

REGLAMENTO GRAPPLING PROFESIONAL

ARTICULO 1° PRÓPOSITO

1.1 Los dos competidores empiezan de pie siendo el objetivo llevar al suelo al adversario y aplicarle técnicas para vencer por sumisión o bien por mayor número de puntos.

ARTICULO 2° AREA DE COMPETICIÓN

2.1 El área de competición es un tatami cuadrado de 5 x 5 metros, además tendrá que tener alrededor un margen de seguridad mínimo de un metro.

ARTICULO 3° PANEL ARBITRAL

3.1 La competición contará con un árbitro principal y dos jueces de mesa.

3.2 El árbitro principal se encargará de otorgar los puntos y de sancionar. También iniciará y detendrá la competición.

3.3 Los jueces de mesa se encargarán de anotar las puntuaciones en las fichas de resultados, controlar el tiempo y anotar en el marcador los puntos y las ventajas.

ARTICULO 4° TÉCNICAS PUNTUABLES

4.1 PROYECCIÓN (2 puntos). Puntuará cuando uno de los luchadores derribe al otro mediante cualquier técnica de proyección.

4.1.1 Si se logra caer en posición montada serán 4 puntos.

4.2 RASPADO (2 puntos). Puntuará cuando desde la posición de guardia logramos derribar al adversario y así lograr cambiar la situación del combate.

4.3 INVERSIÓN (2 puntos). Movimiento mediante el cual cambiamos completamente la situación del combate (la invertimos) pasando a estar de una posición, a la contraria.

4.4 PASAR LA GUARDIA (3 puntos). Se entiende por pasar la guardia el hecho de salirse y pasar completamente de posición de guardia.

4.5 RODILLA EN ESTÓMAGO (2 puntos). Se puntuará cuando logramos mantener 3 segundos la rodilla encima del estómago del adversario mientras este tiene la espalda en el suelo. Será necesario tener la otra rodilla levantada para puntuar.

4.6 POSICIÓN DE MONTADA (4 puntos). Posición de montada es aquella en la que nos subimos montados encima del adversario mientras este tiene la espalda completamente en el suelo.

4.7 ESPALDAS (4 puntos). Puntuaremos cuando logremos ponernos en la espalda del contrincante con los dos ganchos metidos sobre sus piernas.

4.8 Todas las técnicas anteriormente mencionadas deberán (menos la proyección) aguantarse un mínimo de 3 segundos para que puntúen.

4.9 VENTAJA es toda llave o movimiento de puntuación realizado pero no aguantado el suficiente tiempo como para puntuar o finalizar al adversario.

4.10 En caso de empatar por puntos al final del combate vencerá quien haya conseguido el mayor número de ventajas.

ARTICULO 5º ACCIONES PROHIBIDAS

5.1 Las siguientes acciones están prohibidas:

- Morder
 - Atacar a los ojos
 - Agarrar del pelo
 - Romper los dedos
 - Golpear voluntariamente
 - Luxar el cuello o columna vertebral

5.1.1 Estas acciones serán sancionadas con la exclusión.

5.2 Las acciones que denoten reiterada poca deportividad en alguno de los competidores podrán ser sancionadas con la pérdida de puntos al segundo aviso.

- Rechazar el combate (-2 puntos).
 - Golpes involuntarios (-1 punto).
 - Falta de respeto al adversario o al árbitro (-2 puntos).
 - Intentar salir del área de combate (-2 puntos).
 - Agarrar del short (-1 punto).

5.2.1 Recibir un tercer aviso será sancionado con la exclusión.

ARTICULO 6º DURACIÓN DEL COMBATE

6.1 Los combates serán de 5 minutos de duración.

6.2 En caso de empate se hará una prórroga de 2 minutos.

ARTICULO 7º CATEGORÍAS DE PESOS

7.1 Las categorías de pesos son las siguientes:

LIGERO -66 kg.
LEVE 66 kg. a -77 kg.
MEDIO 77 kg. a -88 kg.
SEMI-PESADO 88 kg. a -99 kg.
PESADO +99 kg.

ARTICULO 8° EQUIPAMIENTO DE LOS DEPORTISTAS

8.1 La vestimenta que utilizarán los deportistas serán pantalones cortos ajustados al cuerpo.

8.2 Se autoriza a los deportistas a utilizar camiseta tanto de manga corta como larga.

8.2.1 No será sancionado el hecho de agarrar de la camiseta.

8.3 Las prendas deberán cumplir con los requisitos descritos en los artículos 3.1 y 3.2 del Reglamento del Departamento de GRAPPLING y VALE TUDO F.I.D.A.M.

8.4 Se autoriza el uso de rodilleras acolchadas.

8.5 Quedan prohibidos los objetos metálicos que puedan dañar al adversario y las grasas que dificulten el agarre.

ARTICULO 9° PARTICIPANTES

9.1 Los deportistas que deseen participar en competencias de GRAPPLING PROFESIONAL deberán poseer el Pasaporte Deportivo del Departamento GRAPPLING y VALE TUDO F.I.D.A.M.

9.2 El Departamento GRAPPLING y VALE TUDO F.I.D.A.M. establecerá los criterios de admisión de los deportistas al ámbito profesional.

ARTICULO 10° RANKING

10.1 Se confeccionará un ranking con los deportistas que se actualizará semanalmente.

10.2 El tiempo máximo que podrá estar un deportista sin defender frente a un aspirante su título será de tres meses.

REGLAMENTO VALE TUDO

ARTICULO 1° PROPÓSITO

1.1 Dos competidores compiten en un octógono aplicando técnicas de golpes, patadas, luxaciones y estrangulaciones tanto de pie como en el suelo.

ARTICULO 2° AREA DE COMPETICIÓN

2.1 El área de competición tendrá 4, 6 u 8 lados y estará diseñado para mantener a los deportistas dentro de esa área.

ARTICULO 3° PANEL ARBITRAL

3.1 La competición contará con un árbitro principal y dos jueces de mesa.

como separar a los deportistas o detener el combate cuando la integridad física de uno de ellos corra peligro.

3.3 Los jueces de mesa se encargarán de controlar el tiempo y supervisar las acciones de los deportistas.

ARTICULO 4º RESULTADO DE LOS COMBATES

4.1 Los combates tendrán como vencedor al deportista que consiga:

- K.O.
 - Abandono por sumisión.
 - Abandono por decisión del entrenador.
 - Decisión del árbitro y médico.

ARTICULO 5º ACCIONES PROHIBIDAS

5.1 Las siguientes acciones están prohibidas:

- Morder
 - Golpear o presionar los ojos
 - Agarrar del pelo
 - Introducir los dedos en los orificios nasales, boca u orejas.
 - Luxar los dedos
 - Golpear en la columna vertebral, parte posterior de la cabeza, garganta y zona púbica
 - Proyectar y/o luxar el cuello o columna vertebral
 - Golpear con las piernas y rodillas la cabeza cuando un competidor está en el suelo o arrodillado.
 - Golpear con los codos y la cabeza.
 - Golpear con los talones la zona lumbar cuando ambos competidores están en el suelo.
 - Presionar en el hueco de las clavículas.
 - Intentar arrojar al oponente fuera del ring.
 - Agarrar del short.
 - Agarrar las cuerdas del ring.
 - Insultar al oponente o conducta inadecuada
 - Atacar al oponente durante los descansos, después de sonar la campana, o bajo el cuidado del árbitro.
 - Escupir.
 - Pisar cualquier parte del cuerpo cuando un competidor está en el suelo o arrodillado.

5.1.1 Estas acciones serán sancionadas con la exclusión.

5.2 Las acciones que denoten reiterada poca deportividad en alguno de los competidores podrán ser sancionadas con la exclusión al segundo aviso.

- Rechazar el combate
 - Falta de respeto al adversario o al árbitro

- Agarrar del short

ARTICULO 6º DURACIÓN DEL COMBATE

6.1 Los combates tendrán la duración de 3 asaltos de 5 minutos con 2 minutos de descanso entre asaltos.

ARTICULO 7º CATEGORÍAS DE PESOS

7.1 Las categorías de pesos son las siguientes:

LIGERO -70 kg.
SUPERLIGERO..... 70 kg. a -75 kg.
LEVE 75 kg. a -80 kg.
MEDIO 80 kg. a -85 kg.
SEMI-PESADO 85 kg. a -90 kg.
PESADO 90 kg. a -100 kg.
SUPERPESADO + 100 kg.

ARTICULO 8º EQUIPAMIENTO DE LOS DEPORTISTAS

8.1 La vestimenta que utilizarán los deportistas serán pantalones cortos ajustados al cuerpo.

8.2 Utilizarán guantillas para las manos, protector bucal y coquilla.

8.3 Se autoriza a los deportistas a utilizar camiseta tanto de manga corta como larga.

8.3.1 No será sancionado el hecho de agarrar de la camiseta.

8.4 Las prendas deberán cumplir con los requisitos descritos en los artículos 3.1 y 3.2 del Reglamento del Departamento de GRAPPLING y VALE TUDO F.I.D.A.M.

8.5 Se autoriza el uso de rodilleras acolchadas.

8.6 Quedan prohibidos los objetos metálicos que puedan dañar al adversario y las grasas que dificulten el agarre.

ARTICULO 9º PARTICIPANTES

9.1 Los deportistas que deseen participar en competiciones de VALE TUDO deberán poseer el Pasaporte Deportivo del Departamento de GRAPPLING y VALE TUDO F.I.D.A.M.

9.2 El Departamento de GRAPPLING y VALE TUDO F.I.D.A.M. establecerá los criterios de admisión de los deportistas al ámbito profesional.

ARTICULO 10º RANKING DE DEPORTISTAS

10.1 Se confeccionará un ranking con los deportistas que se actualizará semanalmente.

10.2 El tiempo máximo que podrá estar un deportista sin defender frente a un aspirante su título será de tres meses.

ARTICULO 11° SEGURIDAD DE LOS DEPORTISTAS

11.1 Los combates se detendrán siempre que haya un corte o herida abierta para que el médico supervise y decida si el deportista puede continuar.

11.2 No podrá dar comienzo una velada sin la presencia en el local de:

- Un Médico.
- Una ambulancia.
- Camilla situada debajo del ring.

11.3 Un examen médico tendrá lugar en el pesaje, en el cual el Médico certificará que los deportistas están en perfectas condiciones para competir. Asimismo deberá indicar en el Acta de Pesaje su nombre, apellidos, número de Colegiado y de licencia.

11.4 El médico deberá dar su opinión cuando sea requerido por el Árbitro sobre el estado de los competidores. Asimismo podrá avisar al Árbitro de cualquier anomalía que pudiera observar en algún deportista y conjuntamente con el Árbitro acordará la parada del combate si fuera necesario.

11.5 El médico tendrá la obligación inexcusable de comprobar con posterioridad a los combates y antes de abandonar el local, que todos los participantes se encuentran en un estado satisfactorio. Realizará las curas o suturas que fueran precisas y extenderá el oportuno volante para ingreso o atención en Centro Médico de cualquier lesionado, acompañándole en caso necesario.

11.6 El Médico examinará inmediatamente después del combate a cualquier competidor que haya perdido antes del límite por K.O.

En caso que se hubiera producido pérdida de conocimiento, desorientación tempo-espacial o cualquier otro síntoma de alteración neurológica, aún cuando posteriormente se hubiera recuperado, procederá obligatoriamente a su inmediata hospitalización (cumplimentando a tal objeto el correspondiente Parte de Accidente de la M.G.D.) en periodo de observación preventiva, sometiéndole a las pruebas oportunas.

11.7 En el tiempo de descanso, sin requerimiento del Árbitro, pero avisando a éste, podrá examinar al competidor que considere en mal estado y en caso necesario recomendará al Árbitro la suspensión del combate.