



# **Prontuario Reglamentario** **de Grappling**

*No Gi - Gi*

**Enero 2015**

*Versión 1.2*

[www.fmlucha.es](http://www.fmlucha.es)  
**Federación Madrileña de Luchas Asociadas**  
**Colegio Oficial de Jueces-Árbitros**  
Avda. Salas de los Infantes nº 1, 1ª Planta 28034 Madrid  
Twitter: [@fmlucha.es](https://twitter.com/fmlucha.es)



## **Introducción**

El presente prontuario está dirigido tanto para Competidores, Entrenadores y Jueces-Árbitros y porqué no, al público en general, a veces desconocedor de las reglas o señalizaciones de los Jueces-Árbitros.

En este sentido, el objetivo pretendido es facilitar una guía rápida con aspectos aclaratorios sirviendo de apoyo, fortalecimiento y mejor entendimiento de la norma aplicable en competiciones oficiales, disminuyendo interpretaciones variopintas y por consiguiente, las controversias. Para ello, se omiten las partes organizativas a saber, control médico, doping, pesajes, hojas de puntuación, etc. debiendo consultarse la reglamentación y circulares de la Federación organizante.

La formación arbitral en la disciplina que nos ocupa y dentro del programa de la Federación Madrileña, se complementa con diversas actividades prácticas durante el año deportivo para ofrecer una formación integral y proactiva, constituyendo sinergias como aprendizaje esencial y permanente.

No debemos olvidarnos que el conjunto de normas reguladoras de este deporte es una materia viva, es decir, en permanente evolución. Los cambios suelen estar destinados para aumentar la espectacularidad de los combates haciéndolos más atractivos para deportistas y espectadores. Por lo tanto, hay que aceptar la introducción de futuras variantes con el fin de corregir aspectos e imprimir ciertos dinamismos basados entre la fuerza y la técnica, el ataque y la defensa. La finalidad es conseguir un perfecto equilibrio entre contendientes y espectáculo.

El texto ha sido realizado según fecha de publicación, no contemplándose posibles cambios posteriores. Tampoco se pretende en ningún caso, sustituir la reglamentación Internacional, Nacional o Autonómica y por lo tanto, deberá cotejarse con el Reglamento correspondiente en vigor, único documento válido aplicable en los eventos deportivos oficiales.

Espero que esta guía sea de utilidad y cumpla su objetivo principal, ser una herramienta práctica y eficaz.

José David García Castilla



### **Uniformidad del Cuerpo Arbitral**

- Polo negro de manga larga o corta, pantalones negros con un cinturón negro, zapatillas negras y calcetines negros.
- Silbato.
- Dos puñetas/muñequeras, una de color rojo y otra azul que portarán en las muñecas izquierda y derecha respectivamente.
- Dos tarjetas, una de color amarillo y roja.
- Moneda figurando en cada lado el color rojo y azul, (prórrogas).



### **Composición del Cuerpo Arbitral**

- Juez Árbitro. *Posición centro del tapiz. Dirigirá el combate.*
- Juez de tapiz. *Posición en mesa. Anotará puntuaciones en planilla, controlará los tiempos y apoyará al Juez Árbitro.*

### **Vestimenta de los Grapplers**

- “No-Gi”

El primer luchador deberá aparecer en el borde del tapiz con un uniforme con 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, deberá contener al menos un 60% del color asignado. La mezcla de rojo y azul en la camiseta está prohibida. 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 y no contendrán botones, cremalleras y bolsillos que puedan producir, lesiones.

Las mallas ajustadas cortas están permitidas, pueden usarse solas o debajo de los pantalones cortos. Están permitidas las rodilleras ligeras sin refuerzos metálicos.

- “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 Gi debe estar hecho de algodón o materia semejante y encontrarse en buen estado. No pueden ser demasiado grueso ni tieso hasta el 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 deberá exceder de los 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, puede afectar la capacidad del adversario para hacer los agarres y movimientos. El cinturón estará atado y 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.

### **Duración del combate**

- En Cadetes, Júniors y Séniors son 5 minutos, (\*).
- En Benjamines, Escolares y Veteranos son 4 minutos, (\*).

(\*). No hay distinción entre géneros, (masculino/femenino)

### **Posiciones de salida y reinicio del combate**

- Posición neutra pie. Inicio del combate o salidas sin control en pie o suelo del tapiz.



- Reinicio en guardia abierta. Salidas del tapiz en suelo con control no dominante. Podrán puntuarse todas las posiciones de control dominante.



- Reinicio en control lateral. Salida del tapiz en suelo con control dominante lateral o norte-sur. Sólo podrán puntuarse los controles dominantes de montada/total o trasera.



- Reinicio en montada. Salida del tapiz en suelo con control dominante en montada. Sólo podrán puntuarse el control dominante trasero.





- Reinicio en control trasero. Salida del tapiz en suelo con control dominante en trasera. No podrán puntuarse ningún control dominante.



### **Puntos técnicos**

- Derribos, 1 punto. Todo derribo junto a un control posterior mantenido durante al menos 3 segundos. Si es realizado junto a control dominante, sumarán el punto de derribo y la del control dominante correspondiente.



*Nota: En los derribos no es necesario liberar la cabeza controlada por el adversario para puntuar.*

- Control dominante lateral o norte-sur (línea), 2 puntos



*Nota: Control obligado durante al menos 3 segundos.*

- Control dominante en Montada/Total, 3 puntos



*Nota: No son necesarios ganchos. Control obligado durante al menos 3 segundos. Válida montada inversa.*

- Control dominante trasero, 4 puntos



*Nota: Son necesarios ganchos. Control obligado durante al menos 3 segundos. Puede realizarse tanto en pie como en suelo.*



➤ Inversión/raspado, 1 punto

*El luchador dominado que desde una posición de control dominante por parte del adversario consigue directamente mediante una inversión/raspado una posición ventajosa (control dominante/guardia abierta) y mantiene el control durante al menos 3 segundos. A los puntos de la posición dominante alcanzada, en caso de producirse, se añadirá el punto de inversión/raspado. También recibirá un punto el luchador que desde la guardia consiga realizar la inversión/raspado y mantenerla durante al menos 3 segundos.*



➤ Control-No control señalización del Juez-Árbitro

Control



Sin control



*Nota: El Juez-Árbitro podrá realizar un conteo de los segundos realizando movimientos con el brazo del color correspondiente al Grappler dominante entendiéndose como posición de control.*

**Observaciones**

*-Todas las acciones técnicas puntuables deben mantenerse durante al menos 3 segundos.*

*-Sólo podrán puntuarse por control dominante en forma ascendente (2, 3 ó 4 puntos) cambiando a un control dominante superior manteniéndose en cada uno de ellos 3 segundos pero nunca de forma descendente (4, 3, 2 puntos). En éste último caso, sencillamente no puntuará.*

*-El avance y puntuación de las posiciones dominantes de control (ascendente) se interrumpe si el Grappler dominado consiguió alcanzar o restablecer en una posición neutra (en tierra con guardia cerrada o en pie con posición neutra) durante 3 segundos. En estos casos, podrán puntuarse nuevamente los controles dominantes de forma ascendente. Importante, no existe restablecimiento en la guardia semicerrada, media guardia ni en guardia mariposa, sólo en las descritas.*

*-Cuando se establece un control durante el combate en suelo al borde de las zonas de pasividad y protección, al menos un punto de apoyo del Grappler dominante debe encontrarse dentro de los límites del tapiz.*



### Única diferencia entre No-Gi y Gi

**-No Gi.** Los saltos a guardia/tirarse a guardia serán penalizados con 1 punto en contra del luchador que lo ejecute, continuando el combate (en ningún caso se interrumpe).

**-Gi.** Los saltos a guardia/tirarse a guardia no serán penalizados con 1 punto en contra del luchador que lo ejecute, continuando el combate (en ningún caso se interrumpe).

### Posición Neutra/Tipos de Guardias, (sin puntuación)

	<p><i>Posición neutra</i> Comienzo del combate o salidas del tapiz sin control. (* Restablece puntuaciones en controles dominantes si se mantiene durante 3 segundos)</p>
	<p><i>Guardia cerrada</i> (* Restablece puntuaciones en controles dominantes si se mantiene durante 3 segundos)</p>
	<p><i>Guardia semicerrada</i> No restablece puntuaciones de controles dominantes en ningún caso</p>
	<p><i>Media Guardia</i> No restablece puntuaciones de controles dominantes en ningún caso</p>
	<p><i>Guardia mariposa</i> No restablece puntuaciones de controles dominantes en ningún caso</p>

### Otras situaciones durante el combate

- **Catch.** Si un luchador intenta llevar la acción fuera de los límites del tapiz para escapar de un intento de sumisión, el luchador que huya perderá el combate por "Catch". Se recomienda, si se dispone en estos casos, visionar el vídeo por el Juez-árbitro, Juez de tapiz y Controlador tomando la decisión correspondiente.





- **Stalemate.** Si ambos luchadores se encuentran en una situación de igualdad después de un ataque manteniéndose, sin progresos técnicos o posiciones de guardia, ambos luchadores deberán iniciar el combate desde la posición neutra.



- Señalización del Juez-Árbitro en salidas del tapiz



### **La Pasividad**

Cuando la acción no avance, el árbitro debe estimular a los Grapplers verbalmente ("Acción" o "Abra" Rojo/Azul) *sin interrumpir el combate*. En caso contrario, deberá penalizarse aplicando la pasividad correspondiente.

#### -Ejemplos

- 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.
- 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 del combate.
- Abusar de los tiempos muertos.

**Atención:** Hay que entender la lucha en suelo, los progresos son lentos y necesarios para fijar controles sobre el adversario.

#### -Aplicación de la pasividad

- ✓ El primer aviso es verbal.
- ✓ 1ª pasividad, 1 punto en contra.
- ✓ 2ª pasividad, 1 punto en contra, (recomendado llamar al Controlador).
- ✓ 3ª pasividad, descalificación, (recomendado Controlador presente).

#### -Señalización arbitral de pasividad





### **Presas ilegales:**

-Si un luchador resulta lesionado tras una técnica ilegal y no continua el combate, el luchador responsable de la lesión pierde el combate.

-Cuando se comete una técnica ilegal, se parará el combate indicando la amonestación y se anotarán los puntos, avisando al luchador que ha cometido la ilegalidad y el combate se reanudará en la posición según el artículo 21.

-En las advertencias verbales nunca se detendrá el combate, sólo cuando un luchador sea penalizado.

### **-Ejemplos**

- 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 derivados.
- Neck Crank, Crucifijo, Doble Nelson...
- Insultos, discusiones...

### **Aplicación de las técnicas ilegales**

- ✓ 1ª infracción, 1 punto en contra.
- ✓ 2ª infracción, 1 punto en contra, *(Recomendado llamar al Controlador)*
- ✓ 3ª pasividad, descalificación, *(Recomendado Controlador presente)*.

### **-Señalización del Juez-Árbitro por técnica ilegal**



### **Criterios de decisión**

Se aplicarán en caso de empate exceptuando la igualdad a cero puntos (prórroga). En estos casos el ganador será determinado según el siguiente criterio,

- El Atleta con el menor número de amonestaciones.
- El Atleta con el menor número de técnicas ilegales.



- El Atleta con la técnica puntuada de mayor valor técnico.
- El Atleta que puntuó por última vez.

### **Prórroga**

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

- La prórroga dura 1 minuto para todos los grupos de edad y género.
- El luchador que gane el primer punto, gana el combate, (punto de oro).
- El período comienza en la posición de guardia abierta en el suelo o posición neutra de pie. El Grappler obtiene el derecho a elegir su posición mediante sorteo, (moneda con el color rojo y azul a cada lado).
- Si no hay puntos al final de la prórroga, 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.

### **Reclamación y petición de vídeo**

Una reclamación podrá ser solicitada por el Controlador o Entrenador en nombre de un luchador si se considera la existencia de algún error de arbitraje. Ninguna reclamación podrá presentarse cuando finalice el combate.

Para realizar una petición, el Entrenador lanzará una esponja al centro del tapiz y siempre dentro de los 10 segundos después de la valoración o no de la acción a reclamar. El árbitro central interrumpirá el combate tan pronto como sea posible y preguntará al luchador si desea reclamar, si es rechazada continuará el combate según el artículo 15. En caso de ser aceptada por el Grappler, ambos deportistas se sentarán de cara a la mesa del Juez de Tapiz y el vídeo será visionado por el Controlador, Juez de Tapiz y Árbitro Central emitiendo un fallo definitivo, en caso de desacuerdo, el Controlador tendrá prevalencia.

En el caso de que la reclamación prospere, se adecuará el marcador y se devolverá la esponja a su esquina, en caso contrario, se otorgarán 3 puntos a su oponente y no será devuelta la esponja, no pudiendo realizar una nueva petición durante ese combate.

Importante: Sólo las acciones técnicas o situaciones podrán reclamarse. Están excluidas las amonestaciones, pasividades o técnicas ilegales.

### **Puntos de clasificación/Tipos de Victorias**

- 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/prórroga, (2 puntos)

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

*Nota: No son lo mismo los puntos técnicos marcados durante el combate que la puntuación de clasificación o tipos de victorias. Éstos últimos se tienen en cuenta para Rankings o determinación del vencedor en una liga, (todos contra todos). Sólo en casos de empate en los puntos de clasificación, podrán computarse los puntos técnicos siguiendo el criterio de decisión a tenor del artículo 19 del reglamento.*