



Federación Madrileña de Lucha

Actualización y Tecnificación de Árbitros 2013

MMA- Amateur

José David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Suspensión médica, (art. 6)

- Si un atleta ha sufrido algún daño en la cabeza debido a un golpe - puede ser en el entrenamiento, calentamiento o durante competición - el atleta será suspendido de la competición entre 45 días como mínimo y 90 días como máximo.
- Si en la opinión del doctor, una caída provocó daños en la cabeza del atleta, se aplicará la misma regla.
- Si la gravedad del daño en la cabeza se diagnostica, el atleta puede ser suspendido de forma indefinida o hasta que la FILA (FELODA) apruebe su regreso a la lucha.
- Las Federaciones Nacionales y Autonómicas deben velar por que todas las suspensiones médicas estén debidamente reflejadas en la cartilla del atleta y enviado a la oficina de la FILA para el registro en base de datos de los atletas internacionales.
- Los médicos asignados a las competiciones internacionales Mixed Martial Arts amateurs tienen la obligación de presentar un informe completo de las lesiones y los casos de golpes de KO a la cabeza a la FILA (FELODA), así como su recomendaciones y/o decisiones sobre la suspensión de los atletas.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Verificación de uniforme, (art. 9)

- El personal médico está habilitado para decidir si los luchadores son aptos para participar en la competición.
- Una vez examinados, los luchadores deben pasar a la mesa de verificación de uniformes y se verificará su uniforme de competición y equipo de protección por el árbitro designado a tal efecto.

Elegibilidad, (art. 11)

- Todas las competiciones internacionales de Mixed Martial Arts amateurs están abiertas a los atletas semi-profesionales o profesionales, siempre que estén inscritos por su Federación Nacional y se ajustan a las regulaciones actuales en materia de medidas de seguridad.
- Todos los participantes deberán aportar el certificado médico en el momento de la acreditación y pesaje (es decir, negativo en la prueba de sangre y no tener antecedentes de conmoción cerebral en su libro de licencia durante los últimos 2 meses).



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Uniformidad, (art. 13):

-Igual que el Lucha Grappling

Equipo de protección

- Los competidores deberán usar protecciones (casco, guantes, espinilleras) aprobadas por FILA (FELODA) de color rojo o azul.
- También deberán llevar bucal.
- Las chicas en competición usarán protector de pecho.
- El equipo de protección no podrá contener ninguna parte de metal.
- El equipo de protección deberá estar en buen estado general, limpio y útil, y el relleno no estará desplazado, roto o imperfecto de ninguna manera.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Vendajes

- Los vendajes deben ser usados para asegurar una máxima protección de las manos de los competidores.
- Los vendajes serán de tipo quirúrgico o venda blanda elástica y miden entre 2.5 a 4.5 metros de longitud y 5,7 centímetros de ancho.
- Los vendajes duros de lino o las vendas de boxeo no son permitidas en los eventos bajo supervisión de la FILA-FELODA.
- Una sola tira de cinta adhesiva puede ser utilizada en la muñeca superior para asegurar los vendajes.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Guantes

-Los guantes deberán ser con la mano abierta y con agarre para los dedos, el pulgar debe quedar protegido con un protector acolchado, el cierre debe de ser de Velcro. La parte superior de los guantes deben ser de color rojo o azul, la proporción total de rojo y azul representa un mínimo de 60% de los guantes. Los guantes pesan 200 gramos (aproximadamente 7 onzas) con una tolerancia de 5% hacia abajo hacia arriba. El cuero de los guantes deberá ser de alta calidad, tales como cuero o Cuero Grado-A , y no deberá pesar más de la mitad del peso total del guante. La porción de almohadillado deberá estar hecha de una espuma de una sola pieza inyectada y no deberá pesar menos de la mitad del peso total del guante. Una tolerancia del 5% también se aplicará hacia arriba y hacia abajo.

Los guantes deben ser puestos en las manos de los competidores sólo después de que el vendaje ha sido revisado por el Oficial de la FILA-FELODA designado para el puesto de control del uniforme.

Si es necesario, los competidores se les permite utilizar cinta autoadhesiva del mismo color que su rincón asignado (rojo o azul) para asegurar el cierre de velcro.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Protección de cabeza (cascos)

- Los cascos deberán estar fabricados con cuero de alta calidad, tales como piel de vaca o de Cuero de Grado-A, y contener una sola pieza inyectada de espuma de un espesor de 1 centímetro.
- Deben tener protectores de las mejillas y un respaldo ajustable y cierre de velcro en la barbilla.
- El casco deberá ser de color rojo o azul, el total de rojo o azul debe representar un mínimo del 60% de la superficie exterior total.
- La combinación de rojo y azul en los cascos está prohibida.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Protecciones de rodillas

-Las protecciones de la rodilla deberá estar hechas de neopreno con un relleno de espuma de 1-centímetro de espesor. Podrán ser negro o del color asignado rojo o azul.

Espinilleras

- Deberán ser de neopreno con un relleno de espuma de 1 centímetro de espesor.
- Pueden contener un refuerzo adicional de cuero para cubrir y reforzar el relleno.
- Las protecciones de espinillas de Muay Thai o kick Boxing no se permiten en los eventos organizados por FILA-FELODA.
- Las espinilleras serán completamente rojas o azules, o con neopreno negro o cuero rojo o azul.
- La mezcla de rojo y azul en estas protecciones están prohibidas.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Anuncio y comienzo del combate, (art. 18)

- 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 árbitro central inspeccionará su uniforme y su equipo de protección y le dará **2 minutos** para cambiarse en caso de que estos no sean los aprobados en el presente reglamento.
- En caso de que el luchador no regrese con el uniforme y el equipo de protección adecuado, perderá el combate por incomparecencia.
- El árbitro central, inspeccionará a los luchadores para asegurarse de que no están sudorosos ni cubiertos con ninguna sustancia grasienta o pegajosa.
- Una vez realizada la inspección por parte del árbitro central, los luchadores se saludan, se chocan los guantes, el árbitro pronuncia la palabra **"Ready" o "Listos"** y comienzan cuando el árbitro pita el silbato.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Reinicio del combate, POSICIONAMIENTOS, (art. 19)

- Posición neutra
- Guardia abierta
- Posición de reanudación lateral
- Montada
- Espalda

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 sera descalificado del combate. Se recomienda en este caso visionar el video por el Juez-árbitro, juez de tapiz y Controlador y tomar la decisión correspondiente.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Salida de los Límites, (art. 20)

- Si desde una posición de pie, un competidor toca el área de protección con cualquier parte de un pie, su oponente recibirá 1 punto.
- El árbitro central parará la lucha y reanudará en el centro del tapiz en Pos. Neutra.
- Cuando la acción empieza de pie y termina en el suelo (cuando cualquier parte del cuerpo de cualquiera de los competidores toque el tapiz) el competidor que toque la línea de protección primero perderá un punto. El arbitro central parará la pelea y los competidores volverán los a la posición neutra de pie.
- Cuando los competidores están luchando en el suelo **sin control**, fuera de los limites del tapiz, y cualquier parte de ambos competidores no este tocando dentro del circulo central del tapiz o cualquier parte del cuerpo toque fuera de la línea de protección. El árbitro central parará el combate y reanudará el mismo en posición neutra.

Notas:

- Si un competidor huye del tapiz -de pie o en el suelo- se amonestará inmediatamente y 1 punto será dado a su oponente.
- Si un competidor toca fuera de zona a propósito para escapar de una sumisión será descalificado.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Golpes legales, (art. 21)

-Se permite un contacto completo para todas las divisiones por edad.

Posiciones de pie

- Golpes con los puños al cuerpo y a la cabeza
- Codo al cuerpo (pero no puntúan)
- Rodillas al cuerpo, al muslo y a la cabeza
- Patadas a los muslos, el cuerpo y la cabeza

Posición en suelo

- Golpes con los puños al cuerpo y la cabeza
- Rodillas al muslo y al cuerpo
- Patadas al muslo y al cuerpo



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Golpes ilegales, (art. 22)

Los competidores tienen prohibido golpear a los siguientes objetivos:

- A lo largo de la columna vertebral
- Riñones
- Parte posterior de la cabeza
- Cuello
- Garganta
- Ingle
- Las rodillas y por debajo de ellas

Los golpes en las espinillas sólo se permitirán en un intento de ejecutar un barrido



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Puntuación para las acciones, (art. 23)

- Los puntos serán únicamente atribuidos si el luchador puede mantener la posición de control dominante durante al menos **3 segundos**.
- Proyecciones (1 punto), igual Lucha Grappling
- Posiciones dominantes (2, 3 y 4 puntos), igual Lucha Grappling
- Raspado o inversión, (1 punto), igual Lucha Grappling

Puntuación por Técnicas de Golpeo, 1 punto

Para una acción de golpeo puntue, debe alcanzar un objetivo legal con fuerza, con precisión, sin golpear la protección, y deben tener un efecto visible sobre el oponente. Los golpes sólo están permitidos con la zona de los nudillos del guante cerrado de cualquiera de las manos o el área de relleno de la espinillera, el empeine o la rodilla de la pierna también se les permite.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

-Si un golpe es bloqueado por el brazo del oponente o la espinilla, por lo general no anota. Sin embargo, si un golpe al bloqueo es tan poderoso que si hace que el oponente pierda el equilibrio el equilibrio, se podrá anotar.

-Ataques simultáneos (intercambio de golpes) y golpes ejecutados mientras se proyecta al adversario o cae no cuentan.

Knockdown o KO Técnico (TKO), 4 puntos

-Cuando un luchador en el combate llega a una posición de superioridad por la ejecución de un golpe o proyección autorizados, y donde el otro no puede defenderse de los golpes. El árbitro central deberá proceder y estar preparado para parar el combate en cualquier momento si el luchador no puede defenderse por sí mismo o recibe **tres golpes consecutivos sin protección a la cabeza**.

-El árbitro central a continuación, comprobará el estado del luchador golpeado y con cuidado determinar si la asistencia médica es necesaria o no.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Notas:

- Cualquier técnica iniciada en el límite del tapiz pero aterrizando fuera de él se considerarán válidos y se concederán los puntos correspondientes. Por el contrario, cualquier ataque iniciado una vez que los atletas están fuera de los límites, **se penalizará al atacante**.
- Cualquier técnica iniciada en el momento que suena el gong será considerada válida y se le otorgarán los puntos correspondientes.
- En cualquier ataque iniciado después que haya sonado el gong, **se penalizará al atacante**.
- Los golpes de codo al cuerpo están permitidos pero no puntúan.
- Los golpes permitidos ejecutados por el luchador que esta debajo en el suelo no puntúan.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Interrupción por lesión o hemorragia, (art. 24)

-Igual que en Lucha Grappling

Interrupciones de la lucha, (art. 25)

-En caso de que exista un problema de funcionamiento o mala colocación del uniforme que influya en la protección del luchador, el árbitro central pronunciara un "**No te muevas**", tocando a los dos luchadores y ordenando que se detengan. Ambos competidores deberán dejar de moverse inmediatamente y mantenerse lo más estables posibles hasta que el árbitro ordene reanudar la lucha.

-En el caso de que el casco de la cabeza se caiga durante una maniobra de sumisión, el árbitro central, no parara la pelea pero debiera estar listo para dar la alarma en cualquier momento con el fin de proteger al luchador de cualquier golpe sin protección a la cabeza.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

- Si el sistema de puntuación electrónica llega a ser defectuoso durante un combate, el presidente del tapiz debe anunciar un minuto de descanso y ver si el sistema puede ser reparado.
- Si el sistema no puede ser reparado durante el tiempo de descanso, pero los resultados están apuntados o retenidos en el marcador, los árbitros laterales usaran banderas de mano para marcar el resto del partido.
- Si el sistema no puede ser reparado durante el tiempo de descanso y los resultados no se han guardado o anotado, entonces el combate deberá ser suspendido y reprogramado no antes de 15 minutos después del momento de la detención.

Criterios de Decisión, (art. 26)

- Si el marcador está empatado al final del tiempo reglamentario, el ganador será determinado por los siguientes criterios:
 1. El atleta con el menor número de amonestaciones
 2. El atleta con el mayor valor de los puntos
 3. El atleta que puntuó por última vez



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Prórroga, (art. 27)

- La prórroga comienza al final del tiempo reglamentario en caso de igualdad 0-0. La prórroga dura 1 minuto para todas las categorías de edad y el vencedor será determinado por la mayor puntuación obtenida al final del período.
- En caso de que el marcador está empatado de nuevo, el luchador que marcó el último punto en el tiempo extra gana el combate.
- Si no hay puntos en la prórroga, los árbitros centrales y laterales designar el vencedor levantando el brazo con el color correspondiente a la orden del Jefe de Tapiz.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Técnicas y Acciones ilegales (I)

- Golpes en el cuello, la garganta, la columna vertebral, riñones, articulaciones, ingle y o debajo de la rodilla.
- Patadas y rodillazos en la cabeza estando en el suelo (de cualquier atleta)
- Codazos a la cabeza
- Golpeo de puños de martillo.
- Lanzar patadas al oponente estando en el suelo
- Pisar cabeza o cuello
- Intencionalidad en romper huesos o articulaciones (p.ej: no dar el tiempo suficiente al oponente para palmear en situaciones de sumisión)
- Cabezazos y golpes maliciosos.
- Morder
- Meter los dedos en el ojo, oreja nariz o boca del oponente
- Tirar del pelo, nariz, orejas o atacar a la ingle
- Slams por encima de la cintura en defensa de sumisión.
- Clavados de proyecciones sobre la cabeza.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Técnicas y Acciones ilegales (I)

- Slams-Proyecciones agarrando la cabeza o el cuello y caer con la rodilla sobre el oponente.
- Back splashes o Senton Splash. Ésta ilegalidad se da cuando uno de los luchadores pasa a la espalda estando de pie y el otro salta hacia atrás, es la misma ilegalidad si estando de pie un luchador salta a guardia y el contrario salta hacia adelante.
- Uso de los dedos en técnicas de estrangulación en la garganta/tráquea
- Torsión de la cabeza, cuello y llaves de pierna en torsión
- Llaves de talón interiores o exteriores
- Giro de mandíbula-barbilla
- Crucifijo - Llave Nelson completa - Neck cranck
- Manipulación de pequeñas articulaciones
- Coger menos de 4 dedos de la mano o del pie
- Usar sobre la piel cualquier tipo de sustancia, linimento, vaselina o utilizar gasas o cualquier tipo de material de protección sin la autorización del Jefe Médico de acuerdo con el Árbitro.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

Composición del Cuerpo Arbitral, (art. 33)

-El cuerpo arbitral de cada combate consistirá en un jefe de tapiz, un juez o árbitro central y tres jueces laterales. El juez central estará de pie en el círculo central de frente al personal de mesa, mientras que los tres jueces laterales están sentados a cada lado del tapiz.

En las competiciones oficiales, los miembros del cuerpo arbitral no podrán ser de la misma Federación Autonómica que los luchadores combatientes o arbitrar en luchas en las que intervengan luchadores de esa comunidad.

-Las indicaciones verbales usadas por el árbitro central durante las luchas se harán de acuerdo a las Reglas Nacionales de Arbitraje. En cualquier momento en que la lucha deba ser detenida, el árbitro central deberá decir "Stop " y separar a los luchadores tocándolos.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

El árbitro central, (art. 36)

- Interrumpirá el combate imponiendo las penalizaciones y declarando a los vencedores legítimos.
- Es el responsable de conceder los puntos en la lucha de Grappling, (proyecciones, posiciones de control dominantes, escapes y raspados).
- Las indicaciones verbales usadas por el árbitro central durante las luchas se harán de acuerdo a las Reglas Nacionales de Arbitraje. En cualquier momento en que la lucha deba ser detenida, el árbitro central deberá decir "Stop " y separar a los luchadores tocándolos.

Los árbitros laterales, (art. 37)

Los árbitros laterales deberán permanecer uno en cada lado del tapiz y sujetar los dispositivos de puntuación en sus manos.

- Controlarás, supervisarán el tapiz y el área circundante (sobre todo asegurándose de que no hay personas no autorizadas junto al tapiz, excepto los entrenadores).
- Observar a los luchadores durante los combates y los descansos.
- Moverse a lo largo de su lado para maximizar la visibilidad de los luchadores que estén combatiendo en ese momento.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

El jefe de tapiz, (art. 38)

El jefe de tapiz se sienta en la mesa de puntuación y supervisa el trabajo del árbitro central, los árbitros laterales y del personal de mesa indicado para cada combate.

Las labores específicas del juez del tapiz son:

- Escribir los puntos marcados sobre la planilla.
- Controlar el tiempo y el marcador.
- Interrumpir el combate tirando una esponja al tapiz para llamar al árbitro central y a los árbitros laterales en caso de que necesite hacer una consulta.
- Declarar la prórroga en caso de 0-0.
- Declarar una prórroga en caso de empate de puntos.
- Confirmar el vencedor al juez central para que pueda levantar la mano del vencedor.
- Confirmar la clasificación de puntos al anotador de acuerdo con la carta de puntuación.
- Confirmar las penalizaciones y los puntos otorgados por el árbitro central al anotador de puntos.
- Firmar la planilla al final del combate.



Federación Madrileña de Lucha

J. David García Castilla - Árbitro Internacional
Enero 2013

¡ ¡Gracias!!