sangre, solicitará al juez o al jefe de tapiz la sanción pertinente.

Si un grappler sufre una lesión visible, el médico dispondrá del tiempo necesario para curar al lesionado y será él quien decidirá si el grappler puede continuar el combate o no, sin límite de tiempo.

Un tiempo máximo de lesión de 4 minutos será ofrecido en caso de lesión con hemorragia o sangre. La consecuencia para el grappler que sangre si el tiempo de lesión excediera los 4 minutos vienen explicados en el Artículo 28.

En caso de discrepancias de tipo médico, el médico del equipo del grappler en cuestión tiene derecho a intervenir en los eventuales cuidados o a expresar su opinión sobre una intervención o decisión del servicio médico. Únicamente el médico delegado de la Comisión Médica de la FELODA puede exigir al cuerpo arbitral que detenga el combate.

En las competiciones en las que no hay médico oficial el árbitro puede suspender el combate durante como máximo dos minutos por combate. El cuerpo arbitral tiene competencias para decidir si existe simulación o no y debe aplicar el procedimiento previsto en los párrafos anteriores. Esta interrupción se puede conceder una o varias veces y es válida para ambos grapplers. El cronometrador del tapiz debe anunciar el paso de cada 30 segundos. Diez segundos antes del final de los dos minutos, el árbitro debe invitar a los dos grapplers a retomar



el combate en el centro del tapiz.

En las competiciones internacionales en las que la Comisión Médica de la UWW no esté representada, la decisión de interrumpir el combate la tomará el delegado de la UWW o el árbitro delegado de la UWW después de consultarlo con el médico de la competición y el médico del equipo del luchador lesionado.

En cualquier caso, el médico que deba decidir si prohíbe a un grappler continuar el combate deberá ser de una nacionalidad diferente a la del grappler en cuestión y no estar interesado en su categoría de peso. En caso de que esta situación ocurra, la decisión se delegará en otro doctor asignado por el árbitro delegado.

El luchador que detenga el combate de repente por una lesión sin sangre pierde automáticamente 1 punto que será atribuido a su adversario.

Si un atleta se lesiona y no puede continuar el combate, perderá el combate por lesión. El grappler en cuestión será liberado de la obligación de participación en el segundo pesaje y será clasificado en relación a los puntos conseguidos hasta su lesión. Si el atleta se recupera para el segundo día de competición, necesitará presentarse al segundo pesaje portando adicionalmente un certificado del médico de la competición permitiendo su participación.

Para todo tipo de lesiones y enfermedades que ocurran después del primer día de competición y fuera de la competición, el atleta en cuestión tendrá que asistir al segundo pesaje, de lo contrario será eliminado de la competición, clasificado el último, sin número de clasificación.

ARTÍCULO 48.- EL DOPAJE

Según las disposiciones de los estatutos federativos y con el fin de luchar contra una eventual práctica del dopaje, formalmente prohibida, la FELODA se reserva el derecho, en todas las competiciones controladas por ella, de someter a los grapplers a exámenes o test. Esta disposición es obligatoria en los Campeonatos Continentales y del Mundo en virtud de las reglas de la UWW, y en los Juegos Olímpicos y Juegos Continentales en virtud de las reglas del COI.

Los competidores o dirigentes no podrán en ningún caso oponerse a este control bajo pena de eliminación inmediata y de la aplicación de las sanciones previstas en caso de dopaje. La Comisión Médica de la FELODA decidirá el momento, el número o la frecuencia de estos exámenes de control, que se aplicarán utilizando todos los medios que considere apropiados. Se efectuarán las extracciones de sangre pertinentes bajo el control del médico acreditado por la FELODA y por el Consejo Superior de Deportes, en presencia de un dirigente del grappler requerido para someterse al examen.

En caso de que la extracción no se efectuara en las condiciones mencionadas anteriormente, los resultados obtenidos de este modo se considerarán nulos (ver el Reglamento Dopaje). La realización y las consecuencias financieras de los controles antidopaje correrán a cargo del país organizador y de Federaciones Nacionales.

La UWW, adherida a la convención de lucha contra el dopaje firmada con el COI y aplicada por la Agencia Mundial de Lucha contra el Dopaje (WADA), podrá aplicar todos los reglamentos, procedimientos y sanciones de dicha Agencia.

El órgano jurídico de apelación en caso de una sanción por dopaje decidida por el Comité Ejecutivo de la UWW contra un luchador es la Corte de Arbitraje Deportivo (CAD) con sede en Lausana (Suiza).



CAPITULO 12. APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE GRAPPLING

Para todas las modificaciones de las disposiciones que anteceden, consideradas aceptables para la mejora de las Reglas y Técnicas de Grappling, el Comité Ejecutivo de la FELODA es el único capacitado para tomar todas las decisiones, supeditado siempre al Comité de Grappling de la UWW que es el único con la autoridad para tomar decisiones respecto a modificaciones en las presentes disposiciones, que se consideren anheladas con vista al mejoramiento de las reglas técnicas de la Grappling.

Este reglamento ha sido establecido manteniendo en mente todas las circulares e información distribuida por la UWW. Contienen todas las sugerencias expuestas por los cuerpos auxiliares y el Comité que hayan sido aceptadas por el Congreso de la UWW.

Este Reglamento es el único documento válido de su tipo, hasta que, en el siguiente Congreso, en el cual se pedirá que decida sobre las posibles modificaciones o interpretaciones decididas por el Bureau.

En caso de un juicio, únicamente este texto es válido.

Cada árbitro en una competición debe tener una copia de este Reglamento.

Estas reglas han sido adaptadas a las necesidades de la Grappling en España por el Comité Técnico y aprobadas por la Asamblea General y seguirán en vigor hasta la siguiente Asamblea General que se ocupará de dilucidar sobre el tema.



UNITED WORLD WRESTLING

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE: FEDERACION
ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS F.E.L.O.D.A.
DIRECCION: <http://www.felucha.com>





UNITED WORLD
WRESTLING