



REGLAMENTO INTERNACIONAL Y GUÍA DE GRAPPLING

2012

Fédération Internationale des Luttés Associées
Federación Española de Luchas Olímpicas y Disciplinas Asociadas



Índice

PRIMERA PARTE – REGLAS GENERALES	3
ARTÍCULO 1 – FILOSOFÍA	3
ARTÍCULO 2 – OBJETIVOS	3
ARTÍCULO 3 – APLICACIÓN DEL REGLAMENTO	3
ARTÍCULO 4 – ANTIDOPING Y CONDICIONES SANITARIAS	3
ARTÍCULO 5 – PÉRDIDA DE PESO	3
SEGUNDA PARTE – SISTEMA DE COMPETICIÓN	4
ARTÍCULO 6 – SISTEMA DE COMPETICIÓN	4
ARTÍCULO 7 – EXAMEN MÉDICO Y CONTROL DEL UNIFORME	4
ARTÍCULO 8 – PESAJE Y SORTEO	4
TERCERA PARTE – ESTRUCTURA MATERIAL	5
ARTÍCULO 9 - CATEGORÍAS DE EDAD Y DE PESO	5
ARTÍCULO 10 – UNIFORME Y ASPECTO DE LOS LUCHADORES	5
ARTÍCULO 11 – TAPIZ	7
ARTÍCULO 12 – SERVICIO MÉDICO	7
CUARTA PARTE – EL COMBATE	8
ARTÍCULO 13 – DURACIÓN DEL COMBATE	8
ARTÍCULO 14 – ANUNCIO Y COMIENZO DEL COMBATE	8
ARTÍCULO 15 – DEFINICIÓN DE LAS POSICIONES DE LUCHA.	8
ARTÍCULO 16.– PUNTOS TÉCNICOS ATRIBUIDOS A LAS ACCIONES Y A LAS TÉCNICAS.....	10
ARTÍCULO 17 – LESIÓN O HEMORRAGIA.....	13
ARTÍCULO 18 – INTERRUPCION DEL COMBATE	134
ARTÍCULO 19 –CRITERIOS DE DECISION.....	134
ARTÍCULO 20 Prórrogas.....	14
ARTÍCULO 21 – RECLAMACION Y VIDEO	154
ARTÍCULO 22 – PUNTOS DE LA CLASIFICACIÓN.	15
QUINTA PARTE – INFRACCIONES TÉCNICAS	15
ARTÍCULO 23 – PASIVIDAD	15
ARTÍCULO 24 – TÉCNICAS Y ACCIONES ILEGALES	16
ARTÍCULO 25 – CÓDIGO DE ÉTICA Y DEPORTIVIDAD	18
SEXTATA PARTE – CUERPO ARBITRAL	18
ARTÍCULO 26 – COMPOSICIÓN.....	18
ARTÍCULO 27 – UNIFORME DEL CUERPO ARBITRAL	18
ARTÍCULO 28 – FUNCIONES GENERALES	18
ARTÍCULO 29 – EL JUEZ - ÁRBITRO	19
ARTÍCULO 30– EL JUEZ DE TAPIZ.....	20
SÉPTIMA PARTE – PROVISIONES FINALES	21
PLANILLA PARA CAMPEONATOS.....	21

PRIMERA PARTE – REGLAS GENERALES

Artículo 1 – Filosofía

El grappling es un deporte híbrido, a medio camino entre la lucha y el brasilian jujitsu, cuyo arte reside en forzar al adversario a reconocer que no puede soltarse de una técnica sin lesionarse. El Comité Mundial de Grappling considera que esta manera de aceptar su propia derrota es honorable para los atletas. No obstante, éstos deben estar correctamente informados de las acciones y reacciones que pueden adoptar en las diferentes situaciones de sumisión. De acuerdo con la filosofía general del deporte, los atletas deben honrar los valores de deportividad y juego limpio para no lesionar al adversario de manera intencionada.

Artículo 2 – Objetivos

Según los Estatutos y diferentes reglamentos de la FILA, el presente Reglamento constituye el marco general para el deporte del grappling y tiene como objetivo:

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

Artículo 3 – Aplicación del Reglamento

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

Conviene recordar que la licencia FELODA es obligatoria para todas las competiciones internacionales de Grappling en las que participen más de dos Clubes ó Comunidades Autonomas. Todas las competiciones internacionales deben ser anunciadas por la FILA y deben estar inscritas en su calendario oficial. El seguro de accidentes de la FILA cubrirá únicamente a las competiciones inscritas en el calendario Autonomico, Nacional o con autorización de las mismas.

Artículo 4 – Anti-Doping y Condiciones sanitarias

Todos los atletas participantes en los eventos FILA y FELODA sancionados, serán sometidos a los reglamentos de la Agencia Estatal Antidopaje del CSD, al reglamento antidopaje de la FILA y al Reglamento Mundial Antidopaje.

Los luchadores infectados por el virus VIH/SIDA no están autorizados a participar en las competiciones de grappling y los miembros del personal médico infectados por este mismo virus no pueden proporcionar sus cuidados a los luchadores que sangren.

Artículo 5 – Pérdida de peso

Con respecto a la pérdida de peso en las instalaciones de la competición, la FILA ha adoptado la decisión de prohibir la práctica de la utilización de diuréticos, vomitivos y laxantes así como los vómitos auto infligidos. Los luchadores menores de 18 años no tienen derecho a acceder a la sauna o a los baños de vapor de las instalaciones de la competición y no pueden llevar ropa de plástico para sudar.

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

SEGUNDA PARTE – SISTEMA DE COMPETICIÓN

Artículo 6 – Sistema de competición

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

- Los emparejamientos se harán en el orden de los números del sorteo ordenados de menor a mayor.
- Los combates de repesca empiezan con los luchadores que perdieron el primer combate (incluidos los combates que buscan el número ideal) contra cualquiera de los dos finalistas subiendo hasta los perdedores en semifinales, en línea directa. Los ganadores de los dos últimos combates de repesca recibirán cada uno una medalla de bronce.

- Cada categoría empieza y termina en un día. El pesaje de cada categoría tendrá lugar el mismo día de la competición de dicha categoría.

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

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

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

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

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

Artículo 7 – Examen médico y control del uniforme

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

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

Artículo 8 – Pesaje y Sorteo

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

El pesaje se efectúa con un acceso limitado a los participantes, entrenadores (teniendo las de acreditaciones de entrenadores oficiales FILA), Jueces-árbitros, personal médico y personal del pesaje. Los competidores están autorizados a controlar su peso en las básculas tantas veces como lo deseen durante el tiempo estipulado para el pesaje. No habrá ninguna tolerancia de peso a no ser que la defina el reglamento propio de cada competición.

Una vez que se han pesado los luchadores y que un oficial del pesaje ha escrito su peso en la hoja de pesaje así como en su hombro/mano, los luchadores sacarán un número que determinará su posición en el cuadro de la competición. El oficial del pesaje deberá escribir el número en la hoja del pesaje. El sorteo debe efectuarse en la mesa de pesaje, al lado de las básculas, de manera manual o por ordenador.

Los participantes se registran en las mesas de inscripción, luego pasan el control medico que sella las cartillas si es OK, revisan la ropa de competición y se pesan y sortean, luego quedan libres hasta el comienzo de la competición.

TERCERA PARTE – ESTRUCTURA MATERIAL

Artículo 9 - Categorías de edad y de peso

Todos los luchadores deben presentar un documento oficial con foto, que acredite su edad y su identidad. Cualquier luchador que intente competir en una categoría de edad inferior a la suya será automáticamente descalificado de la competición. Los luchadores que infrinjan esta regla en varias ocasiones se les podrá retirar la afiliación a la FILA.

- **Benjamines** (12-13 años en el año)

Niños y niñas: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 72, +72 kg

- **Escolares** (14-15 años en el año)

Niños: 29-32, 35, 38, 42, 47, 53, 59, 66, 73, +73 kg

Niñas: 28-30, 32, 34, 37, 40, 44, 48, 52, 57, +57 kg

- **Cadetes** (16-17 años en el año)

Hombres: 39-42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, +85 kg.

Mujeres: 36-38, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, +65 kg.

- **Juniors** (18-19 años en el año)

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

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

- **Seniors** (más de 20 años*)

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

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

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

- **Veteranos** (35-60 años)

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

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

Artículo 10 – Uniforme y aspecto de los luchadores

- **Uniforme de competición sin Kimono “No-Gi”**

El luchador llamado primero deberá aparecer en el borde del tapiz con un uniforme de predominio el color rojo y el segundo luchador llamado debera llevar un uniforme en el que predomine el color azul La camiseta será ajustada, con mangas cortas o largas, y deben contener al menos un 60% del color asignado. Mezcla de rojo y azul en la camiseta está prohibido. Los pantalones cortos deben guardar la correspondencia asignada de color, rojo o azul o de un color neutro, como el negro, blanco o gris. No serán demasiado flojos (sin botones, sin cremalleras y sin bolsillos que podrían ser peligrosos para la competición) Las mallas ajustadas cortas estan permitidas pueden usarse solas o debajo de los pantalones cortos.

Están permitidas las rodilleras ligeras sin refuerzos metálicos. Los luchadores tienen que tener un pañuelo durante todo el combate y deben enseñarlo al Juez-Arbitro antes del comienzo del combate.

- **Uniforme de Competición con Kimono “Gi”**

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

El luchador se presentara al borde del tapiz en una competición Gi dentro de los requerimientos de la FILA. El Gi debe estar hecho de algodón o materia semejante y en buen estado. No puede ser excepcionalmente grueso ni tieso al grado de obstruir al adversario. La chaqueta debe ser más larga que las caderas, pero no más que los muslos. Al extender los brazos, la distancia entre las mangas y las muñecas no debe exceder 5 cm. Los pantalones deben ser del tamaño que el largo llegue a los tobillos en la posición vertical. Los pantalones no pueden ser excepcionalmente apretados ni flojos al grado de afectar la capacidad del adversario para hacer los agarres y movimientos El cinturón será atado apretado alrededor de la cintura para asegurar la chaqueta. Las mujeres pueden usar una Camiseta de Lycra del color asignado blanco y azul / negro, o de cualquier otro color neutro, por debajo de su Gi.

- **Cascos**

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

- **Abreviación de su equipo y emblemas**

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

La abreviatura deberá medir 20x15 cm aproximadamente, y no exceder el tamaño de una hoja A5.

El apellido del competidor puede ser añadido por encima o por debajo del código de país en un semicírculo y será escrito en letras latinas que miden de 4 a 7 cm.

Emblema del país (Autonomica) también se puede usar en ambos, camiseta, GI y pantalones cortos, y no excederá de 4x8 cm.

En las competiciones nacionales los deportistas pueden llevar la abreviatura de ESP o la de su comunidad, no esta permitido llevar las siglas de otra comunidad diferente a la que representa.

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

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

- **Publicidad**

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

- **Calzado**

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

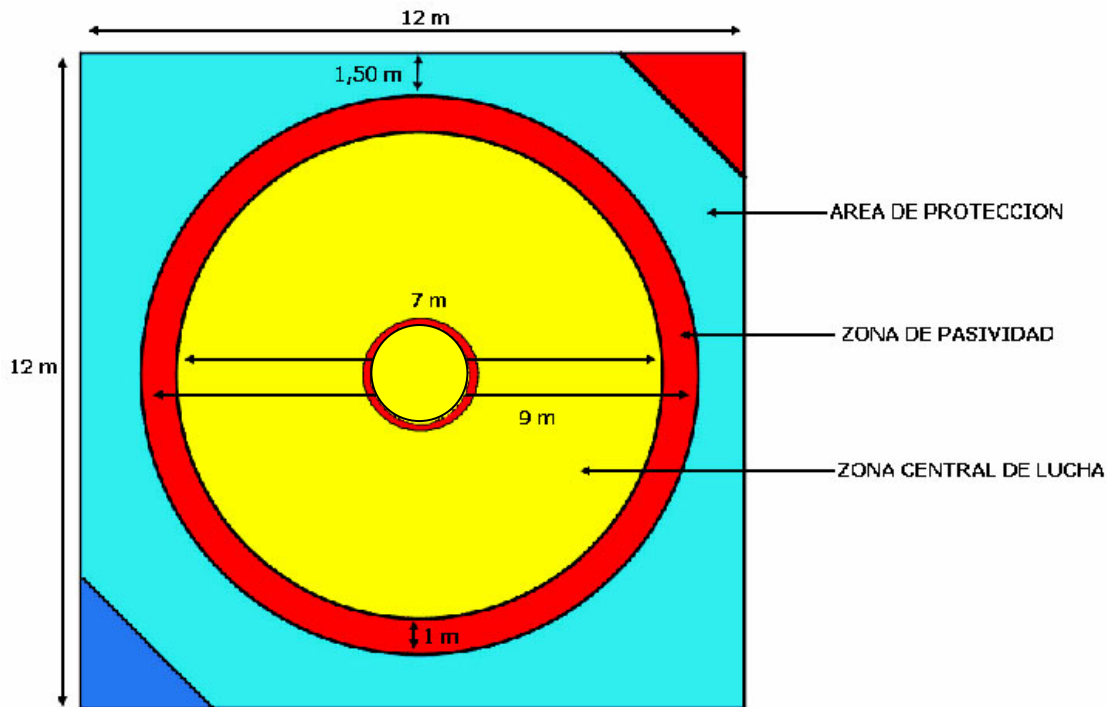
- **Aspecto de los luchadores**

Los luchadores no pueden llevar vendajes en las muñecas, en los brazos o en los tobillos salvo en caso de herida y por orden de un médico. Estos vendajes deben ir cubiertos con una cinta elástica. No se permite a los luchadores llevar joyas que puedan causar algún tipo de lesión al adversario como, por ejemplo, collares, pulseras, tobilleras, anillos (dedos de las manos y de los pies), piercings, prótesis, etc. Las uñas de los dedos y de los pies (en caso de que el luchador decida no llevar zapatillas) deberán estar debidamente cortadas y sin bordes cortantes. Si a un luchador el pelo le llega por debajo de los hombros o el flequillo debajo de las orejas, deberá llevar un gorro de deporte o recogido con gomas. Los luchadores deben estar aseados y el pelo/piel no debe estar grasiento o resbaladizo. Los luchadores deben ir bien afeitados, o si no llevar una barba bien recortada y cuidada. Los luchadores no deben estar sudorosos ni al entrar al tapiz, ni al comienzo de cada tiempo. El Juez-árbitro puede solicitar a un luchador que se seque en cualquier momento del combate. Estas reglas deberán ser respetadas rigurosamente por una cuestión de salud y de higiene para conseguir un entorno saludable para los atletas.

En el pesaje, un oficial FILA deberá controlar que todos los luchadores respeten estas exigencias. En el pesaje habrá que advertir a los luchadores de que si su aspecto no es el adecuado no podrán participar en la competición. Si un luchador se presenta en el tapiz con un aspecto no conforme a las exigencias de la FILA, dispondrá de 2 minutos para mejorar su aspecto o cambiar su uniformidad y, si no lo hace, perderá el combate por incomparecencia.

Artículo 11 – Tapiz

Los tapices de competición deben poseer un círculo de 9 metros de diámetro rodeado de una superficie de protección de 1'50 metros. El centro del tapiz debe contener un círculo de 1 metro de diámetro que servirá de punto de partida para los dos adversarios. Estos tapices deben utilizarse en todas las competiciones celebradas bajo la supervisión de la FELODA sin ninguna excepción.



Artículo 12 – Servicio médico

Cualquier organizador de una competición FELODA debe contar con un servicio médico cuya tarea será efectuar todos los exámenes médicos y dar asistencia médica durante toda la competición. El servicio médico estará bajo la autoridad del jefe médico designado por la FELODA. Durante la competición, el servicio médico deberá estar listo para intervenir en caso de accidente o lesión y decidir si el luchador puede continuar el combate o no.

El jefe médico FILA dispone de plenos poderes para interrumpir el combate si considera que uno de los luchadores corre un peligro inmediato. El jefe del personal médico también puede interrumpir un combate si considera que un luchador no puede proseguir el combate. El luchador no podrá en ningún caso abandonar el tapiz, salvo en caso de lesión grave que requiera una asistencia médica inmediata. En caso de lesión, el árbitro debe interrumpir el combate y solicitar la intervención del jefe del personal médico.

Jefe Médico deberá:

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

CUARTA PARTE – EL COMBATE

Artículo 13 – Duración del combate

Los combates de los benjamines, escolares y veteranos se desarrollan durante un periodo de 4 minutos. Los combates de los cadetes, de los juniors y los seniors durante un periodo de 5 minutos, el tiempo se para cuando el árbitro detenga el combate por cualquier circunstancia.

Artículo 14 – Anuncio y comienzo del combate

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

Una vez llamados por su nombre, los luchadores se anuncian en la mesa de combate y esperan en el rincón correspondiente al color que se les ha asignado. El Juez-árbitro permanece en el círculo central y pide a cada luchador que levante los brazos y que muestre el pañuelo con su mano derecha. A continuación, les inspecciona para asegurarse de que no están cubiertos con ninguna sustancia grasienta o pegajosa, o sudorosos.

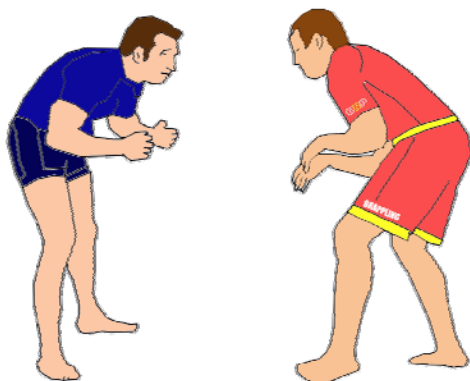
Una vez realizada la inspección por parte del Juez-árbitro, los luchadores se saludan, se dan la mano y comienza el combate al oír el silbato.

Artículo 15 – Definición de las posiciones de lucha.

- Posición neutra

Se ordena al inicio del combate. Los dos luchadores se colocan uno enfrente del otro, con los dos pies en el círculo central. En la posición de reanudación neutra, ninguno de los dos luchadores tiene el control.

La posición neutra se ordena: 1) cuando ninguno de los luchadores ha conseguido ventaja en la posición de pie pero ambos se han salido de los límites del tapiz; 2) cuando un luchador ha forzado al otro a salir de los límites del tapiz, pero no ha conseguido controlarle en el suelo.



Señalización del árbitro

- Posición de guardia abierta

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



Señalización del árbitro

- **Posición de reanudación lateral (Side Control Restart Position)**

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



Señalización del árbitro

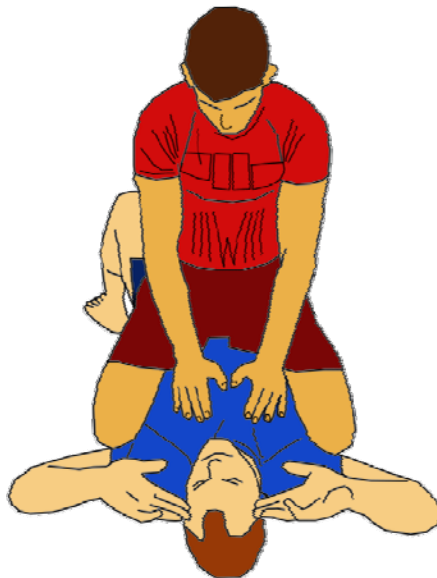
- **Posición de reanudación control total (montada)**

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

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

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

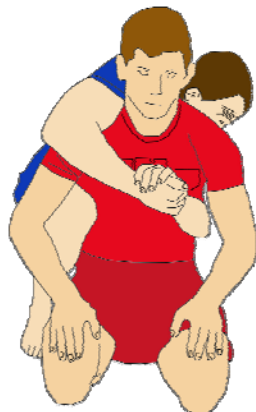
Cuando la acción se reanuda en una posición de montada, sólo los puntos de control trasero pueden ser marcados.



Señalización del árbitro

- **Posición de reanudación en control trasera (Back Control Restart Position)**

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



Señalización del árbitro

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

Nota: La última posición establecida determinará la posición de reanudación.

Artículo 16.- Puntos técnicos atribuidos a las acciones y a las técnicas

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

Cuando se establece el control en el suelo al borde del tapiz, un punto de apoyo debe estar dentro de los límites, como mínimo.

Derribos a tierra 1 punto:

Cuando partiendo de una posición neutra de pie, uno de los luchadores consigue llevar los puntos de apoyo de su adversario al suelo y mantiene el control durante al menos 3 segundos (incluso si el aterrizaje en una posición de guardia cerrada). El luchador que derribe obtendrá el punto haya iniciado o no el derribo. Si un luchador se sienta automáticamente se le dará un punto al oponente pasados 3 segundos.

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

Los jalones de cabeza o brazos o desequilibrios con derribo del oponente a cuatro puntos y pase lateral o atrás se valorará con 1 punto para el atacante.

Si uno de los luchadores se sienta y el oponente domina por arriba hay 1 punto para el dominante, si no hay control los luchadores vuelven a la posición neutra.

El intento de hacer una técnica de sumisión en salto (técnica voladora) es un punto para el oponente.

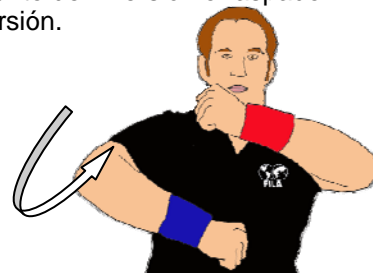
No es necesario en los derribos sacar la cabeza para puntuar.



Señalización del árbitro

- **Inversión (1 punto)**

1 punto se concederá al luchador que desde una posición de control dominante (inmovilización lateral, montada, o inmovilización trasera). Consigue directamente, mediante una inversión o raspado, una posición ventajosa (inmovilización lateral, montada, o inmovilización trasera). y mantiene el control durante 3 segundos. A los puntos de la posición dominante alcanzada, se añade el punto de inversión o raspado. También recibirá un punto el luchador que desde la guardia consiga la inversión.



Señalización del árbitro

Los saltos a guardia serán penalizados con 1 punto en contra del luchador que ejecute el salto a guardia y el combate continúa, no se para.

En GI GRAPPLING (BJJ), no se penaliza con menos un punto el sentarse o el saltar a guardia.

Posiciones de control dominante (2, 3 y 4 puntos)

Las posiciones de control dominante se reinician si el luchador situado encima pierde el control y el luchador situado debajo consigue volver a coger el control con sus piernas durante 3 segundos. En las posiciones de control dominante no se dará el punto hasta que el luchador que domine libere la cabeza si el luchador dominado la tiene atrapada.

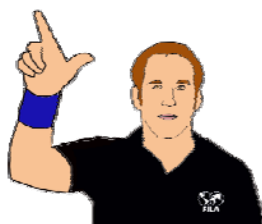
- **Posición de control dominante en INMOVILIZACIÓN LATERAL, inmovilización en línea (Norte-sur) (2 puntos)**: cuando un luchador controla lateralmente a su adversario pasando por encima las piernas de defensas y mantiene la espalda en el suelo durante al menos 3 segundos.



INM. LATERAL



INM. LATERAL



Señalización del árbitro

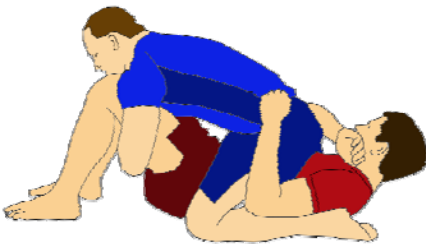


INM. NORTE-SUR



INM. LATERAL

- **Posición de control dominante en INMOVILIZACIÓN TOTAL (Montada) (3 puntos):** cuando ambas piernas de un luchador están a cada lado del luchador que defiende (no son necesarios los ganchos) y se puede realizar en el vientre o en el pecho, la posición debe mantenerse durante al menos 3 segundos. Siempre debe tener ambas piernas metidas entre las del adversario.



MONTADA



Señalización del árbitro

- **Posición de control dominante en INMOVILIZACIÓN TRASERA (4 puntos):** cuando un luchador engancha las piernas de su adversario a la espalda (si se coge en triangulo también puntúa) y mantiene el control durante al menos 3 segundos, en suelo o en pie.



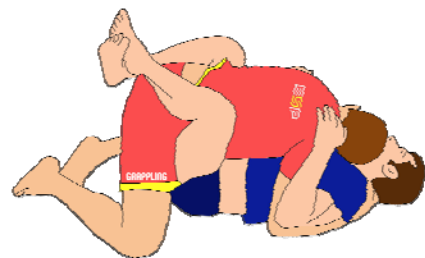
Señalización del árbitro

El avance de las posiciones dominantes de control se interrumpe si el Grappler consiguió alcanzar o restablecer una posición neutra (en tierra con guardia cerrada o en pie) durante 3 segundos.

Las guardias no puntúan, tipos de guardias:



Guardia semicerrada

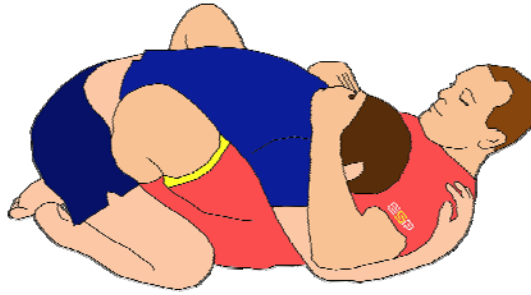


Guardia cerrada

- **Media guardia**



○ **Guardia mariposa**



Nota 2:

- **Se puede puntuar por inmovilización de forma ascendente de 2 á 3 y a 4 puntos cambiando la inmovilización, pero no se puede volver de más a menos, de 4 á 3 o de 3 á 2 puntos, a no ser que se pase a una guardia diferente. Después de una acción seguida de inmovilización trasera o montada, ya no se puede puntuar con otra inmovilización de menor puntuación, hasta que no se ejecute una guardia cerrada o la lucha vuelva a pie.**

Artículo 17 –Lesión o hemorragia

El Juez-árbitro debe detener el combate y solicitar la interrupción por lesión si un luchador está temporalmente lesionado (ojo hinchado, choque frontal, etc.). La suma de estos tiempos de interrupción no puede superar los 2 minutos por atleta. Si considera que un luchador intenta evitar una acción/sumisión simulando una lesión, el Juez-árbitro debe pronunciar un "Catch". El objetivo general es mantener la acción sin interrupciones.

En caso de herida hemorragia, el Juez-árbitro debe interrumpir la acción inmediatamente y solicitar la intervención de los Primeros Auxilios. El jefe del personal médico será el encargado de decidir si se ha detenido la hemorragia de manera eficaz y si el luchador está en condiciones de retomar el combate o no. Por otro lado, es imprescindible limpiar las manchas de sangre del tapiz, del uniforme de competición y de la piel con ayuda de una solución médica apropiada. La competición se podrá reanudar una vez que el material utilizado para limpiar la sangre haya sido depositado en los contenedores reservados para los materiales contaminados y la solución médica se haya secado.

Siempre cuando el uniforme esta manchado de sangre o descosido, inmediatamente se debe substituirlo. Todos los atletas deben tener disponible otro de reserva en un lado del tapiz. El entrenador del atleta tiene la responsabilidad de limpiar todo tipo de manchas (de sangre, de líquido corporal) del atleta o del tapiz.

En el caso de los dos competidores esten al mismo tiempo lesionado e incapacitado, la victoria es concedida a la persona que obtuvo el mayor número de puntos. Si el marcador está empatado, el cuerpo de arbitraje deberá consultar y votar para determinar el ganador legítimo.

Artículo 18 –Interrupción del combate

Si por alguna razón el combate debe ser interrumpido (es decir, lesión / sangre, consulta de los árbitros, etc), los dos luchadores se colocaran de pie o sentados en el centro del tapiz mirando a la mesa de los árbitros, sin hablar con nadie ni tomar líquidos, y esperar a que el árbitro les vuelva a llamar y reanudar el combate.

Artículo 19 –Criterios de decisión

A excepción de Campeonatos Continentales y Mundiales, el árbitro central tiene plena autoridad para parar el combate si él / ella considera que un atleta está en peligro inminente de daño grave o ya no puede soportar un bloqueo estrangulación, incluso si el atleta no ha tocado para abandonar. La seguridad de los atletas prevalecerá en todo momento.

Cuando un competidor abandona la lucha, ya sea verbalmente o tocando sobre el tapiz o en el cuerpo del oponente con la mano o el pie, el oponente es automáticamente declarado ganador, sin importar la cantidad de puntos acumulada o el tiempo del combate.

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

Nota: Si un competidor menor de 18 años de edad (escolar, cadete o junior) pierde el conocimiento durante un combate a raíz de una estrangulación legal, él / ella será suspendido para el resto de la competición como medida de seguridad.

Nota: Los competidores que pierden la conciencia debido a un traumatismo craneal serán suspendidos para el resto de la competición y deberán someterse a una revisión por parte del personal médico.

Cuando un competidor ha marcado una ventaja de 10 puntos por encima de su oponente, el árbitro central hará detener el combate y declarar la victoria por superioridad técnica.

Si, al final del tiempo reglamentario, ninguna de las condiciones descritas anteriormente ha ocurrido, el competidor quien anotó el mayor número de puntos técnicos será declarado ganador.

En caso de empate de puntos al final del tiempo reglamentario, el ganador se determinará por el siguiente criterios:

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

Artículo 20 – Prórroga

La prórroga comienza al final del tiempo reglamentario en caso de igualdad 0-0.

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

El luchador que gane el primer punto, gana el combate.

El período comienza en la posición de guardia abierta en el suelo o posición neutra de pie. El Grappler obtiene el derecho a elegir su posición mediante sorteo.

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

Artículo 21 – Reclamación y Petición de Video

Ninguna protesta puede ser presentada cuando acabe el combate. Una reclamación puede ser solicitada durante el combate si el Árbitro Principal o entrenador de un luchador considera que hay un error de arbitraje, si no el resultado de un combate no puede en ningún caso ser modificado después de que la victoria ha sido declarada en el tapiz.

La reclamación es el acto mediante el cual se permite a un entrenador, en nombre del luchador, detener la acción y pedir al órgano de arbitraje para ver el vídeo y reconsiderar su sentencia. Esta posibilidad sólo se ofrece durante las competiciones en las que el control de video esta formalmente establecido por la FILA o FELODA y el comité organizador. El entrenador que desea solicitar una reclamación debe lanzar una esponja y permanecer sentado, dentro de los 10 segundos después de que el cuerpo de arbitraje ha otorgado puntos o no otorgar puntos a la situación controvertida. El juez deberá interrumpir el combate tan pronto como el curso de la acción se ha completado. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión de su entrenador, el combate continúa.

El cuerpo de arbitraje vera la acción en video y emitirá su fallo definitivo, junto con el Árbitro Principal a cargo del torneo que tendrá la última palabra en caso de desacuerdo.

Cada luchador tiene derecho a una reclamación por combate. Si después de revisar la evidencia del video, el cuerpo de arbitraje modifica su decisión, la reclamación puede ser utilizada de nuevo durante el combate. Si el cuerpo de arbitraje confirma su decisión inicial, el luchador pierde la reclamación y 3 puntos se otorgan a él oponente.

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

Nota: Sólo las acciones técnicas o situaciones pueden ser impugnadas. En amonestaciones, la pasividad, o técnicas ilegales no puede ser impugnada por los entrenadores.

Artículo 22 – Puntos de la clasificación.

Los puntos técnicos que los luchadores reciben para los combates determinan su resultado final. También se utilizan para determinar los resultados para las competiciones por equipo.

- Sumisión (5 puntos)

Cuando un luchador no puede escaparse de una tentativa de sumisión sin riesgo de herida, debe significar el final del combate pegando con la mano o el pie sobre su adversario o sobre el tapiz. Si pegar le es físicamente imposible, el Juez-Árbitro o el propio luchador debe pronunciar la palabra “Catch” para significar el final del combate.



**Señalización del árbitro
“CATCH”**

- Abandono (5 puntos)

Una victoria por abandono es pronunciada cuando un luchador es incapaz de seguir el combate, cualquiera que sea la razón.

- Descalificación (5 puntos)

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

- Incomparecencia (5 puntos)

Una victoria por incomparecencia es pronunciada cuando un luchador no se presenta sobre el tapiz para el combate. Si un luchador está lesionado, salvo imposibilidad, deberá salir al tapiz para que el árbitro levante la mano al vencedor.

- Superioridad técnica (4 puntos)

Una superioridad técnica es pronunciada cuando un grappler marca 10 puntos técnicos más que su adversario. Puede entonces decidir seguir el combate con el fin de intentar una sumisión. En caso de continuar y no conseguir la sumisión, recibe los puntos por “decisión principal” (4 puntos).

- Decisión (3 puntos)

Una decisión es pronunciada cuando la divergencia de los puntos de la victoria es inferior a 10.

- Victoria en prolongaciones (2 puntos)

* Se concede un punto de clasificación al perdedor si el número total de puntos marcados en el combate es de 1 o más.

QUINTA PARTE – INFRACCIONES TÉCNICAS

Artículo 23 – Pasividad

El deber de los luchadores consiste en estar constantemente activos para mejorar su posición o someter a su adversario, y hacer todo lo posible para que la acción permanezca dentro de los límites del tapiz. Cuando el Juez-árbitro constate que un luchador se muestra pasivo, debe intentar en primer lugar estimularle dándole órdenes verbales (“Open rojo/azul”) sin interrumpir el combate. Si el luchador no cambia de actitud a pesar de la intervención del Juez-árbitro, éste debe indicarle la pasividad levantando el brazo correspondiente al color del luchador y pronunciar la amonestación, el árbitro tratará de no interrumpir el combate. En caso de parar el combate se reanudara según el artículo 21. Cada amonestación debe ir reflejada en la planilla del combate.

1º SE DEBE DAR EL AVISO VERBAL	
1ª PASIVIDAD	1 PUNTO EN CONTRA
2ª PASIVIDAD	1 PUNTO EN CONTRA
3ª PASIVIDAD	DESCALIFICACION



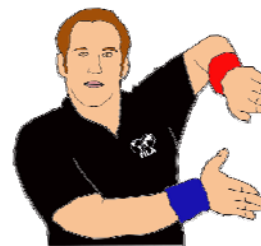
Señalización del árbitro

Tipos de actitud pasiva:

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

Huida de tapiz

Un luchador que utiliza intencionalmente el límite de tapiz para impedir a su adversario de marcar, es considerado como pasivo y recibe la pasividad apropiada. Si dicho recorre a esa táctica para evitar una sumisión, el Juez-Arbitro pronunciara un “Catch”.



**Señalización del árbitro
“salida del tapiz”**

Huida de técnica

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

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

Ataque antes del pitido del árbitro

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

Posición inicial incorrecta

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

Abandono del tapiz sin permiso

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

Artículo 24 – Técnicas y acciones ilegales

Todas las infracciones están bajo la autoridad del Juez-árbitro. Si las acciones de uno o ambos luchadores violan el código de ética y deportividad de la FILA, el Juez-árbitro puede decidir descalificarles del combate o



de la competición. El Juez-árbitro debe informar a la FILA/CMG sobre los infractores para que se revise su afiliación a la misma.

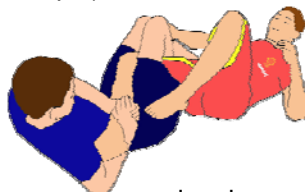
1ª INFRACCION	1 PUNTO EN CONTRA
2ª INFRACCION	1 PUNTO EN CONTRA
3ª INFRACCION	DESCALIFICACION

Señalización del árbitro

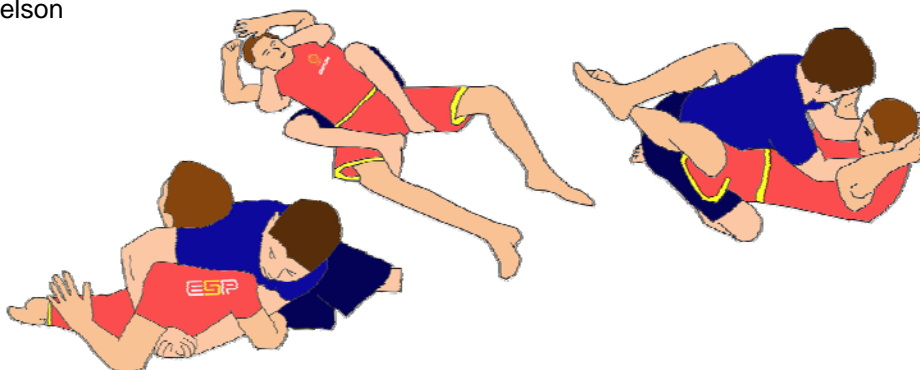
La primera y segunda infracción dan 1 punto al adversario, la tercera conlleva la descalificación del luchador en cuestión. Si un luchador resulta lesionado tras una técnica ilegal y no puede proseguir el combate, el luchador responsable de la lesión pierde el combate.

Tipos de técnicas ilegales:

- Intencionalidad en romper huesos o articulaciones
- Puñetazos (en la cabeza, rodillas, codos, antebrazos, etc.), dar patadas con el pie, rodillas, antebrazos, codos, rasgadura de la barbilla
- Ataques a los ojos, pelos o genitales, tirar del pelo
- Bofetadas. Un luchador no podrá abofetear a su adversario bajo ninguna circunstancia. No se tolerará ninguna bofetada como respuesta a un intento de sumisión.
- Slams por encima de la cadera no están permitidos, no se puede tirar violentamente contra el tapiz al adversario.
- Tirarse o saltar sobre la espalda del adversario cuando este está en el suelo.
- Utilización de los dedos para estrangular al adversario
- Combinación de enganches en las articulaciones o de proyección en las que se ejecuta en contra de la articulación.
- Luxaciones del talón en torsión (excepto la americana al pie), interior o exterior y deribados.



- Torsión voluntaria de la muñeca con dos manos, con una mano es legal.
- Dedos y pequeñas articulaciones. Cualquier luchador que intente romper una técnica agarrándose a menos de 4 dedos de la mano o del pie (Ej.: llave de pulgar) recibirá una amonestación por técnica ilegal.
- Técnicas que impliquen tirar del uniforme de competición
- Discusiones con el adversario o el árbitro
- Insultos al adversario o al árbitro (descalificación inmediata)
- Doble Nelson



- Crucifijo

- Proyecciones con torsiones laterales de cervicales o luxaciones laterales de cervicales.
- Neck Crank

Quando se comete una técnica ilegal, se para el combate, se indica la amonestación y se anotan los puntos, avisando al luchador que ha cometido la ilegalidad, el combate se reanuda en la posición

que se haya detenido el combate (artículo 21). En las advertencias verbales nunca se detendrá el combate, solo cuando se penaliza al luchador.

Restricciones dependiendo de las categorías de edad:

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

Artículo 25 – Código de ética y deportividad

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

Cualquier persona: un entrenador, atleta o fan que viole el código de ética por primera vez recibe una tarjeta amarilla. En el caso de la segunda violación, se le dará una tarjeta roja junto con la expulsión del evento deportivo.

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

Ejemplos de violaciones de conducta

- Ponerse de acuerdo sobre el resultado del combate
- Maldiciendo durante el partido
- Ser agresivo hacia los árbitros
- Amenazar a los árbitros
- Entrar en contacto físico con los árbitros
- Lanzar objetos
- Argumentando e interrumpiendo el combate
- Negándose a permanecer en el tapiz en la declaración del vencedor.

SEXTA PARTE – CUERPO ARBITRAL

Artículo 26– Composición

Todos los combates estarán asistidos con un solo juez-árbitro y un juez de tapiz, con titulación correspondiente a través de la FELODA. Las decisiones del árbitro son prioritarias, pero éste podrá consultar al Juez de tapiz, si es necesario. El nombramiento del órgano de arbitraje de cada combate se realiza por sorteo y la sustitución de un árbitro durante un combate, está estrictamente prohibido, salvo en casos de grave enfermedad certificada por un médico. Para las competiciones nacionales e internacionales aprobadas por la FELODA o FILA, los miembros del órgano de arbitraje no pueden ser de la misma nacionalidad o autonomía.

- Juez-árbitro
- Juez de tapiz

Artículo 27 – Uniforme del cuerpo arbitral

Los árbitros centrales y los jueces deberán llevar un polo negro aprobado por FILA o FELODA polo, pantalones negros con un cinturón negro, zapatillas negras o zapatos deportivos y calcetines negros.

Además, los árbitros centrales deberán llevar un silbato en el cuello, una banda roja en su muñeca izquierda y una banda azul en su muñeca derecha, así como guantes negros desechables para uso higiénico.

Cuando el combate se ha completado, los guantes deben ser desechados.

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

Artículo 28 – Funciones generales



El cuerpo arbitral debe desempeñar todas las funciones descritas en el presente reglamento y, en determinados casos, las funciones establecidas para la organización de competencias particulares. La función principal del Juez-árbitro consiste en dar comienzo e interrumpir un combate, atribuir los puntos e imponer las penalizaciones para determinar el vencedor y el perdedor de manera legítima. Para ello, debe emplear el vocabulario y los signos básicos de la FILA. El Juez-árbitro y el juez de tapiz no pueden hablar con nadie durante el combate, salvo si deben hacerse alguna consulta para ejercer sus funciones correctamente.

El juez de tapiz debe anunciar al público todos los puntos atribuidos por el Juez-árbitro mediante un signo con la mano, mediante plaquetas o mediante indicador manual o electrónico. El juez de tapiz debe asimismo llevar el recuento de las técnicas ejecutadas por ambos adversarios, así como los puntos y las amonestaciones por pasividad en la planilla de combate. Al final del combate, el Juez-árbitro y el juez de tapiz deben firmar la planilla de combate. Si el combate no termina con un "Catch" o con una sumisión, el juez de tapiz, en función de los puntos marcados, debe comunicar el resultado al Juez-árbitro para que pueda proclamar al vencedor.

Artículo 29 – El Juez - árbitro

El Juez-árbitro es el responsable de dirigir correctamente el combate en el tapiz según las reglas oficiales de la FILA. Debe hacerse respetar por los luchadores y ejercer plena autoridad sobre ellos para que obedezcan inmediatamente a sus órdenes e instrucciones. Del mismo modo, debe dirigir el combate sin tolerar intervenciones exteriores inoportunas. Después de la ejecución de una técnica (si es válida y ha sido ejecutada dentro de los límites del tapiz), debe indicar con los dedos el número de puntos atribuidos levantando el brazo que corresponde al color del luchador que ha marcado los puntos.

Obligaciones del Juez-árbitro:

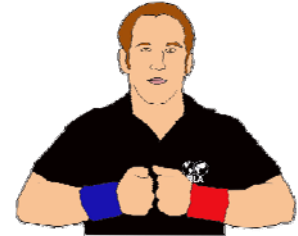
- Estimular a un luchador pasivo sin interrumpir el combate, colocándose de tal manera que impida al luchador huir del tapiz.
 - Reprender a un luchador pasivo.
 - Atribuir penalizaciones por violación de las reglas o por brutalidad.
 - Interrumpir el combate en el momento exacto si fuera necesario.
 - Indicar si una técnica efectuada en el borde del tapiz es válida.
 - Indicar rápida y claramente la posición en la que hay que reanudar el combate.
 - No acercarse demasiado a los luchadores cuando estén en posición de pie, pero debe permanecer cerca de ellos cuando estén en el suelo del tapiz.
 - Estar preparado para cambiar de posición rápidamente y, especialmente, para ponerse de rodillas o recostado sobre el abdomen para observar mejor una situación de "Catch" inminente.
 - No obstruir el campo de visión del juez de tapiz acercándose demasiado a los luchadores, especialmente en una situación de "Catch" es inminente.
 - Asegurarse de que los luchadores no descansan durante el combate fingiendo la necesidad de secarse, de sonarse la nariz o simulando una lesión. En este caso, debe interrumpir el combate, solicitar una pasividad para el luchador en cuestión.
 - Parar la acción y hacer reanudar el combate en la correcta posición de reanudación cuando la acción sale de los límites (es decir, si ninguna parte del cuerpo de uno o del otro luchador está en contacto con la zona de competición o si una parte del cuerpo de uno de los luchadores sale de la zona de protección).
 - Anunciar un « Catch » después que un luchador haya perdido una sumisión (o pegando encima del tapiz o verbalmente).
 - Para los junior y categorías inferiores, anunciar un "Catch" después de un intento de sumisión si considera que el luchador en situación de defensa corre un peligro inmediato. Para ello, el Juez-árbitro debe pronunciar en voz alta la palabra "Catch", levantar la mano para asegurarse de la decisión del juez y pitar con el silbato para marcar el final del combate.
 - Interrumpir el combate de mutuo acuerdo con el juez de tapiz y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando hay 10 puntos de diferencia entre los dos luchadores. En esta situación, debe esperar a que finalice el ataque o el contraataque y preguntar al vencedor si desea continuar el combate o no.
 - Asegurarse de que los luchadores permanecen sobre el tapiz hasta que se anuncie el resultado del combate.
 - Proclamar al vencedor (levantando el brazo) previo acuerdo con el juez de tapiz.
-
- Indicar si ha habido control o no, en situaciones que se requieran.



Señalización del árbitro "Control"

"Si se da una situación en la que ambos luchadores tienen un agarre o una situación de igualdad, después de un ataque, y esta posición se mantiene sin ver que ningún luchador progresa en la técnica, el árbitro debe ordenar un "Stalemate" y ambos luchadores iniciar el combate desde la posición neutra si están en pie o no ha habido control. Se reanuda en posición de Guardia Abierta cuando en el suelo ha habido control de uno de los luchadores"

Señalización del árbitro "No control"



Señalización del árbitro

"STALEMATE"

Artículo 30– El juez de tapiz

El juez de tapiz debe seguir atentamente el combate y no dejarse distraer bajo ningún pretexto. Después de cada acción y basándose en las indicaciones del Juez-árbitro, debe indicar los puntos atribuidos tanto en la planilla de combate como en el marcador situado cerca de él. El marcador debe ser visible tanto para los espectadores como para los luchadores.

El Juez de tapiz debe escribir una P (señalar en el recuadro en la planilla) en la planilla de combate cada vez que un luchador reciba una amonestación por pasividad y marcar de la manera adecuada las amonestaciones por huida del tapiz, técnicas ilegales o reanudación incorrecta del combate en la columna del luchador que ha cometido la falta. En la planilla de combate debe asimismo indicar claramente el tiempo transcurrido en el caso de una victoria por "Catch", superioridad técnica, abandono, etc. Al final del combate, debe firmar la planilla de combate e indicar el resultado tachando el nombre del perdedor y poniendo el nombre del ganador dentro de un círculo.

Deberes del juez de tapiz:

- Escribir los puntos marcados sobre la planilla.
- Mantener un ángulo de vista diferente durante las situaciones de sumisión.
- Mantener la comunicación apropiada de los puntos y del tiempo.
- Controlar el registro de puntos y el cronometraje.
- Ayudar a contar los puntos.
- Comunicar al Juez-Arbitro los eventuales puntos o situaciones de sumisión.
- Controlar el tapiz y los luchadores después de la limpieza de sangre.
- Declarar la prórroga en caso de 0 – 0.

SEPTIMA PARTE – PROVISIONES FINALES

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

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

GLOSARIO

Amplitud: altura del arco formado por un derribo.

Anuncio del combate: comienzo del combate una vez convocados ambos luchadores a presentarse sobre el tapiz.

Benjamines: clase de edad de 11 a 12 años.

Cadete: categoría de edad que va desde los 13 a los 15 años.

Catch: cuando el árbitro, al observar un intento de sumisión, presiente que el luchador no podrá deshacerse de la técnica sin lesionarse.

Categorías de edad: la categoría de edad en la que se sitúa un luchador, en función de su fecha de nacimiento.

Categorías de peso: categorías en las que los participantes se sitúan en función de su peso en libras o en kilogramos.

Coordinador de la competición: el representante del Comité Mundial de Grappling responsable de la supervisión y coordinación de la competición. Es el que tiene la última palabra en caso de controversia.

Descalificación: cuando un luchador queda excluido de una competición por razones específicas.

Descanso obligatorio: regla según la cual un luchador debe poder disponer de al menos 30 minutos de descanso antes del combate siguiente.

Director de la competición: la persona responsable del Comité de Organización para las competiciones locales.

Escolar: clase de edad de 13 a 14 años

Examen médico: examen antes del pesaje durante el cual el equipo médico examina a los participantes por posibles enfermedades contagiosas o problemas dermatológicos.

Hoja de combate: hoja en la cual los puntos por las acciones, las técnicas las infracciones son escritas y contabilizadas.

Huida de técnica: cuando un luchador evita el contacto con su adversario para impedirle iniciar o ejecutar una técnica.

Huida de tapiz: cuando un luchador utiliza el límite del tapiz de manera intencionada para impedir que su adversario marque o le someta.

Incomparecencia por razones médicas: cuando un luchador no puede comenzar o continuar un combate por razones de lesión o de enfermedad.

Incomparecencia: cuando un luchador no se presenta en el tapiz para el combate anunciado.

Jefe de emparejamiento: la persona encargada de la secretaría de la competición.

Jefe del personal médico: la persona responsable del personal médico para una competición.

Juez de tapiz: persona encargada de asistir al árbitro y de escribir los puntos en la planilla de combate.

Juez-árbitro: responsable en el tapiz cuya función es dirigir el combate, dar inicio y poner fin a las acciones, determinar las posiciones de reanudación del combate y señalar los puntos atribuidos al juez de tapiz.

Júnior: categoría de edad que va desde los 16 a los 18 años.

Oficial de emparejamiento: oficial responsable de emparejar a los participantes y de registrar los resultados de los combates.

Pasividad: el hecho de ser pasivo durante un combate puede conllevar amonestaciones y penalizaciones de puntos.

Planilla de combate: hoja en la que se escriben y contabilizan los puntos de las acciones y técnicas, así como las penalizaciones e infracciones.

Posición neutra: ningún luchador tiene el control. Los luchadores se mantienen en el centro del tapiz con los pies en el círculo central.

Primera elección: el luchador que gana la primera elección puede elegir el lado del que quiere agarrar en la posición encima/debajo en el segundo periodo de prórroga.

Progresión de las posiciones al suelo: las posiciones al suelo se jerarquizan de la siguiente manera: inmovilización lateral > inmovilización total > inmovilización posterior

Prórroga: al final del tiempo reglamentario, en caso de empate. Hay un periodo de 1 minuto..

Puesta en peligro: un luchador está en posición de peligro cuando, tras un derribo, vuelve a poner los hombros en el suelo. Los derribos que tengan como objetivo golpear la cabeza o el cuello se consideran ilegales.

Senior: categoría de edad de 20 años o más.

Sorteo: atribución de un número a cada luchador en el momento del pesaje. Este número determina su posición en el cuadro de competición.

Victoria por decisión superior: cuando la diferencia en el momento de la victoria es de 10 puntos o más.

Victoria por decisión: cuando la diferencia en el momento de la victoria es de menos de 10 puntos.

Victoria por incomparecencia: cuando un luchador no es capaz de continuar el combate por razones de lesión, su adversario gana el combate. Una lesión que sea consecuencia de una técnica ilegal implica la descalificación del luchador que ha iniciado la técnica.

Victoria por sumisión: cuando un luchador se encuentra en una situación de sumisión de la que no podrá salir sin lesionarse y solicite la detención del combate mediante señal verbal o golpeando el tapiz.