

GLOBAL GRAPPLING SERIES

LIBRO DE REGLAS

REGLAS OFICIALES — EDICIÓN 2026

Traducción al castellano del documento oficial “Global Grappling Series Rulebook — 2026 Edition”. En caso de discrepancia entre traducciones, prevalece la versión oficial en inglés.

PRÓLOGO

El grappling admite técnicas y agarres derivados de todos los deportes de lucha, incluidas la lucha libre y la lucha grecorromana, y posee uno de los reglamentos más permisivos entre ellos. Dado que la mayor parte de la acción se desarrolla en el suelo, el grappling puede considerarse uno de los deportes de lucha más seguros de practicar.

De acuerdo con la filosofía general del deporte, los atletas deben sostener los valores de la deportividad y el juego limpio, y nunca deben lesionar intencionalmente a otro atleta durante la competencia.

Estas Reglas, que pueden revisarse periódicamente a la luz de su aplicación práctica, deben ser conocidas y aceptadas por todos los atletas, coaches, árbitros y oficiales. Exigen que todos los participantes del deporte compitan con total honestidad, integridad y juego limpio, en interés del deporte y de sus espectadores.

REGLAS GENERALES

Artículo 1 — Objeto

Las presentes Reglas de la Global Grappling Series establecen los requisitos uniformes que rigen la organización y el desarrollo de las competencias de grappling dentro de la Global Grappling Series.

Las Reglas tienen los siguientes objetivos:

- definir las condiciones prácticas y técnicas bajo las cuales se desarrollan los combates;
- establecer el formato de competencia, los métodos para determinar al ganador y la clasificación de los atletas;
- establecer el sistema de puntuación de las acciones y posiciones técnicas;
- definir las infracciones, amonestaciones, penalizaciones y descalificaciones;
- especificar las acciones técnicas permitidas y prohibidas;

- definir los deberes y responsabilidades del equipo arbitral y demás oficiales;
- garantizar la aplicación uniforme de estas Reglas en todas las competencias de la Global Grappling Series.

Estas Reglas pueden ser modificadas y complementadas a la luz de la experiencia práctica obtenida en las competencias, el análisis de la práctica arbitral, las consideraciones de seguridad de los atletas y el desarrollo continuo del grappling.

Las disposiciones aquí establecidas constituyen el marco normativo oficial que rige todas las competencias de la Global Grappling Series.

Artículo 2 — Aplicación

Estas Reglas son de cumplimiento obligatorio en todas las competencias que se desarrollen dentro de la Global Grappling Series.

Todos los atletas, coaches, árbitros, representantes de equipo, organizadores y demás oficiales deben cumplir con estas Reglas durante toda la competencia.

En circunstancias excepcionales, los organizadores de la Global Grappling Series pueden aprobar un formato especial para un torneo o categoría en particular que difiera de las disposiciones de estas Reglas.

Cualquier cambio de este tipo debe publicarse con anticipación en el reglamento oficial de la competencia y comunicarse a todos los participantes antes del inicio del torneo.

Salvo que el reglamento específico de un torneo individual disponga otra cosa, se aplican estas Reglas de la Global Grappling Series.

Estas Reglas se basan en las Reglas oficiales de Grappling de United World Wrestling (UWW) e incorporan las modificaciones, agregados y adaptaciones adoptados para las competencias de la Global Grappling Series.

En todos los asuntos expresamente regulados por estas Reglas, se aplican las disposiciones de las Reglas de la Global Grappling Series.

Cuando un asunto, procedimiento o situación de competencia no esté regulado por estas Reglas, y la disposición correspondiente de las Reglas de Grappling de UWW no haya sido modificada o excluida para la Global Grappling Series, se aplican las Reglas de Grappling de UWW vigentes.

En caso de conflicto entre estas Reglas y las Reglas de Grappling de UWW, prevalecen las Reglas de la Global Grappling Series.

CAPÍTULO 1 — INFRAESTRUCTURA DE COMPETENCIA

Artículo 3 — Tapiz y área de competencia

Las competencias de la Global Grappling Series se desarrollan sobre un tapiz de competencia cuadrado. La medida estándar del tapiz es de 10 × 10 metros.

Sujeto a las capacidades técnicas y a la configuración de la sede, también pueden utilizarse tapices de 8 × 8 metros o de 12 × 12 metros, siempre que se mantengan los estándares de seguridad requeridos.

El tapiz de competencia debe estar compuesto por:

- un área de competencia de color gris oscuro; y
- un área de protección negra de al menos 1 metro de ancho que rodee el área de competencia por todos sus lados.

En consecuencia:

- en un tapiz de 8 × 8 metros, el área de competencia mide 6 × 6 metros;
- en un tapiz de 10 × 10 metros, el área de competencia mide 8 × 8 metros;
- en un tapiz de 12 × 12 metros, el área de competencia mide 10 × 10 metros.

El límite entre el área de competencia y el área de protección debe distinguirse claramente mediante colores contrastantes u otras marcas aprobadas.

El área de protección no es una zona de pasividad. Ingresar al área de protección no implica, por sí mismo, la asignación de puntos ni la imposición de una amonestación. Toda decisión se toma de acuerdo con las acciones de los atletas y las reglas aplicables de salida del área.

El centro del área de competencia debe estar señalado con una marca de inicio u otra marca central aprobada por los organizadores de la Global Grappling Series.

El tapiz debe tener una superficie lisa, uniforme, antideslizante y no abrasiva, brindar suficiente absorción de impacto para la ejecución segura de proyecciones, y asegurar uniones firmes entre todas sus secciones.

Debe mantenerse un espacio de seguridad libre y suficiente alrededor del tapiz para evitar el contacto con equipamiento, mesas, vallas, espectadores o cualquier otro obstáculo.

Los colores, logos y demás elementos de diseño del tapiz deben ser aprobados por los organizadores de la Global Grappling Series y no deben interferir con la clara identificación del área de competencia y del área de protección.

Artículo 4 — Uniforme

Todos los atletas, sin importar su categoría de edad, deben competir con un uniforme que cumpla con estas Reglas y con el reglamento oficial de la competencia correspondiente de la Global Grappling Series.

El uniforme debe estar limpio, en buen estado, ser seguro y no debe otorgar una ventaja injusta ni generar un riesgo para el atleta o su oponente.

Los organizadores de la Global Grappling Series pueden establecer requisitos adicionales respecto de colores, diseño, ubicación de logos, nombres de atletas, nombres de equipos y marcas de sponsors. Cualquier requisito de este tipo debe publicarse con anticipación en el reglamento oficial de la competencia.

Responsabilidad por el cumplimiento

El atleta, el coach y el representante del equipo son responsables de asegurar que el uniforme de competencia y el equipo de protección cumplan con estas Reglas.

La decisión final respecto de la aprobación de cualquier uniforme o equipamiento corresponde a la comisión arbitral o a un representante autorizado de los organizadores.

Cuando el uniforme de un atleta no cumpla con los requisitos aplicables, se le otorgará un plazo razonable para reemplazarlo o corregirlo. Si la infracción no se subsana dentro del plazo establecido, puede negarse al atleta el permiso para competir en el combate.

Rashguard

El rashguard debe:

- ajustarse al cuerpo;
- tener mangas cortas o largas;
- cubrir completamente el torso del atleta;
- no contener cierres, bolsillos, metal, plástico ni otros elementos duros.

Short

Los atletas deben competir con shorts específicamente diseñados para grappling.

El short debe:

- permitir el movimiento sin restricciones;
- no ser excesivamente holgado;
- cubrir al menos dos tercios del muslo;
- no extenderse por debajo de la rodilla;
- no tener bolsillos externos;
- no contener botones, broches a presión, cierres, partes metálicas ni otros elementos capaces de causar lesiones.

Está prohibido competir con calzas de compresión sin short de grappling por encima, salvo que el reglamento de una categoría específica lo permita expresamente.

Calzas de compresión

El uso de calzas de compresión debajo del short es obligatorio.

Las calzas de compresión deben:

- ajustarse firmemente a las piernas;
- no contener bolsillos, cierres ni elementos duros;
- cubrir las piernas al menos hasta la mitad de la pantorrilla;
- no representar peligro para el atleta ni para su oponente.

En las competencias de la Global Grappling Series, el color y el diseño de las calzas de compresión no tienen restricciones, salvo que el reglamento oficial de la competencia correspondiente disponga otra cosa.

El diseño del uniforme no debe contener imágenes o inscripciones ofensivas, discriminatorias, políticas, extremistas o de cualquier otro modo prohibidas.

Equipo de protección

Puede utilizarse el siguiente equipo de protección:

- rodilleras blandas;
- protector bucal;
- protectores de oído blandos;
- un cobertor deportivo seguro para el pelo largo.

El equipo de protección no debe contener:

- elementos metálicos;
- plástico duro;
- insertos rígidos;
- bordes filosos;
- ninguna parte capaz de causar lesiones.

Está prohibido el uso de protector genital rígido, coquilla metálica o cualquier equipo de protección que contenga elementos de plástico duro.

El árbitro puede exigir que se retire, reemplace o asegure adicionalmente cualquier prenda del uniforme o equipamiento cuando represente un riesgo, interfiera con el desarrollo del combate o no cumpla con estas Reglas.

Calzado y elementos adicionales

Los combates se disputan descalzos.

Está prohibido que los atletas ingresen al tapiz con calzado, medias, joyas, relojes, pulseras, cadenas, anillos, aros, piercings o cualquier otro elemento capaz de causar lesiones.

Las uñas de manos y pies deben estar cortas.

El pelo largo debe estar firmemente atado con una banda blanda o cubierto por un cobertor deportivo seguro.

CAPÍTULO 2 — CATEGORÍAS DE COMPETENCIA

Artículo 5 — Edad, peso y categorías de competencia

Las categorías de peso para las competencias de grappling son las siguientes (en kilogramos):

U5 — 4-5 años Varones: 15, 18, 21, 24, 27, 30, 46 kg Mujeres: 15, 18, 21, 24, 27, 30, 46 kg

U7 — 6-7 años Varones: 18, 21, 24, 27, 30, 34, 38, 50 kg Mujeres: 18, 21, 24, 27, 30, 34, 38, 50 kg

U9 — 8-9 años Varones: 21, 24, 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 66 kg Mujeres: 21, 24, 27, 30, 34, 38, 42, 60 kg

U11 — 10-11 años Varones: 24, 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 80 kg Mujeres: 24, 27, 30, 34, 38, 42, 46, 66 kg

U13 — 12-13 años Varones: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 72, 90 kg Mujeres: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 72 kg

U15 — 14-15 años Varones: 29-32, 35, 38, 42, 47, 53, 59, 66, 73, 100 kg Mujeres: 28-30, 32, 34, 37, 40, 44, 48, 52, 57, 80 kg

U17 — 16-17 años Varones: 39-42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, 110 kg Mujeres: 36-38, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, 90 kg

Adultos — 18 años y más Hombres: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 130 kg Mujeres: 53, 58, 64, 71, 90 kg

Veteranos — 35 años y más Hombres: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 130 kg Mujeres: 53, 58, 64, 71, 90 kg

Las categorías de edad se determinan por el año de nacimiento del atleta.

Cada atleta, participando voluntariamente y asumiendo la responsabilidad por su propia participación, compite en una sola categoría de peso, correspondiente al peso oficial registrado en el pesaje oficial.

Los atletas que compiten en la categoría de edad adultos pueden inscribirse voluntariamente en la categoría de peso inmediatamente superior a la que corresponde a su peso corporal oficial, excepto en la categoría de peso más pesada. Para competir en la categoría de peso más pesada, los atletas no deben superar los 130 kg en hombres y los 90 kg en mujeres en el pesaje oficial.

Artículo 6 — Sistema de competencia

Las competencias de la Global Grappling Series se desarrollan bajo un sistema de eliminación simple.

El atleta que pierde un combate queda eliminado de la disputa por el primer puesto.

La llave de competencia se conforma según la cantidad de atletas inscriptos en la categoría. Cuando la cantidad de atletas sea insuficiente para completar una llave completa, algunos atletas pueden recibir un *bye* que los pasa directamente a la ronda siguiente.

Los emparejamientos se determinan por sorteo. Cuando se utilice un sistema de siembra aprobado, los atletas sembrados se ubican en la llave con anticipación.

Los ganadores de los combates de semifinal avanzan a la final.

Los atletas que pierden en las semifinales reciben, cada uno, una medalla de bronce.

No se disputa combate por el tercer puesto.

En consecuencia, se otorgan las siguientes medallas en cada categoría:

- una medalla de oro;
- una medalla de plata;
- dos medallas de bronce.

Como regla general, cada categoría de peso se completa dentro de un mismo día de competencia.

La verificación de documentos, el control médico, el pesaje y el sorteo se realizan dentro de los plazos establecidos por el reglamento oficial de la competencia.

Los organizadores pueden modificar el orden de los combates, teniendo en cuenta la cantidad de atletas, la cantidad de tapices y el programa del torneo.

Artículo 7 — División de atletas por nivel de habilidad

En los torneos abiertos de la Global Grappling Series, los atletas pueden dividirse en divisiones según su nivel de entrenamiento y experiencia competitiva.

Se establecen las siguientes divisiones:

- Beginners — nivel principiante;
- Intermediate — nivel intermedio;
- Advanced — nivel avanzado.

Las divisiones exactas disponibles para cada categoría de edad se especifican en el reglamento oficial del torneo correspondiente.

Beginners — nivel principiante

La división Beginners incluye atletas con menos de dos años de experiencia total en grappling, jiu-jitsu brasileño, judo, sambo, lucha libre, lucha grecorromana u otras disciplinas de lucha.

Los siguientes atletas no son elegibles para competir en la división Beginners:

- poseedores de cinturones de color en jiu-jitsu brasileño;
- atletas con títulos deportivos o altos grados competitivos en disciplinas de lucha;
- ganadores o medallistas de competencias nacionales o internacionales importantes en grappling, jiu-jitsu brasileño, judo, sambo, lucha, MMA, pankration, combat sambo o hand-to-hand combat;
- atletas cuyo nivel real exceda claramente el estándar de calificación de la división Beginners.

Intermediate — nivel intermedio

La división Intermediate incluye atletas que generalmente tienen entre dos y cinco años de experiencia total en disciplinas de lucha y que no cumplen con los criterios de la división Advanced.

Los niveles de cinturón indicativos en jiu-jitsu brasileño son los siguientes:

- niños: cinturones gris y amarillo;
- adultos: cinturones azul y violeta.

La posesión de uno de los cinturones mencionados no es el único criterio. También se tienen en cuenta la experiencia en otras disciplinas de lucha, los logros deportivos y el nivel real de habilidad del atleta al determinar la división correspondiente.

Advanced — nivel avanzado

La división Advanced incluye:

- atletas con más de cinco años de experiencia total en disciplinas de lucha;
- niños con cinturón naranja o verde en jiu-jitsu brasileño;
- adultos con cinturón marrón o negro en jiu-jitsu brasileño;
- atletas con títulos deportivos, altos grados competitivos o logros significativos en grappling, jiu-jitsu brasileño, judo, sambo, lucha, MMA u otras disciplinas relacionadas;
- atletas cuyo nivel real de habilidad corresponda a la división Advanced, sin importar la duración de su experiencia de entrenamiento.

Un atleta puede inscribirse voluntariamente en una división superior, pero no puede competir en una división por debajo de su nivel real de habilidad.

División Elite

La categoría Hombres / Adultos / Advanced constituye la División Elite de la Global Grappling Series.

La División Elite puede tener un fondo de premios propio, requisitos de clasificación, beneficios especiales y elegibilidad para participar en la Gran Final.

Solo los atletas que cumplan con los criterios de nivel Advanced y con los requisitos del reglamento oficial del torneo son elegibles para competir en la División Elite.

Determinación del nivel real de habilidad del atleta

La duración del entrenamiento es un criterio indicativo, pero no el único.

Se tienen en cuenta los siguientes factores al determinar el nivel de un atleta:

- grado de cinturón en jiu-jitsu brasileño;
- títulos deportivos y grados competitivos;
- experiencia en distintas disciplinas de lucha;
- resultados en competencias nacionales e internacionales;
- participación en competencias profesionales;
- cualquier otra información objetiva relevante para la calificación del atleta.

La experiencia adquirida en distintas disciplinas de lucha es acumulativa.

Una interrupción en el entrenamiento no constituye, por sí sola, motivo para asignar al atleta a un nivel de habilidad inferior.

Verificación de la división declarada

La comisión de acreditación y los organizadores de la competencia pueden:

- verificar el nivel de habilidad declarado por el atleta;
- solicitar información sobre el grado de cinturón, los logros deportivos y la experiencia competitiva del atleta;
- transferir al atleta a una división superior;
- rechazar la admisión a la división declarada;
- anular el resultado del atleta o descalificarlo cuando se establezca una subdeclaración intencional del nivel de habilidad.

Los organizadores no están obligados a transferir a un atleta a otra división una vez que la llave correspondiente ya fue conformada. En ese caso, el atleta puede ser retirado de la competencia sin reembolso de la inscripción.

Responsabilidad por la exactitud de la información de inscripción

El atleta y el coach o representante del equipo son solidariamente responsables por la exactitud de la información proporcionada durante la inscripción.

La inscripción intencional en una división inferior al nivel real de habilidad del atleta se considera una violación de los principios de competencia justa y puede derivar en:

- transferencia a una división superior;
- exclusión de la competencia;
- anulación de resultados;
- pérdida de medallas, puntos de ranking, derechos de clasificación o premios en dinero;
- suspensión temporal de los torneos de la Global Grappling Series.

Artículo 8 — Ceremonia de premiación

Los atletas que se ubiquen entre los cuatro primeros de cada categoría de peso participan de la ceremonia oficial de premiación.

Los premios se distribuyen de la siguiente manera:

- 1er puesto: medalla de oro;
- 2do puesto: medalla de plata;
- 3er puesto: medalla de bronce;
- 3er puesto: medalla de bronce.

Bajo el sistema de eliminación simple con dos medallas de bronce, ambos atletas que pierden sus combates de semifinal reciben el tercer puesto. No se disputa combate por el tercer puesto.

Los atletas deben asistir a la ceremonia de premiación con su uniforme de competencia o el uniforme oficial de su equipo. Los atletas no deben presentarse a la ceremonia sin remera, con ojotas, ni con vestimenta que contenga imágenes o inscripciones ofensivas o prohibidas.

Los organizadores pueden establecer requisitos adicionales respecto de la presentación de los participantes en la ceremonia de premiación.

La inasistencia a la ceremonia sin causa justificada puede derivar en que el premio no sea entregado en el podio. El posterior retiro de la medalla y el diploma se realiza de acuerdo con el procedimiento establecido por los organizadores.

CAPÍTULO 3 — PROCEDIMIENTO DE COMPETENCIA

Artículo 9 — Pesaje

Disposiciones generales

El pesaje oficial se realiza el día anterior al día de competencia de la categoría de edad o peso correspondiente.

El pesaje se realiza según un cronograma aprobado previamente. A cada equipo o grupo de atletas se le asigna una franja horaria específica para el pesaje.

El cronograma de pesaje debe ser publicado por los organizadores y comunicado a los equipos antes del inicio del procedimiento.

Cada atleta debe completar el pesaje durante la franja horaria asignada a su equipo. Pesarse en otro momento solo se permite por decisión del jefe de pesaje o de los organizadores de la competencia.

Elegibilidad para el pesaje

Solo se admiten al pesaje oficial los atletas que cumplan los siguientes requisitos:

- estar inscriptos en la competencia;
- estar incluidos en la lista oficial de participantes;
- tener sus documentos requeridos verificados;
- contar con acreditación válida u otro documento autorizado de participante;
- presentarse durante la franja horaria asignada a su equipo.

Para confirmar su identidad, los atletas deben presentar el original de un documento de identidad u otro documento oficial aceptado por los organizadores.

Pueden establecerse requisitos documentales adicionales para atletas menores de edad, de acuerdo con el reglamento oficial del torneo.

Control médico

Antes o durante el pesaje, cada atleta debe someterse a un examen médico cuando así lo exija el reglamento de la competencia.

No se admite a competir a un atleta si presenta alguna de las siguientes condiciones:

- signos de afección cutánea contagiosa o enfermedad infecciosa;
- heridas abiertas que no puedan cubrirse de forma segura;
- una condición que represente peligro para el atleta u otros participantes;
- cualquier otra contraindicación médica determinada por el personal médico de la competencia.

La decisión del personal médico de rechazar la participación de un atleta por motivos médicos es vinculante.

Los atletas deben encontrarse en condiciones físicas e higiénicas adecuadas. Las uñas de manos y pies deben estar cortas.

Uniforme durante el pesaje

Los atletas deben completar el pesaje oficial vistiendo rashguard y short de grappling.

Está prohibido pesarse sin ropa, en ropa interior, con ropa informal o con calzado.

El uniforme del atleta debe cumplir con los requisitos del Artículo 4 de estas Reglas.

Antes de subir a la balanza, el atleta debe quitarse el calzado, la ropa de abrigo, los cobertores de cabeza, relojes, joyas y cualquier otro elemento adicional.

El peso del atleta, incluyendo el rashguard y el short, no debe superar el límite establecido para la categoría de peso declarada.

No se otorga tolerancia, margen ni exceso permitido por encima del límite de peso establecido.

Procedimiento de pesaje

Durante la franja horaria asignada a su equipo, un atleta puede subir a la balanza oficial más de una vez.

La cantidad de intentos dentro del tiempo asignado no está limitada.

Un atleta no puede continuar intentando dar el peso una vez finalizada la franja horaria asignada a su equipo, incluso si el pesaje de otros equipos sigue en curso.

El peso oficial es el peso registrado por los oficiales de pesaje antes del final de la franja horaria asignada.

No se otorgan intentos adicionales una vez vencido el tiempo asignado, salvo en caso de falla técnica de la balanza o por decisión especial del jefe de pesaje.

Incumplimiento de la categoría de peso declarada

Si un atleta no alcanza el límite de la categoría de peso declarada antes del final del tiempo asignado, será transferido a la categoría de peso correspondiente a su peso oficialmente registrado.

La transferencia se basa en el resultado del pesaje oficial y no requiere que el atleta se inscriba nuevamente.

Un atleta solo puede ser transferido a una categoría de peso disponible para su grupo de edad, género y nivel de habilidad.

Si el peso del atleta supera el límite máximo de la categoría más alta disponible, o si la categoría correspondiente no está incluida en el programa de la competencia, el atleta será retirado de la competencia.

Los organizadores pueden combinar categorías de peso o realizar los ajustes necesarios en las llaves de competencia sobre la base de los resultados del pesaje oficial.

Cuando un atleta es transferido a otra categoría de peso, la inscripción no se reembolsa ni se transfiere a otra competencia, salvo que el reglamento oficial del torneo disponga otra cosa.

Deberes de los oficiales de pesaje

Los oficiales responsables del pesaje deben:

- verificar la identidad del atleta;
- confirmar que el atleta esté incluido en la lista oficial de participantes;
- verificar el cumplimiento del cronograma de pesaje;
- verificar la categoría de peso declarada por el atleta;
- asegurar el cumplimiento de los requisitos de uniforme;
- registrar el peso oficial del atleta;
- remitir los resultados del pesaje a la secretaría de la competencia.

Los oficiales de pesaje pueden negarse a pesar a un atleta que:

- no esté incluido en la lista oficial de participantes;
- no presente los documentos requeridos;
- se presente fuera de la franja horaria asignada a su equipo sin autorización;
- no esté correctamente vestido;
- no cumpla con las instrucciones de los oficiales u organizadores.

Balanzas de control

Los organizadores pueden proveer balanzas de control para que los atletas realicen una verificación preliminar de su peso.

Las lecturas de las balanzas de control no son oficiales y no pueden servir de fundamento para una protesta.

Solo se reconoce como oficial el resultado registrado por los oficiales en las balanzas designadas para el pesaje oficial.

Artículo 10 — Conformación de las llaves de competencia

Las llaves de competencia de la Global Grappling Series se conforman una vez finalizado el pesaje oficial y aprobada la lista final de atletas de la categoría correspondiente.

Se utiliza un sistema electrónico oficial de gestión de competencias aprobado por los organizadores para la inscripción de atletas, la conformación de categorías, el sorteo y la gestión de llaves.

Conformación de la llave de competencia

Una vez completado el pesaje, se eliminan de la lista de participantes los siguientes atletas:

- atletas que no asistieron al pesaje;
- atletas que no puedan ser admitidos en ninguna categoría de peso disponible según su peso oficialmente registrado;
- atletas que no aprobaron el control médico;

- atletas que no presentaron los documentos requeridos;
- atletas retirados de la competencia por decisión de los organizadores o de la comisión arbitral.

Los atletas cuyo peso supere el límite de su categoría declarada son transferidos a la categoría de peso correspondiente según el resultado del pesaje oficial.

Una vez confirmada la composición final de las categorías, el sistema electrónico genera automáticamente las llaves de competencia mediante sorteo aleatorio.

Los atletas se asignan a las llaves sin la participación de atletas, coaches ni representantes de equipo.

Sistema de competencia

Todas las categorías se desarrollan bajo el sistema de eliminación simple.

El atleta que pierde un combate queda eliminado de la disputa por el primer puesto.

Cuando la cantidad de participantes no permita conformar una llave completa de 4, 8, 16, 32 o 64 atletas, algunos atletas reciben automáticamente un *bye* que los pasa a la ronda siguiente.

El *bye* se asigna de forma aleatoria por el sistema electrónico y no se registra como victoria en un combate.

Los ganadores de las semifinales avanzan a la final.

Ambos atletas que pierden en semifinales reciben el tercer puesto y medalla de bronce. No se disputa combate por el tercer puesto.

Afiliación de equipo de los atletas

Al conformarse las llaves de competencia, se tiene en cuenta el equipo o club declarado por el atleta durante la inscripción.

Los organizadores no están obligados a realizar verificaciones adicionales sobre entrenamiento efectivo, amistad, familia, sociedad u otras relaciones entre atletas.

Cuando atletas que en la práctica representan al mismo equipo o entrenan juntos se hayan inscripto bajo distintos nombres de club, academia o equipo, pueden enfrentarse en cualquier instancia de la competencia.

Ese emparejamiento no constituye fundamento para modificar la llave de competencia.

El atleta, el coach y el representante del equipo son responsables por la declaración exacta y veraz de la afiliación de club o equipo del atleta durante la inscripción.

Siembra de atletas

Salvo que el reglamento oficial de un torneo específico disponga otra cosa, no se aplica siembra y todos los atletas se asignan a la llave por sorteo aleatorio.

Para la División Elite, la Gran Final o categorías especiales específicas, los organizadores pueden aplicar siembra sobre la base de:

- el ranking de la Global Grappling Series;
- resultados de etapas previas de la serie;
- estatus de atleta clasificado;
- cualquier otro criterio publicado con anticipación.

La información sobre la aplicación de siembra debe publicarse antes del inicio de la competencia.

Publicación y carácter definitivo de las llaves

Las llaves de competencia se publican una vez completado el pesaje oficial y la verificación final de las categorías.

Una vez publicada y aprobada, la llave de competencia se considera definitiva.

No se aceptan protestas, reclamos ni apelaciones respecto del resultado del sorteo.

Los atletas, coaches y representantes de equipo son responsables de verificar por su cuenta:

- la inclusión del atleta en la llave de competencia;
- la categoría de edad correcta;
- la categoría de peso correcta;
- la división de nivel de habilidad correcta;
- la afiliación de club o equipo declarada;
- el horario preliminar del combate y el número de tapiz, cuando estén publicados.

Corrección de errores organizativos

Una llave de competencia solo puede modificarse en caso de un error técnico o administrativo confirmado, cometido por los organizadores.

Dichos errores incluyen:

- la inclusión incorrecta de un atleta en la llave;
- la exclusión incorrecta de un atleta de la llave;
- la ubicación de un atleta en la categoría de edad equivocada;
- la ubicación de un atleta en la categoría de peso equivocada;
- la ubicación de un atleta en la división de nivel equivocada;
- la duplicación de una inscripción;
- el ingreso incorrecto de los resultados del pesaje;
- una falla técnica del sistema electrónico.

La inscripción bajo un nombre incorrecto de club o equipo, la falta de actualización en tiempo y forma de la información de inscripción, o el suministro de información falsa o

inexacta por parte de un atleta, coach o representante de equipo, no se consideran errores de los organizadores.

Si se identifica un error organizativo antes del comienzo del primer combate de la categoría correspondiente, la llave puede corregirse o generarse nuevamente.

Una vez comenzado el primer combate de la categoría correspondiente, la llave no puede modificarse.

La decisión final sobre si se produjo un error y si la llave debe modificarse corresponde al director de competencia o a un representante autorizado de los organizadores.

Artículo 11 — Exclusión de la competencia

Eliminación por derrota

Las competencias se desarrollan bajo el sistema de eliminación simple.

El atleta que pierde un combate queda eliminado de la disputa por el primer puesto.

Los ganadores de las semifinales avanzan a la final. Ambos atletas que pierden en semifinales reciben el tercer puesto.

No se disputan combates de repechaje, de tercer puesto ni de quinto puesto.

No presentación a un combate

Una vez completado el pesaje oficial, cada atleta es responsable de seguir el cronograma de competencia y presentarse a tiempo en el tapiz asignado, completamente preparado para competir.

Si un atleta no se presenta luego del procedimiento de llamado establecido y no cuenta con una causa médica confirmada, pierde el combate por no presentación y queda excluido de la participación posterior en la categoría.

El oponente es declarado ganador y avanza a la ronda siguiente.

Si ambos atletas no se presentan luego del procedimiento de llamado establecido, ambos pierden por no presentación y quedan excluidos de la participación posterior en la categoría.

Ninguno de los dos avanza a la ronda siguiente. El atleta que debía enfrentar al ganador de ese combate en la ronda siguiente avanza sin combatir.

El procedimiento de llamado al atleta y el tiempo de espera permitido se establecen en las disposiciones correspondientes de estas Reglas o en el reglamento oficial de la competencia.

Retiro de la participación

El atleta que, luego de completar el pesaje oficial y sin causa médica confirmada, se niegue a competir en un combate, pierde por no presentación y queda excluido de la participación posterior en la categoría.

El oponente es declarado ganador y avanza a la ronda siguiente.

Si se establece que el retiro tuvo por objeto evitar a un oponente determinado, influir en la llave de competencia, favorecer a otro atleta u obtener cualquier otra ventaja antideportiva, la comisión arbitral puede anular los resultados del atleta, retirarle puntos de equipo, medalla y premios en dinero, suspenderlo de otras categorías de la misma competencia o imponer una sanción disciplinaria adicional.

Simulación de lesión

Si el médico de la competencia y la comisión arbitral determinan que un atleta simuló intencionalmente una lesión o condición médica con el fin de evitar un combate, influir en el resultado de la competencia o brindar una ventaja a otro participante, el atleta será descalificado.

En ese caso:

- se anula el resultado del atleta;
- no se le otorga posición final;
- el atleta pierde toda medalla, puntos de ranking, derechos de clasificación y premios;
- se registra la abreviatura DSQ junto al nombre del atleta en los resultados oficiales;
- pueden imponerse medidas disciplinarias adicionales.

Descalificación

Un atleta puede ser descalificado de forma inmediata por:

- una acción prohibida grave o intencionalmente peligrosa;
- causar lesiones intencionalmente;
- agresión física después de detenido el combate;
- insultos o amenazas dirigidos a un oponente, árbitros, organizadores o espectadores;
- engaño deliberado o intento de manipular el resultado;
- combate arreglado;
- negarse a cumplir las instrucciones legítimas de los árbitros;
- una violación grave de los principios de competencia justa;
- cualquier otra conducta antideportiva grave.

La decisión de descalificar a un atleta corresponde a la comisión arbitral y al director de competencia.

El atleta descalificado:

- debe cesar inmediatamente su participación en la competencia;
- pierde el resultado y la posición final;
- pierde toda medalla, puntos de ranking, derechos de clasificación y premios;
- puede ser suspendido temporal o permanentemente de las competencias de la Global Grappling Series.

Descalificación de un atleta

Si un atleta es descalificado antes o durante un combate, el oponente es declarado ganador y avanza a la ronda siguiente.

La llave de competencia no se vuelve a sortear.

Los combates ya disputados no se revisan, y los atletas previamente eliminados no se reincorporan a la competencia.

Descalificación de ambos atletas

Si ambos atletas son descalificados en el mismo combate, ambos quedan excluidos de la competencia. Ninguno avanza a la ronda siguiente.

El atleta que debía enfrentar al ganador de ese combate en la ronda siguiente avanza sin combatir.

La llave no se modifica y los atletas previamente eliminados no se reincorporan a la competencia.

Lesión de ambos atletas

Si ambos atletas resultan lesionados y ninguno puede continuar el combate, la comisión arbitral determina el ganador sobre la base del puntaje y de los criterios de determinación de resultado aplicables al momento de la detención.

Si no puede determinarse un ganador, o si ninguno de los atletas puede continuar en la competencia, ambos quedan excluidos de la participación posterior. El atleta que debía enfrentar al ganador de ese combate en la ronda siguiente avanza sin combatir.

La llave no se vuelve a sortear.

No presentación o descalificación en una semifinal

Si un atleta no se presenta o es descalificado antes o durante un combate de semifinal, el oponente es declarado ganador y avanza a la final.

El atleta ausente o descalificado no recibe medalla de bronce.

Si ambos semifinalistas no se presentan o son ambos descalificados, ninguno avanza a la final.

Los atletas previamente eliminados no se reincorporan, y no se disputa un combate de semifinal adicional.

No presentación o descalificación en la final

Si un finalista no se presenta a la final o es descalificado, el otro finalista es declarado ganador y recibe el primer puesto.

El finalista ausente o descalificado no recibe medalla de plata y pierde todo punto de ranking, derecho de clasificación y premio.

Si ambos finalistas no se presentan o son ambos descalificados, no se otorgan el primer ni el segundo puesto.

Los medallistas de bronce no ascienden a la final, y no se disputa combate adicional entre ellos.

Carácter definitivo de la llave de competencia

Una vez comenzada la competencia de la categoría correspondiente, la llave no se vuelve a sortear como consecuencia de:

- derrota;
- no presentación;
- retiro de la participación;
- lesión;
- lesión de ambos atletas;
- descalificación;
- descalificación de ambos atletas.

Los atletas previamente derrotados o excluidos no se reincorporan a la competencia y no reemplazan a atletas que se hayan retirado o hayan sido excluidos.

CAPÍTULO 4 — ARBITRAJE

Artículo 12 — Arbitraje

La comisión arbitral es la máxima autoridad responsable de la aplicación de estas Reglas, del desarrollo de los combates y de la determinación de sus resultados en las competencias de la Global Grappling Series.

Dentro del alcance de su autoridad, la comisión arbitral actúa con independencia de atletas, coaches, representantes de equipo y demás participantes de la competencia.

Todos los atletas, coaches, representantes de clubes y academias, oficiales, espectadores y demás personas presentes en la competencia deben tratar a los árbitros con respeto y cumplir sus instrucciones legítimas.

Están prohibidas las siguientes acciones:

- insultar, amenazar o agredir físicamente a los árbitros;
- intentar influir en los árbitros para modificar una decisión;
- interferir con el trabajo del equipo arbitral;
- humillar públicamente a los árbitros o adoptar conductas provocativas;
- negarse a cumplir una instrucción legítima de un árbitro u otro oficial autorizado.

La violación de este artículo puede derivar en amonestación, expulsión del área de competencia, descalificación, anulación de resultados o cualquier otra medida disciplinaria que se considere apropiada.

Artículo 13 — Equipo arbitral

Para cada combate, el equipo arbitral está integrado por:

- un Jefe de Tapiz (Mat Chairman);
- un Árbitro (Referee);
- un Juez (Judge).

La designación de estos tres oficiales se realiza de acuerdo con el Reglamento del Organismo Arbitral Internacional.

El reemplazo de un oficial durante un combate está estrictamente prohibido, salvo en caso de enfermedad grave confirmada por certificación médica.

Bajo ninguna circunstancia pueden dos oficiales de la misma nacionalidad integrar el mismo equipo arbitral. Asimismo, ningún oficial puede arbitrar un combate en el que participe un atleta que represente al mismo país que dicho oficial.

Artículo 14 — Deberes generales

Los miembros del equipo arbitral deben cumplir todos los deberes establecidos por las Reglas de Competencia de Grappling, así como toda disposición especial establecida para la organización de una competencia.

Los oficiales deben seguir atentamente el desarrollo de cada combate y evaluar las acciones de los atletas, de modo que los resultados registrados en las planillas del Juez y del Jefe de Tapiz reflejen con exactitud la naturaleza y la progresión del combate.

El Jefe de Tapiz y el Árbitro evalúan las acciones técnicas de forma independiente antes de que se tome una decisión final. El Árbitro y el Juez trabajan en conjunto bajo la supervisión del Jefe de Tapiz, quien coordina el trabajo del equipo arbitral.

Cada miembro del equipo arbitral cumple los deberes asignados por estas Reglas en relación con el arbitraje del combate, la evaluación de las acciones técnicas, el registro de puntos y la aplicación de las sanciones correspondientes.

El Jefe de Tapiz es responsable de la determinación y confirmación final de los puntos técnicos. El Árbitro no otorga de forma final los puntos técnicos ni los señala con las manos.

No obstante, el Árbitro debe informar al Jefe de Tapiz las circunstancias fácticas de cualquier acción ocurrida dentro de su campo inmediato de observación. En particular, el Árbitro confirma si se cumplieron los criterios para otorgar 1 Punto de Ataque por un intento efectivo de sumisión, determina si el oponente estaba tomado cuando se ejecutó un guard pull, y señala penalizaciones por infracciones a las Reglas o demora intencional del combate.

La imposición de una penalización implica que se otorgue al oponente el punto correspondiente previsto por estas Reglas. El Jefe de Tapiz revisa y confirma la corrección de la decisión, y el Juez registra la penalización y el punto correspondiente en la planilla.

La planilla del Juez se utiliza para registrar todas las acciones técnicas realizadas por ambos atletas. Los puntos, penalizaciones, amonestaciones y la finalización del combate por sumisión deben registrarse con la máxima exactitud y en el orden en que ocurren las acciones correspondientes.

El último punto técnico anotado debe subrayarse. Al finalizar el combate, el Juez firma la planilla.

Si el combate no finaliza por sumisión, la decisión corresponde al Jefe de Tapiz. La decisión se basa en la evaluación de todas las acciones realizadas por cada atleta y registradas en la planilla desde el comienzo hasta el final del combate.

Todos los puntos otorgados deben hacerse visibles a los espectadores inmediatamente después de ser determinados, mediante paletas de puntuación o un marcador electrónico.

Durante los combates, los miembros del equipo arbitral deben utilizar la terminología oficial correspondiente a sus respectivas funciones.

Durante el combate, los miembros del equipo arbitral no deben comunicarse con personas no autorizadas. Se permite la comunicación entre los miembros del equipo arbitral cuando resulte necesaria para la consulta y el correcto cumplimiento de sus deberes.

Artículo 15 — Uniforme del árbitro

Todos los miembros del equipo arbitral —Árbitros, Jueces y Jefes de Tapiz— deben vestir el uniforme arbitral aprobado, compuesto por chomba oficial, pantalón clásico negro sin pinzas, cinturón negro, zapatillas o calzado deportivo negro y medias negras.

Además, el Árbitro debe usar una muñequera roja en la muñeca izquierda y una muñequera azul en la muñeca derecha.

Artículo 16 — Árbitro

- a) El Árbitro es responsable del correcto desarrollo del combate sobre el tapiz y lo dirige de acuerdo con estas Reglas.
- b) El Árbitro debe imponer el respeto de los atletas y contar con toda la autoridad necesaria para asegurar que cumplan de inmediato sus órdenes e instrucciones. El Árbitro debe conducir el combate sin permitir interferencias indebidas o inoportunas de personas no autorizadas.
- c) El Árbitro trabaja en estrecha colaboración con el Jefe de Tapiz y el Juez, y cumple todos los deberes relativos al control del combate evitando intervenciones innecesarias o inoportunas. Mediante las órdenes oficiales, el Árbitro inicia, suspende y finaliza el combate.
- d) El Árbitro ordena a los atletas regresar al tapiz cuando hayan salido del área o, en cooperación con el Jefe de Tapiz, determina si el combate continúa de pie o en el suelo.
- e) El Árbitro usa una muñequera roja en la muñeca izquierda y una azul en la derecha. Dirige el combate, garantiza la seguridad de los atletas, señala amonestaciones, penalizaciones y detenciones, y comunica las acciones e infracciones correspondientes a los oficiales de la mesa.

El Árbitro no otorga de forma final los puntos técnicos ni los señala con las manos. No obstante, participa en la evaluación de acciones específicas ocurridas dentro de su campo inmediato de observación.

El Árbitro confirma si se cumplieron los criterios para otorgar 1 Punto de Ataque por un intento efectivo de sumisión, determina si el oponente estaba tomado cuando se ejecutó un guard pull, y señala penalizaciones por infracciones a las Reglas o demora intencional del combate.

La imposición de una penalización implica que se otorgue al oponente el punto correspondiente previsto por estas Reglas.

- f) El Árbitro debe:
 - dar la mano a los atletas cuando ingresan al tapiz y antes de que se retiren;
 - inspeccionar el uniforme de competencia de los atletas y exigir su reemplazo dentro de los dos minutos si no cumple con estas Reglas;
 - inspeccionar la piel de los atletas en busca de transpiración, grasa, aceite, sustancias pegajosas o cualquier otra sustancia extraña;
 - evitar ubicarse demasiado cerca de los atletas durante el grappling de pie, manteniendo una posición cercana durante el grappling en el suelo;
 - estar preparado en todo momento para cambiar de posición sobre o alrededor del tapiz, incluso arrodillándose o acostándose boca abajo, a fin de obtener una mejor visión de una sumisión o estrangulación potencialmente peligrosa;

- evitar obstruir la visión del Jefe de Tapiz y del Juez por ubicarse demasiado cerca de los atletas, en particular cuando exista riesgo inmediato de sumisión;
- nunca dar la espalda a los atletas, para no perder el control de la situación;
- alentar a un atleta pasivo a activarse sin detener el combate y emitir las amonestaciones necesarias;
- asegurar que los atletas no utilicen el secarse el cuerpo, sonarse la nariz, simular lesiones o acciones similares como pretexto para descansar;
- en caso de demora intencional del combate, detener la acción, señalar una penalización contra el atleta infractor y solicitar que se otorgue 1 punto al oponente;
- retirar la mano de un atleta o emitir una advertencia verbal si el atleta tira o sostiene el uniforme del oponente;
- aplicar las sanciones previstas por infracciones a las Reglas o actos de mala conducta;
- estar preparado para dar la orden de detener el combate cuando los atletas se acerquen al límite del tapiz;
- detener la acción y devolver a los atletas a la posición de reinicio correspondiente cuando el combate salga del área;
- indicar de forma rápida y clara la posición desde la cual se reinicia el combate;
- detener el combate cuando un atleta señale la sumisión de forma física, mediante golpes, o verbalmente;
- al detener el combate, colocar una mano sobre cada atleta como medida adicional de seguridad;
- en todas las divisiones que no sean Advanced, detener el combate y otorgar la victoria por sumisión cuando considere que un atleta no puede escapar de una llave o estrangulación sin riesgo grave de lesión, aun cuando el atleta no haya señalado la sumisión. En la división Advanced, el combate solo se detiene tras una señal física o verbal de sumisión, pérdida de conocimiento o cualquier otra circunstancia prevista por estas Reglas;
- detener el combate en el momento apropiado cuando resulte necesario;
- asegurar que los atletas permanezcan en el tapiz hasta que se anuncie el resultado oficial del combate;
- tras consultar con el Jefe de Tapiz, declarar al ganador levantando su brazo.

Artículo 17 — Juez

- a) El Juez es responsable de cumplir todos los deberes establecidos por las Reglas Generales de Grappling.
- b) El Juez debe seguir el desarrollo del combate con atención y sin distracciones. Debe registrar en la planilla todos los puntos otorgados, penalizaciones y amonestaciones de acuerdo con las decisiones del Jefe de Tapiz. El Juez debe emitir opinión sobre cualquier acción o situación cuando el Jefe de Tapiz se lo solicite.
- c) Después de cada acción técnica, el Juez registra en la planilla la cantidad de puntos correspondiente, de acuerdo con la decisión del Jefe de Tapiz.

- d) El Juez confirma la sumisión de un atleta y la señala al Árbitro.
- e) El Juez debe llamar la atención del Jefe de Tapiz sobre cualquier acción o circunstancia que resulte inusual o contraria a las Reglas, incluida la conducta de los atletas durante el combate.
- f) Al recibir la planilla, el Juez la firma. Al finalizar el combate, registra claramente el resultado tachando el nombre del atleta perdedor e indicando el nombre y el país del ganador.
- g) Si el combate finaliza por sumisión o por cualquier otro motivo antes del vencimiento del tiempo reglamentario, debe registrarse en la planilla el momento exacto en que terminó el combate.
- h) El Juez también debe subrayar el último punto técnico anotado. Los puntos otorgados a un atleta como resultado de una penalización o amonestación impuesta al oponente no se consideran último punto técnico anotado.

El último punto técnico anotado puede utilizarse para determinar qué atleta comienza el período adicional en posición defensiva.

Artículo 18 — Jefe de Tapiz

- a) El Jefe de Tapiz cumple todos los deberes establecidos por las Reglas de Grappling.
- b) El Jefe de Tapiz coordina el trabajo del Árbitro y del Juez.
- c) El Jefe de Tapiz sigue el desarrollo del combate con atención y sin distracciones, y supervisa el trabajo y las acciones del Árbitro y del Juez de acuerdo con estas Reglas.

El Jefe de Tapiz evalúa cada acción técnica puntuable y es responsable de determinar y confirmar los puntos técnicos correspondientes.

El Juez registra en la planilla los puntos determinados por el Jefe de Tapiz y asegura que se muestren correctamente en el marcador electrónico.

El Árbitro no otorga de forma final los puntos técnicos ni los señala con las manos. No obstante, el Jefe de Tapiz debe tener en cuenta la información y las señales proporcionadas por el Árbitro respecto de acciones ocurridas dentro de su campo inmediato de observación, incluyendo:

- si se cumplieron los criterios para otorgar 1 Punto de Ataque por un intento efectivo de sumisión;
- si el oponente estaba tomado cuando se ejecutó un guard pull;
- una infracción a las Reglas;
- demora intencional del combate;
- la imposición de una penalización.

Cuando resulte necesario, el Jefe de Tapiz puede consultar al Árbitro o al Juez para aclarar las circunstancias de una acción técnica.

El Jefe de Tapiz debe intervenir y corregir cualquier error cometido por el equipo arbitral.

- d) En caso de desacuerdo entre el Árbitro y el Jefe de Tapiz, la opinión del Jefe de Tapiz es decisiva para determinar el resultado del combate, la evaluación de las acciones técnicas, la cantidad de puntos a otorgar y si un atleta se ha sometido.
- e) El Jefe de Tapiz confirma la sumisión de un atleta y la señala al Árbitro.
- f) Si durante el combate el Jefe de Tapiz observa alguna circunstancia que deba señalarse al Árbitro porque este no la vio o no la advirtió —incluida una sumisión, acción prohibida, pasividad o cualquier otra infracción—, el Jefe de Tapiz debe dar la señal correspondiente levantando la mano del color de la esquina del atleta involucrado.

Este requisito se aplica incluso cuando el Árbitro no haya solicitado la opinión del Jefe de Tapiz.

En todas las circunstancias, el Jefe de Tapiz debe llamar la atención del Árbitro sobre cualquier cosa que resulte inusual o contraria a las Reglas, incluida la conducta de los atletas durante el combate.

- g) Para observar el combate con mayor eficacia, en particular en posiciones complejas, el Jefe de Tapiz puede cambiar de posición, pero solo a lo largo del borde del tapiz bajo su propia supervisión.
- h) El Jefe de Tapiz puede detener el combate cuando el equipo arbitral haya cometido un error grave en la evaluación de una acción técnica. En ese caso, debe solicitar consulta con el Árbitro Principal o el Delegado Arbitral.

Artículo 19 — Sanciones aplicables a los miembros del equipo arbitral

Los organizadores de la Global Grappling Series, el Árbitro Principal de la competencia o un organismo disciplinario autorizado pueden imponer las siguientes medidas a los miembros del equipo arbitral:

- advertencia verbal;
- advertencia oficial por escrito;
- exclusión del arbitraje de combates específicos o de las funciones arbitrales por el resto de la competencia;
- suspensión de uno o más torneos de la Global Grappling Series;
- suspensión temporal de la actividad arbitral;
- exclusión permanente del cuerpo arbitral de la Global Grappling Series.

Al determinar la sanción apropiada, se tienen en cuenta la naturaleza y gravedad de la infracción, sus consecuencias, la eventual reiteración de conductas similares y la conducta del oficial luego del incidente.

En caso de infracción grave, un oficial puede ser apartado inmediatamente de sus funciones en la competencia en curso, a la espera de una decisión disciplinaria final.

Pueden imponerse sanciones adicionales de acuerdo con el reglamento específico que rige al cuerpo arbitral y con las normas disciplinarias de la Global Grappling Series.

CAPÍTULO 5 — EL COMBATE

Artículo 20 — Duración del combate

La duración del combate para niños de las categorías U5 y U7 es de 2 minutos.

La duración del combate para niños de las categorías U9 y U11 es de 3 minutos.

Para las categorías U13, U15 y Masters, el combate consta de un período de 4 minutos.

Para las categorías U17 y Adultos, el combate consta de un período de 5 minutos.

En todas las competencias, el tiempo mostrado en el marcador debe contar en forma descendente desde la duración establecida para la categoría correspondiente hasta 0:00.

El ganador se determina por la cantidad total de puntos anotados al finalizar el tiempo reglamentario.

Una sumisión detiene automáticamente el combate.

Nota: en torneos profesionales, un combate puede constar de tres períodos de 5 minutos. Cada round se puntúa por separado.

La victoria por llave de sumisión o estrangulación finaliza automáticamente el combate. El ganador es el atleta que obliga al oponente a someterse, o el atleta al que se le otorga la victoria por puntos al ganar la mayoría de los rounds.

Artículo 21 — Llamado al tapiz

Ambos atletas son llamados al combate al mismo tiempo.

Si un atleta no se presenta luego del primer llamado, se lo llama dos veces más con intervalos de 60 segundos. El tiempo total de espera es, por lo tanto, de dos minutos desde el momento del primer llamado oficial.

Si un atleta está ausente después del tercer llamado, pierde por no presentación y queda excluido de la participación posterior en la categoría. El oponente es declarado ganador y avanza a la ronda siguiente.

Si ambos atletas están ausentes después del tercer llamado, ambos pierden por no presentación y quedan excluidos de la participación posterior en la categoría. Ninguno avanza a la ronda siguiente.

El atleta que debía enfrentar al ganador de ese combate en la ronda siguiente avanza sin combatir.

Artículo 22 — Inicio del combate

Antes de que comience el combate, cada atleta debe responder cuando se lo nombre y ubicarse en la esquina asignada del tapiz.

El Árbitro, ubicado en el centro del tapiz sobre la marca de inicio o marca central, llama a ambos atletas al frente.

Luego, el Árbitro les da la mano, inspecciona sus uniformes, verifica que sus cuerpos estén libres de sustancias grasosas o pegajosas, comprueba que no estén transpirando y confirma que tengan las manos libres.

Los atletas se saludan y se dan la mano. El combate comienza con la orden del Árbitro: “FIGHT”.

Artículo 23 — Interrupción del combate

Si un atleta necesita interrumpir el combate por una lesión o cualquier otra circunstancia admisible ajena a su control, el Árbitro puede detener el combate. Durante esa interrupción, los atletas deben permanecer sentados en sus respectivos lados del tapiz y no pueden recibir indicaciones de sus coaches.

Si el combate no puede continuar por razones médicas, la decisión corresponde al médico responsable de la competencia. El médico informa al coach del atleta y al Jefe de Tapiz, tras lo cual el Jefe de Tapiz ordena la finalización del combate. La decisión del médico de la competencia es definitiva y no puede revocarse.

Si el combate debe detenerse porque un atleta lesionó intencionalmente a su oponente, el atleta infractor será descalificado.

En caso de sangrado, el Árbitro detiene el combate para permitir su atención. El reloj de tiempo médico comienza cuando el médico ingresa al tapiz. Si el tiempo total utilizado para atender el sangrado supera los 4 minutos durante el combate, el Jefe de Tapiz ordena la finalización del combate. El atleta afectado pierde el combate y el oponente es declarado ganador por lesión. Una vez finalizado el combate, el reloj de tiempo médico se reinicia antes del siguiente combate.

Luego del tratamiento médico, el combate se reinicia en una posición lo más cercana posible a la que existía al momento de la detención, siempre que dicha posición pueda restablecerse de forma segura. Si la posición no puede restablecerse con seguridad, el Árbitro determina la posición de reinicio teniendo en cuenta la seguridad, la equidad y la preservación de la ventaja competitiva.

Si el combate se interrumpe por cualquier circunstancia ajena al control de los atletas, el Árbitro puede detenerlo, y el tiempo restante se completa inmediatamente después de resuelta la causa de la interrupción.

Si una sesión de competencia no puede completarse dentro del tiempo previsto, puede continuar al día siguiente. Si se trata del último día de la competencia y existen

circunstancias excepcionales, la finalización de la competencia puede posponerse a una fecha posterior y desarrollarse en otra sede.

Artículo 24 — Final del combate

El combate finaliza por sumisión, descalificación de cualquiera de los atletas, imposibilidad de un atleta de continuar por lesión, vencimiento del tiempo reglamentario o adicional, o finalización del tiempo extra posicional.

Si el Árbitro no escucha el gong, el Jefe de Tapiz debe intervenir y detener el combate. Ninguna acción iniciada en el momento en que suena el gong se puntúa, y ninguna acción realizada entre el sonido del gong y la orden “STOP” del Árbitro es válida.

Al finalizar el combate, el Árbitro se ubica en el centro del tapiz mirando hacia la mesa del Jefe de Tapiz. Los atletas se dan la mano, se ubican a cada lado del Árbitro y esperan la decisión.

Los atletas no deben quitarse ninguna parte de su uniforme antes de abandonar el área de competencia. Inmediatamente después de anunciada la decisión, ambos atletas dan la mano al Árbitro.

Luego, cada atleta da la mano al coach del oponente. El incumplimiento de estos requisitos deriva en sanciones de acuerdo con el Reglamento Disciplinario.

Artículo 25 — Interrupción y continuación del combate

Definición de salida del área

Posición de pie: si un competidor es forzado fuera del círculo de competencia y apoya un pie entero en el área de protección, el árbitro central detiene la acción y devuelve a los competidores al centro, salvo que esté en curso una acción puntuable o un intento de sumisión.

Posición en el suelo: la acción se considera fuera del círculo de competencia cuando ninguno de los competidores tiene parte alguna del cuerpo en contacto con el círculo. El árbitro detiene la acción cuando esto ocurre. El árbitro también detiene la acción inmediatamente si cualquier parte de cualquiera de los competidores toca el piso más allá del área de protección.

Acciones puntuables cerca del límite: si está en curso un derribo, una raspada o una posición dominante y ambos competidores permanecen dentro del área de protección, el árbitro debe permitir el conteo de control de 3 segundos requerido antes de detener la acción. Se otorgan los puntos si la acción puntuable se completa. Luego el combate se reinicia en el centro.

Huir del tapiz: el competidor que se desplaza intencionalmente fuera del área para evitar el enfrentamiento, la puntuación o una sumisión recibe inmediatamente una amonestación. No se emite amonestación cuando el competidor fue forzado a salir por el oponente o arrastrado por el impulso natural de una acción legítima.

Intentos de sumisión: cuando está en curso un intento de sumisión, el árbitro permite que la acción continúe mientras ambos competidores permanezcan dentro del área de protección.

Si la sumisión se completa, el combate finaliza por sumisión. Si el defensor escapa completamente de la sumisión, el árbitro detiene la acción y reinicia a los atletas en el centro de acuerdo con las reglas de posición de reinicio. Solo se otorga un punto de ataque cuando el intento de sumisión cumple todos los criterios de la regla de Ataque de Sumisión.

Si cualquier parte de cualquiera de los competidores toca el piso más allá del área de protección durante un intento de sumisión, el árbitro detiene la acción y reinicia a los competidores lo más cerca posible, de forma segura, de la posición previa. Si un competidor se desplaza intencionalmente más allá del área de protección para evitar una sumisión sin escapar de ella ni neutralizarla materialmente, ese competidor pierde por sumisión.

Áreas de competencia sin círculo marcado

En eventos de series abiertas, incluida la Global Grappling Series, también pueden utilizarse tapices sin círculo de competencia marcado.

En esos casos, siguen aplicándose las disposiciones anteriores relativas al círculo de competencia, considerándose el área de competencia designada como el círculo de competencia. Las reglas de límite se aplican, por lo tanto, en relación con el área de competencia designada, el área de protección y el borde exterior del tapiz.

El área de competencia y el área de protección deben identificarse claramente mediante la disposición del tapiz, el color, las marcas de límite, las secciones del tapiz u otros indicadores visibles aprobados por el organizador y explicados a los árbitros y competidores antes del inicio de la competencia.

Reinicio tras salida del área

Ante la orden de detención, ambos competidores deben permanecer en su posición actual y esperar las instrucciones del árbitro. El árbitro reinicia a los competidores en el centro, en una posición lo más cercana posible a la existente al momento de la detención, preservando en la medida de lo posible el control, los agarres y la ventaja competitiva establecidos.

Llave de sumisión o estrangulación

Si una llave de sumisión o estrangulación estaba claramente establecida, el árbitro puede reiniciar a los atletas en una posición que preserve la ventaja establecida lo más fielmente posible, siempre que el reinicio no genere ni aumente riesgo alguno para la seguridad de los atletas.

Si la posición no puede restablecerse de forma segura, el árbitro decide la posición de reinicio en función de la seguridad, la equidad y la preservación de la ventaja competitiva.

Artículo 26 — Métodos de victoria

Un combate puede ganarse:

- por sumisión del oponente;
- como consecuencia de una lesión del oponente;
- como consecuencia de que el oponente reciba cuatro amonestaciones en el mismo combate;
- como consecuencia del retiro del oponente;
- como consecuencia de la descalificación del oponente;
- por puntos técnicos;
- por victoria en tiempo adicional.

Salvo en los combates de la división Advanced, el Árbitro puede detener el combate cuando considere que un atleta se encuentra en peligro inmediato de sufrir una lesión grave o ya no puede resistir una llave de sumisión o estrangulación, aun cuando no haya señalado la sumisión. La seguridad del atleta siempre tiene prioridad.

Si un atleta se somete verbalmente, gritando o diciendo “Tap” o “Stop”, o físicamente, golpeando con la mano o el pie al oponente o al tapiz, el oponente es declarado ganador automáticamente, sin importar la cantidad de puntos anotados ni el tiempo restante del combate.

Si un atleta pierde el conocimiento como consecuencia de una técnica permitida aplicada por el oponente, o por un incidente accidental que no involucre una acción prohibida, el Árbitro debe detener inmediatamente el combate, asegurar que el atleta inconsciente reciba asistencia y declarar al oponente ganador por sumisión.

Nota: el atleta que pierda el conocimiento como consecuencia de una lesión en la cabeza debe ser retirado de la participación posterior en la competencia y derivado al personal médico para su examen y el tratamiento que corresponda.

Si ninguna de las situaciones descritas ocurre antes del final del tiempo reglamentario, se declara ganador al atleta con mayor cantidad de puntos técnicos.

Si el marcador está empatado al final del tiempo reglamentario, se disputa un round adicional con la siguiente duración:

- 2 minutos para combates con tiempo reglamentario de 4 o 5 minutos;
- 1 minuto para combates con tiempo reglamentario de 2 o 3 minutos.

Si el marcador continúa empatado al final del round adicional, el ganador se determina por tiempo extra posicional de acuerdo con el Artículo 27.

En las categorías de edad U13 y menores, si el marcador continúa empatado al final del round adicional, el ganador se determina por decisión del Árbitro y del Jefe de Tapiz previa consulta entre ambos.

La victoria se otorga al atleta que haya demostrado mayor actividad ofensiva y haya estado más cerca de completar una acción técnica puntuable o de finalizar el combate por llave de sumisión o estrangulación.

No se realiza tiempo extra posicional en las categorías de edad U13 y menores.

Artículo 27 — Tiempo extra posicional

Salvo en las categorías de edad U13 y menores, si el marcador continúa empatado al final del round adicional, el Árbitro ordena el tiempo extra posicional.

El tiempo extra posicional consiste en un round de un minuto cuyo objetivo es finalizar el combate sometiendo al oponente desde una de las posiciones de inicio designadas.

No se otorgan puntos técnicos durante el tiempo extra posicional. La victoria solo puede lograrse:

- por sumisión del oponente;
- como consecuencia de la descalificación del oponente;
- como consecuencia del retiro del oponente del combate o de su no presentación.

Nota: las penalizaciones por pasividad y acciones prohibidas impuestas durante el tiempo extra posicional no derivan en la asignación de puntos. Sin embargo, se computan dentro del total de infracciones del atleta y pueden derivar en descalificación.

El atleta atacante en el tiempo extra posicional es aquel cuyo oponente anotó el último punto técnico durante el tiempo reglamentario o el round adicional. Los puntos otorgados como consecuencia de penalizaciones no se consideran al determinar el último punto técnico anotado.

Si este criterio no puede aplicarse, el atleta atacante se determina por sorteo con moneda.

El atleta atacante debe elegir una de las siguientes posiciones de inicio:

1. Reinicio desde control de espalda

Los atletas se ubican en el centro del tapiz en posición sentada.

El atleta atacante debe asumir el control de espalda:

- el pecho del atleta atacante debe estar en contacto con la espalda del atleta defensor;
- ambos talones deben estar ubicados entre los muslos del atleta defensor;
- las manos del atleta atacante deben estar unidas en agarre de cinturón de seguridad, con un brazo pasando por encima del hombro y el otro por debajo de la axila opuesta del atleta defensor.

El atleta defensor debe usar ambas manos para sostener el brazo de control del atleta atacante que pasa por encima del hombro.

2. Reinicio desde posición de armbar

Los atletas se ubican en el centro del tapiz.

El atleta defensor debe acostarse boca arriba con las manos unidas en agarre defensivo.

El atleta atacante debe asumir la posición de armar controlando el brazo elegido del oponente. Con la otra mano, el atleta atacante puede controlar la pierna del atleta defensor o apoyarse en el tapiz.

El atleta atacante dispone de un minuto para finalizar el combate sometiendo al oponente.

Si el atleta atacante obliga al oponente a someterse, es declarado ganador.

Si el atleta atacante no logra someter al oponente dentro del minuto, incluso en el caso de que el atleta defensor escape con éxito u obligue al atacante a someterse, el atleta defensor es declarado ganador.

Artículo 28 — Coach

No se permite más de un coach o acompañante por atleta al costado del tapiz durante un combate.

El coach debe permanecer dentro del área designada de coaching o en el lugar indicado por los organizadores de la competencia.

El coach no puede ingresar al tapiz salvo que sea autorizado por el Árbitro o el personal médico para asistir a un atleta lesionado.

El coach puede:

- dar indicaciones técnicas verbales a su atleta;
- proveer agua únicamente durante una pausa oficialmente autorizada;
- asistir al atleta cuando lo autorice el Árbitro o el personal médico.

El coach no puede:

- interferir con el trabajo del equipo arbitral;
- discutir con los árbitros ni intentar influir en sus decisiones;
- insultar a árbitros, atletas, coaches, organizadores o espectadores;
- ingresar al tapiz sin permiso;
- interferir con el desarrollo del combate;
- proveer al atleta cualquier sustancia que no sea agua durante una pausa autorizada;
- adoptar conductas agresivas, amenazantes o antideportivas.

Pueden imponerse las siguientes sanciones por infracciones a estos requisitos:

- advertencia verbal;
- tarjeta amarilla: advertencia oficial;
- tarjeta roja: expulsión inmediata del área de competencia y pérdida del derecho a actuar como coach por el resto de la competencia.

Dos tarjetas amarillas recibidas por un coach durante la misma competencia se consideran automáticamente una tarjeta roja.

Puede emitirse una tarjeta roja sin tarjeta amarilla previa en caso de infracción grave.

Todas las tarjetas amarillas y rojas se registran en los registros oficiales de la competencia.

Tras la expulsión de un coach, el atleta o el equipo pueden designar a otro coach acreditado.

Un coach no puede desempeñarse simultáneamente como oficial en la misma competencia.

Artículo 29 — Revisión de video y challenge

El procedimiento de challenge no se aplica en las competencias de la Global Grappling Series.

Los coaches y atletas no pueden detener un combate, solicitar revisión de video ni impugnar una decisión arbitral durante o después del combate.

Todas las decisiones adoptadas por el equipo arbitral durante el combate son definitivas.

Una decisión solo puede corregirse por iniciativa del Jefe de Tapiz o del Árbitro Principal antes del reinicio oficial del combate, cuando se haya identificado un error técnico evidente, incluyendo:

- un puntaje incorrecto ingresado en el marcador;
- puntos otorgados al atleta equivocado;
- un error en el registro de amonestaciones;
- una decisión inconsistente con la señal oficial del Árbitro.

Las grabaciones de video pueden ser utilizadas por los organizadores y la comisión arbitral únicamente para análisis posterior al evento, formación y evaluación del desempeño arbitral, y no pueden utilizarse para modificar el resultado oficial de un combate finalizado.

CAPÍTULO 6 — PUNTOS POR ACCIONES Y POSICIONES

Artículo 30 — Definición de guardia

Guardia es la posición del competidor de abajo que utiliza una o ambas piernas para controlar al oponente y le impide alcanzar una posición dominante (side, montada completa o control de espalda).

Media guardia es una posición de guardia en la que el atleta de abajo tiene una de las piernas del atleta de arriba atrapada entre sus piernas.

Guardia abierta es cuando el atleta de abajo utiliza ambas piernas para impedir que el oponente logre una posición dominante, sin cerrar las piernas alrededor del cuerpo del oponente (en ese caso se considera Guardia cerrada).

Guardia cerrada ocurre cuando el atleta de abajo tiene al atleta de arriba entre sus piernas, con los pies o las piernas cruzados o en contacto.

Artículo 31 — Valores asignados a las acciones y posiciones

	1 punto	2 puntos	3 puntos	4 puntos
ACCIONES PUNTUABLES	Ataque de sumisión	Derribo (takedown)	Paso de guardia	
	Guard pull ejecutado por el oponente	Raspada (reversal)		
POSICIONES PUNTUABLES		Rodilla en el abdomen		Montada completa
				Control de espalda

Artículo 32 — Acciones puntuables

Derribo (takedown) — 2 puntos

Se otorgan 2 puntos por derribo en toda situación (excepto el guard pull, según se define más abajo) en la que la acción comienza de pie, finaliza en el suelo y un competidor logra mantener la posición superior con control durante 3 segundos.

Solo se considera Derribo Controlado cuando el atleta de arriba puede mantener al oponente en el suelo, con la espalda o el costado hacia el suelo en un ángulo menor a 90°, manteniendo contacto con él durante al menos 3 segundos. O bien, en el caso de que el oponente caiga de frente (con el abdomen hacia el tapiz), cuando logra mantenerlo abajo con 3 puntos de contacto (dos brazos y una rodilla, o dos rodillas y un brazo o la cabeza) controlándolo desde atrás, habiendo superado el control de sus brazos.

No se considera que el atleta de arriba tenga el control si se encuentra bajo un ataque de sumisión del oponente. Para considerarse en control, primero debe escapar del intento de sumisión.

Después de un derribo, al pasar del suelo a la posición de pie, se considera que los atletas han vuelto al combate de pie únicamente cuando permanecieron en posición neutral de pie, enfrentados, durante un período continuo de 3 segundos.

Pasar al suelo desde la posición de pie sin contacto con el oponente, con el propósito de evitar el combate de pie, se penaliza con amonestación y se otorga 1 punto al oponente. El árbitro central detiene la acción y devuelve a los competidores a la posición neutral de pie.

Guard pull — 1 punto para el oponente

Un guard pull se define como la acción deliberada de pasar de la posición de pie a una posición de guardia inferior manteniendo el contacto o un agarre sobre el oponente. En esta situación, el árbitro permite que la acción continúe, y se otorga 1 punto al oponente únicamente si establece y mantiene el control superior durante 3 segundos.

No se emite amonestación por un guard pull.

Si el atleta regresa a la posición de pie antes de completarse el conteo de 3 segundos, no se otorga punto alguno.

Un guard pull se evalúa de la misma manera cuando se ejecuta como parte de un intento de sumisión, incluida una guillotina o cualquier otra sumisión.

Raspada (reversal) — 2 puntos

Las raspadas desde una posición inferior a una posición superior sin establecimiento directo de una posición dominante reciben 2 puntos si el control desde la posición superior se mantiene durante 3 segundos.

Las raspadas desde una posición desventajosa, o cualquier posición inferior, a una posición superior con establecimiento directo de una posición dominante reciben 2 puntos + los puntos correspondientes a la posición dominante, si el control se mantiene durante 3 segundos.

Se considera que hay control tras una raspada cuando el atleta de arriba logra mantener al oponente en el suelo con la espalda o el costado en un ángulo menor a 90° respecto del suelo, manteniendo contacto con él; o bien, en caso de que el oponente caiga de frente (con el abdomen hacia el tapiz), cuando logra mantenerlo abajo con 3 puntos de contacto (dos brazos y una rodilla, o dos rodillas y un brazo o la cabeza) controlándolo desde atrás, habiendo superado el control de sus brazos.

No se considera que el atleta de arriba tenga el control si se encuentra bajo un ataque de sumisión del oponente. Para considerarse en control, primero debe escapar del intento de sumisión.

Luego de un intento de raspada, si la acción pasa del combate en el suelo a la posición de pie, se considera que los atletas han vuelto al combate de pie únicamente cuando permanecieron en posición neutral de pie, enfrentados, durante un período continuo de 3 segundos. Hasta ese momento, la acción se considera continuación del mismo intercambio en el suelo, y no pueden otorgarse puntos adicionales por derribo.

Ejemplo: si un atleta, mientras intenta una raspada desde la guardia, se incorpora a un ataque de single leg de pie, el conteo de 3 segundos comienza únicamente después de que la acción de single leg haya sido completamente defendida y ambos atletas se encuentren en posición neutral de pie, enfrentados. Si los atletas pasan de la guardia a un ataque de single leg de pie y luego regresan a la guardia sin permanecer antes en posición neutral de

pie durante 3 segundos continuos, el árbitro no otorga puntuación adicional por derribo, ya que la acción se considera continuación del mismo intercambio.

Paso de guardia — 3 puntos

Se puntúa un paso de guardia cuando el atleta de arriba supera con éxito la guardia del oponente y mantiene el control superior pecho contra torso (incluyendo side control, north-south, scarf-hold, arm triangle) manteniendo la espalda del oponente sujeta contra el tapiz en un ángulo menor a 45° respecto del suelo a lo largo del eje longitudinal, durante 3 segundos.

Ataque de sumisión — 1 punto

El atleta que intenta una llave de sumisión en la que el oponente se encuentra en peligro real de ser sometido, durante al menos 3 segundos, recibe 1 punto por el Ataque cuando el oponente logra escapar completamente de la sumisión. Es deber del árbitro evaluar cuán cerca estuvo la llave de concretarse.

Si un intento de sumisión que amerita punto de Ataque es interrumpido por el final del combate, se otorga al atleta atacante el punto por el ataque al finalizar el tiempo de competencia.

Nota: los intentos de wristlock no otorgan puntos de Ataque.

Artículo 33 — Posiciones puntuables

Nota: no se considera que el atleta de arriba tenga el control si se encuentra bajo amenaza de sumisión del oponente. Para considerarse en control y puntuar la posición dominante, primero debe escapar del intento de sumisión.

Rodilla en el abdomen — 2 puntos

La rodilla en el abdomen es una posición de control superior en la que el atleta atacante coloca la rodilla o la tibia interna sobre el torso o la zona abdominal del oponente, aplica presión de control a través de esa rodilla o tibia, y mantiene la posición de forma continua durante 3 segundos.

La rodilla o tibia de control puede ubicarse sobre el abdomen, el plexo solar o el torso del oponente. No se requiere una ubicación exacta en el centro del abdomen.

El oponente debe estar acostado predominantemente sobre su espalda, y el atleta atacante debe mantener un control superior efectivo durante 3 segundos continuos.

Los puntos solo pueden otorgarse cuando la rodilla o tibia interna se utiliza como punto principal de control. La otra rodilla del atleta atacante puede permanecer levantada o tocar el tapiz.

El mero contacto de la rodilla o tibia con el torso del oponente, sin aplicar control y presión efectivos, no otorga puntos.

Una rodilla apoyada exclusivamente sobre la cabeza, el cuello o la ingle del oponente no califica como rodilla en el abdomen.

Montada completa — 4 puntos

Cuando un competidor controla desde arriba, sentado sobre el torso del oponente y mirando hacia su cabeza, con ambas rodillas tocando el suelo a cada lado del oponente (pudiendo tener hasta un brazo atrapado bajo una rodilla), durante un conteo de 3 segundos.

Si el atleta tiene uno de los brazos del oponente atrapado bajo su pierna, solo se le otorgan los puntos por montada completa si la rodilla que atrapa el brazo del oponente no está por encima de la línea de la axila.

Control de espalda — 4 puntos

Cuando un competidor controla al oponente desde la espalda, con su pecho contra la espalda del oponente y sus talones entre ambos muslos del oponente, o en triángulo de cuerpo con las piernas en posición de atrapar hasta uno de los brazos del oponente, durante un conteo de 3 segundos.

El control de espalda es la única posición dominante que puede puntuarse sobre un oponente de pie o desde una posición inferior.

Artículo 34 — Puntuación posicional y condiciones de reinicio

Los puntos por posiciones puntuables se otorgan una sola vez por posición, salvo que ocurra un reinicio posicional definido.

Una vez otorgados los puntos por una posición puntuable, esa misma posición no puede volver a puntuarse salvo que se cumpla una de las siguientes condiciones de reinicio:

- El atleta de abajo recupera completamente la guardia y la mantiene durante al menos 3 segundos continuos.
- El atleta de abajo completa una raspada o inversión y mantiene la posición superior resultante durante 3 segundos continuos.
- Ambos atletas regresan a una posición neutral de pie, enfrentados, y la mantienen durante 3 segundos continuos.

Una posición se considera reiniciada únicamente al cumplirse una de las condiciones anteriores.

En ausencia de un reinicio, las transiciones entre posiciones —incluido el regreso a una posición previamente puntuada— no generan puntos adicionales. Por ejemplo, pasar de rodilla en el abdomen a montada completa y nuevamente a rodilla en el abdomen no genera nuevos puntos por rodilla en el abdomen, salvo que haya ocurrido un reinicio.

Artículo 35 — Puntuación acumulativa de acciones y posiciones

Los puntos por cualquier acción técnica o posición puntuable se otorgan únicamente cuando el atleta establece el control y lo mantiene durante 3 segundos continuos.

No se otorgan puntos si, durante la ejecución de la acción, durante la transición o antes de que el control se establezca, el atleta que de otro modo puntuaría queda bajo amenaza inmediata de una llave de sumisión o estrangulación. En esos casos, los puntos se otorgan únicamente después de que la amenaza de sumisión haya sido completamente superada y la posición se haya estabilizado durante 3 segundos continuos.

En tales secuencias, solo se requiere un período final de control de 3 segundos. Luego de la estabilización, todas las acciones técnicas y posiciones válidas completadas durante la secuencia se puntúan de forma acumulativa.

Ejemplos:

- Paso de guardia seguido directamente de montada completa: 3 puntos + 4 puntos, otorgados tras la estabilización de la montada completa.
 - Raspada seguida directamente de montada completa: 2 puntos + 4 puntos, otorgados tras la estabilización de la montada completa.
-

CAPÍTULO 7 — PASIVIDAD

Artículo 36 — Pasividad

Los atletas deben mantener actividad continua durante todo el combate, buscando constantemente mejorar su posición o aplicar una llave de sumisión o estrangulación, y haciendo un esfuerzo genuino por mantener la acción dentro del área de competencia.

Si el Árbitro considera que un atleta está siendo pasivo o demorando intencionalmente, debe emitir una advertencia verbal —“Rojo/Azul, ¡Acción!”— sin interrumpir el combate.

Si el atleta continúa siendo pasivo, el Árbitro levanta el brazo correspondiente al color del atleta y cierra la mano en puño, señalizando el comienzo del período de pasividad. Luego se inicia un cronómetro de 15 segundos en el marcador. Durante ese período, el atleta debe intentar activamente anotar puntos o lograr una sumisión.

Si el atleta no demuestra actividad suficiente dentro de los 15 segundos, el Árbitro, manteniendo el puño en alto, utiliza la otra mano para señalar 1 Amonestación contra el atleta pasivo. Se otorga 1 punto al oponente. Toda Amonestación debe registrarse en la planilla del combate.

Si el atleta pasivo demuestra actividad suficiente o anota puntos antes de que venza el período de 15 segundos, el Árbitro utiliza la otra mano para señalar la cancelación del período de pasividad, y el cronómetro de pasividad se detiene.

La primera, segunda y tercera Amonestación por pasividad otorgan, cada una, 1 punto al oponente. La cuarta Amonestación deriva en la descalificación del atleta pasivo:

1ra Amonestación — 1 punto al oponente → 2da Amonestación — 1 punto → 3ra Amonestación — 1 punto → 4ta Amonestación — descalificación.

Nota: las Amonestaciones por pasividad y por acciones prohibidas son acumulativas. Por ejemplo, 2 Amonestaciones por pasividad y 2 Amonestaciones por acciones prohibidas derivan en la descalificación del atleta.

La pasividad incluye:

- sostener al oponente con el único fin de neutralizar sus acciones o impedir el desarrollo de un ataque o la mejora de posición. Por ejemplo, el atleta de abajo en guardia cerrada que simplemente sostiene al oponente sin intentar ataque alguno e impide que se incorpore e intente pasar la guardia; o el atleta de arriba en guardia cerrada que simplemente sostiene al oponente sin intentar abrir y pasar la guardia;
- demorar la acción comunicándose con el coach o el asistente de esquina;
- abandonar el tapiz sin permiso;
- demorar intencionalmente el regreso al centro del tapiz tras una detención;
- asumir una posición de reinicio incorrecta;
- uso indebido de los tiempos muertos;
- huir del tapiz, incluyendo:
 - salir intencionalmente del área con ambos pies para evitar un derribo u otra acción técnica;
 - ubicarse reiteradamente cerca del límite del tapiz con la intención de utilizar la zona exterior para impedir que el oponente puntúe;
- si un atleta sale del área durante un intento de sumisión sin aplicar una defensa técnicamente correcta, el combate no se detiene hasta que la acción se complete o hasta que los atletas se desplacen más allá del área de competencia. Si el atleta lleva intencionalmente la acción fuera del área de competencia para detener el combate y escapar de la sumisión sin aplicar una defensa técnicamente correcta, pierde inmediatamente por sumisión;
- huir de una posición para evitar el grappling de pie o en el suelo. Por ejemplo, un atleta que se sienta a la guardia sin contacto mientras ambos atletas están de pie; o el atleta de arriba que se incorpora durante el grappling en el suelo sin intentar lograr una posición dominante ni aplicar una sumisión contra el atleta de abajo;
- una salida en falso: comenzar la acción antes de la orden de inicio del Árbitro.

Artículo 37 — Aplicación de la pasividad

Uno de los deberes del equipo arbitral es evaluar las acciones de los atletas y determinar cuáles constituyen actividad genuina y cuáles son ataques simulados destinados a perder tiempo.

Se define como Grappling Activo la búsqueda de contacto con el oponente, el establecimiento de agarres, el intento de lograr una posición dominante y la preparación de un ataque. Ambos atletas deben buscar continuamente involucrarse en Grappling Activo.

Si solo un atleta está desarrollando Grappling Activo, sus acciones deben ser alentadas. El oponente que bloquea el desarrollo del combate e impide la acción activa se considera pasivo, y se aplica el procedimiento de pasividad correspondiente.

Aclaración

Toda decisión relativa a la pasividad debe ser confirmada por el Jefe de Tapiz. Si el Árbitro comete un error grave al aplicar el procedimiento de pasividad, el Jefe de Tapiz debe intervenir.

CAPÍTULO 8 — ACCIONES Y LLAVES PROHIBIDAS

Artículo 38 — Acciones prohibidas

Si un atleta comete una violación grave y antideportiva de las Reglas, el Árbitro debe descalificarlo de la competencia.

Toda acción prohibida cometida con el fin de impedir que el oponente complete una llave de sumisión o estrangulación deriva en que se otorgue al oponente la victoria por sumisión.

Cada amonestación por acción prohibida otorga 1 punto al oponente. La cantidad máxima de amonestaciones en un combate es de cuatro.

Acciones prohibidas que derivan en descalificación inmediata del torneo:

- dañar intencionalmente huesos o articulaciones, incluyendo continuar aplicando presión sobre una articulación después de que el oponente haya señalado la sumisión y el Árbitro haya ordenado detener la acción, o realizar cualquier acción con la clara intención de lesionar al oponente;
- golpear intencionalmente con manos, pies, rodillas, antebrazos, codos o cabeza;
- morder intencionalmente, agarrar o tirar del pelo, la nariz o las orejas, o atacar la ingle;
- aplicar intencionalmente presión con los dedos sobre los ojos, orejas o nariz, o introducir los dedos en la boca del oponente (fish hooking);
- clavar al oponente contra el tapiz de cabeza o cuello, cuando un atleta levanta al oponente y lo dirige con fuerza contra el tapiz de cabeza o cuello primero;
- saltar o dejarse caer sobre el oponente con el pecho o la espalda desde posición de pie;
- caer sobre un oponente que se encuentra en el suelo desde posición de pie.

Acciones prohibidas que derivan en 1 amonestación:

- agarrar intencionalmente el uniforme de competencia;
- extender los dedos hacia la cara u ojos del oponente;
- desatender las instrucciones del Árbitro;
- aplicar cualquier sustancia sobre la piel o utilizar vendajes, gasas u otros materiales de protección sin autorización del Jefe del Servicio Médico y aprobación del Árbitro. Se otorga al atleta el período de corrección de uniforme de 2 minutos previsto para retirar la sustancia o el material;
- discutir con o insultar a cualquier persona presente en la sede de la competencia;
- hablar o gritar durante el combate;
- provocar intencionalmente una reacción del oponente para inducirlo a una posición prohibida que pueda derivar en descalificación;
- simular una lesión;
- agarrar y torcer dedos individuales de manos o pies: menos de cuatro dedos de una mano o menos de cinco dedos de un pie.

Artículo 39 — Tabla de técnicas permitidas y prohibidas

Las técnicas prohibidas enumeradas en esta tabla derivan en:

- 1 Amonestación si la acción no lesiona al oponente o es detenida por el Árbitro antes de que se produzca lesión alguna; o
- 4 Amonestaciones, con la consiguiente descalificación, si la acción lesiona al oponente antes de que el Árbitro pueda intervenir.
- **Grupo A:** U5, U7, U9, U11, U13
- **Grupo B:** U15 BEG, U15 INT
- **Grupo C:** U15 ADV, U17 BEG, U17 INT, ADULTOS BEG, VETERANOS BEG
- **Grupo D:** U17 ADV, ADULTOS INT, VETERANOS INT, VETERANOS ADV
- **Grupo E:** ADULTOS ADV

(Una X indica que la técnica está prohibida para ese grupo.)

#	A	B	C	D	E	Técnica
1	X					Sumisión de estiramiento de piernas — banana split
2	X					Estrangulación frontal con presión espinal mediante triángulo con las piernas
3	X	X				Ezekiel choke
4	X	X				Straight foot lock
5	X	X				Estrangulación frontal — guillotina (arm in, arm out)
6	X	X				Llave de hombro con la pierna (variantes de omoplata)

#	A	B	C	D	E	Técnica
7	X	X				Tirar de la cabeza del oponente hacia sí con las manos mientras se aplica un triángulo
8	X	X				Variantes de arm triangle (Arm Triangle, Anaconda, D'Arce, Peruvian Necktie)
9	X	X				Buggy choke
10	X	X				Bloquear el flujo de aire por nariz o boca con las palmas (muffler)
11	X	X	X			Reverse rear naked choke con presión sobre el cuello
12	X	X	X			Compresión de costillas y riñones desde guardia cerrada
13	X	X	X			Wrist locks
14	X	X	X			Bicep slicer
15	X	X	X			Calf slicer
16	X	X	X			Knee bar
17	X	X	X			Toe hold
18	X	X	X			Knee reaping durante una llave de pierna
19	X	X	X			Jumping guard o sumisión en salto
20	X	X	X	X		Scissor takedown
21	X	X	X	X		Heel hook
22	X	X	X	X		Aoki Lock
23	X	X	X	X		Outside Toe Hold
24	X	X	X	X	X	Slam
25	X	X	X	X	X	Está prohibido aplicar una guillotina sobre la cara con fuerza de torsión sobre el mentón
26	X	X	X	X	X	No se permite rodar hacia adelante mientras el oponente tiene el control de espalda
27	X	X	X	X	X	Proyecciones desde de pie que hagan caer al oponente sobre la cabeza o el cuello
28	X	X	X	X	X	Aplicar sumisiones a dedos individuales (menos de cuatro) o dedos del pie (menos de cinco)
29	X	X	X	X	X	Neck cranks (incluye Twister, Crucifix neck crank, Full Nelson, Can Opener, y todas sus variantes y mecánicas similares)
30	X	X	X	X	X	Estrangular con los dedos comprimiendo la garganta o la tráquea

Incluye todas las variantes y mecánicas similares.

CAPÍTULO 9 — PROTESTA

Artículo 40 — Protesta

No se acepta protesta alguna sobre el resultado de un combate una vez que el ganador ha sido declarado oficialmente sobre el tapiz.

Las decisiones del equipo arbitral relativas a la evaluación de acciones técnicas, la asignación de puntos, la pasividad, las amonestaciones y cualquier otra situación surgida durante el combate son definitivas.

El resultado de un combate finalizado no puede modificarse sobre la base de una solicitud o reclamo presentado por un atleta, coach, representante de equipo o tercero.

Las únicas excepciones son los errores administrativos o técnicos evidentes identificados antes del inicio del siguiente combate de la categoría correspondiente, incluyendo:

- ingreso incorrecto del resultado en el sistema de gestión de la competencia;
- identificación incorrecta del ganador;
- puntos otorgados al atleta equivocado;
- error en el registro de amonestaciones o descalificaciones;
- discrepancia entre la planilla oficial y la decisión anunciada sobre el tapiz.

Dichos errores pueden ser corregidos por el Árbitro Principal de la competencia o por un representante autorizado de los organizadores.

Si, con posterioridad a la competencia, se establece que un árbitro u otro miembro del equipo arbitral abusó intencionalmente de su autoridad para influir en el resultado de un combate, el resultado del combate permanece sin cambios. No obstante, pueden imponerse sanciones disciplinarias a la persona responsable.

CAPÍTULO 10 — SERVICIOS MÉDICOS

Artículo 41 — Servicio médico

El organizador de la competencia debe garantizar la presencia de un servicio médico calificado durante toda la duración de la competencia.

El servicio médico es responsable de:

- realizar exámenes médicos a los atletas cuando sea necesario;
- evaluar el estado de salud de los atletas antes de competir;
- brindar primeros auxilios;
- brindar supervisión médica durante los combates;
- determinar si un atleta está en condiciones de continuar participando;

- gestionar la asistencia médica de emergencia y el traslado cuando sea necesario.

Si un miembro del personal médico determina que la condición de un atleta representa un peligro para sí mismo o para su oponente, el atleta no será admitido a la competencia o será retirado de la participación posterior.

El servicio médico debe ubicarse en las inmediaciones del área de competencia y estar preparado para intervenir sin demora.

El médico de un equipo solo puede brindar tratamiento a su atleta con autorización del médico de la competencia o del Árbitro.

Durante el tratamiento médico, solo pueden permanecer con el atleta el médico de la competencia, el médico del equipo y un coach o representante de equipo acreditado.

La decisión del médico de la competencia de que un atleta no está en condiciones de continuar el combate es vinculante y definitiva.

Los organizadores de la Global Grappling Series no son responsables por lesiones, enfermedades ni ninguna otra consecuencia derivada de la participación de un atleta, salvo que la ley aplicable o los términos del seguro de la competencia dispongan expresamente lo contrario.

Artículo 42 — Intervenciones del servicio médico

El médico de la competencia tiene derecho a solicitar la detención inmediata de un combate cuando considere que la salud o la seguridad de cualquiera de los atletas está en riesgo.

El Árbitro debe detener el combate y convocar al servicio médico en las siguientes circunstancias:

- lesión visible;
- sangrado;
- pérdida de conocimiento;
- sospecha de lesión en cabeza, cuello o columna;
- imposibilidad de un atleta de defenderse adecuadamente;
- cualquier otro indicio de una condición que represente peligro para el atleta.

El examen y tratamiento inicial son realizados por el personal médico de la competencia.

El médico de la competencia debe decidir si:

- permite que el combate continúe;
- otorga tiempo para tratamiento médico;
- declara al atleta no apto para continuar el combate;
- retira al atleta completamente de la participación posterior en la competencia.

El atleta no debe abandonar el tapiz durante una interrupción médica, salvo que la naturaleza de la lesión requiera su retiro inmediato.

Si el médico de la competencia no confirma la existencia de una lesión y el Árbitro considera que el atleta simuló una lesión o demoró intencionalmente el combate, puede imponerse una sanción al atleta.

Sangrado

Se permite al atleta un período acumulado máximo de cuatro minutos durante todo el combate para el tratamiento del sangrado.

El tiempo médico comienza cuando el médico ingresa al tapiz para atender el sangrado.

Si el sangrado no puede detenerse dentro del tiempo permitido, se declara al atleta imposibilitado de continuar y el oponente es declarado ganador.

Toda área del tapiz, uniforme o equipamiento contaminada con sangre debe limpiarse y desinfectarse antes de reiniciar el combate.

Detención médica

Si un atleta no puede continuar el combate por una lesión causada por una acción permitida del oponente o por un incidente accidental, el oponente es declarado ganador debido a la imposibilidad del atleta de continuar.

Si la lesión resulta de una acción prohibida, la decisión se adopta de acuerdo con las disposiciones que rigen las acciones prohibidas y la descalificación.

Cuando se sospeche conmoción cerebral, lesión grave en la cabeza, pérdida de conocimiento o lesión en la columna, el atleta debe ser retirado inmediatamente de la participación posterior hasta obtener el alta médica.

Una decisión del médico de la competencia relativa a la salud y seguridad de un atleta no puede ser revocada por el equipo arbitral, el coach, el atleta ni un representante de equipo.

CAPÍTULO 11 — APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE LA GLOBAL GRAPPLING SERIES

Los organizadores de la Global Grappling Series y el Comité Técnico autorizado son las únicas autoridades facultadas para aprobar modificaciones, agregados e interpretaciones oficiales de estas Reglas.

Pueden adoptarse modificaciones con el fin de:

- mejorar las reglas técnicas;
- reforzar la seguridad de los atletas;
- eliminar contradicciones y disposiciones ambiguas;
- adaptar las Reglas a los formatos de competencia de la Global Grappling Series;

- garantizar un arbitraje uniforme en todos los torneos de la serie.

Estas Reglas constituyen el documento rector principal de todas las competencias de la Global Grappling Series hasta que se apruebe una nueva edición.

Las interpretaciones oficiales publicadas por los organizadores de la Global Grappling Series o por el Comité Técnico autorizado son vinculantes para atletas, coaches, árbitros, organizadores y demás participantes de la competencia.

En caso de discrepancia entre traducciones, prevalece la versión oficial en idioma inglés de estas Reglas.

Los organizadores de competencias pueden proveer traducciones de estas Reglas a otros idiomas. Dichas traducciones se proporcionan para conveniencia de los participantes y no alteran el sentido del texto oficial en inglés.

Todo miembro del equipo arbitral debe tener acceso a la versión vigente en inglés de estas Reglas y, cuando sea posible, a una versión en el idioma del país en el que se desarrolla la competencia.