



Federación Madrileña de Lucha

Actualización y Tecnificación de Árbitros 2013

Lucha Grappling

No-Gi - Gi

José David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Objeto:

- Tecnificación.
- Técnicas de arbitraje.
- Reciclaje.

Objetivo:

- Obtener una formación adecuada para el arbitraje y ejercicio de la lucha Grappling.
- Compartir experiencias y puntos de vista.
- Homologación de Titulaciones.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Metodología:

- Previos al Arbitraje
- Participación continua--> **"Controversia"**
- Confección de Planillas/Hojas de Puntuación
- Preguntas, (teoría)
- Vídeos
- Prácticas de arbitraje en Tapiz



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Definición de Árbitro:

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

Significado de Arbitrar:

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

Reglamento:

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



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Aspectos del Arbitraje:

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

Arbitrar como Arte:

- Conocimientos
- Experiencia
- Práctica
- Perfeccionamiento



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Filosofía, Objetivos y Aplicación del Reglamento, (Arts. 1-3):

- El Comité Mundial de Grappling como Autoridad tiene como objeto promover el desarrollo de la Lucha Grappling, el bienestar físico y mental de sus practicantes, regular la práctica de este deporte y alcanzar un estatus olímpico.
- Filosofía de sus practicantes es honrar los valores de deportividad y juego limpio sin lesionar al adversario intencionadamente, (art. 1)
- Objetivo: Regular oficialmente el marco general de la práctica del Grappling, (art. 2)
- Aplicación: Competiciones oficiales, de la FELODA*, Fed. Autonómicas* y/o Clubes, (previa autorización federativa), (art. 3)

(*) Fed. Española y Autonómicas capacidad reguladora y específica según el caso



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Anti-Doping y Condiciones sanitarias, (art. 4):

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



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Pérdidas de peso, (art. 5):

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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Previos a seguir en las competiciones, (arts. 7 y 8)

- Registrarse en las mesas de inscripción
- Control médico, **1 hora de duración**
- Pesaje y Sorteo

Los competidores deben estar vestidos correctamente tanto en el control médico como en el pesaje.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Uniforme de competición sin Kimono "No-Gi", (art. 10)

El luchador llamado primero deberá aparecer en el borde del tapiz con un uniforme de predominio del color rojo y el segundo luchador llamado deberá 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. La Mezcla de rojo y azul en la camiseta está prohibido.

Los pantalones serán cortos y deben guardar la correspondencia asignada de color, rojo o azul o de un color neutro, como el negro, blanco o gris. No contendrán botones, cremalleras y bolsillos. Tampoco serán demasiados flojos. Las mallas ajustadas cortas están permitidas y 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-Árbitro antes del comienzo del combate.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Uniforme de competición con Kimono "Gi", (art. 10)

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 de un 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 rojo, azul/negro o blanco, o de cualquier otro color neutro, por debajo de su Gi.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Uniforme y aspecto de los luchadores, (art. 10)

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.

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. El calzado con tacón, suelas con clavos, hebillas o partes metálicas están prohibidos. Las zapatillas pueden llevar cordones pero en caso de llevarlos, deben ir cubiertos con cinta adhesiva para que no se desaten durante el combate o provoquen lesiones. Cada luchador es responsable de llevar su cinta adhesiva y cubrir sus cordones antes de subir al tapiz.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Abreviación de su equipo y emblemas, (art. 10)

En competiciones internacionales FILA, los luchadores deben llevar:

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 midan de 4 a 7 cm.

Emblema del país (o Autonomía) 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 debera hacerlo en ropa de competición o con el chándal de su Autonomía.

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



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Aspecto de los luchadores, (art. 10)

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 (collares, pulseras, tobilleras, anillos, piercings, prótesis, etc). Las uñas de los dedos (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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Aspecto de los luchadores, (art. 10)

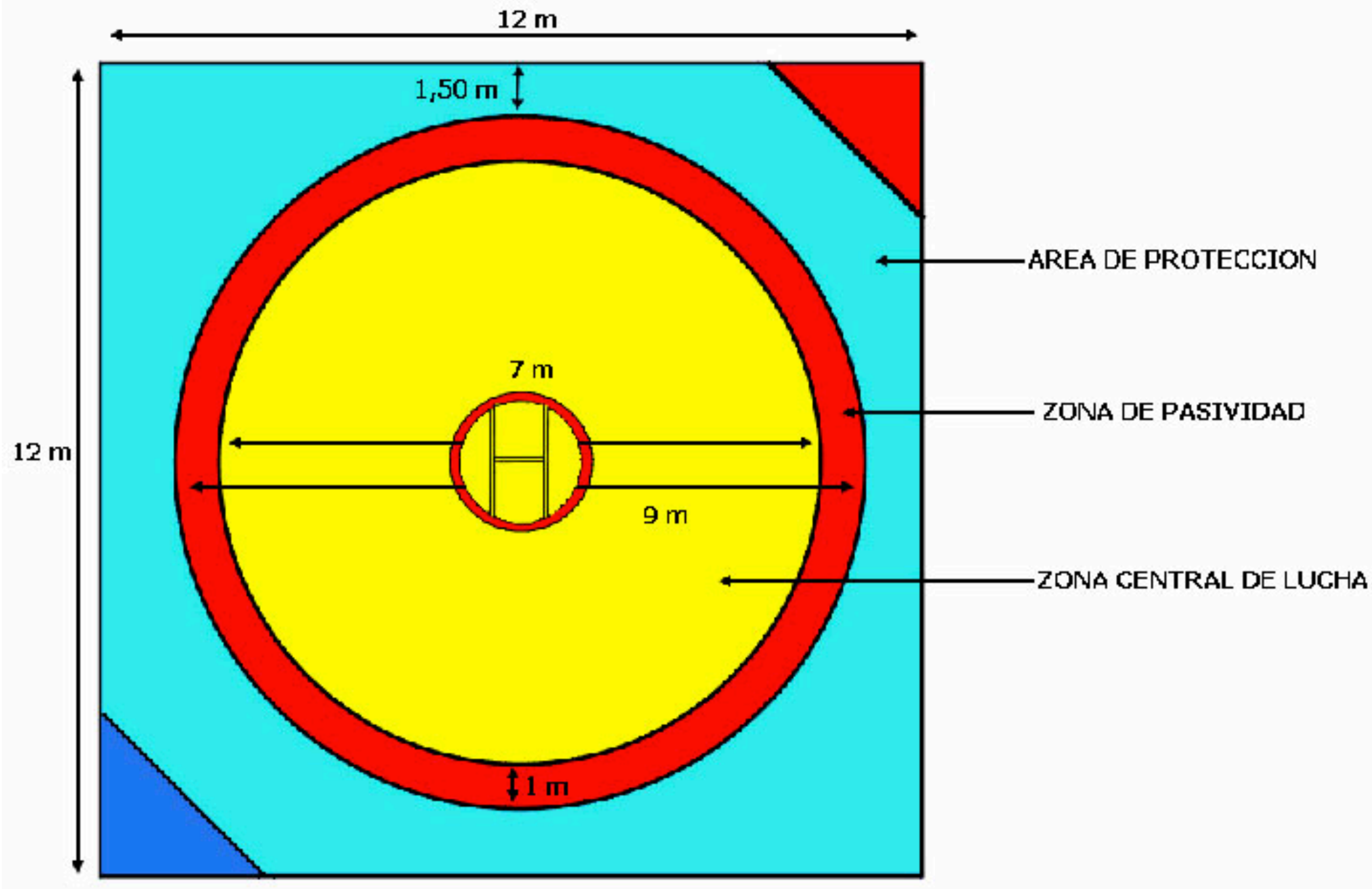
En el pesaje, un oficial FILA deberá controlar que todos los luchadores respeten estas exigencias. En el pesaje habrá que advertir a los luchadores de que si su aspecto no es el adecuado no podrán participar en la competición.

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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Servicio Médico, (art. 12)

- Durante la competición (..) decidir si el luchador puede continuar el combate o no.
- El médico dispone de plenos poderes para interrumpir el combate si considera que el luchador no puede continuar o corre un peligro inmediato.
- Ningún competidor puede abandonar el tapiz salvo en caso de lesión grave.
- En caso de sesión el árbitro debe interrumpir el combate y solicitar la intervención el servicio médico.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Duración del combate, (art. 13)

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 parara cuando el árbitro detenga el combate por cualquier circunstancia.

***No hay diferencia de duración del combate por sexos.**



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Anuncio y comienzo del combate, (art. 14)

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**.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Definición de las posiciones de lucha, (art. 15)

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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Posición neutra:





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Posición de guardia abierta:

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 dominante.**



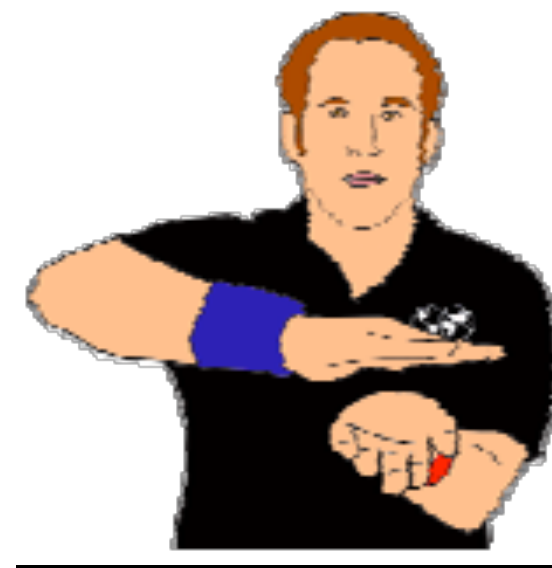


Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Posición de reanudación lateral:

La posición de reanudación en control lateral es 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. Las rodillas y los codos deben estar pegados a los costados. Sólo los puntos por inmovilización total e inmovilización trasera, pueden ser marcados.





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Posición de reanudación control total, (montada):

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.

Sólo los puntos de control trasero pueden ser marcados.





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Posición de reanudación en control trasera:

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.

Los puntos para las posiciones de control dominante ya no pueden ser marcados.





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Aspectos a tener en cuenta:

- 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.
- La última posición establecida determinara la posición de reanudación.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Puntos técnicos atribuidos a las acciones y a las técnicas, (Art. 16)

- 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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013



Derribos a tierra 1 punto, (Art. 16)

- 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 transcurridos **3 segundos**.
- Los jalones de cabeza o brazos o desequilibrios con derribo del oponente a cuatro puntos y pase lateral o atrás se valorara 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 de ningún luchador vuelven a la **posición neutra**.
- El intento de hacer una técnica de sumisión en salto (técnica voladora) es 1 punto para el oponente.
- No es necesario en los derribos sacar la cabeza para puntuar.**



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

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.





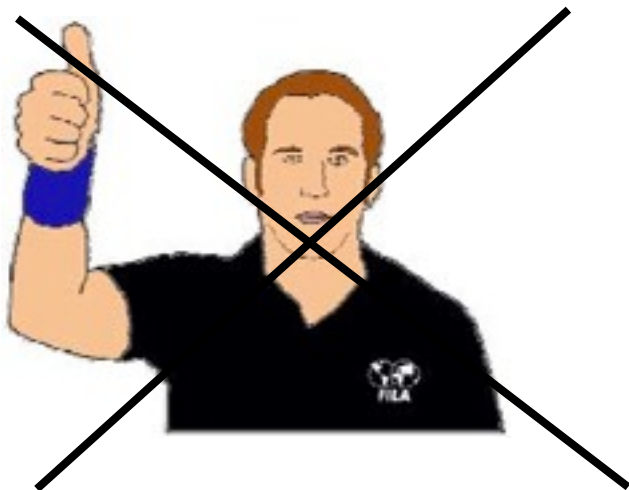
Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

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



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





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Posición de control dominante en INMOVILIZACIÓN LATERAL, inmovilización en línea (Nortesur), (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**.



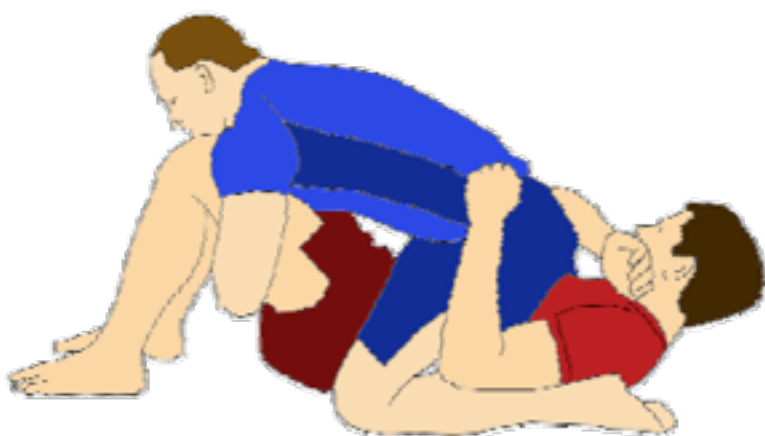


Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

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 por fuera del adversario.





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

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 triángulo también puntúa) y mantiene el control durante al menos 3 segundos, **en suelo o en pie.**





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Importante





- Sólo se puede puntuar por control dominante de **forma ascendente** (2, 3 a 4 puntos) cambiando la inmovilización pero nunca decreciente (4, 3, 2 puntos).
- 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**.
- Los puntos sólo se otorgan cuando el Grappler puede mantener la posición de control dominante durante al menos 3 segundos.
- Cuando se establece el control en el suelo al borde de la zona de pasividad, un punto de apoyo debe estar dentro de los límites del tapiz.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Tipos de Guardias, (no puntúan)

	Guardia cerrada
	Guardia semicerrada
	Media Guardia
	Guardia mariposa



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Lesión o hemorragia, (Art. 17)

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 o hemorragia, el Juez-árbitro **debe interrumpir la acción inmediatamente** y solicitar la intervención de los Primeros Auxilios. El 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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Lesión o hemorragia, (Art. 17)

-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. Cuando el uniforme esta manchado de sangre o descosido, inmediatamente debe ser substituido.

-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 lesionados e incapacitados, 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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Interrupción del combate, (Art. 18)

-Si por alguna razón el combate debe ser interrumpido (es decir, lesión/sangre, consulta de los árbitros, visionado de vídeo, etc), los dos luchadores se colocarán de pie o sentados en el centro del tapiz mirando a la mesa de los árbitros, **sin hablar con nadie ni tomar líquidos**, a la espera de la llamada del árbitro y reanudar el combate si es procedente.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Criterios de decisión, (art. 19)

- 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 o 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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

- 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.
- 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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Empate con existencia de puntos

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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Prórroga, (art. 20)

- La prórroga comienza al final del tiempo reglamentario en caso de igualdad a **CERO puntos** (0-0).
- La prórroga **dura 1 minuto** para todos los grupos de edad.
- 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 eligió el sorteo consigue un punto y gana el combate porque su adversario no logró marcar cuando había sido favorecido por la elección de la posición.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Reclamación y Petición de Video, (art. 21)

- Ninguna protesta puede ser presentada cuando acaba el combate. Una reclamación puede ser solicitada durante el combate si el Árbitro o entrenador de un luchador considera que hay un error de arbitraje,
- El resultado de un combate no puede ser 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 solicitar al órgano arbitral visionar el vídeo y reconsiderar los puntos atribuidos.
- Esta posibilidad sólo se ofrece durante las competiciones en las que el control de video esta formalmente establecido por la FILA y/o 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 a la situación controvertida.
- El juez deberá interrumpir el combate tan pronto como el curso de la acción se ha completado.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

- 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 (Controlador) 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.
- Las amonestaciones, pasividades o técnicas ilegales no pueden ser impugnadas por los entrenadores.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Puntos de clasificación, (art. 22)

- Sumisión, (5 puntos)**. Cuando un luchador no puede escapar de una sumisión. El Árbitro o el propio luchador puede pronunciar "Catch" para significar el final del combate.
- Abandono, (5 puntos)**. Cuando un luchador es incapaz de continuar cualquiera que sea la razón.
- Descalificación, (5 puntos)**. Es pronunciada cuando un luchador es expulsado de la competición cualquiera que sea la razón.
- Incomparecencia, (5 puntos)**. Es pronunciada cuando uno de los luchadores no se presenta en el tapiz para el combate.
- Superioridad técnica, (4 puntos)**. Cuando un Grappler obtiene más de 10 puntos sobre el adversario y éste no puntúa. Puede decidir si continuar el combate para conseguir una sumisión.
- Decisión, (3 puntos)**. Una decisión es pronunciada cuando la divergencia de los puntos de la victoria es inferior a 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 uno o más



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Pasividad, (art. 23)

- 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 .
- El árbitro tratará de no interrumpir el combate. En caso de parar el combate se renaudará según el artículo 21.
- Toda amonestación será reflejada en la planilla del combate



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Tipos de actitud pasiva:

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



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

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 el luchador recurre a esa táctica para evitar una sumisión, el Juez-Árbitro pronunciará un "Catch".

Huida de técnica

- De pie:** Si un luchador impide que se realice la acción deliberadamente el Juez-Arbitro parará el combate, dará un aviso por pasividad y el combate se reanuda en posición neutra.
- En el suelo:** Si un luchador impide el desarrollo del combate en el suelo, recibe un aviso por pasividad y el combate se reanuda en posición de guardia abierta.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Ataque antes del pitido del árbitro

-El primer ataque antes del pitido tiene que penalizarse con una amonestación. El segundo ataque antes del pitido dará 1 punto al adversario. El tercero dará 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.



Federación Madrileña de Lucha

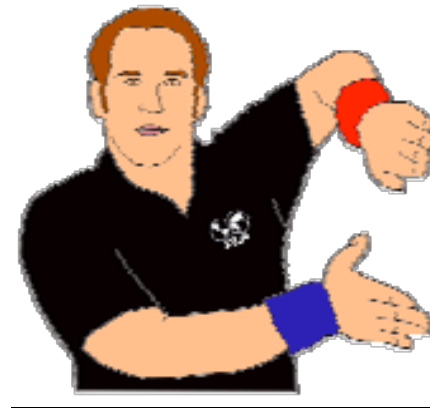
J. David García Castilla - Árbitro Internacional

Enero 2013

Señalización del Árbitro por pasividad



Señalización del Árbitro por salida del tapiz





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Pasividad, (art. 23)

- EI PRIMER AVISO ES VERBAL
- 1ª PASIVIDAD - 1 PUNTO EN CONTRA
- 2ª PASIVIDAD - 1 PUNTO EN CONTRA
- 3ª PASIVIDAD - DESCALIFICACIÓN



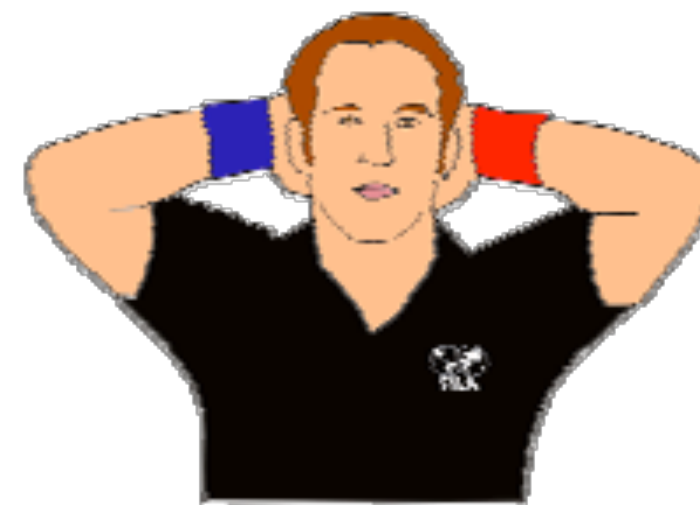
Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Técnicas y acciones ilegales I, (artículo 24)

- 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-FELODA, el Juez-árbitro puede decidir descalificarlos 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 INFRACCIÓN - 1 PUNTO EN CONTRA
- 2ª INFRACCIÓN - 1 PUNTO EN CONTRA
- 3ª INFRACCIÓN - DESCALIFICACIÓN





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Tipos de técnicas ilegales, (I)



- Intencionalidad en romper huesos o articulaciones.
- Puñetazos (en la cabeza, rodillas, codos, antebrazos, etc.), dar patadas con el pie, rodillas, antebrazos, codos, rasgadura con 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 éste se encuentre 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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Tipos de técnicas ilegales, (II)

- 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





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Tipos de técnicas ilegales, (III)



Recordar

- Si un luchador resulta lesionado tras una técnica ilegal y no puede proseguir el combate, el luchador responsable de la lesión pierde el combate.
- Cuando se comete una técnica ilegal, se parará el combate, se indica la amonestación y se anotan los puntos, avisando al luchador que ha cometido la ilegalidad, el combate se reanudará en la posición según el artículo 21.
- En las advertencias verbales nunca se detendrá el combate, sólo cuando penaliza al luchador.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Código de ética y deportividad, (art. 25)

- 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 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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Composición del Cuerpo Arbitral, (art. 26)

- Todos los combates estarán asistidos con un sólo Juez-Árbitro y un Juez de tapiz, con la titulación correspondiente emitida por 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 en cada combate se realizará por sorteo y la sustitución de un árbitro durante el combate está estrictamente prohibido, salvo en casos de grave enfermedad certificado 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



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013



Uniforme del cuerpo arbitral, (art. 27)

- Los árbitros centrales y los jueces deberán llevar un polo negro aprobado por FILA o FELODA, 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, (al finalizar el combate, los guantes deberán ser desechados).
- Llevará dos tarjetas, una de color amarillo y otra roja.
- Portará una moneda donde en cada lado figure el color de cada Grappler con la finalidad de sortear en los casos de prórroga quién tiene derecho a elegir su posición en el comienzo de la misma.
- Los entrenadores también son alentados a usar guantes desechables por la misma razón.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

El Juez-Árbitro I, (art. 29)

- 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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

El Juez-Árbitro II, (art. 29)

- 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.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

El Juez-Árbitro III, (art. 29)

- 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.



Control



No control

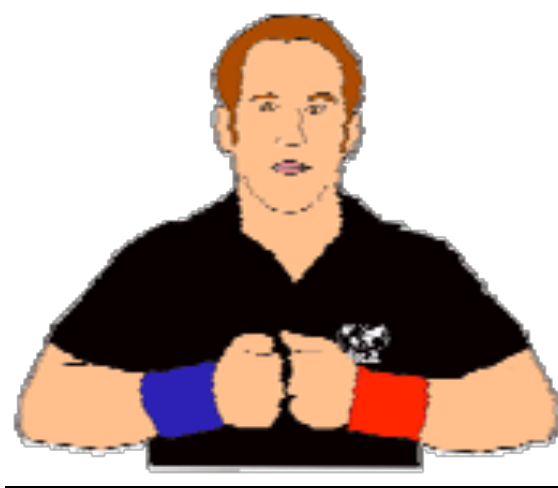


Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

El Juez-Árbitro IV, (art. 29)

-“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 deben iniciar el combate desde la posición neutra si están en pie o no ha habido control.





Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

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.



FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y D.A.

BOLETIN DE PUNTUACION GRAPPLING

NAME OF COMPETITION / NOMBRE DE LA COMPETICION

Referee - Arbitro / Judge - Juez

FECHA	Nº MATCH / Nº DE COMBATE	WEIGHT / CAT. PESO	STYLE / ESTILO	ROUND / RONDA	PLACE / FINAL
GRAPPLING					

RED - ROJO

NAME - NOMBRE	PAYS - FED.	Nº
PERIODO		
TECHNICAL POINTS / PUNTOS TÉCNICOS		
5 MINUTOS		
P	T	
A	1	
1	2	
1 MINUTO		
PRORROGA		
RED-ROJO TOTAL		

BLUE - AZUL

NAME - NOMBRE	PAYS - FED.	Nº
PERIODO		
TECHNICAL POINTS / PUNTOS TÉCNICOS		
5 MINUTOS		
P	T	
A	1	
2	2	
1 MINUTO		
PRORROGA		
BLUE-AZUL TOTAL		

CROSS OUT LOSER / TACHAR EL PERDEDOR

PUNTOS DE CLASIFICACION

WINNER - GANADOR

HORA EXACTA DEL FINAL DEL COMBATE

CLASSIFICATION POINTS - PUNTOS DE CLASIFICACION

SB 5:0	SUMISION - SUBMISSION
AB 5:0	ABANDONO - ABANDON
DQ 5:0	DESCALIFICACION - DISQUALIFICATION
FT 5:0	INCOMPARECENCIA - FORFAIT
TSO 4:0	SUPERIORIDAD TECNICA - 10 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR NO MARCA MAS DE 2 PUNTOS
TSO 4:1	TECHNICAL SUPERIORITY - 10 POINT DIFFERENCE - NO POINT SCORED BY THE LOSER
MD0 3:0	DECISION PRINCIPAL - DE 5 A 9 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR NO MARCA PUNTOS
MD0 3:1	MAJOR DECISION - 5 POINT DIFFERENCE - NO POINT SCORED BY THE LOSER
MD0 3:1	DECISION PRINCIPAL - DE 5 A 9 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR MARCA 10 MAS PUNTOS
DS0 3:0	DECISION - DE 1 A 4 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR NO MARCA PUNTOS
DS0 3:1	DECISION - LESS THAN 5 POINT DIFFERENCE - NO POINT SCORED BY THE LOSER
DS0 3:1	DECISION - DE 1 A 4 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR MARCA 1 O MAS PUNTOS
PV0 2:0	VICTORIA EN PRORROGA - EL PERDEDOR NO MARCA PUNTOS
PV0 2:1	OVERTIME LOSS - NO POINT SCORED BY THE LOSER
PV0 2:1	VICTORIA EN PRORROGA - EL PERDEDOR MARCA 1 O MAS PUNTOS
PV0 2:1	OVERTIME LOSS - 1 POINTS SCORED BY THE LOSER

Signature - Firma

Nombre de la competición

Otros datos de la competición

Datos del Grappler rojo

Zona de puntos técnicos luchador rojo

Pasividades

Técnicas Ilegales

Totales de puntos técnicos luchador azul Combate + Prórroga

Puntos de clasificación luchador rojo

Escribir el nombre del ganador

Reseñar el nombre de ambos Árbitros

Datos del Grappler azul

Zona de puntos técnicos luchador rojo

Pasividades

Técnicas Ilegales

Total puntos técnicas

Totales de puntos técnicos luchador azul Combate + Prórroga

Puntos de clasificación luchador rojo

Poner la hora exacta de finalización del combate

Puntos de clasificación Hay que marcarlo y/o subrayarlo

Nunca olvidar firmar


NOTAS:

Forma explicativa de cómo confeccionar correctamente el Boletín de Puntuación

Hay que poner especial énfasis en su confección.

Evitar equívocos y tiene validez para posibles reclamaciones.



BOLETIN DE PUNTUACION		GRAPPLING		HOJA DE PUNTUACIÓN		
NAME OF COMPETITION NOMBRE DE LA COMPETICION				Referee - Arbitro		
				Judge - Juez		
DATE FECHA	Nº MATCH Nº DE COMBATE	WEIGHT CAT. PESO	STYLE ESTILO	ROUND RONDA	PLACE FINAL	MAT TAPIZ Nº
			GRAPPLING			
RED - ROJO			BLUE - AZUL			
NAME - NOMBRE			PAYS - FED. Nº			
PERIODO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS		TOTAL			
REGULACION	5 MINUTOS		P	T		
			A	1		
			1	2		
			2	0		
			0	0		
1ª PRORROGA	1 MINUTO					
RED-ROJO TOTAL			BLUE - AZUL TOTAL			
CROSS OUT LOSER TACHAR EL PERDEDOR						
CLASSIFICATION POINTS PUNTOS DE CLASIFICACION			CLASSIFICATION POINTS PUNTOS DE CLASIFICACION			
WINNER - GANADOR			HORA EXACTA DEL FINAL DEL COMBATE			
CLASSIFICATION POINTS - PUNTOS DE CLASIFICACION						
SB 5:0	SUBMISSION - SUBMISSION					
AB 5:0	ABANDON - ABANDON					
DQ 5:0	DESCALIFICACION - DISQUALIFICATION					
FT 5:0	INCOMPARECENCIA - FORFAIT					
TSO 4:0	SUPERIORIDAD TECNICA - 10 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR NO MARCA MAS DE 2 PUNTOS TECHNICAL SUPERIORITY - 10 POINT DIFFERENCE - NO POINT SCORED BY THE LOSER					
TSO 4:1	SUPERIORIDAD TECNICA - 10 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR MARCA 1 O MAS PUNTOS TECHNICAL SUPERIORITY - 10 POINT DIFFERENCE - 1 POINTS SCORED BY THE LOSER					
MD0 3:0	DECISION PRINCIPAL - DE 5 A 9 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR NO MARCA PUNTOS MAJOR DECISION - 5 POINT DIFFERENCE - NO POINT SCORED BY THE LOSER					
MD0 3:1	DECISION PRINCIPAL - DE 5 A 9 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR MARCA 1 O MAS PUNTOS MAJOR DECISION - 5 POINT DIFFERENCE - 1 POINTS SCORED BY THE LOSER					
DS0 3:0	DECISION - DE 1 A 4 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR NO MARCA PUNTOS DECISION - LESS THAN 5 POINT DIFFERENCE - NO POINT SCORED BY THE LOSER					
DS0 3:1	DECISION - DE 1 A 4 PUNTOS DE DIFERENCIA - EL PERDEDOR MARCA 1 O MAS PUNTOS DECISION - LESS THAN 5 POINT DIFFERENCE - 1 POINTS SCORED BY THE LOSER					
PV0 2:0	VICTORIA EN PRORROGA - EL PERDEDOR NO MARCA PUNTOS OVERTIME LOSS - NO POINT SCORED BY THE LOSER					
PV0 2:1	VICTORIA EN PRORROGA - EL PERDEDOR MARCA 1 O MAS PUNTOS OVERTIME LOSS - 1 POINTS SCORED BY THE LOSER					
Signature - Firma						



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

¡ ¡Gracias!!