



DAPHNE

STRUGGLES[®]

Bienvenidos a DAPHNE STRUGGLES.

El presente documento servirá para:

- Fijar una normativa de competición, clasificación, sancionadora, eliminatoria, etc.
- Determinar los valores y criterios técnicos a evaluar por parte de los jueces.
- Definir prohibiciones y situaciones sancionables.
- Delimitar tareas y funciones técnicas de los jueces.

El siguiente reglamento será aplicado en todos los eventos y competiciones Daphne Struggles® para garantizar la seguridad de los competidores y el perfecto desarrollo de los eventos.

-Definición **Grappling.**

El Grappling es un deporte híbrido sin golpeo derivado de la combinación de varios sistemas de combate, Lucha, Judo, Sambo, Jiu Jitsu Brasileño u otros estilos de sumisión cuyo arte consiste, en forzar al oponente a rendirse a través de la aplicación de técnicas de estrangulación y/o luxación.

1-Sistema de competición y formato.

El sistema de competición general de Daphne Struggles® será un torneo de Eliminación directa con tercer y cuarto puesto para los luchadores derrotados por los finalistas. El número de atletas en los torneos siempre debe ser 4, 6 ,8 ,16, 32... para el correcto funcionamiento del sistema.

2-Pesaje y sorteo.

El pesaje se realizará el mismo día de la competición y será supervisado por los jueces.

Los atletas tendrán que acudir siempre en ropa deportiva, con su documento identificativo y toda la documentación solicitada por la organización.

El sorteo se llevará a cabo inmediatamente tras el pesaje, cada uno de los luchadores obtendrá un número en el momento de bajar de la báscula, este número indicará su posición en el cuadro de la competición y serán informados del cronograma del evento.



3. Categorías/División de peso.

Unicamente habrá divisiones de peso y serán la siguientes

-65-75

-75-85

-85-95

Los eventos Daphne Struggles® siempre serán de una única categoría, en ningún caso aceptarán excesos, ni faltas de peso dentro del margen de dicha categoría. Si en algún caso se celebran eventos en categoría ABSOLUTO los luchadores aceptaran cualquier margen de peso por parte de sus rivales.

En el caso de las SUPERFIGHTS el peso será acordado de mutuo acuerdo por competidores y organizadores.

4- Uniforme y aspecto.

Todos los luchadores deben tener en cuenta las siguiente indicaciones:

-La ropa con la que desempeñarán las luchas será entregada por la organización. Se les dotará a todos de un pantalón y 2 rashguards.

-En cada lucha se informará del color correspondiente a usar por cada uno de los peleadores.

-Nadie puede usar ropa que no sea la entregada por la organización.

-No estarán permitidas las prendas de refuerzo como rodilleras, coderas, etc.

-Los atletas no podrán mostrar símbolos o insignias que impliquen contenidos racistas, sexistas, políticos o puedan ofender a cualquier persona por su condición, sea cual sea.

-No podrán llevar vendajes en articulaciones salvo presentación justificante médico o algún tipo de herida/corte y este sea preventivo.

-En ningún caso están permitidos elementos decorativos como por ejemplo, collares, pulseras etc.

-No será aceptado ningún tipo de calzado

-Las uñas de las manos y de los pies estarán debidamente cortadas y sin bordes cortantes.

-Los competidores deben estar debidamente aseados, el pelo y la piel no estarán grasientos ni resbaladizos. Si alguno de los competidores tiene el pelo largo ha de entrar al tatami con el debidamente recogido. El árbitro puede solicitar en cualquier momento que vuelva a recogerlo si este está impidiendo el correcto desarrollo de la lucha.

-Al entrar al tapiz o comienzo de las luchas los competidores no pueden estar sudados. El árbitro puede pedir a los competidores que sequen su sudor si ve que está afectando al desarrollo de la lucha.

-Todos estos puntos deben ser respetados por los atletas por razones de salud e higiene y así conseguir un entorno sano y limpio.

-Todos los competidores deben llevar su mascarilla puesta en todo momento exceptuando el momento de la lucha, así mismo todo el personal de trabajo, asistentes y acompañantes deben llevar la mascarilla siempre.

5- Tatami.

El área de lucha o Tatami, tendrá unas dimensiones de 8x8, 9x9m o 10x10, dependerá de las instalaciones en las que se desarrolle cada evento DaphneStruggles® y las dimensiones del mismo.

6- Servicio Médico.

Todos los eventos contarán con un servicio médico encargado de dar asistencia médica durante la competición. Las decisiones del equipo médico nunca serán cuestionadas por parte de jueces, participantes ni entrenadores. Si el árbitro solicita la asistencia para la supervisión de cualquier tipo de golpe o lesión, el competidor debe esperar al fin de la intervención hasta que el médico determine si puede o no continuar.

7- Duración de las luchas.

El tiempo de todas las luchas será de 10 minutos.

El tiempo será detenido por el árbitro si el combate es interrumpido por alguna circunstancia extraordinaria.

En caso de detenerse la pelea por parte del juez de Tatami para llevar al centro del mismo, en este caso el tiempo no será detenido.

En caso de lesión accidental, (golpes en genitales, dedo en ojos, torcedura de una articulación, etc) el luchador afectado tendrá 5 minutos para recuperarse, pasados estos minutos si el luchador no se ha recuperado la lucha se dará como nula por NO CONTEST.

8- Aviso salida a tatami.

Los competidores serán avisados e informados del orden de las luchas tras el pesaje.

Cada atleta será avisado mínimo con 20 minutos de antelación antes de su salida al tatami y la última llamada para salir al tatami con 3 minutos de antelación. Finalmente se les indicará por dónde acceder al tapiz. Una vez en este, el árbitro les requerirá en el centro del mismo e inspeccionará que no estén cubiertos por ninguna sustancia grasienta o pegajosa, ni sudor. Si alguno de los atletas no cumple con lo indicado en el punto 4, será invitado por el árbitro a solucionar tal aviso, si el atleta no cambia lo indicado será descalificado por no cumplir parte de lo exigido en este reglamento.

Después de la inspección y la aprobación del árbitro, los luchadores deberán posicionarse uno frente a otro esperando la voz de aviso que dará por iniciada la lucha.

9- interrupción, Inicio/reanudación .

EN PIE:

El árbitro podrá llevar la lucha al centro del tatami siempre que no exista intento de proyección o sumisión. Todo intento de proyección que termine fuera del tatami volverá al centro retomando desde la posición indicada por el árbitro, siguiendo en la misma posición solo si hay una clara ventaja por parte de uno de los luchadores, si no se llega a un entendimiento los dos competidores iniciarán la lucha de pie.

EN SUELO:

Siempre que no haya una acción técnica por parte de ninguno de los luchadores y estos se encuentren cerca de los límites del tatami, el árbitro podrá indicar que se reanude desde la misma posición en el centro del tapiz.

En el caso de que en el momento de una acción técnica, control dominante o intento de sumisión los atletas salieran del tatami el árbitro debe esperar 3 segundos antes de detener el combate, si su integridad corriera peligro por esta misma razón, el árbitro ordenara volver al centro del tapiz en la última posición si está duró más de 3 segundos, si no es clara la ventaja por parte de ningún luchador esta se retomará de pie.

Si la acción está siendo en los límites del tapiz, se retoma desde la posición que se encontrasen los luchadores, si no se llega a un entendimiento se hará desde la posición que indique el árbitro pudiendo ser: guardia cerrada, guardia abierta, media guardia, montada, montada lateral o desde la espalda.

HUIDA:

En el caso de que uno de los atletas siendo sometido, salga intencionalmente del área de lucha con la intención de así detener el combate, éste será directamente descalificado.

Solo si un luchador sale del tatami durante un intento de sumisión (defendiendola) de manera técnica, esto será aceptado.

La huida continua y el no enfrentamiento será un punto muy desfavorable en las decisiones de los jueces.

10- Lesiones.

En caso de lesión accidental, (golpes en genitales, dedo en ojos, torcedura de una articulación, choque frontal, por ejemplo) el luchador afectado tendrá 5 minutos para recuperarse, pasados estos minutos si el luchador no se ha recuperado la lucha se dará como derrota para este luchador por NO CONTEST.

Si el árbitro considera que un luchador evita la acción fingiendo una lesión, este podrá descalificarlo, como también si la lesión se produce por la aplicación de una técnica ilegal, el árbitro descalificará al Deportista que haya ejecutado la técnica.

En caso de sangrado, el árbitro detendrá el combate solicitando asistencia médica y la limpieza de la sangre sobre los atletas y el área de combate.

Cuando dos competidores no pueden continuar por lesión, la decisión en el marcador será nula. Pasando a la siguiente fase del torneo los luchadores que estén inmediatamente conectados con su bracket.

11- Criterios de decisión.

Solo se reconocerá la victoria por Sumisión o decisión de los Jueces.

La sumisión será reconocida por 3 vías:

- **Tapeo:**
Dos toques o más con la mano/pie sobre el oponente o el tatami.
- **Sumisión verbal:**
El atleta se ve imposibilitado para tapear, con lo que puede rendirse de forma verbal con un grito. Si hubiera un grito involuntario, este será reconocido como voz de aviso por el árbitro y este dará la lucha por acabada con el resultado de la derrota para este luchador.
- **Sumisión técnica:**
Si uno de los atletas pierde el conocimiento por una estrangulación realizada de forma legal o de un accidente derivado de una técnica que no infringe ninguna regla, el árbitro atenderá al luchador inconsciente a recuperar la consciencia y si fuera necesario solicitar asistencia médica, tras esto declarará vencedor al oponente.

Si al final de los 10 minutos reglamentarios establecido en este reglamento no ocurre ninguna de estas situaciones, se declarará vencedor a uno de los competidores siguiendo el siguiente criterio objetivo:

- **Puntos Favorables:**
 - Ritmo de lucha, buscar el enfrentamiento.
 - Intentos reales de sumisión.(intentos que obliguen al rival a ejercer un esfuerzo por escapar)
 - Intentos de técnicas arriesgadas.(Asumir riesgos por intentar obtener posiciones ventajosas en la lucha)
 - Técnicas de escape o inversiones que cambien la dirección de la pelea.
 - Contra ataques efectivos.
- **Puntos Desfavorables:**
 - Huir o evitar la lucha.(Constantemente hacia atrás)
 - Pasividad, inactividad.
 - Demasiado defensivo.
 - No asumir riesgos.
 - Empujar al adversario más allá de los límites del tapiz.
 - Juego sucio.
 - Retrasar el comienzo del combate ya sea por comunicarse con su esquina, beber agua o acciones no solicitadas por el árbitro.
 - Conductas o comportamientos irrespetuosos para con el rival o arbitro .

- **Puntos ilegales en DaphneStruggles®:**

- Agarrar la ropa del rival.
- Introducir los dedos en los ojos, boca u otras cavidades así como introducirlos tras la clavícula o usarlos para estrangular.
- Agarrar, tirar o retorcer dedos, orejas, nariz y pelo.
- Pellizcar, golpear, patear o arañar de forma intencionada.
- Torsión cervical.
- Salir del área del tatami, buscando así pausar la lucha.
- Retroceder constantemente para evitar la lucha.
- Estrangular con las manos directamente.
- Ponerse de acuerdo sobre el resultado del enfrentamiento.
- Amenazar o ser agresivo con los jueces.
- Negarse a estar presente en la resolución del resultado.
- En caso de que uno de los atletas esté siendo sometido y sale intencionalmente del tapiz sin realizar una defensa o técnica correcta, este será inmediatamente descalificado.

De este mismo modo sucederá si cualquiera de los participantes falta a la ética, honor y deportividad de forma grave. Se condenará cualquier forma de agresión, acoso, brutalidad o violencia en el recinto de la competición ya sea por parte de los atletas, entrenadores o espectadores.

El árbitro avisará hasta 3 veces a cualquiera de los participantes que haga cualquiera de estas técnicas, el tercer aviso podrá conllevar la descalificación del luchador y la victoria del rival.

Si se llega a la decisión de los jueces por falta de finalización por ninguno de los atletas mediante sumisión. La decisión puede ser de dos maneras:

- Decisión unánime: Todos los jueces declaran vencedor al mismo luchador.
- Decisión dividida/mayoritaria: No todos califican al mismo luchador como vencedor.

13- Reclamaciones.

No habrá en ningún caso reclamaciones por video. Toda reclamación será expuesta por el luchador directamente al juez encargado de dirigir dicha lucha. A su vez, ningún tipo de reclamación podrá exponerse tras la decisión de los jueces y ningún resultado declarado en el tapiz será modificado.

14-Composición/funciones equipo de Jueces.

El equipo arbitral estará formado por dos jueces al borde del tapiz: **Jueces de mesa**, y un juez-árbitro: **ÁRBITRO**.

La decisión será tomada por 2 jueces de mesa y el Juez-árbitro, los dos primeros anotaran sus calificaciones en una tarjeta de puntuación individual para cada lucha. En ellas deberán anotar su criterio de puntuación durante la lucha dejando constancia escrita de sus criterios de puntuación. Al final de la lucha si ninguno de los luchadores gana vía sumisión, ambos jueces anotarán individualmente sus deliberaciones y el árbitro anotará su decisión en su propia tarjeta de puntuación. Una vez hecho esto se informará de la decisión en el centro del tapiz.

Los Jueces deben anotar en su tarjetas a los 5 minutos, que atleta va ganando hasta entonces.

Se ruega tener en consideración el alto valor de la honestidad y la deportividad como valores principales de la competición y el deporte.

EI JUEZ-ÁRBITRO es el encargado de:

- Avisar a los atletas de su entrada a tatami y dar el aviso para que comience la lucha.
- Revisar los uniformes de los luchadores y el exceso de sudor o restos de sustancias aceitosas como indica el punto 4 de este reglamento.
- Revisará los pies de los atletas buscando posibles sustancias pegajosa y/o grasientas.
- Estará siempre atento a las luchas, no dando la espalda en ningún caso sin perder el control de la misma.
- Evitará que los luchadores salgan del tapiz o se acerquen demasiado a los límites.
- No obstaculizara la visión de los jueces fuera del tapiz, ni el público en la medida de lo posible.
- Avisará verbalmente de posibles amonestaciones ya sean por actos ilegales, o posibles penalizaciones por pasividad.
- Tambien podra dar avisos si alguno de los deportistas trata de descansar con el pretexto de secarse, colocarse las prendas de ropa, finge lesiones, etc..
- El Árbitro es la máxima autoridad dentro del tatami.
- En caso de accidente o lesión será el encargado de valorar y reclamar asistencia médica.
- Valorará la posición desde la que se retoma la lucha tras cualquier interrupción.
- El árbitro siempre será quien comunique la decisión del ganador de los combates, agarrando la mano de ambos luchadores en el centro del tapiz y elevando la mano del ganador.

Los JUECES DE MESA son los encargados de:

- Observar y anotar de manera objetiva en las tarjetas de lucha
- Controlar la duración de las luchas.
- Observar y controlar las posibles lesiones visibles en los luchadores.
- Confirmar y acordar el ganador de las luchas junto al Árbitro.

Este Reglamento será de obligatorio cumplimiento para todos los participantes sin excepción. A todos los participantes se les facilitará una copia en el momento de ser confirmados para el evento DAPHNE STRUGGLES®