



UNITED WORLD
WRESTLING

REGLAMENTO INTERNACIONAL DE LUCHA

Versión FELODA y de aplicación en los Campeonatos Nacionales



LUCHA GRECORROMANA
LUCHA LIBRE
LUCHA FEMENINA

Enero 2022

PRÓLOGO

La Lucha Olímpica, como todos los demás deportes, obedece a Reglas que constituyen las “Reglas del Juego” y definen su práctica. El objetivo final de la lucha olímpica es “el tocado” o ganar por puntos.

Existen tres estilos de lucha olímpica: la lucha Grecorromana, la lucha Libre y la Libre-Femenina.

En la lucha Grecorromana está estrictamente prohibido agarrar al oponente por debajo de la línea del cinturón, aplicarle zancadillas o usar las piernas activamente para realizar cualquier acción técnica.

En la lucha Libre y en Libre-Femenina, sin embargo, está permitido agarrar las piernas del oponente, hacer zancadillas y utilizar las piernas activamente para realizar cualquier acción técnica. El estilo Libre-Femenino sigue las reglas del estilo Libre, prohibiendo además la Doble Nelson.

La Lucha Playa, Pankration, Belt Wrestling, Grappling y demás lucha tradicionales están sujetas a regulaciones específicas.

Frecuentemente modificadas y siempre sujetas a modificaciones adicionales, las Reglas establecidas en este documento deben ser conocidas y aceptadas por todos los luchadores, entrenadores, árbitros y controladores.

Estas Reglas hacen una llamada a todos los practicantes de este deporte a realizar una lucha honesta y con juego limpio para el deleite de los espectadores.

TABLA DE CONTENIDOS

REGLAS GENERALES.....	5
ARTÍCULO 1: OBJETIVO	5
ARTÍCULO 2: INTERPRETACIÓN.....	5
ARTÍCULO 3: APLICACIÓN	5
CAPÍTULO 1. ESTRUCTURA MATERIAL	5
ARTÍCULO 4: EL TAPIZ	5
ARTÍCULO 5: EL UNIFORME.....	7
ARTÍCULO 6: LICENCIA DE COMPETIDOR.....	8
ARTÍCULO 7: CATEGORÍAS DE EDAD, PESO Y COMPETICIÓN	8
CAPÍTULO 2. COMPETICIONES Y PROGRAMAS.....	11
ARTÍCULO 8: SISTEMA DE COMPETICIÓN	11
ARTÍCULO 9: PROGRAMA DE COMPETICIONES.....	15
ARTÍCULO 10: CEREMONIA DE PREMIACIÓN	15
CAPÍTULO 3: PROCEDIMIENTOS DE UNA COMPETICIÓN	16
ARTÍCULO 11: PESAJE	16
ARTÍCULO 12: ELABORACIÓN DE LOS EMPAREJAMIENTOS.....	17
ARTÍCULO 13: LISTA DE INICIO	19
ARTÍCULO 14: EMPAREJAMIENTO.....	19
ARTÍCULO 15: ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN	20
CAPÍTULO 4. EL CUERPO ARBITRAL	21
ARTÍCULO 16: COMPOSICIÓN	21
ARTÍCULO 17: OBLIGACIONES GENERALES.....	22
ARTÍCULO 18: UNIFORME ARBITRAL	22
ARTÍCULO 19: EL ÁRBITRO	23
ARTÍCULO 20: EL JUEZ.....	24
ARTÍCULO 21: EL JEFE DE TAPIZ.....	25
ARTÍCULO 22: PENALIZACIONES CONTRA EL CUERPO ARBITRAL	26
CAPÍTULO 5. EL COMBATE	26
ARTÍCULO 23: DURACIÓN DEL COMBATE	26
ARTÍCULO 24: LA LLAMADA AL TAPIZ	27
ARTÍCULO 25: PRESENTACIÓN DE LOS LUCHADORES	27
ARTÍCULO 26: COMIENZO DEL COMBATE.....	27
ARTÍCULO 27: INTERRUPCIONES DEL COMBATE.....	27
ARTÍCULO 28: FIN DEL COMBATE	28
ARTÍCULO 29: INTERRUPCIÓN Y REINICIO DEL COMBATE.....	29
ARTÍCULO 30: TIPOS DE VICTORIA	29
ARTÍCULO 31: EL ENTRENADOR.....	30
ARTÍCULO 32: EL CHALLENGE.....	31
ARTÍCULO 33: CLASIFICACIÓN POR EQUIPOS DURANTE COMPETICIONES INDIVIDUALES	32

ARTÍCULO 34: SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DURANTE COMPETICIONES POR EQUIPOS	33
CAPÍTULO 6. PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS	34
ARTÍCULO 35: EVALUACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE UNA ACCIÓN O TÉCNICA	34
ARTÍCULO 36: POSICIÓN DE PELIGRO	35
ARTÍCULO 37: REGISTRO DE LOS PUNTOS	35
ARTÍCULO 38: PROYECCIONES DE GRAN AMPLITUD	35
ARTÍCULO 39: VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y TÉCNICAS	36
ARTÍCULO 40: DECISIÓN Y VOTO	38
ARTÍCULO 41: CUADRO DE DECISIONES	38
CAPÍTULO 7. PUNTOS DE CLASIFICACION DESPUES DE UN COMBATE	39
ARTÍCULO 42: PUNTOS DE CLASIFICACIÓN	39
ARTÍCULO 43: EL TOCADO	40
ARTÍCULO 44: LA SUPERIORIDAD TÉCNICA	40
CAPÍTULO 8. LUCHA NEGATIVA	41
ARTÍCULO 45: LUCHA EN SUELO POSICIÓN “PARTERRE” DURANTE EL COMBATE	41
ARTÍCULO 46: LA ZONA DE PASIVIDAD	42
ARTÍCULO 47: PENALIZACIONES CONTRA LA PASIVIDAD	43
CAPÍTULO 9. PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES	45
ARTÍCULO 48: PROHIBICIONES GENERALES	45
ARTÍCULO 49: HUIDA DEL AGARRE O DE PRESA	46
ARTÍCULO 50: HUIDA DEL TAPIZ	47
ARTÍCULO 51: AGARRES ILEGALES	47
ARTÍCULO 52: PROHIBICIONES ESPECIALES	49
ARTÍCULO 53: CONSECUENCIAS SOBRE EL COMBATE	49
CAPÍTULO 10. LA PROTESTA	50
ARTÍCULO 54: LA PROTESTA	50
CAPÍTULO 11. SERVICIO MÉDICO	50
ARTÍCULO 55: SERVICIO MÉDICO	50
ARTÍCULO 56: INTERVENCIONES DEL SERVICIO MÉDICO	50
ARTÍCULO 57: ANTIDOPAJE	51
CAPÍTULO 12. APLICACION DE LAS REGLAS DE LUCHA	53

REGLAS GENERALES

Artículo 1: Objetivo

Elaborado en conformidad con la Constitución de la UWW y estatutos de la FELODA, el Reglamento Financiero, el Reglamento Disciplinario, las Reglas Generales que rigen la organización de competiciones internacionales y todas las Regulaciones específicas, las Reglas de Lucha Internacional tienen como objetivos específicos:

- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas bajo las cuales se realizarán los combates;
- Determinar el sistema de competición, métodos de victoria, derrota, clasificación, penalización, eliminación de competidores, etc.
- Determinar los valores que se asignarán a las acciones de lucha y retenciones;
- Enumerar situaciones y prohibiciones;
- Determinar las funciones técnicas de los árbitros.

Al estar sujeto a modificaciones a la luz de las observaciones prácticas en cuanto a su aplicación e investigación sobre su efectividad, las Reglas internacionales establecidas en el siguiente documento constituyen el marco dentro del cual se lleva a cabo el deporte de lucha olímpica en todos sus estilos.

Artículo 2: Interpretación

En caso de desacuerdo en cuanto a la interpretación de las disposiciones de cualquier ARTÍCULO en las siguientes Reglas, el Departamento Técnico de la FELODA tiene la facultad exclusiva de determinar el significado exacto de los ARTÍCULO (s) en cuestión, siendo el texto en español el único válido.

Artículo 3: Aplicación

El presente reglamento es de obligada aplicación en los Campeonatos de España y en todos los encuentros organizados bajo el control y tutela de la FELODA.

También en los torneos nacionales podrá aplicarse un sistema de competición diferente al previsto en las reglas, con la condición de haber obtenido el acuerdo de la FELODA y de todos las Comunidades

CAPÍTULO 1. ESTRUCTURA MATERIAL

Artículo 4: El Tapiz

Un tapiz nuevo aprobado por la UWW, con un diámetro de 9 m. y rodeado por un borde de 1.50 m del mismo grosor es obligatorio en los siguientes eventos: Juegos Olímpicos, Campeonatos y Copas. Para todas las demás competiciones internacionales, los tapices deben ser homologados, pero no necesariamente nuevos.

Para los Juegos Olímpicos y el Campeonato Mundial, los tapices de calentamiento y entrenamiento también deben ser nuevas y aprobadas por la UWW y/o FELODA y deben ser de la misma calidad que los tapices de competición.

Una banda naranja de 1 m de ancho y que forma parte integral del área de lucha se dibuja a lo largo de la circunferencia en el interior del círculo de 9 m de diámetro.

Los siguientes términos se utilizarán para designar las diferentes partes del tapiz:

El círculo central indica el centro del tapiz (1 m de diámetro). La parte interior del tapiz que está dentro del círculo naranja es la superficie central de la lucha olímpica (7 m de diámetro). La zona de pasividad (franja naranja) tiene 1 m de ancho. El área de protección es de 1m50 de ancho.



Para todos los Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales y Continentales, el tapiz se instalará en una plataforma no superior a 1m10 o inferior a 0m80. La plataforma alrededor de cada lado del tapiz debe alcanzar los 2 metros. Si se usa más de un tapiz, 2 metros deben separar cada tapiz. En todos los casos, el color del área de protección tendrá que ser diferente al del tapiz. El suelo de madera cerca del tapiz tendrá que cubrirse con una cubierta fuertemente fijada. Por razones de seguridad, los marcadores deben colocarse en una plataforma separada, cerca de lo (s) tapiz (es).

Para evitar cualquier infección, el tapiz debe limpiarse y desinfectarse antes de cada sesión de lucha. Cuando se usen tapices que tienen una superficie lisa, uniforme y no abrasiva (lienzo incluido), también se deben aplicar las mismas medidas de higiene.

Se debe trazar un círculo en el medio del tapiz con un diámetro interno de un metro y una banda circundante de 10 cm de ancho.

El entrenador de cada atleta estará situado en el mismo lado del tapiz. El luchador rojo se colocará a la izquierda y el luchador azul a la derecha.

El tapiz debe instalarse de modo que esté rodeado por un amplio espacio abierto para garantizar que la competición se desarrolle normalmente.

Artículo 5: El Uniforme

Para participar en los eventos de la UWW y/o FELODA, los atletas de TODAS las categorías de edad deben cumplir con las pautas de uniformes de la UWW y/o FELODA. Estas pautas están destinadas a permitir características de diseño innovadoras de conformidad con las reglas y regulaciones para la lucha olímpica.

Responsabilidad de cumplimiento

En todos los eventos organizados por la UWW y/o FELODA, las Federaciones Nacionales o Autonómicas son responsables de su cumplimiento; y en los Juegos Olímpicos, los Comités Olímpicos Nacionales son responsables de garantizar que los artículos vestidos o usados por los miembros de su delegación cumplan con los términos de estas reglas.

Consideraciones Generales

El maillot es el uniforme estándar que se utiliza en todos los estilos olímpicos.

El maillot de lucha debe estar hecho de una tela lisa sin bordes ásperos que no presente ningún peligro de irritación, ni para el usuario ni para el oponente.

El maillot proporcionará a cada luchador todas las posibilidades para ejecutar sus técnicas. Para obtener información específica sobre consideraciones específicas, colores, marcas, colocación de patrocinadores, protectores auditivos y zapatos, consulte el documento Guía del Uniforme de la UWW.

Infracciones

En el pesaje, el árbitro debe verificar que cada competidor cumpla con los requisitos de este ARTÍCULO. El luchador debe ser advertido en el pesaje, si su apariencia no es conforme. Si el luchador no cumple, la federación del luchador será multada al finalizar la competición. Si el luchador ingresa al tapiz con el color incorrecto designado para el combate, los árbitros le darán un máximo de **1 minuto** para que cumpla. Si, después de este tiempo, el luchador todavía tiene la culpa, perderá el combate por “forfait”.

Está prohibido:

- Llevar el emblema o la abreviatura de otro país o autonomía.
- Aplicar cualquier sustancia grasa o pegajosa al cuerpo.
- Llegar al tapiz transpirando para el comienzo del combate y para el comienzo de cada período.
- Usar vendajes en los dedos, muñecas, brazos o tobillos, excepto en caso de lesiones y por orden del médico.
- Usar cualquier objeto que pueda causar lesiones al oponente, como anillos, brazaletes, prótesis, piercing, etc.
- Usar sujetadores con aros para las luchadoras.

Artículo 6: Licencia de competidor

Todo atleta masculino o femenino, de categoría ~~escolar, cadete~~ U15, U17, junior-U20, U23 y senior que compita en los Campeonatos de España o cualquier evento bajo la tutela de la FELODA registrados en el calendario de la FELODA deberán tener una licencia federativa de competidor, según lo definido por un reglamento especial.

Cualquier luchador veterano que compita en el Campeonato Mundial y otras competiciones internacionales también debe tener una licencia de competidor internacional.

Esta licencia también se utiliza como seguro para gastos médicos y hospitalarios en caso de que ocurra un accidente en el extranjero durante la competición internacional en la que participa el luchador.

La licencia solo es válida para el año en curso y debe renovarse cada año.

La solicitud de licencia debe enviarse al menos 2 meses antes de la competición en la que participará el luchador en cuestión. Este tiempo se fija para dejar suficiente tiempo para concluir el procedimiento y validar la licencia.

Artículo 7: Categorías de edad, peso y competición

Categorías de edad

Las categorías de edad son las siguientes:

U15	14-15 años (de 13 años con certificado médico y de los padres)
Cadetes <u>U17</u>	16-17 años (de 15 años con certificado médico y de los padres)
Juniors <u>U20</u>	18-20 años (de 17 años con certificado médico y de los padres)
Seniors U23	19-23 años (a partir de 18 años con certificado médico y de los padres)
Seniors	Atletas de 20 años o más
Veteranos	Atletas de más de 35 años

Los luchadores en la categoría ~~junior-U20~~ pueden participar en las competiciones seniors ~~si cumplen 18 años excepto aquellos que tengan 17 años~~ en el año en cuestión. ~~Sin embargo, deben proporcionar un certificado médico y una autorización paterna si aún no tienen 18 años en la fecha de la competición.~~

~~La edad se verificará en todos los campeonatos y competiciones durante la acreditación.~~

Para los campeonatos ~~Sub23~~ U23, se utilizan las reglas y las categorías de peso de los seniors.

El presidente de la Federación Nacional (~~en campeonatos FELODA, la Federación Territorial~~) emitirá un certificado de honor para cada participante que acredite la edad del luchador. Este certificado debe redactarse de acuerdo con el modelo suministrado por la ~~FELODA~~, en papel con membrete de la Federación Nacional o Territorial.

Un luchador puede participar en una competición solo bajo la nacionalidad o autonomía que aparece en su licencia. Si, en algún momento, la UWW y/o ~~FELODA~~ determina que la declaración fue falsa y que se produjo un fraude, las medidas disciplinarias previstas para este fin se aplicarán inmediatamente contra la Federación Nacional o Autonómica, el luchador y la persona cuya firma aparece en el certificado fraudulento.

Los luchadores que deseen cambiar su nacionalidad (o **autonomía**) deben consultar el procedimiento descrito en el Reglamento Internacional para el cambio de nacionalidad. Los luchadores pueden cambiar su nacionalidad una sola vez. Una vez se completa el cambio de nacionalidad, no tienen derecho a competir por su país anterior ni por ningún otro en una competición oficial UWW.

Cada luchador con licencia que participa en una competición acepta automáticamente que la UWW y/o **FELODA** use su imagen filmada o fotografiada para la promoción del campeonato o de los campeonatos por venir. Si un luchador se niega a aceptar estas condiciones, tendrá que dejar esto claro en el momento de la inscripción y, por lo tanto, podrá ser excluido de la competición.

Categorías de peso

SENIORS, U23 Y **JUNIORS** **U20**

Estilo Libre	Greco-Romano
1. 57 kg	1. 55 kg
2. 61 kg	2. 60 kg
3. 65 kg	3. 63 kg
4. 70 kg	4. 67 kg
5. 74 kg	5. 72 kg
6. 79 kg	6. 77 kg
7. 86 kg	7. 82 kg
8. 92 kg	8. 87 kg
9. 97 kg	9. 97 kg
10. 125 kg	10. 130 kg

CATEGORÍAS DE PESO OLÍMPICO*

Estilo Libre	Greco-Romano
1. 57 kg	1. 60 kg
2. 65 kg	2. 67 kg
3. 74 kg	3. 77 kg
4. 86 kg	4. 87 kg
5. 97 kg	5. 97 kg
6. 125 kg	6. 130 kg

* Incluidos los torneos clasificatorios de los Juegos Olímpicos

U15

1. 34-38 kg
2. 41 kg
3. 44 kg
4. 48 kg
5. 52 kg
6. 57 kg
7. 62 kg
8. 68 kg
9. 75 kg
10. 85 kg

CADETES **U17**

1. 41-45 kg
2. 48 kg
3. 51 kg
4. 55 kg
5. 60 kg
6. 65 kg
7. 71 kg
8. 80 kg
9. 92 kg
10. 110 kg

Las categorías de peso para la **Libre Femenina** son las siguientes (en kilogramos):

SENIORS, U23 Y **JUNIORS** **U20**

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 55 kg
4. 57 kg
5. 59 kg
6. 62 kg
7. 65 kg
8. 68 kg
9. 72 kg
10. 76 kg

CATEGORÍAS DE PESO OLÍMPICO*

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 57 kg
4. 62 kg
5. 68 kg
6. 76 kg

* Incluidos los torneos clasificatorios de los Juegos Olímpicos

U15		CADETES	U17
1.	29-33 kg	1.	36-40 kg
2.	36 kg	2.	43 kg
3.	39 kg	3.	46 kg
4.	42 kg	4.	49 kg
5.	46 kg	5.	53 kg
6.	50 kg	6.	57 kg
7.	54 kg	7.	61 kg
8.	58 kg	8.	65 kg
9.	62 kg	9.	69 kg
10.	68 kg	10.	73 kg

Un luchador, al que se supone participa en la competición por voluntad propia y bajo su propia responsabilidad, sólo puede participar en una sola categoría de peso, la que corresponda a su peso corporal en el momento del pesaje oficial. Para las categorías en el grupo de edad avanzada, los competidores pueden optar por la siguiente categoría más alta que su peso corporal, a excepción de la categoría de peso pesado, para la cual los participantes deberán pesar más de 97 kg en Lucha Libre y Greco-romana y más de 72 kg para la Femenina.

Competiciones

Las competiciones internacionales para las distintas categorías de edad son las siguientes:

U15 14-15 años	Competiciones internacionales Campeonatos continentales	(bajo petición)
Cadetes U17 16-17 años	Competiciones internacionales Campeonatos continentales Campeonatos del mundo	(cada año) (cada año)
Juniors U20 18-20 años	Competiciones internacionales Campeonatos continentales Campeonatos del mundo	(cada año) (cada año)
Seniors U23 19-23 años	Campeonatos continentales	(bajo petición) (cada año)
Seniors 20 o más	Competiciones internacionales Campeonatos continentales Campeonatos del mundo Copas del mundo Juegos Olímpicos	(cada año) (cada año, excepto el año Olímpico) (cada año, excepto el año Olímpico) (cada cuatro años)
Veteranos 35 o más	Campeonatos del mundo <i>Categorías y regulaciones específicas</i>	(cada año)

Se podrá organizar otro tipo de competiciones con la aprobación de la UWW / **FELODA**.

CAPÍTULO 2. COMPETICIONES Y PROGRAMAS

Artículo 8: Sistema de competición

Las competiciones tienen lugar mediante un sistema de eliminación directa con un número ideal de luchadores, es decir, 4, 8, 16, 32, 64, etc. Si no hay un número ideal de luchadores en una categoría, se organizarán combates de clasificación.

El emparejamiento se realiza en el orden de los números al azar. Todos los luchadores que perdieron contra ambos finalistas tendrán combates de repesca. Hay dos cuadros separados de repesca: un grupo de luchadores que perdieron contra el finalista de la parte superior del cuadro, y otro grupo de luchadores que perdieron contra el finalista de la parte inferior del cuadro. Los combates de repesca comienzan con luchadores que perdieron en la primera ronda, incluso en combates de clasificación para obtener el número ideal contra uno de los dos finalistas hasta los perdedores en las semifinales por eliminación directa. Los ganadores de los dos cuadros de repesca recibirán cada uno la medalla de bronce.

Cada categoría de peso se organiza en uno o dos días dependiendo de la organización. El sorteo tiene lugar a más tardar el día antes del comienzo de la Categoría correspondiente.

El control médico y el primer pesaje se realizarán la tarde anterior o la mañana de la categoría de peso en cuestión. Los atletas clasificados para la final y las repescas serán pesados nuevamente la segunda mañana de la categoría de peso en cuestión, en el caso de competición de dos días. No se permitirá más tolerancia al peso para el segundo pesaje.

Para **Campeonatos de España**, Europa y Mundiales no se permite tolerancia de peso. Si se permite una tolerancia de peso de 2kg para la Copa Mundial y para los torneos internacionales (excepto los eventos de clasificación de la UWW).

Para las competiciones donde se registran menos de 16 atletas, la categoría de peso se puede organizar en un día. Si es el caso, el control médico y el pesaje permanecen la mañana de la competición y el sorteo podría organizarse durante el pesaje.

La competición se lleva a cabo de la siguiente manera:

Primer día:

- Rondas de clasificación
- Rondas de eliminación

Segundo día:

- Rondas de repesca
- Finales

~~Ejemplo de competición por eliminación directa:~~

~~Tomemos el ejemplo de una competición con 22 luchadores en una categoría de peso. Los 22 luchadores obtienen un número al azar que define el orden de inicio.~~

~~En nuestro ejemplo, para obtener el número ideal de 16 atletas, tendríamos que organizar combates de clasificación. Como 6 luchadores tendrán que ser eliminados, los 12 luchadores que obtuvieron los números más altos en el sorteo deberán participar en esta ronda de clasificación. De acuerdo con el~~

principio de emparejamiento en el orden de los números sorteados al azar, las coincidencias tienen lugar de la siguiente manera:

- Número 11 contra Número 12, combate Número 1
- Número 13 contra Número 14, combate Número 2
- Número 15 contra Número 16, combate Número 3
- Número 17 contra Número 18, combate Número 4
- Número 19 contra Número 20, combate Número 5
- Número 21 contra Número 22, combate Número 6

Los ganadores de estos 6 combates de clasificación están clasificados para la ronda de eliminación por eliminación directa.

Tenemos el número ideal de 16 luchadores después de los combates de clasificación. Los 16 luchadores que compiten por la ronda de eliminación son los 10 luchadores que sacaron los números del 1 al 10 y los 6 luchadores que ganaron los combates de clasificación, es decir, los números 12, 13, 15, 17, 19 y 22 (para llegar a 16). De acuerdo con el principio de emparejamiento en el orden de los números sorteados al azar, la primera ronda de eliminación tiene lugar de la siguiente manera:

- Número 1 contra Número 2, combate Número 1
- Número 3 contra Número 4, combate Número 2
- Número 5 contra Número 6, combate Número 3
- Número 7 contra Número 8, combate Número 4
- Número 9 contra Número 10, combate Número 5
- Número 12 contra Número 13, combate Número 6
- Número 15 contra Número 17, combate Número 7
- Número 19 contra Número 22, combate Número 8

Como se mencionó anteriormente, todos los luchadores que pierden contra los dos finalistas harán una repesca. Los luchadores que pierden contra el finalista n° 5 son los siguientes:

- Número 6 (perdedor de la primera ronda)
- Número 7 (perdedor de la segunda ronda)
- Número 3 (perdedor de la tercera ronda)

Los luchadores que pierden contra el finalista no 15 son:

- Número 16 (perdedor de la ronda de clasificación)
- Número 17 (perdedor de la 1ª ronda)
- Número 19 (perdedor de la 2ª ronda)
- Número 12 (perdedor de la 3ª ronda)

SEGUNDO DÍA

La fase de repesca comienza con los luchadores que perdieron contra los finalistas en el nivel más bajo de la competición.*

1er combate: n° 6 (perdedor de la 1ª ronda) contra n° 7 (perdedor de la 2ª ronda) 2º combate: n° 6 (ganador del 1er combate) contra n° 3 (perdedor de la 3ª ronda)

El luchador n° 6 es el ganador en el CUADRO repesca que perdió contra el n° 5 finalista.

~~El mismo sistema se aplica a los luchadores que pierden contra el finalista n°15.~~

~~1er combate: n°16 (perdedor de la ronda de clasificación) contra n°17 (perdedor de la 1ra ronda)~~

~~2do combate: n°16 (el ganador del 1er combate) contra n°19 (perdedor de la 2da ronda)~~

~~3er combate: n°16 (Ganador del segundo combate) contra n°12 (perdedor de la tercera ronda)~~

~~El luchador n°16 es el ganador del CUADRO de repesca que perdió contra el finalista n°15.~~

~~*Las rondas de repesca comienzan siguiendo el número de los luchadores en el soporte superior e inferior. Con respecto al ejemplo anterior, el segundo cuadro de repesca (soporte inferior) tiene 4 luchadores y el primer cuadro (soporte superior) tiene 3 luchadores. Luego, el primer combate de repesca comenzará desde el segundo cuadro de repesca. Si ambos cuadros tienen el mismo número de luchadores, los combates de repesca comenzarán desde el primer cuadro de repesca (soporte superior).~~

~~Los dos finalistas en las rondas eliminatorias, es decir, n°5 y 15, participan en el combate por el 1° y 2° lugar. Los dos ganadores de los dos últimos combates de repesca (n°6 y n°16) reciben cada uno la medalla de bronce. Los perdedores de ambas finales para las dos medallas de bronce se ubicarán en el quinto lugar “ex aequo”.~~

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA

La competición de una categoría de peso podrá ser organizada en un solo día.

El sorteo se realizará igualmente, al menos un día antes de comenzar la competición para esa categoría de peso. El control médico y el pesaje podrán llevarse a cabo en la mañana de la competición. Un control médico adicional será ofrecido por la FELODA a los participantes la tarde del día antes de la competición.

En competiciones de un solo día, cada categoría empezará y terminará en el mismo día.

Criterios de clasificación

A partir del séptimo lugar, los luchadores de cada categoría se clasificarán según sus puntos de clasificación.

En caso de empate en el ranking, se clasificarán analizando los siguientes criterios sucesivamente en toda la competición:

- La mayor cantidad de victorias por “tocado”
- La mayor cantidad de combates ganados por superioridad
- La mayor cantidad de puntos técnicos anotados
- La menor cantidad de puntos técnicos otorgados
- El número de cabeza de serie más bajo (si corresponde)
- El número de sorteo más bajo

Competición con menos de 8 atletas (Torneo nórdico)

Si se registran menos de 6 luchadores en una categoría de peso, se establecerá un GRUPO y todos los luchadores competirán entre sí. En un formato de competición de dos días, la última ronda se organizará el segundo día.

Para los campeonatos continentales y mundiales, se cancelará una categoría de peso que cuente con solo con 1 luchador y no se otorgará ningún título o medalla.

Si hay 6 o 7 atletas en una categoría de peso, la competición comienza con una fase de grupos con dos GRUPOS.

Procedimiento para el sorteo

~~El luchador que obtenga el número de sorteo más bajo estará en el GRUPO A, luego el segundo número de sorteo más bajo estará en el GRUPO B y así sucesivamente.~~

Ejemplo:

Países	Números de sorteo
FRA	20
SUI	12
RUS	08
GUA	45
AUS	88
TUN	02

GRUPO A	GRUPO B
TUN (02)	RUS (08)
SUI (12)	FRA (20)
GUA (45)	AUS (88)

Los luchadores en un mismo grupo competirán todos contra todos (el sistema de torneo nórdico se utilizará como criterio de clasificación dentro de cada grupo). La clasificación dentro de los grupos se utilizará para determinar los emparejamientos de semifinales.

Los combates de semifinales consistirán en:

- el primer clasificado en el grupo A contra el segundo clasificado en el grupo B
- el segundo clasificado en el grupo A contra el primero clasificado en el grupo B

El combate por la medalla de oro será entre los ganadores de las semifinales y el combate por la medalla de bronce será entre los perdedores de las semifinales.

Solo se otorgará una medalla de bronce.

Criterios de clasificación para el torneo nórdico

En el torneo con sistema nórdico, el luchador con el mayor número de victorias será el primero.

En un mismo grupo, si dos luchadores tienen el mismo número de victorias, su combate directo definirá la clasificación.

Para todos los otros casos con un empate entre atletas, la clasificación se determinará siguiendo estos criterios, en toda la competición:

- El mayor número de puntos de clasificación
- La mayor cantidad de victorias por «Tocado»
- La mayor cantidad de victorias por superioridad técnica

- La mayor cantidad de puntos técnicos anotados
- La menor cantidad de puntos técnicos perdidos
- El número de cabeza de serie más bajo (si corresponde)
- El número de sorteo más bajo

Artículo 9: Programa de Competiciones

La duración de los Juegos Olímpicos es de 7 días en 3 tapices.

La duración de los Campeonatos del mundo senior es de 9 días en 4 tapices y la duración de los Campeonatos del mundo ~~junior~~ U20 es de 7 días en ~~3~~ 4 tapices. Sin embargo, dependiendo del número de entradas recibidas, se puede agregar o retirar un tapiz para todos los tipos de competición con el acuerdo de la UWW y/o FELODA.

En principio, para todos los tipos de competición, las sesiones no durarán más de tres horas.

Excepto las competiciones televisadas por la UWW, todos los combates para el 1er y 2do deben llevarse a cabo en un tapiz. Los combates para el 3er y 5to lugar pueden tener lugar en dos tapices.

Para las competiciones televisadas por la UWW y/o FELODA, todas las finales (Oro, Bronce y Bronce) deben llevarse a cabo en un tapiz para que todos los combates se transmitan.

Artículo 10: Ceremonia de Premiación

Los primeros cuatro luchadores de cada categoría de peso participarán en la ceremonia de entrega de premios y recibirán una medalla y un diploma, según su clasificación.

- | | |
|------------|------------------|
| 1° | Oro + diploma |
| 2° | Plata + diploma |
| Los dos 3° | Bronce + diploma |

En el Campeonato Mundial, cada Campeón recibirá el Cinturón del Campeonato Mundial.

Solo se otorgará una medalla de bronce en las categorías de peso donde se utiliza el Sistema Nórdico.

~~Para realizar las finales sin problemas y dejar que los atletas usen la ropa adecuada, las ceremonias de premiación se organizarán siguiendo este sistema:~~

- | | |
|------------------------|---|
| Categoría 1 | Primer combate por la medalla de bronce |
| Categoría 1 | Segundo combate por la medalla de bronce |
| Categoría 1 | Combate por la medalla de oro |
| Categoría 2 | Primer combate por la medalla de bronce |
| Categoría 2 | Segundo combate por la medalla de bronce |
| Categoría 2 | Combate por la medalla de oro |
| Categoría 1 | Ceremonia de Premiación |
| Categoría 3 | Primer combate por la medalla de bronce |
| Categoría 3 | Segundo combate por la medalla de bronce |
| Categoría 3 | Combate por la medalla de oro |

Categoría 2	Ceremonia de Premiación
Categoría 3	Ceremonia de Premiación

~~Para casos excepcionales, la UWW puede modificar este orden.~~

CAPÍTULO 3: PROCEDIMIENTOS DE UNA COMPETICIÓN

Artículo 11: Pesaje

Para todas las competencias, los pesajes son organizados cada mañana o la tarde anterior para las categorías de peso concernientes. El pesaje y el control médico tienen una duración de 30 minutos.

La segunda mañana de cada categoría de peso concerniente, solamente los luchadores que participan en las repescas y las finales deben presentarse al pesaje. Esta sesión de pesaje durará 15 minutos.

Ningún luchador será aceptado en el pesaje si no ha pasado por el examen médico. Los luchadores deben presentarse a la revisión médica y al pesaje con su licencia y su acreditación.

El único uniforme permitido para el pesaje es el maillot de lucha. Después de haber sido examinado por médicos calificados que están obligados a eliminar a cualquier luchador que represente peligro de contagiar enfermedades, el luchador puede ser pesado. No se permitirá ninguna tolerancia de peso por la malla.

Los participantes deberán estar en perfectas condiciones físicas, con las uñas bien cortadas y en caso de tener barba, que sea de varios días y que no arañe.

A lo largo de toda la sesión del pesaje, los luchadores tienen el derecho, uno a la vez, de subirse a la balanza la cantidad de veces que deseen.

Los árbitros responsables del pesaje deben comprobar que los luchadores corresponden al peso de la categoría a la cual han sido inscritos, que cumplan los requisitos del Artículo 5 y que informen de la penalización por presentarse al tapiz con una vestimenta incorrecta. Los árbitros se rehusarán a pesar a cualquier luchador que no esté vestido correctamente.

Los árbitros responsables por el pesaje recibirán los resultados del sorteo y les será permitido controlar solamente a los atletas que están en la lista.

Si un atleta no se presenta o falla al dar su peso (en el primero o en el segundo pesaje), será eliminado de la competición y ocupará el último lugar en el ranking, sin calificación (excepción: cf. Art. ~~56~~⁵⁵: Intervención del Servicio Médico).

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA

La lista definitiva de competidores debe ser entregada obligatoriamente por el jefe de la delegación en la secretaria del comité de organización antes de las 17:00 horas del día anterior a la competición. Ninguna modificación de la lista será aceptada una vez sobrepasado este plazo.

El pesaje se realizará por la mañana a las 08:00 (o el día antes) antes de comenzar la competición y tendrá una duración de 1 hora. Si después del tiempo oficial quedaran todavía luchadores por pesarse,

el pesaje podrá excepcionalmente extenderse unos minutos hasta que todos los luchadores se hayan pesado. Cada categoría de peso deberá pesarse en una misma báscula.

Los luchadores deberán presentar su DNI o pasaporte, licencia y cartilla.

Ningún luchador podrá ser aceptado en el pesaje si no ha sido médicamente controlado dentro de los plazos fijados en el reglamento de la competición en cuestión. El control médico será siempre una hora antes del pesaje o alternativamente, el día anterior a la competición a las 18:00 horas.

Artículo 12: Sorteo y elaboración de los emparejamientos

Los participantes deberán ser emparejados ~~para cada ronda~~ de acuerdo con el orden numérico determinado por el sorteo, hecho el día anterior a la competición para cada categoría de peso concerniente, como última fecha posible. El resultado del sorteo debe ser de público conocimiento. El sistema de administración de la competición de la UWW y/o FELODA deberá ser usado para el sorteo y la administración de todas las competiciones internacionales que pertenezcan al calendario de la UWW y/o FELODA.

Si el sistema de competición de la UWW y/o FELODA no puede ser usado, bolas numeradas deben ser puestas en una urna, una bolsa u objeto similar donde no puedan ser reconocidas. Si se usa otro sistema diferente, debe estar bien claro su funcionamiento. Si el delegado del equipo (o su sustituto) no puede participar del sorteo debido a una razón excepcional, debe informar al organizador o, de lo contrario, su/s atleta/s no formará/n parte del sorteo. El organizador tendrá la responsabilidad de comunicar esta situación al equipo de resultados de la UWW y/o FELODA.

Importante: cuando la persona responsable por el pesaje y el sorteo de los emparejamientos observe un error en las reglas del procedimiento mencionadas más arriba, el sorteo de los emparejamientos para la categoría en cuestión deberá ser cancelado. El sorteo de los emparejamientos para esta categoría será entonces repetido con la aprobación del controlador técnico.

El controlador técnico es responsable del buen desarrollo del sorteo y debe asegurarse de que estas Reglas sean cumplidas. Este también deberá confirmar la lista de pesaje. Después del final del sorteo, ninguna protesta puede ser registrada.

Posición de los atletas ~~cabeza de serie~~ en las llaves:

Para una competición con 6 o 7 atletas, aquel que tenga el número de sorteo más bajo irá al grupo A, el que tenga el segundo número más bajo irá al grupo B, el tercero más bajo al A y así hasta repartir los atletas en los dos grupos.

Para una competición con más de 7 atletas, si el número de participantes es diferente del número ideal de participantes (8, 16, 32, etc.), se necesitará organizar rondas de clasificación. Con la idea de establecer un mejor equilibrio entre la llave de arriba y la de abajo, los combates de clasificación seguirán el orden arriba-abajo-abajo-arriba-arriba-abajo... (ABBAABBA...) Siguiendo este mismo formato serán repartidos los cabezas de serie en las llaves.

Cabezas de serie en las llaves

El objetivo es separar lo más posible a los cabezas de serie y evitar así que se encuentren en las primeras rondas. El resto de los atletas ocuparán las posiciones ocupando los huecos libres empezando desde arriba y hacia abajo. Ahora, obtener un número bajo en el sorteo no libera a los luchadores de participar en las rondas de clasificación.

Si los combates de las rondas de clasificación incluyesen cabezas de serie, el emparejamiento empezará con el cabeza de serie más bajo.

Para una categoría de peso con 6 o 7 atletas, los cabezas de serie serán colocados de esta forma:

<u>Grupo A</u>	<u>Grupo B</u>
<u>Cabeza de serie nº1</u>	<u>Cabeza de serie nº2</u>
<u>Cabeza de serie nº4</u>	<u>Cabeza de serie nº3</u>
<u>Cabeza de serie nº5</u>	<u>Cabeza de serie nº6</u>
	<u>Cabeza de serie nº7 (si lo hubiese)</u>

Una vez se hayan colocado a los cabezas de serie, el resto de luchadores se colocaran de manera alternada arriba-abajo-arriba-abajo... (ABABA...).

Las diferentes opciones de emparejamiento (sin cabezas de serie, con 4 cabezas de serie y con 8 cabezas de serie) están disponibles en <https://www.org/governance/regulations-olympic-wrestling>

~~Nº 1 — Será clasificado en la primera posición de la llave (primer puesto de la parte superior de la llave)~~

~~Nº 2 — Será clasificado en la última posición de la llave (último puesto de la parte inferior de la llave)~~

~~Nº 3 — Será clasificado en la primera posición de la parte inferior de la llave.~~

~~Nº 4 — Será clasificado en la última posición de la parte superior de la llave.~~

~~Si se tiene una ronda clasificatoria, los atletas cabeza de serie serán emparejados al final. Si el número de atletas obliga a los atletas cabeza de serie a participar en la ronda de clasificación, el cabeza de serie nº 4 será clasificado primero. Luego ubicaremos al cabeza de serie nº 3 y al final el cabeza de serie nº 2. Si también tenemos que ubicar al cabeza de serie nº 1, será únicamente con un número perfecto de atletas para llaves eliminatorias (por ej.: 8, 16, 32, etc.).~~

~~Ejemplo de una llave con un número entre 17 y 32 atletas~~

~~Si el número de atletas registrados está entre 17 y 28, los atletas cabeza de serie no participarán en las rondas clasificatorias. Los combates de clasificación serán emparejados desde la parte inferior hasta la superior de la llave, evitando los cuatro cabezas de serie.~~

~~Si 29 atletas están registrados, el cabeza de serie Nº 4 participará en la ronda clasificatoria.~~

~~Si 30 atletas están registrados, los cabezas de serie Nº 4 y Nº 3 participarán en la ronda clasificatoria.~~

~~Si 31 atletas están registrados, los cabezas de serie Nº 4, Nº 3 y Nº 2 participarán en la ronda clasificatoria.~~

~~Si 32 atletas están registrados, tendremos el número perfecto y la competición comenzará directamente desde 1/16 de finales para todos los atletas.~~

~~Este sistema también será utilizado para una llave con un número de atletas entre 9 y 16. Similarmente, los 4 cabezas de serie estarán exceptuados de la ronda clasificatoria en el caso de que el número de registrados sea mayor a 32.~~

Si uno o varios atletas cabeza de serie no se registran (reemplazados o no registrados), el siguiente cabeza de serie o el/los siguiente/s mejor/es atleta/s en el Ranking ocupará/n su lugar.

Ejemplo de una llave sin cabeza de serie

~~Si el N°1 de la serie se retira, el N°2 de la serie tomará su lugar. En consecuencia, el N°3 de la serie tomará el lugar del N°2 y el N°4 tomará el lugar del N°3. El siguiente mejor atleta del Ranking será posicionado 4. Para resumir, si un cabeza de serie no está registrado en el torneo, el siguiente cabeza de serie y el siguiente mejor atleta en el Ranking ascenderán un lugar.~~

~~No se determinarán cabezas de serie en un torneo con Sistema Nórdico (con menos de 8 atletas).~~

Emparejamiento:

~~Los luchadores deberán ser emparejados en el orden de los números que obtuvieron en el sorteo. Cuando un evento tenga atletas cabeza de serie (2 o 4), la elección de esta cabeza de serie será explicada en una circular y enviada a todas las Federaciones Nacionales o Autonómicas de Lucha.~~

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA

Para la realización de los emparejamientos en la categoría de edad **SENIOR** se tendrán en cuenta los **dos cabezas de serie** inscritos en cada categoría de peso. Estos cabezas de serie serán los dos primeros clasificados en el ranking del año anterior, estableciendo el cabeza de serie Nr.1 el primer clasificado y el cabeza de serie Nr.2 el segundo clasificado. La clasificación será por nombre y especialidad, sin tener en cuenta el peso con el que aparecen en el ranking.

El cabeza de serie Nr.1 será colocado el primero en el cuadro de competición superior y el cabeza de serie Nr.2 el primero en el cuadro inferior, ordenándose el resto de luchadores en función del número de sorteo de menor a mayor.

Primero se posicionarán en el cuadro los deportistas de aquella federación que más deportistas presente en esa categoría, los cuales serán listados por el orden de sorteo obtenido en el pesaje y ocupando los puestos del cuadro que eviten un primer combate entre ellos. Seguidamente, se colocarán en el cuadro las federaciones en orden según el número de inscritos, ocupando sucesivamente los números libres del cuadro. En el caso de que dos federaciones presentaran el mismo número de inscritos en un peso, se designará por sorteo que federación será colocada primero en el cuadro. El resto de deportistas serán sorteados y colocados en el cuadro en función del número de sorteo.

En las categorías Escolar, Cadete y Júnior, los emparejamientos se harán en el orden anterior, pero sin cabezas de serie.

Artículo 13: Lista de inicio

Si uno o más luchadores no se presentan o no dan el peso, su/s oponente/s ganará/n el combate por forfait. Estos luchadores serán eliminados de la competición y serán clasificados últimos, sin calificación. NINGÚN EMPAREJAMIENTO será realizado de nuevo el día de la competición.

Artículo 14: Emparejamiento

~~Los luchadores serán emparejados en el orden de los números del sorteo. Un documento que establezca el procedimiento correcto y el cronograma de los combates debe ser publicado, y deberá proveer toda la información relevante concerniente a la manera en que la competición será conducida.~~

~~La mañana del segundo día de cada categoría de peso concerniente, los atletas calificados para las repescas y las finales serán pesados otra vez. Los luchadores que no se presenten o no den el peso el segundo día serán eliminados y clasificados últimos, sin calificación, excepto por lo/s atleta/s lesionado/s en el primer día (cf. Art. 56: Intervención del Servicio Médico).~~

~~Si uno (o más) atletas clasificados para las repescas y/o las finales no se presenta o no da el peso, lo/s atleta/s (que exitosamente hayan pasado el segundo pesaje) sus oponentes clasificarán para la siguiente ronda.*~~

~~* Si ninguno de los atletas se presenta o ninguno da el peso, el ranking será realizado de acuerdo con el criterio de ranking individual (cf. Art. 8).~~

Artículo ~~15~~14: Eliminación de la competición

El perdedor es eliminado y clasificado de acuerdo con los puntos de clasificación obtenidos, excepto los luchadores que hayan perdido contra alguno los finalistas durante su participación en la repesca del 3er. y 5to. puesto.

Después del pesaje, en caso de que un luchador, sin certificado médico firmado por el doctor de la UWW y/o FELODA o por el doctor de la competición y sin advertir al secretario de la Competición, no se presenta ante su oponente cuando su nombre es llamado, perderá el combate por forfait y será eliminado y clasificado sin calificación. Su oponente ganará el combate.

Si los doctores de la UWW y/o FELODA pueden probar que un luchador simula una lesión por cualquier razón para evitar competir contra su oponente, será descalificado y clasificado último en el ranking sin calificación y con la indicación “DSC.” al lado de su nombre.

Si un luchador comete una ofensa obvia contra el *Juego Limpio* dentro del espíritu y el concepto de la lucha en su forma total y universal enunciada por la UWW y/o FELODA y abiertamente hace trampa, comete una falta seria o incurre en una acción de brutalidad, será descalificado inmediatamente de la competición y eliminado por decisión unánime del cuerpo arbitral. En esta situación, el luchador será clasificado último en el ranking, sin ninguna calificación y con la indicación “DSC.” al lado de su nombre.

Si dos luchadores son descalificados por brutalidad durante el mismo combate, serán eliminados como se mencionó más arriba. El emparejamiento de la ronda siguiente no será modificado. Los luchadores que supuestamente enfrentarían a uno de los luchadores descalificados ganarán su combate por forfait.

Si dos semifinalistas son descalificados por brutalidad o eliminados por forfait durante el mismo combate, los oponentes que hayan derrotado en cuartos de final competirán en la semifinal y el cuadro de repesca será modificado teniendo en cuenta el resultado de este nuevo combate de semifinal. Si las semifinales están organizadas durante la sesión vespertina de la competición, este combate será programado al final de esa sesión con el objetivo de darles suficiente tiempo a los atletas involucrados para prepararse. Si el combate debe realizarse en el primer día, una hora (desde que haya sucedido esta doble descalificación/forfait) les será otorgada a estos atletas para que se preparen.

Si una doble lesión (2VIN) sucede durante un combate, el oponente de la ronda siguiente ganará su combate por lesión. Si sucede en un combate de semifinal y para determinar cuál de los atletas debería ir a la ronda de repesca, usaremos el criterio de clasificación (Art. 8) para determinar el ganador de este combate con doble lesión.

Si un forfait o descalificación sucede durante finales por medalla (1-2 o 3-5), los siguientes luchadores (de la parte de la llave del atleta descalificado/incompareciente) serán promovidos en la tabla para establecer la clasificación final. Si los dos finalistas son descalificados, entonces será necesario realizar un combate entre los dos medallistas de bronce para determinar el primero y segundo puestos. Todos los demás participantes serán ascendidos en el ranking, los dos en la quinta posición pasarán a ser terceros. Si los dos finalistas no comparecen, a pesar de haber dado el peso, se aplicará el mismo procedimiento (un combate adicional entre los dos medallistas de bronce).

En caso de forfait o incomparecencia, el atleta involucrado será clasificado último en el ranking, sin calificación.

Ranking en el caso de dopaje positivo

En el caso de que un control de dopaje resulte positivo, el luchador será descalificado y automáticamente será clasificado último en el ranking, sin calificación y con la indicación “DSC” al lado de su nombre. Los siguientes luchadores serán promovidos en el ranking. Si el atleta involucrado está clasificado en el 3er. lugar, el atleta de la parte de la llave perteneciente al atleta dopado será promovido. En esas circunstancias, solamente un atleta ocupará el 5to. puesto en el ranking.

En el caso de que los atletas en el primero y segundo lugares den positivo en el control de dopaje y sean descalificados, los dos medallistas de bronce recibirán una medalla de oro. En ese caso particular, no se premiará con medalla de plata y los dos ocupantes del 5to. lugar ascenderán al 3er. puesto del ranking.

En el caso de un control de dopaje positivo en un torneo por equipos, el equipo del atleta en falta será descalificado y clasificado último en el ranking, sin calificación y con la indicación “DSC.” al lado de su bandera.

CAPÍTULO 4. EL CUERPO ARBITRAL

Artículo 1615: Composición

En todas las competiciones, el cuerpo arbitral para cada combate estará compuesto por los siguientes integrantes:

- 1 jefe de tapiz
- 1 árbitro
- 1 juez

Los procedimientos de asignación del cuerpo arbitral están determinados en el *Cuerpo de Regulaciones para el Arbitraje Internacional*. El reemplazo de un árbitro durante un combate está terminantemente prohibido, excepto en el caso de una enfermedad grave que sea certificada por un médico. En ninguna circunstancia el cuerpo arbitral estará compuesto por dos integrantes de la misma nacionalidad (territorial para los Campeonatos de España) y solo en casos excepcionales será permitido; además y en la misma línea, está terminantemente prohibido que un árbitro participe en combates que involucren luchadores de su mismo país (territorial para los Campeonatos de España).

El cuerpo arbitral deberá tomar todas las decisiones unánimemente o por mayoría (2 de 3), excepto en la pasividad, las amonestaciones y las situaciones de tocado, en las cuales la confirmación del jefe de tapiz es indispensable.

Artículo ~~17~~16: Obligaciones generales

- a) Los árbitros deberán realizar todas sus obligaciones determinadas en las *Regulaciones* que rigen las competencias de lucha y en cualquier caso especial que sea establecido por la organización de competencias particulares.
- b) Es un deber de los árbitros el seguimiento de cada combate con mucho cuidado y la evaluación de las acciones de los luchadores de manera que los resultados registrados en las planillas del juez y del jefe de tapiz reflejen con precisión el desarrollo del combate mencionado.
- c) El jefe de tapiz, el árbitro y el juez deben evaluar los lances, acciones y agarres de manera individual con el fin de llegar a una decisión. El árbitro y el juez deben trabajar en conjunto bajo la dirección del jefe de tapiz, quien coordina el trabajo de los árbitros.
- d) Es obligación de los árbitros asumir todas las funciones de árbitro y de juez, y otorgar los puntos e imponer las amonestaciones estipuladas en las reglas.
- e) Las planillas del juez y del jefe de tapiz serán usadas para enumerar todos los agarres, lances y acciones ejecutadas por los dos oponentes. Los puntos, las amonestaciones (0), las pasividades (P), el tocado (los puntos de la última acción, encerrados en un círculo) y el último punto anotado (subrayado) deberán ser registrados con la mayor precisión, en el orden correspondiente a las diferentes situaciones del combate. Estas planillas deberán ser firmadas por el juez y el jefe de tapiz, respectivamente.
- f) Si un combate no termina en tocado, la decisión de quién resulta ganador la tomará el jefe de tapiz, basándose en la evaluación de todas las acciones de cada competidor registradas de principio a fin en las planillas del juez y del jefe de tapiz.
- g) Todos los puntos otorgados por el juez deberán ser anunciados al público tan pronto como sean determinados, ya sea por medio de paletas o de tablero electrónico.
- h) Es requisito de los árbitros utilizar el vocabulario básico de la UWW y/o FELODA propio de cada uno de los roles mientras dirigen un combate. Sin embargo, está prohibido dirigirse a cualquier persona durante el combate, excepto, por supuesto, entre ellos, cuando la ocasión lo requiera para realizar alguna consulta o llevar a cabo debidamente sus tareas.
- i) Cuando un Challenge es solicitado por un entrenador y confirmado por el luchador, el controlador arbitral (o su sustituto) y el jefe de tapiz deben ver la repetición en video en la pantalla gigante. Después de discutir entre ellos, el controlador arbitral (o su sustituto) toma la decisión por su cuenta, sin consultar con el cuerpo arbitral.

Artículo ~~18~~17: Uniforme arbitral

El cuerpo arbitral (instructores, árbitros, jueces y jefes de tapiz) deberán estar vestidos con el uniforme homologado de la UWW y/o FELODA.

El uniforme deberá ser un modelo homologado de la UWW y/o FELODA. El cuerpo arbitral no deberá llevar el nombre de un auspiciador o patrocinador. Sin embargo, el número en su credencial podrá incluir el nombre de un auspiciador de la UWW y/o FELODA.

Artículo 18: El árbitro

- a) El árbitro es responsable de conducir propiamente el combate en el tapiz, que deberá estar dirigido de acuerdo con las Reglas.
- b) Deberá ordenar el respeto entre los contendientes y utilizar toda su autoridad sobre ellos con el fin de que inmediatamente obedezcan sus órdenes e instrucciones. Asimismo, deberá conducir el combate sin tolerar ninguna intervención externa irregular y fuera de tiempo.
- c) Deberá trabajar en completa colaboración con el juez y deberá llevar a cabo sus deberes respectivos a la supervisión del combate, al mismo tiempo que mantiene a raya cualquier interferencia fuera de tiempo o impulsiva.
- d) Su silbato deberá empezar, interrumpir y finalizar el combate. El árbitro deberá ordenar el regreso de los luchadores al tapiz luego de que lo hayan abandonado o la continuación del combate en la posición de pie o de suelo (en el tapiz), con la aprobación del juez, o en todo caso, con la aprobación del jefe de tapiz.
- e) Es requisito del árbitro utilizar una muñequera roja en su mano izquierda y una azul en su mano derecha. Deberá indicar con sus dedos los puntos correspondientes al valor de una acción luego de su ejecución (si es válida, si ha sido ejecutada dentro de los límites del tapiz, si un luchador ha sido puesto en posición de peligro, etc.) levantando el brazo correspondiente al luchador que ha anotado.
- f) El árbitro nunca deberá dudar en:
 - interrumpir el combate exactamente en el momento justo, ni demasiado pronto ni demasiado tarde;
 - indicar si una acción ejecutada en el límite del tapiz ha sido válida;
 - señalar y anunciar “TOUCHE” (‘tocado’) después de haber obtenido la confirmación del jefe de tapiz. Una vez que un luchador haya sido controlado con sus dos omóplatos simultáneamente sobre el tapiz, el árbitro levantará su mano pidiendo la confirmación al jefe de tapiz y, una vez obtenida, golpeará el tapiz con su mano haciendo sonar el silbato.
- g) El árbitro debe:
 - rápida y claramente ordenar la posición en la cual debe continuarse la lucha, cuando envía a los luchadores de nuevo al centro del tapiz;
 - no permanecer demasiado cerca de los luchadores, de manera que obstruya la visión del juez o del jefe de tapiz, especialmente en una situación de tocado inminente;
 - asegurarse de que los luchadores no descansen durante el combate con la excusa de secarse el cuerpo, sonarse la nariz, simular una lesión, etc. En caso de que esto suceda, deberá detener el combate y pedir una amonestación (0) para el luchador en falta y 1 punto para su oponente;
 - ser capaz de cambiar su posición de un momento a otro, sobre el tapiz o alrededor de él y, en particular, inmediatamente ponerse boca abajo para obtener una mejor visión en el caso de un tocado inminente;

- ser capaz de estimular a un luchador pasivo sin interrumpir el combate, ubicándose de tal forma que impida que un luchador abandone el tapiz;
- estar preparado para hacer sonar el silbato si los luchadores se mueven muy cerca del límite del tapiz;
- no interrumpir el combate en una situación de posición de peligro, excepto si es producto de un agarre ilegal;
- prevenir estrictamente que los luchadores se tuerzan o entrecrucen los dedos.

h) También son requisitos del árbitro:

- prestar especial atención a las piernas de los luchadores en el estilo greco-romano;
- cuidar que los luchadores permanezcan en el tapiz hasta que el resultado sea anunciado;
- en todos los casos en los cuales sea necesario un acuerdo, primero pedir la opinión del juez, enfrentado al jefe de tapiz;
- proclamar al ganador, luego del acuerdo con el jefe de tapiz al final del combate.

i) El árbitro pedirá las penalizaciones por violación de las Reglas o por brutalidad.

j) El árbitro, si el jefe de tapiz interviene, debe interrumpir el combate y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando haya 8 puntos de diferencia en el puntaje entre los luchadores en estilo Greco-Romano o 10 puntos de diferencia en estilo Libre Masculino o Femenino. En estas circunstancias, deberá esperar a que la acción –ya sea un ataque o un contraataque– se haya completado.

Artículo 2019: El juez

- a) El juez es responsable por todos los deberes y obligaciones estipuladas en las Reglas generales de lucha.
- b) Deberá seguir de cerca el desarrollo del combate sin permitirse distracciones de cualquier tipo, deberá otorgar puntos para cada acción, y anotarlas en su planilla, en concordancia con el árbitro o el jefe de tapiz. Deberá dar su opinión en todas las situaciones.
- c) Siguiendo cada acción, y basándose en las señales del árbitro (que comparará con sus propias apreciaciones) o, en caso de fallar lo anterior, basándose en las indicaciones del jefe de tapiz, anotará los puntos en su planilla y los mostrará al público, bien a través de paletas o un marcador electrónico.
- d) El juez verificará y señalará el tocado (TOUCHE) al árbitro.
- e) Si, durante un combate, el juez cae en la cuenta de algo por lo cual considera que debería llamar la atención del árbitro, dado que este último no lo ha notado (por ej., una tocado, un agarre ilegal, una postura pasiva, etc.), el juez está obligado a hacerlo, levantando la paleta del mismo color que la malla del luchador en cuestión, inclusive si el árbitro no ha pedido su opinión. En todas las ocasiones en las que el juez observe situaciones que considere anormales o irregulares en el transcurso del combate o en la conducta de los luchadores, deberá llamar la atención del árbitro para hacérselas notar.
- f) El juez debe, ante todo, firmar la planilla entregada a él en cuanto la reciba y, al final del combate, debe registrar claramente en la planilla el resultado de este, tachando notoriamente el nombre del perdedor y escribiendo el nombre y el país del ganador.

- g) Las decisiones del árbitro y del juez son válidas y pueden ser ejecutadas, si están de acuerdo, sin la intervención del jefe de tapiz (excepto cuando se proclama una victoria por superioridad técnica –en cuyo caso se requiere la opinión del jefe de tapiz–, y cuando hay una consulta o *challenge*).
- h) La planilla del juez debe indicar precisamente la hora en la cual el combate ha terminado.
- i) Para facilitarle al juez la supervisión del combate, particularmente en una posición comprometida, este está autorizado a cambiar de posición, pero solamente a lo largo del borde del tapiz correspondiente al lugar donde está sentado.
- j) El juez debe también indicar con subrayado los puntos anotados en la última acción, que pueden determinar el ganador de un combate.
- k) Amonestaciones por huir del tapiz, técnicas ilegales o brutalidad serán anotadas con “0” en la columna del luchador en falta.
- l) La pasividad que viene acompañada del Período de Actividad será anotada con “P” en la columna del luchador en falta. La advertencia verbal, con “V”.
- m) Los puntos anotados durante la acción que lleva a una victoria por tocado serán encerrados en un círculo.

Artículo 2420: El jefe de tapiz

- a) El jefe de tapiz, cuyas funciones son muy importantes, deberá asumir todos los deberes y obligaciones estipulados en las Reglas.
- b) Deberá coordinar el trabajo del árbitro y del juez.
- c) Está obligado a seguir el curso del combate con mucho cuidado, sin permitirse distracciones de ningún tipo, y a evaluar la conducta y la acción de sus compañeros del cuerpo arbitral, de acuerdo con las Reglas.
- d) En el caso de cualquier desacuerdo entre el árbitro y el juez, su tarea es definir el asunto con el fin de determinar el resultado, el valor de los puntos y el tocado.
- e) En ninguna circunstancia el jefe de tapiz deberá ser el primero en dar su opinión. Su obligación es esperar las opiniones del árbitro y del juez. No tiene el poder de influir en sus decisiones.
- f) Es absolutamente necesario requerir la aprobación del jefe de tapiz en los casos de pasividad y amonestación, y justo antes de declarar el tocado.
- g) El jefe de tapiz podrá decidir la interrupción de un combate en el caso de un error grave cometido por el árbitro.
- h) También podrá interrumpir el combate si el árbitro o el juez cometen un error grave en la puntuación. En dichas circunstancias, deberá convocar a una consulta entre los tres. Si el jefe de tapiz no obtiene la mayoría durante la consulta, debe optar por mantener la opinión del árbitro o del juez. Esta consulta no invalida el derecho del luchador de solicitar *challenge*.
- i) Durante un combate, cuando un entrenador considera que se ha cometido un error arbitral evidente contra su luchador y solicita *challenge*, el árbitro (con la autorización del jefe de tapiz) debe esperar a que la lucha esté en una posición neutral para detener el combate. El controlador arbitral (o su sustituto) y el jefe de tapiz deben revisar la evidencia en video. Si el controlador arbitral (o

su sustituto) está de acuerdo con que el cuerpo arbitral estaba en lo correcto, el jefe de tapiz debe asegurarse de que ninguna otro challenge le será permitida al luchador en cuestión durante lo que reste del combate.

Luego de la revisión del video, el controlador arbitral (o su sustituto) determina su decisión por su cuenta. Esta decisión es definitiva y no puede estar sometida a un nuevo challenge.

Artículo ~~22~~21: Penalizaciones contra el cuerpo arbitral

El Bureau de la UWW y/o FELODA, que constituye el jurado supremo, tendrá el derecho de tomar colectivamente las siguientes medidas disciplinarias contra el/los miembros/ del cuerpo arbitral que haya/n cometido una falta técnica o disciplinaria, luego de haber recibido el reporte correspondiente por parte de los controladores de la competición:

- dar una advertencia;
- suspender al o los árbitros de la competición durante una o más sesiones;
- eliminar al o los árbitros de la competición.

Otras sanciones decididas por la Comisión de Disciplina de la UWW y/o FELODA podrán ser aplicadas, dependiendo de la seriedad de la falta cometida.

CAPÍTULO 5. EL COMBATE

Artículo ~~23~~22: Duración del combate

Para U15, ~~Cadetes~~U17 y Veteranos: la duración del combate será de dos períodos de 2 minutos, con un descanso de 30 segundos.

Para JuniorsU20, U23 y Seniors: la duración del combate será de dos períodos de 3 minutos, con un descanso de 30 segundos.

Para todas las competencias, el tiempo del combate mostrado en los marcadores, comenzará en los 6:00 minutos y correrá regresivamente hasta 0:00 (desde los 4 hasta 0 en U15, ~~Cadetes~~U17 y Veteranos).

El ganador será declarado después de sumar los puntos correspondientes a ambos períodos al concluir el tiempo reglamentario.

La superioridad técnica se alcanza cuando existe una diferencia de 8 puntos en estilo Grecoromana, o de 10 puntos en estilos Libre y Femenino. Esta situación otorga la victoria automáticamente y lleva al final del combate.

El tocado detiene automáticamente el combate, sin importar el período.

Lucha Libre y Femenino: La duración del combate es de 6 minutos. Si, luego de transcurridos 2 minutos del primer período, ningún luchador ha logrado anotar algún punto, entonces el árbitro debe obligatoriamente designar a uno de ellos como luchador pasivo.

Artículo 2423: La llamada al Tapiz

Los contendientes son llamados a presentarse al tapiz en voz alta, clara y fuerte. Un contendiente no puede ser llamado a competir en un nuevo combate, hasta que no haya transcurrido un período de descanso de veinte (20) minutos a partir de la finalización de su combate previo.

Un retraso está garantizado para cualquier luchador que no responda al primer llamado, cumpliendo el siguiente protocolo: el competidor será llamado tres (3) veces, con intervalos de 30 segundos. Los llamados serán realizados tanto en francés como en inglés. Si el luchador no se presenta luego de la tercera llamada, será eliminado. Su oponente ganará el combate por forfait.

Artículo 2524: Presentación de los luchadores

La siguiente ceremonia tomará lugar para cada categoría de peso en las finales por el primer y segundo puesto:

Los finalistas serán presentados con su nombre completo y nacionalidad o autonomía, y sus logros serán anunciados a medida que se acerquen al tapiz.

Artículo 2625: Comienzo del Combate

Antes de que comience el combate, cada oponente responde cuando su nombre es mencionado y se ubica en la esquina del tapiz correspondiente al color de su malla.

El árbitro, de pie en el círculo central en medio del tapiz, llama a los luchadores a pararse a su lado. Luego estrecha la mano con ellos, examina su vestimenta, controla que no estén cubiertos con cualquier sustancia grasosa o resbaladiza, verifica que no estén transpirados y revisa que sus manos estén desnudas.

Los luchadores se saludan entre sí, estrechan sus manos y, cuando el árbitro hace sonar su silbato, comienzan el combate.

Artículo 2726: Interrupciones del Combate

- a) Si uno de los contendientes se ve forzado a interrumpir el período debido a una lesión o a cualquier otro incidente razonable que suceda más allá de su control, el árbitro podrá detener el combate. Durante dicha interrupción, el/los luchador/es deberán permanecer en su esquina. Podrán cubrir sus hombros con una toalla o su uniforme deportivo y recibir consejos de su entrenador.
- b) Si un combate no puede ser reanudado, por cuestiones médicas, la decisión será tomada por el doctor de la competición a cargo, quien informará tanto al entrenador como al luchador involucrado y también al jefe de tapiz. Este último, entonces, ordenará que finalice el combate. No se podrá revertir la decisión tomada por el doctor de la competición.
- c) En ninguna circunstancia un competidor podrá tomar la iniciativa de interrumpir la acción por su cuenta, decidiendo luchar en posición de pie o suelo, o trayendo a su oponente de nuevo desde los límites del tapiz hacia el centro.
- d) Si una acción debe ser detenida debido a que un luchador deliberadamente lesiona a su oponente, el luchador en falta será descalificado.

- e) Si un luchador interrumpe el combate sin presentar sangre o una lesión visible certificada por el doctor de la competición, se otorgará 1 punto a su oponente. El combate se reanudará inmediatamente.
- f) Si uno de los atletas presenta una lesión con sangre, el árbitro deberá interrumpir el combate para detener el sangrado. Se pondrá en marcha un cronómetro en cuanto el doctor suba al tapiz. En caso de que el tiempo acumulado por interrupciones para tratar un sangrado exceda los 4 minutos a lo largo de todo el combate, el jefe de tapiz deberá ordenar la finalización de este. En esas circunstancias, el luchador involucrado perderá el combate y su oponente ganará por lesión. Si el combate pudiese terminarse, el cronómetro se reiniciará para la siguiente ronda.
- g) Luego del tratamiento médico, el combate se reanudará en el centro en la misma posición (de pie o en suelo) en la que estaban los luchadores antes de la interrupción.
- h) Si un combate es interrumpido debido a un incidente más allá del control de los atletas, el árbitro deberá detener el combate y el tiempo restante será completado en cuanto termine la interrupción. Si una sesión no puede finalizar cumpliendo el cronograma previsto, podrá ser pospuesta para el día siguiente. Si se trata del último día de competición y por razones extraordinarias, el final de la competición podrá ser pospuesto para una fecha posterior y tener lugar en otro sitio.
- h)i) En caso de serios errores pasados por alto al equipo arbitral, como pudieran ser un error del cronometrador, la subida errónea de puntos en el marcador, error al recomenzar el combate en posición de suelo ordenada o de pie, declaración del vencedor incorrecta..., el árbitro delegado de la competición podrá intervenir y pedir la corrección, ya sea a través de una pequeña consulta o por medio de la revisión del video.

Artículo ~~28~~27: Fin del combate

El combate finaliza ya sea con una tocado, con una descalificación por lesión de uno de los oponentes o al terminar el tiempo reglamentario. Un combate termina por superioridad técnica cuando un luchador anota 8 puntos más que su oponente en Greco-romana y 10 puntos más en Libre y Femenino. En cualquier caso, el árbitro deberá esperar hasta el final de la acción: ataque, contraataque o derribo, donde el luchador está en una posición que pueda llevar a una tocado.

Si el árbitro no escucha el timbre de finalización, el jefe de tapiz deberá intervenir y detener el combate arrojando el testigo blanco al tapiz con el fin de atraer la atención del árbitro. Una vez que ha sonado el timbre de finalización, ninguna acción es válida. Tampoco es válida una acción realizada entre el sonido del timbre de finalización y el silbatazo del árbitro.

Cuando el combate haya terminado, el árbitro permanecerá en el centro del tapiz de cara a la mesa del jefe de tapiz. Los luchadores deberán estrechar sus manos, permanecer al costado del árbitro y esperar el resultado. Tienen prohibido bajarse los tirantes de las mallas antes de dejar la zona de competición. Inmediatamente después de que la decisión sea anunciada, los luchadores deberán estrechar la mano del árbitro. Cada luchador deberá, después, con el entrenador de su oponente.

Si el protocolo mencionado más arriba no se cumple, el luchador en falta será penalizado en concordancia con las Regulaciones Disciplinarias.

Artículo ~~29~~28: Interrupción y reinicio del combate

Cuando la lucha ha sido interrumpida en la posición de pie o de suelo, recomenzará en posición de pie. El combate interrumpido será reiniciado en el centro del tapiz en la posición de pie en los siguientes casos:

- Si todo un pie se apoya en la zona de protección y ninguna acción es ejecutada.
- Si los luchadores, en un agarre, entran en la zona de pasividad con tres o cuatro pies sin finalizar ninguna acción o permanecen en ese lugar.
- Si la cabeza del luchador defensivo en posición de suelo toca por completo la zona de protección.
- En una acción ilegal en posición de suelo (por ejemplo, huida del agarre, huida del tapiz, faltas cometidas por el luchador atacante o lesiones), el combate deberá reiniciarse en posición de suelo.
- En una acción ilegal en posición de pie (por ejemplo, huida del agarre, huida del tapiz, faltas o lesiones), el combate deberá reiniciarse en posición de pie.
- Para preservar las intenciones del luchador atacante, si este levanta a su oponente desde el suelo durante una acción de lucha en suelo y el luchador atacado evita el ataque gracias a una acción ilegal, el árbitro penalizará al luchador en falta mediante amonestación y 1 punto en estilo Libre (Masculino y Femenino) y con amonestación y 2 puntos en estilo Greco-Romano, sin importar si el luchador atacante ha logrado exitosamente finalizar su acción. En estas circunstancias, la lucha se reiniciará en posición de suelo. Si la acción del atacante es exitosa, también le serán otorgados los puntos correspondientes.
- Si una protesta es requerida por un entrenador, el jefe de tapiz interrumpe el combate cuando la lucha está en posición neutral. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión de su entrenador, deberá directamente rechazar la protesta y el combate continuará.

Artículo ~~30~~29: Tipos de victoria

Un combate puede ganarse por:

- tocado,
- lesión,
- tres amonestaciones aplicadas al oponente o dos faltas defensivas de pierna en estilo Greco-Romano,
- pérdida - Forfait,
- descalificación,
- sumatoria de puntos (alcanza con tener 1 punto más que el oponente en la sumatoria de los dos períodos).

Nota: Revisar el Art. ~~42~~41 para el detalle de cada tipo de victoria.

En caso de empate por puntos, el ganador se definirá aplicando en orden estos criterios:

1. Mayor cantidad de acciones de mayor puntuación.
2. Menor cantidad de amonestaciones recibidas.
3. Última acción con puntos.

Ejemplos:

Rojo	Azul	Comentario	Resultado
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Último punto técnico anotado por el luchador azul.	Azul ganador
1 2	1 1 <u>1</u>	Último punto técnico anotado por el luchador azul, pero el rojo anotó una acción de 2 puntos.	Rojo ganador
0 0 1 1 <u>1</u>	1 1 1 0	Último punto técnico anotado por el luchador rojo, pero recibió dos amonestaciones y azul solamente una.	Azul ganador
1 1 1	1 <u>2</u> 0	El luchador azul anotó dos puntos y por lo tanto posee mayor cantidad de acción con puntaje más alto.	Azul ganador
1 1 0 <u>1</u>	1 2 0	El luchador rojo anotó la última acción con puntaje, y ambos luchadores tienen la misma cantidad de amonestaciones. Sin embargo, el azul obtuvo 2 puntos por una acción previa	Azul ganador
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	Cada uno de los luchadores fue amonestado dos veces. El azul anotó la última acción.	Azul ganador

Un luchador que haya recibido tres amonestaciones durante el combate lo perderá. La tercera amonestación deberá aplicarse de manera unánime por todo el cuerpo arbitral. Un challenge debe ser aceptado para todo tipo de amonestación.

Artículo ~~34~~30: El entrenador

El entrenador podrá permanecer al pie de la plataforma o, como mínimo a una distancia de dos metros de la esquina del tapiz durante el combate. Si el doctor de la UWW y/o FELODA (o el doctor de la competición) se lo permite, estará autorizado a asistir a su luchador en el tratamiento de una lesión. Excepto en esta situación o durante el intervalo, está estrictamente prohibido que el entrenador pise el tapiz. Si esto sucede, será sancionado por el árbitro.

El entrenador tiene terminantemente prohibido influir en los fallos arbitrales o insultar al cuerpo arbitral. Podrá solamente dirigir la palabra a su luchador. El entrenador tiene el derecho de ofrecer agua a su luchador solo durante el descanso. Ninguna otra sustancia podrá suministrarse durante la pausa o el combate.

Es obligación del entrenador secar a su luchador durante el descanso. Al final de este, su luchador no deberá presentar signos de transpiración.

Si estas restricciones no se cumplen, el árbitro está obligado a consultarle al jefe de tapiz si es necesario amonestar al entrenador con tarjeta amarilla.

Si esta situación persiste, el jefe de tapiz amonestará al entrenador con tarjeta roja, lo cual implica su expulsión. El jefe de tapiz podrá también presentar la tarjeta amarilla o roja por propia iniciativa.

En cuanto una tarjeta roja es aplicada, el jefe de tapiz deberá reportar la situación al director de la competición y también en la planilla correspondiente al combate en cuestión. El entrenador involucrado será eliminado de la competición y no podrá proseguir con sus tareas. Sin embargo, el equipo de lucha involucrado tendrá el derecho de nombrar a un entrenador suplente.

La Federación Nacional o Autonómica del entrenador expulsado será penalizada siguiendo las disposiciones de las Regulaciones Disciplinarias y Financieras.

Más aún, si un entrenador recibe dos tarjetas amarillas durante la misma competición (no necesariamente durante el mismo combate), también será eliminado de esta y no podrá continuar con sus tareas. En el caso de una tarjeta roja directa, se le retirará su acreditación.

Solo se permite un máximo de dos acompañantes para ingresar con el luchador a la zona de competición. Si una Federación Nacional o Autonómica tiene un doctor en su equipo, este podrá utilizar el segundo lugar, si desea intervenir en caso de una lesión.

Está prohibido específicamente que un entrenador se desempeñe como árbitro en una misma competición. En la misma línea, un entrenador no podrá obtener la categoría arbitral I S.

Artículo 3231: El Challenge

El “challenge” es un recurso por el cual un entrenador tiene permitido, en representación de su luchador, reclamar la parada del combate y requerir que el controlador arbitral y el jefe de tapiz revisen la repetición en video en caso de no estar de acuerdo con la decisión arbitral. El desacuerdo debe ser razonable, y el derecho al challenge no debe utilizarse para realizar simples quejas o reclamaciones; de lo contrario, el entrenador involucrado será sancionado con una tarjeta amarilla.

Esta posibilidad solamente existe en competiciones en las que la revisión por video esté formalmente establecida por la UWW y/o FELODA y el Comité Organizador. El entrenador solicitará el challenge tirando sobre el tapiz una esponja de color o mediante un medio electrónico colocado en su esquina a tal efecto, inmediatamente después de que el cuerpo arbitral haya otorgado o no puntos a la acción en cuestión. Si un luchador está en desacuerdo con la decisión de su entrenador, deberá rechazar el challenge directamente y el combate continuará.

En caso de un problema técnico que no permita la revisión de la acción protestada, la decisión inicial del cuerpo arbitral será reafirmada, y el entrenador que haya reclamado podrá volver a usar el challenge.

Aclaraciones

Cada luchador tiene la posibilidad de realizar un (1) challenge por combate. Si después de la revisión, el controlador arbitral (o su sustituto) modifica la decisión en favor del luchador que ha realizado el challenge, entonces el entrenador tendrá la oportunidad de protestar otra acción durante el mismo combate.

Si el controlador arbitral (o su sustituto) confirman la decisión del cuerpo arbitral, el luchador perderá su challenge y su oponente recibirá 1 punto técnico.

El jefe de tapiz deberá pedir que se detenga el combate para revisar el video en cuanto los luchadores se encuentren en una posición de lucha neutral.

El jefe de tapiz no podrá rechazar una petición de Challenge por su cuenta. Solamente el controlador arbitral (o su sustituto) tiene potestad de rechazar un challenge.

Ningún challenge podrá ser solicitado contra una pasividad o un tocado, entendiendo que el tocado debe ser confirmado por el jefe de tapiz, siguiendo la decisión ya sea del árbitro o del juez, siempre y cuando el tocado no haya sido precedido por una acción ilegal.

Para la lucha libre o femenina, si se diese el caso que quedando menos de 30 segundos para el final del combate el cuerpo arbitral estuviese de acuerdo en declarar de forma unánime una pasividad, en lugar de la pasividad deberá declararse una amonestación “0” por huida de presa y 1 punto al oponente. Ante esta decisión, podrá reclamarse challenge.

Del mismo modo, ningún challenge puede ser solicitado después del final del tiempo reglamentario, excepto cuando los puntos en el marcador sean anotados posteriormente al silbato del árbitro, o en el caso en que una acción suceda justo antes de que el tiempo acabe. El entrenador tendrá 5 segundos para reclamar, a contar a partir del momento que el marcador haya sido actualizado o partir del momento en que los luchadores terminen la acción y vuelvan a una posición neutra.

El entrenador que solicita un Challenge deberá hacerlo desde su posición, sentado en su esquina correspondiente, sin subirse a la plataforma o al tapiz y sin aproximarse a las mesas del juez o del jefe de tapiz. Más aún, el entrenador no tiene permitido manifestar su protesta arrojando elementos al tapiz, como ser toallas, botellas de agua, etc.

Luego de haber revisado la acción y consultado con el jefe de tapiz, el controlador arbitral (o su sustituto), tomará su decisión definitiva. Su decisión será determinante e inapelable.

No será posible solicitar un “contra - challenge” una vez que se haya tomado la decisión final.

Artículo 3332: Clasificación por equipos durante competencias individuales

La clasificación por equipos está determinada por los primeros diez luchadores que clasifiquen en la competición.

Puesto en la categoría de peso	Puntos	Puesto en la categoría de peso	Puntos
1 ^{ero}	25	7 ^{mo}	8
2 ^{do}	20	8 ^{vo}	6
3 ^{ero} - 3 ^{ero}	15	9 ^{no}	4
5 ^{to} - 5 ^{to}	10	10 ^{mo}	2

La aplicación de la tabla anterior permanecerá invariable, sin importar la cantidad de luchadores en cada categoría. *

**En el caso en que un atleta sea descalificado y el ranking final tenga solamente un luchador en el 5to. lugar, el luchador clasificado en el 6to. lugar recibirá 9 puntos.*

En el caso que una categoría de peso utilice el Sistema Nórdico, también se utilizará la tabla anterior. El atleta clasificado en el 4to. lugar recibirá 12 puntos y si un atleta queda en 6to. lugar, recibirá 9 puntos.

Si más de un equipo obtiene el mismo resultado en la sumatoria de puntos, estos equipos serán clasificados según el siguiente criterio:

1. Mayor cantidad de primeros puestos.
2. Mayor cantidad de segundos puestos.
3. Mayor cantidad de terceros puestos.
4. Etc.

Durante una competición en la cual un país (o autonomía) inscriba más de un atleta en la misma categoría de peso, los puntos por equipo serán otorgados solamente al atleta mejor clasificado en esa categoría. Los puntos de clasificación correspondientes a cada puesto permanecerán fijos. Por ejemplo:

1 ^{er} puesto	TUR	25 puntos
2 ^{do} puesto	TUR	20 puntos
3 ^{er} puesto	UKR	15 puntos
3 ^{er} puesto	GER	15 puntos
...		

Artículo 3433: Sistema de clasificación durante competiciones por equipos

El equipo ganador recibirá 1 punto por equipo y el perdedor, ninguno.

Si dos equipos tienen el mismo número de puntos de equipo, su combate directo determinará la clasificación.

Si más equipos tienen la misma cantidad de puntos por equipo, el ganador se definirá aplicando en orden estos criterios:

- La mayor cantidad de puntos de clasificación.
- La mayor cantidad de victorias por tocado.
- La mayor cantidad de victorias por superioridad.
- La mayor cantidad de puntos técnicos obtenidos.
- La menor cantidad de puntos técnicos recibidos.
- El menor número obtenido en el sorteo.

En el caso de un combate empatado (misma cantidad de victorias, por ejemplo 5-5) entre dos equipos en una competición, el ganador se definirá aplicando en orden estos criterios:

- El total de los puntos de clasificación.
- La mayor cantidad de victorias por tocado.
- La mayor cantidad de victorias por superioridad técnica.
- La mayor cantidad de puntos obtenidos durante el combate.
- La menor cantidad de puntos técnicos recibidos durante el combate.
- El resultado del último combate realizado.

CAPÍTULO 6. PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS

Artículo 3534: Evaluación de la importancia de una acción o técnica

Con el fin de promover la toma de riesgo durante los combates, cuando un luchador intenta sin éxito ejecutar una técnica y termina en el suelo debajo de su oponente en una posición de “parterre” sin que éste haya realizado un contraataque alguno, el luchador de arriba no recibirá ningún punto técnico. El árbitro interrumpirá el combate y la lucha será reiniciada en posición de pie. Sin embargo, si en la ejecución de una técnica, el luchador atacado ejecuta un contraataque y logra hacer caer al suelo a su adversario, se le otorgarán los puntos que corresponden a su acción.

Si en la ejecución de una técnica el luchador atacante quedase instantáneamente en posición de peligro e inmediatamente después consiguiera completar su acción, éste no será penalizado con puntos en contra. Solamente se otorgarán los puntos de la técnica al luchador atacante al haber arriesgado y podido terminar su acción técnica. Sin embargo, si el luchador atacante es bloqueado y controlado en posición de puente por un contraataque de su adversario, queda claro que se otorgarán puntos al luchador que hizo la contra.

La misma técnica ejecutada en posición de pie tiene siempre más valor que en posición parterre. El valor de una técnica **siempre está determinado por la posición del luchador que es atacado**. Si el luchador atacado tiene al menos una rodilla en el tapiz, su posición será valorada como posición “parterre”. La posición del luchador que ataca no es relevante cuando se evalúa una técnica.

Además, el luchador contra el que se haya iniciado una técnica (luchador defensor) será premiado con puntos, si, por su propia acción:

- a) Ha llevado al luchador atacante al suelo.
- b) Realiza la acción de manera continua.
- c) Ha tenido éxito en bloquear al luchador atacante en posición de puente, es decir, en una posición considerada como terminada.
- d) El árbitro debe esperar el final de cada situación antes de otorgar puntos conseguidos por cada luchador.
- e) En el caso de que por sus acciones los luchadores se cambien alternativamente de una posición a otra, la atribución los puntos para todas las acciones, se hará según su valor.
- f) El tocado instantáneo, “cuando ambos hombros de un luchador tocan simultánea e instantáneamente el tapiz”, no es considerado como tocado (totalmente controlado, por el contrario) (Artículo 4342). Si el luchador llega a la situación de tocado instantáneo desde la posición de pie como consecuencia de un movimiento de su adversario, el atacante recibe 4 o 5 puntos siempre y cuando éste demuestre control.
- g) Rodar de un hombro al otro sobre los codos en la posición de puente, y viceversa, será considerado como una sola acción.
- h) Una técnica no debe considerarse como una nueva acción mientras que los luchadores no vuelvan a la posición inicial.
- i) El árbitro indica los puntos. Si el juez está de acuerdo, levantará la paleta del mismo color y valor en cuestión. En caso de desacuerdo entre el juez y el árbitro, el jefe de tapiz debe

obligatoriamente pronunciarse a favor de uno u otro de los luchadores. Él no tiene permitido dar una opinión diferente, a menos que él llame a consulta y obtenga la mayoría.

- j) En caso de que un tocado ocurra al final del tiempo reglamentario, solo el sonido del gong (y no el silbato del árbitro) es válido.
- k) Al final del período, cualquier técnica es válida si fue completada antes del sonido del gong. En ningún caso se tomará en cuenta una técnica que termine después del sonido del gong.

Artículo 3635: Posición de peligro

Se considera a un luchador en la “posición de peligro” cuando la línea de su espalda (o la línea de sus hombros) en posición vertical o en paralela con el tapiz, forma un ángulo de menos de 90 grados al tiempo que resiste con la parte superior de su cuerpo para evitar “el tocado”. (Ver definición de “tocado”). Existe posición de peligro cuando:

- El luchador que defiende se pone en posición de puente para evitar el tocado.
- El luchador que defiende con su espalda hacia el tapiz se apoya sobre uno o ambos codos para evitar tener sus hombros sobre el tapiz.
- El luchador tiene un hombro en contacto con el tapiz y a la vez sobrepasa la línea vertical de 90 grados con el otro hombro (ángulo agudo).
- El luchador rueda sobre sus hombros.

La “posición de peligro” ya no existe cuando el luchador sobrepase la línea vertical de 90 grados con el pecho y el estómago frente al tapiz.

Si la espalda del luchador formase un ángulo de 90 grados con el tapiz, esta posición no será considerada aún como “posición de peligro” (el así llamado punto neutro).

Artículo 3736: Registro de los puntos

El jefe de tapiz y el juez anotan los puntos obtenidos por las acciones y técnicas realizadas por los luchadores en una hoja de puntuación, a medida que vayan sucediendo las técnicas durante el combate.

Los puntos de la acción que lleven al tocado serán anotados en la hoja de puntuación y rodeados por un círculo.

Las amonestaciones por huida del tapiz, huir de un agarre, rehusarse a iniciar el combate, técnica ilegal y brutalidad estarán señalados con un (0). Después de cada amonestación (0) el adversario recibirá automáticamente uno o dos puntos.

En caso de empate en puntos, el último punto técnico anotado será subrayado.

Artículo 3837: Proyecciones de Gran Amplitud

Cualquier acción o técnica de un luchador en la posición de pie que haga que su adversario pierda totalmente el contacto con el suelo, lo controle, le haga describir una curva amplia en el aire y lo lleva al suelo en una posición de peligro directa e inmediatamente, será considerado como lanzamiento “Gran Amplitud”.

En la posición “parterre”, se considera igualmente proyección de Gran Amplitud cualquier técnica de arrancada o levantada que haga perder al adversario totalmente el contacto con el tapiz, le proyecte y le haga caer en posición neutral (4 puntos) o en una posición de peligro (5 puntos).

Artículo 3938: Valor atribuido a las acciones y técnicas

1 punto

- Al luchador atacante cuyo adversario introduzca completamente un pie dentro de la zona de protección (en posición de pie) sin ejecutar una técnica.

Aclaraciones:

- Cuando el luchador atacante es el primero en entrar con un pie en el área de protección durante la ejecución de una técnica, puede ocurrir lo siguiente:
 - que complete con éxito su técnica de una manera continua. Se le otorgarán los puntos de la acción técnica: 1, 2, 4 o 5 puntos.
 - que no complete la técnica con éxito. Después de parar el combate, el árbitro otorgará 1 punto a su oponente.
 - que levante a su oponente del suelo, y teniéndole totalmente controlado, salga del tapiz sin completar una técnica. En este caso, el árbitro detendrá el combate y penalizará al luchador con 1 punto por salir de la zona de combate.

Nota: Cuando un luchador deliberadamente empuja a su oponente hacia el área de protección sin alguna acción significativa, no se le otorgará 1 punto (solo advertencia verbal).

- Todas las interrupciones de combate por lesión sin hemorragia o lesión que no sea clara y evidente serán penalizadas con 1 punto para el adversario.
- Al luchador cuyo adversario solicitó un challenge si la revisión del video confirma la decisión inicial del equipo arbitral.
- Al adversario de un luchador declarado pasivo en la libre olímpica o femenina, si éste no es capaz de marcar puntos durante el período de actividad de 30 segundos.
- Al luchador que realiza un “reversal” (contraataque del luchador dominado en posición de parterre con el que logra pasar detrás de su adversario)
- ~~Al luchador atacante cuyo adversario huye del agarre, del tapiz, rehúye la posición inicial, comete técnicas ilegales o actos de brutalidad (en lucha libre o femenina).~~
- Al luchador atacante cuyo adversario huye del agarre o del tapiz (en lucha GR)
- Al luchador atacante cuyo adversario comete una falta o acción ilegal durante la ejecución de una técnica ya iniciada (en lucha libre o femenina).
- Al luchador cuyo adversario comete una falta ofensiva de piernas, después del primer aviso verbal.
- Al luchador de arriba, cuyo oponente se niega a colocarse correctamente en la posición de suelo ordenado, después de una primera advertencia verbal (en lucha libre o femenina).
- Para el luchador que finalmente logra completar el agarre, habiendo sido bloqueado irregularmente por su oponente.
- Al luchador cuyo oponente es declarado pasivo en la lucha grecorromana (solamente en la primera y segunda pasividad).

2 puntos

- Al luchador que lleva a su adversario al suelo pasando detrás de él, lo mantiene y controla (tres puntos de contacto: dos brazos y una rodilla o dos rodillas y un brazo o la cabeza).
- Al luchador que realiza y completa una técnica correcta que haga caer a su adversario al suelo de pecho o costado. El luchador defensivo debe perder el control durante la ejecución de la técnica.
- Al luchador que realice una técnica en el suelo que exponga la espalda de su adversario en un ángulo menor de 90 grados (posición de peligro), incluso cuando está con uno o dos brazos extendidos.
- Al luchador atacante cuyo adversario rueda sobre sus hombros.
- Al luchador que bloquea a su adversario en la posición de peligro, como consecuencia de la ejecución de una técnica desde la posición de pie.
- Al luchador atacante cuyo adversario ~~huye del agarre, del tapiz, rehúye iniciar el combate o~~ realiza una técnica ilegal o de brutalidad (en lucha grecorromana).
- ~~Al luchador atacante cuyo adversario huye del agarre y cae en una posición de peligro.~~
- Al luchador atacante cuyo adversario comete una falta o técnica ilegal que impida la ejecución de una técnica (en lucha grecorromana).
- Al luchador de arriba cuyo adversario rechaza la posición correcta de “parterre”, después de la primera advertencia verbal (en lucha greco-romano).
- Al luchador cuyo adversario huye del tapiz en posición de peligro.
- Al luchador ofensivo cuyo adversario comete una falta en posición de peligro.

4 puntos

- Al luchador que realiza una proyección en posición de pie y pone a su adversario en una posición de peligro de manera directa.
- Para cualquier técnica de levantada o arrancada ejecutada con poca amplitud, incluso si el luchador atacante se encuentra con una o las dos rodillas sobre el suelo, siempre y cuando el atacado llegue directamente a posición de peligro.
- Al luchador que ejecuta una técnica de gran amplitud y que no pone a su adversario en una posición de peligro directa e inmediata.

Al luchador que ejecuta una técnica desde la posición de pie o suelo que despegue a suponente totalmente del suelo, le haga girar en el aire (en cualquier dirección) y le haga caer sobre el pecho o sobre uno o dos brazos estirados.

Nota: Si, en la ejecución de una técnica, el luchador atacado mantiene contacto con el tapiz con una de sus manos, pero cae inmediatamente posición de peligro, el luchador atacante recibirá igualmente 4 puntos.

5 puntos

- Todas aquellas proyecciones de gran amplitud ejecutadas en una posición de pie que ponen al luchador atacado en una posición de peligro directa e inmediata.
- La acción ejecutada por un luchador en la posición “parterre” mediante la cual levanta completamente a su oponente del suelo, y ejecuta una proyección de gran amplitud llevando a su adversario a una posición de peligro directa e inmediata.

Artículo 4039: Decisión y voto

El árbitro indica su decisión levantando el brazo y marcando los puntos con los dedos de una manera visible. Si el árbitro y el juez están de acuerdo, la decisión es anunciada. El jefe de tapiz no tiene derecho a influir o modificar una decisión en la que el juez y el árbitro están de acuerdo, excepto en el caso que él solicite una consulta o después de una reclamación.

Si se realiza una votación, el juez y el jefe de tapiz deben indicar sus votos usando paletas o un marcador eléctrico. Hay 11 paletas en la libre olímpica y grecorromana. Están pintadas de diferentes colores: azul, rojo y blanco.

Una blanca, cinco rojas, cuatro de los cuales están numerados 1, 2, 4, 5 para indicar los puntos y una de ellas es una paleta sin numerar destinada a avisos y para llamar la atención del luchador en cuestión; cinco paletas azules, cuatro de las cuales están numeradas como las paletas rojas, con una paleta no numerada.

Las paletas deben de estar colocadas al alcance de quienes las van a usar. El juez no puede en ningún caso abstenerse de votar y debe emitir su voto de manera clara, y que no dé lugar a la ambigüedad.

En caso de desacuerdo, la decisión será tomada por el jefe de tapiz. Esta decisión, que ha de resolver la divergencia de opiniones contradictorias del juez y el árbitro, obliga en cualquier caso al jefe de tapiz a pronunciarse por una u otra de las opiniones emitidas.

Si el combate dura hasta el final del tiempo reglamentario, la hoja de puntuación del jefe de tapiz será tomada en consideración a la hora de designar al ganador. Durante el combate, el marcador deberá estar conforme a la hoja de puntuación del jefe de tapiz en todo momento. Si entre las hojas de puntuación del juez y del jefe de tapiz hubiera una diferencia de uno o varios puntos, solamente será tomada en cuenta la hoja de puntuación del jefe de tapiz.

Artículo 4140: Cuadro de decisiones

El jefe de tapiz, juez y el árbitro atribuirán los puntos, advertencias y pasividades como indican los ejemplos siguientes:

R: Luchador Rojo - A: Luchador Azul- 0: Cero Puntos

Árbitro	Juez	Jefe de Tapiz	Resultado de la decisión	Observaciones
1R	1R		1R	En estos ejemplos, al estar el juez y el árbitro de acuerdo, el jefe de tapiz no interviene, excepto en caso de un error flagrante de los primeros.
2A	2A		2A	
4R	4R		4R	
5R	5R		5R	
1R	0	0	0	En estos ejemplos al estar el juez y el árbitro en desacuerdo, el jefe de tapiz interviene y se aplica el principio de mayoría.
1A	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2A	0	2A	2A	

4R	2R	2R	2R	
2A	1R	2A	2A	

En caso de una infracción flagrante a las Reglas, el jefe de tapiz llamará al árbitro y al juez a consulta.

CAPÍTULO 7. PUNTOS DE CLASIFICACION DESPUES DE UN COMBATE

Artículo 4241: Puntos de clasificación

Los puntos de clasificación obtenidos por un luchador determinarán su clasificación final.

5 puntos para el ganador y 0 para el perdedor:

- Victoria por tocado (con o sin puntos técnicos para el perdedor) (VFA 5:0)
- Lesión (VIN 5:0)
 - o Si un atleta es lesionado antes o durante el combate y la lesión es certificada por el médico UWW y/o FELODA
- 3 amonestaciones durante el combate (VCA 5:0)
- 2 faltas defensivas sobre las piernas (GR) (VCA 5:0) - refiérase al Art. 5251
- Forfait o incomparecencia (VFO 5:0) - refiérase al Art. 4514
 - o Si el atleta no se presenta al tapiz
 - o Si un atleta no se presenta o no pasa el pesaje
- Descalificación (DSQ 5:0) - refiérase al Art. 4514
 - o Si un atleta es descalificado antes o durante el combate en caso de comportamiento indebido

4 puntos para el ganador y 0 para el perdedor (VSU 4:0):

- Victoria por superioridad técnica (8 puntos de diferencia en el estilo grecorromana y 10 puntos en estilo libre olímpica o femenina durante el combate), y que el perdedor no haya marcado ningún punto técnico

4 puntos para el ganador y 1 punto para el perdedor (VSU1 4:1):

- Victoria por Superioridad Técnica durante el combate y que el perdedor haya marcado puntos técnicos.

3 puntos para el ganador y 0 para el perdedor (VPO 3:0):

- Cuando el luchador gana al final de los dos períodos por 1 a 7 puntos en estilo grecorromana, y 1 a 9 puntos en estilo lucha libre o femenina y que el perdedor que no haya marcado ningún punto técnico.

3 puntos para el ganador y 1 punto para el perdedor (VPO1 3:1):

- Cuando el combate termina con una victoria por puntos al final del tiempo correspondiente y el perdedor haya marcado uno o varios puntos técnicos.

0 puntos para el luchador rojo 0 puntos para el luchador azul:

- En caso de que ambos luchadores hayan sido descalificados debido a infracción al reglamento (2DSQ 0:0).
- En caso de que ambos luchadores estén lesionados (2VIN 0:0).
- En caso de que ambos luchadores hayan sido descalificados debido a incomparecencia (2VFO 0:0).

Artículo 4342: El tocado

Se considera tocado a la maniobra en la cual el luchador defensivo es mantenido por su oponente con sus dos hombros contra el tapiz durante un tiempo suficiente para permitir que el árbitro observe el control total, dicho control es considerado “tocado”. Para que un tocado al borde del tapiz sea válido, los hombros del competidor deben estar completamente dentro de la zona naranja y su cabeza no debe tocar el área de protección. El tocado en el área de protección no es válido.

Si el luchador se pone sobre sus dos hombros como consecuencia de su propia irregularidad o de su propia acción prohibida, el tocado será válido a favor de su adversario.

El tocado constatado por el árbitro será válido si recibe la confirmación del jefe de tapiz. Si el árbitro no señalase o viese el tocado y éste fuese válido, podrá ser declarado con el acuerdo del juez y del jefe de tapiz. En consecuencia, como criterio para su observación y validación, el tocado debe ser claramente mantenido. Los dos hombros del luchador en cuestión deben estar tocando simultáneamente el tapiz durante el breve espacio de detención señalado en el primer párrafo, incluso en el caso de la técnica “Suplex” desde el cierre de cintura por detrás. En cualquier caso, el árbitro golpeará el tapiz concediendo el “tocado” únicamente después de haber obtenido la confirmación de jefe del tapiz. A continuación, El árbitro hará sonar el silbato para dar por terminado el combate.

No será posible solicitar ninguna reclamación o protesta en caso de un tocado, entendiendo que el tocado debe ser validado por el jefe de tapiz luego del pronunciamiento del juez o del árbitro.

Si el luchador controlado en posición de peligro gritase o golpease el tapiz sin motivo de lesión aparente, el árbitro no parará el combate. Si volviese a gritar, el árbitro pedirá inmediatamente la confirmación de tocado al jefe de tapiz, el cual confirmará la victoria por tocado.

Artículo 4443: La Superioridad Técnica

Excepto en caso de ocurrir un tocado o la descalificación, el combate será interrumpido antes del final del tiempo reglamentario cuando:

- Haya una diferencia de 8 puntos en la lucha grecorromana y 10 puntos de diferencia en el estilo libre olímpica o femenina entre los luchadores/as.

El combate no podrá ser interrumpido para declarar al ganador por superioridad técnica sino hasta que la acción haya sido concluida (ver artículo 2827).

El jefe de tapiz señalará al árbitro cuando la diferencia de 8 o 10 puntos sea constatada. Después de consultar con los miembros del cuerpo arbitral a cargo del combate, el árbitro declarará al ganador.

CAPÍTULO 8. LUCHA NEGATIVA

Artículo 4544: Lucha en suelo Posición “Parterre” durante el combate

Si uno de los luchadores es llevado al suelo en el transcurso del combate, la lucha continuará en posición “parterre” y el luchador que está debajo podrá contrarrestar los esfuerzos de su adversario, ponerse de pie o ejecutar las técnicas contraofensivas de su elección. Si un luchador lleva a su adversario al suelo, pero, debido a una buena defensa del luchador atacado, no puede realizar ninguna acción, el árbitro interrumpirá el combate después de un tiempo razonable y hará que los luchadores continúen el combate en posición de pie.

Durante la lucha en el suelo en grecorromana, al luchador atacado no le será permitido defenderse apoyando más de una mano sobre el cuerpo de su oponente (torso o brazos). Además, no le será permitido cerrarse con los brazos o bloquear con codos y rodillas.

El luchador que está arriba de su adversario no tiene derecho a interrumpir el combate ni a solicitar que se reanude la lucha en una posición de pie.

Posición ordenada en el suelo

La posición inicial de los luchadores en el suelo en posición “parterre” antes del pitido del árbitro es la siguiente: el luchador que va en la posición de abajo debe colocarse boca abajo en el centro del tapiz con los brazos estirados hacia adelante y las piernas extendidas hacia atrás. Los brazos y / o las piernas no se pueden cruzar. Las manos y los pies del luchador de abajo deben tocar el tapiz. El luchador de abajo no puede bloquear al luchador de arriba. El luchador de arriba se coloca al lado de su adversario, colocando ambas manos **inmediatamente** siguiendo la orden del árbitro sobre los omoplatos de su oponente. Debe tener las dos rodillas sobre el tapiz.

Una vez que el árbitro pita, el luchador de abajo puede defenderse de acuerdo con el reglamento. Está estrictamente prohibido saltar o huir del atacante, defenderse con los brazos cerrados o bloquear con los codos y las rodillas, así como usar activamente cualquier pierna mientras defiende. Sin embargo, el luchador de abajo puede levantarse después de que el árbitro haya hecho sonar el silbato.

Penalización para el luchador que rechaza el inicio correcto de la posición de suelo “parterre” ordenada:

Luchador de arriba

- Primera vez- advertencia verbal
- Segunda vez - pierde la posición y reinicia desde la posición de pie

Luchador de abajo

- Primera vez - advertencia verbal
- Segunda vez - amonestación y 1 punto al oponente en libre olímpica o femenina y 2 puntos en la lucha grecorromana. Se reanuda el combate en la misma posición de suelo ordenado.

Artículo 4645: La zona de pasividad

La zona de pasividad es de color naranja, y está diseñada con el propósito de detectar al luchador pasivo. También se utiliza con la intención de ayudar a eliminar la lucha sistemática en el borde del tapiz, así como cualquier salida del área de combate.

Cualquier técnica o acción iniciada en el área central de lucha y que termine dentro de dicha zona es válida, incluyendo la posición de peligro, contraataque y “tocado”.

Cualquier ataque o contraataque iniciado en la posición de pie sobre la superficie central del tapiz (sin contar la zona de pasividad) es válido, sea cual sea el lugar donde termine (zona central de lucha, zona de pasividad o área de protección). Sin embargo, si termina en el área de protección, el combate debe ser detenido y se hará regresar a los luchadores al centro del tapiz. En la posición de pie, los puntos se adjudicarán según el valor de la técnica efectuada.

El tocado en el área de protección no es válido. El combate debe ser interrumpido y los luchadores deben regresar en posición de pie al centro del tapiz dado que la técnica terminó fuera del tapiz.

Una acción que no obtiene puntos en el área central del tapiz tampoco puede obtener puntos en el área de protección. El punto por salir del área de lucha solo se puede conceder a uno de los luchadores.

Como regla general, el luchador que salga primero fuera del área de combate sin ejecutar exitosamente una técnica perderá 1 punto (su oponente recibirá 1 punto). Si ambos luchadores salen del área de combate juntos, el árbitro tendrá que determinar cuál de los luchadores salió primero y le otorgará un punto al oponente.

En caso de que un luchador realice una presa fallada y termine en la zona de protección en cuatro puntos o en posición neutral dominado por su oponente (sin que éste hay realizado ninguna técnica o contraataque para obtener esta posición), perderá 1 punto por salir del área de combate desde una posición de pie. En el caso de que el luchador caiga sobre sus espaldas en el área de protección y su oponente tenga control sobre él, perderá 2 puntos.

Al ejecutar técnicas y acciones iniciadas en la zona central de lucha, los luchadores pueden entrar en la zona de pasividad con tres o cuatro pies y continuar sus acciones o técnicas en todas las direcciones, a condición de no interrumpir su ejecución (empuje, bloqueo, jalón).

Una acción o técnica no debe ser iniciada en posición de pie en la zona de pasividad excepto bajo la estricta condición de que los luchadores no hayan introducido más de dos pies en la zona. En este caso, el árbitro tolerará la situación por un tiempo limitado, esperando el desarrollo de la técnica.

Si los luchadores interrumpen la acción en la zona de pasividad y permanecen ahí, o si introducen 2, 3 ó 4 pies sin ejecutar ningún movimiento técnico, el árbitro interrumpirá el combate y mandará de regreso a los luchadores al centro del tapiz y el combate se reanudará en posición de pie.

En todos los casos, en posición de pie, si el luchador atacante entra en el área de protección con un pie, el árbitro no interrumpirá el combate y esperará a que la acción sea completada.

Si el luchador atacado pisa la zona de protección con un pie, pero el atacante logra ejecutar su técnica sin interrupción, la técnica ofensiva será válida. Si el atacante no llega a ejecutar técnica, el árbitro hará interrumpir el combate **y dará 1 punto por salida del tapiz.**

En el momento en que el luchador atacado pone un pie en la zona de pasividad, el árbitro deberá pronunciar en voz alta la palabra “ZONE” (“zona”). Al oír esta palabra, los luchadores deberán esforzarse por volver al centro del tapiz sin interrumpir su acción.

En la lucha en el suelo “parterre”, toda acción, técnica o contraataque ejecutado desde o en la zona de pasividad es válida, incluso si termina en el área de protección.

El árbitro y el juez atribuirán puntos por toda acción iniciada en el suelo “parterre” en la zona de pasividad que concluya en la zona de protección. El combate será interrumpido y se reanudará la lucha en el centro del tapiz, en posición de pie.

En la lucha en posición de “parterre”, el luchador atacante podrá continuar su acción incluso saliendo en la zona de protección, siempre y cuando mantenga el contacto con su oponente y los hombros y la cabeza de éste estén dentro de la zona de pasividad. En este caso, incluso las cuatro piernas pueden estar en el área de protección.

Artículo 4746: Penalizaciones contra la pasividad

Procedimiento para la penalización de la pasividad en la libre olímpica y femenina

Una de las funciones del cuerpo arbitral entre otras, incluye la de evaluar y distinguir una acción real de los intentos fingidos para perder el tiempo.

- a. En caso de que el cuerpo arbitral coincida en la apreciación de bloqueo por parte de un luchador, de agarre de dedos, de rehuir el contacto con su adversario y/o de manera general, eluda la lucha, el árbitro central deberá apercibir al luchador en cuestión: “Acción, Rojo o Azul”.

1. La primera infracción vendrá acompañada de una breve interrupción del combate para amonestar verbalmente (V): “Atención”.

2. La segunda vez, el combate se detendrá brevemente para designar al luchador pasivo (P) y se iniciará un “período de actividad” de 30 segundos donde obligatoriamente deben marcarse puntos.

El árbitro no debe interrumpir el combate en medio de una acción viable ya sea al inicio o al final de un periodo de actividad. En el marcador se encenderá una luz correspondiente al color del luchador pasivo. Esta luz indicará a los luchadores, entrenadores y público que un “período de actividad” ha comenzado. ~~Si alguno de los luchadores marca puntos dentro del periodo de actividad de 30 segundos, no se otorgarán puntos de penalización, solo los puntos correspondientes a la técnica. Si ninguno de los dos luchadores marca puntos, aquel luchador que no fue designado como pasivo recibirá 1 punto sin necesidad de detener el combate.~~ El luchador declarado pasivo deberá marcar obligatoriamente algún punto en los 30 segundos, en caso contrario su oponente recibirá 1 punto incluso en el caso que este haya conseguido ya algún punto.

- b. En libre olímpica o femenina, si después de 2 minutos de lucha en el primer período ningún luchador ha conseguido marcar puntos (0-0), el árbitro deberá obligatoriamente parar el combate y designar a uno de los luchadores como pasivo (se aplica el mismo procedimiento descrito en el punto anterior).
- c. Cuando restan menos de 30 segundos en cualquiera de los dos periodos, si los tres integrantes del cuerpo arbitral consideran de manera unánime que un luchador está huyendo y/o bloqueando a su oponente, podrá ser penalizado con amonestación (0) y 1 punto para su oponente (por ejemplo, por huida del agarre). Esta situación puede ser reclamada con challenge.
- d. Si un luchador inicia una acción unos segundos antes de los 2 primeros minutos de combate (minuto 4:00) con un marcador 0:0, el árbitro no interrumpirá el combate y permitirá que el luchador termine la acción. Si la acción termina con puntos, el combate seguirá sin ninguna interrupción. Si

la acción no termina con puntos, árbitro detendrá el combate y aplicará el procedimiento de pasividad acorde.

d.e. Para U15, U17 y veteranos, la advertencia verbal contra la pasividad desaparece. La primera vez que se amoneste a algún luchador por pasividad se iniciará el periodo de actividad de 30 segundos.

Procedimiento para la aplicación de penalizaciones por pasividad en la lucha grecorromana

La lucha activa se define buscando el contacto con el oponente, agarrándose uno a otro e intentando iniciar un ataque. Ambos luchadores siempre son alentados a realizar una lucha activa.

Si solo un luchador está realizando lucha activa, será recompensado. En tal caso, su oponente será el luchador pasivo y se aplicará el procedimiento de pasividad.

Se aplicará el siguiente procedimiento:

- 1ª pasividad (P) en un combate (sin importar sobre qué luchador) se detiene el combate, el luchador activo recibe 1 punto y puede elegir entre la lucha de pie o en “parterre”.
- 2ª pasividad (P) en un combate (sin importar sobre qué luchador) se detiene el combate, el luchador activo recibe 1 punto y puede elegir entre la lucha de pie o en parterre.
- 3ª pasividad (P) y siguientes durante el combate (sin importar sobre qué luchador), se detiene el combate y el luchador activo podrá elegir entre continuar la lucha de pie o en parterre. El luchador activo NO será premiado con 1 punto

Hay tres escenarios en los que el cuerpo arbitral necesita estimular un combate con una llamada de pasividad:

- a) El marcador es 0:0
- b) El combate está empatado y un luchador es claramente más activo
- c) Un luchador tiene ventaja en el marcador y su oponente actúa demasiado a la defensiva

Un luchador que ha conseguido puntos ejecutando técnicas en posición de pie no debe ser castigado con pasividad. Sin embargo, si este luchador se mantiene inactivo durante un cierto tiempo y su adversario anotó puntos o es claramente más activo, podrá ser amonestado con la pasividad.

Criterios para considerar a un luchador como pasivo por:

- Evadir ataques sin realizar contraataques.
- Agarrar las muñecas del oponente sin iniciar ataque alguno.
- Atacar sin contacto directo con el adversario.
- Recuperar la posición inicial justo después de comenzar un ataque.
- Fingir ataques (simulación).
- Huir de presa o agarre y mantenerse en la zona de pasividad.
- Evitar la lucha en el centro del tapiz
- Mantener a su oponente en la zona de pasividad.
- No coger un control a pesar de la buena posición
- Lucha defensiva

Aclaración

Cualquier pasividad debe ser confirmada por el jefe de tapiz. Si al aplicar el procedimiento de pasividad el árbitro y el juez cometen un error grave, el jefe de tapiz debe intervenir.

Si un luchador está bloqueando, manteniendo la cabeza baja sobre el pecho de su oponente, agarrando los dedos o, en general, evitando la lucha abierta en posición de pie (pecho contra pecho), el árbitro determinará que **este luchador realiza una lucha negativa**.

La lucha negativa describe cada acción que es potencialmente peligrosa para el oponente o contraria al principio básico de proporcionar una lucha ofensiva y espectacular (por ejemplo, agarrar los dedos, evitar el contacto).

La lucha negativa debe ser indicada por el árbitro a la primera señal clara de la misma (por ejemplo, “Red No fingers” - “Rojo no agarrar dedos”) y debe ser confirmada por el jefe de tapiz.

Una vez confirmada, la lucha negativa se declarará de inmediato y se otorgará al contrario una amonestación (0) y 1 punto en estilo libre y femenina y una amonestación (0) y 2 puntos la lucha grecorromana.

La lucha negativa como se define anteriormente y en los artículos ~~48-51~~47-50 no debe ser confundida con la pasividad.

La pasividad y la lucha negativa deben distinguirse entre sí. No es posible penalizar la pasividad con una llamada de lucha negativa o viceversa. La pasividad y la lucha negativa son muy diferentes.

Nota: los procedimientos para la aplicación de la pasividad en el estilo libre, femenina y lucha grecorromana son claramente diferentes.

CAPÍTULO 9. PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES

Artículo ~~48~~47: Prohibiciones generales

Los luchadores tienen prohibido:

- Tirar del pelo, las orejas, los genitales, pellizcar la piel, morder, retorcer los dedos de las manos y de los pies etc. y, en general, realizar cualquier acción, gesto o agarre con la intención de torturar al adversario o hacerlo sufrir para obligarlo a abandonar.
- Patear, dar cabezazos, estrangular, empujar, aplicar técnicas que pongan en peligro la vida del oponente o le cause fracturas o luxación de las extremidades, pisar los pies del adversario o tocarle la cara al mismo entre las cejas y la boca.
- Meter el codo o la rodilla en el abdomen o estómago del adversario, realizar cualquier torsión con la intención de causar sufrimiento o sujetar al adversario por el maillot.
- Agarrar o aferrarse al tapiz.
- Hablar durante el combate.
- Agarrar la planta del pie del adversario (solo se permite agarrar la parte superior del pie o el talón).
- Amañar el resultado del combate entre ellos.
- Agarrar o entrelazar los dedos para bloquear al oponente y evitar la lucha activa.
- Escupir agua sobre el tapiz durante el descanso.

Estas prohibiciones generales se sancionan en función de la gravedad de la falta (descalificación, amonestación con 1 o 2 puntos o advertencia verbal). Las sanciones disciplinarias también podrían aplicarse después de la competición contra el atleta que cometió la falta.

Artículo ~~49~~48: Huida del agarre o de presa

Se considera huida de un agarre aquellas situaciones en las que el luchador atacado rechaza abiertamente el contacto para evitar que su adversario realice o inicie una acción técnica. Estas situaciones surgen tanto en la posición de pie como en la de posición “parterre”. Pueden ocurrir en la zona central de lucha hacia la zona de pasividad. La huida del agarre debe ser penalizada de la siguiente manera:

Huida del agarre en posición de suelo “parterre”:

- Amonestación (0) contra el luchador que cometió la falta
- 1 punto para el adversario ~~en la libre olímpica o femenina~~
- ~~2 puntos para el adversario en la lucha grecorromana~~
- La lucha se reanuda en la posición “parterre”

Huida del agarre desde posición de pie:

- Amonestación (0) contra el luchador que cometió la falta
- 1 punto para el adversario ~~en la libre olímpica o femenina~~
- ~~2 puntos para el adversario en la lucha grecorromana~~
- La lucha se reanuda en la posición de pie

Huida del agarre en posición de suelo “parterre” en lucha grecorromana

Cuando un luchador está en el suelo después de una acción de su adversario y salta hacia adelante para evitar el agarre en su contra, provocando así que el adversario cometa un agarre ilegal por agarrar debajo de la cadera, será considerado como una huida del agarre. El árbitro no debe permitir esta situación y debe ser muy claro y directo contra el luchador que huye. Además, deberá colocarse delante de los luchadores de manera que bloquee la huida hacia adelante.

- La primera vez que el luchador en suelo salta hacia adelante para evitar el agarre de su adversario, el árbitro deberá advertir en voz alta “attention, no jump” “atención, no salte”.
- La segunda vez, el árbitro pedirá obligatoriamente una amonestación y ~~2 puntos~~1 punto por huida del agarre, detendrá el combate una vez tenga el acuerdo del juez y del jefe de tapiz, hará que los luchadores se pongan de pie, señalará la falta y reanudará el combate en la posición de suelo “parterre”.

Este método es válido para penalizar la huida del agarre cuando el luchador salta hacia adelante. Sin embargo, la defensa moviéndose lateralmente para evitar una técnica es autorizada y no deberá ser sancionada.

El luchador que está dominado en el suelo en la lucha grecorromana no tiene permitido flexionar o levantar ninguna o ambas piernas para evitar que una técnica sea ejecutada.

Artículo ~~50~~49: Huida del tapiz

Cuando un luchador huye del tapiz, ya sea de pie o en una posición de suelo “parterre”, la amonestación debe de ser pronunciada inmediatamente contra el luchador que cometió la falta. Se otorgarán puntos al luchador atacante bajo los siguientes criterios:

Huida del tapiz en la lucha posición de suelo “parterre”:

- Amonestación (0) contra el luchador que cometió la falta
- 1 punto para el adversario ~~en libre olímpica o femenina~~
- ~~2 puntos para el adversario en la lucha grecorromana~~
- La lucha se reanuda en la posición “parterre”

Huida del tapiz en una posición de peligro (libre olímpica, femenina y grecorromana):

- 2 puntos + amonestación (0) contra el adversario
- La lucha se reanuda en la posición “parterre”

~~Huida del tapiz en la posición de pie:~~

- ~~Amonestación (0) contra el luchador que cometió la falta~~
- ~~1 punto para el adversario en libre olímpica o femenina~~
- ~~2 puntos para el adversario en la lucha grecorromana~~
- ~~La lucha se reanuda en la posición de pie~~

La huida de tapiz desde la posición de pie durante un ataque que termina en take-down en la zona de protección será valorada con 2 puntos (por el take-down) y amonestación + 1 punto (por la huida). Esta regla es aplicable en los tres estilos de lucha. La lucha comenzará en posición de suelo ordenado.

La huida de tapiz desde la posición de pie durante un ataque que NO termina en take-down en la zona de protección será valorada con 1 puntos (por pisar fuera) y amonestación + 1 punto (por la huida). Esta regla es aplicable en los tres estilos de lucha. La lucha comenzará en posición de pie.

Cuando uno de los luchadores entra en la zona de pasividad por primera vez, el árbitro les advertirá (zona azul / zona roja). Los luchadores están obligados a regresar hacia el centro del tapiz. Si los luchadores no obedecieran y se quedaran con 3 pies en la zona de pasividad, el árbitro detendrá el combate y pedirá a los luchadores que regresen al centro del tapiz. Si estando en la zona naranja un luchador ejecutara una acción técnica, los puntos de la acción serán válidos incluso si una o dos pies del adversario estuviesen ya en la zona de protección. No se admitirá ni otorgarán ninguna acción realizada en el área de protección.

Artículo ~~54~~50: Agarres ilegales

Las siguientes técnicas y acciones son ilegales y están terminantemente prohibidas:

- Técnica sobre la garganta
- Torcer los brazos a más de 90 grados
- Palanca al brazo por encima aplicada al antebrazo.
- Sostener la cabeza o el cuello con las dos manos, así como todas las situaciones o posiciones de estrangulamiento.
- Doble Nelson, cuando no se realiza de lado sin usar las piernas o cualquier parte del cuerpo del adversario.
-

- Llevar el brazo del adversario detrás de su espalda y al mismo tiempo aplicar presión al mismo en una posición la que el antebrazo forme un ángulo cerrado.
- Ejecutar una técnica cuyo objetivo sea forzar la columna vertebral del adversario en hiperextensión.
- Hacer el agarre a la cabeza por encima con uno o dos brazos para proyectar en cualquier dirección “corbata”
- Solo son permitidos los cierres a la cabeza que lleven un brazo del adversario dentro del agarre.
- En posición de pie, las técnicas ejecutadas desde atrás, cuando el adversario está con la cabeza hacia abajo (agarre de cintura al revés o “turca”), **la proyección debe realizarse únicamente hacia un lado** y nunca de arriba hacia abajo (haciendo que su oponente caiga sobre su cabeza “picada”)
- En la ejecución de una técnica, solo un brazo se puede ser usado para agarrar la cabeza o el cuello del adversario.
- Levantar al oponente cuando se encuentra en puente y luego lanzarlo al tapiz (impacto fuerte en el suelo). Es decir, para romper el puente, éste solo puede ser presionado hacia abajo
- En general, si el atacante viola las Reglas durante la ejecución de una técnica, la acción en cuestión será completamente anulada y si se trata de la primera vez en el combate, el árbitro dará un aviso “Atención” al luchador que cometió la falta. Si el atacante repite su falta, será sancionado con una amonestación y se otorgará 1 punto a su adversario.
- Si un luchador en situación de defensa, por medio de una acción ilegal, evita que su adversario desarrollar su técnica, el defensor será amonestado (0). Su adversario recibirá 1 punto en libre olímpica o femenina y 2 puntos en lucha grecorromana.

Agarres prohibidos en la Lucha Femenina

Todos los agarres de doble Nelson en la posición “parterre” o posición de pie están prohibidas en la Lucha Femenina.

Agarres prohibidos en U15 and ~~cadetes~~ U17

Para proteger la salud de los luchadores jóvenes, los siguientes agarres son considerados ilegales y están prohibidos ~~para las categorías U15 y cadetes~~:

- Doble Nelson tanto de frente y como de lado.
- En estilo libre, el enganche a la pierna del adversario, acompañado de la doble Nelson

Obligaciones del árbitro contra el luchador que comete violación a las reglas

Si el luchador atacante puede ejecutar una acción a pesar de un agarre ilegal del luchador defensor:

- Detener la irregularidad
- Otorgar el valor correspondiente a la técnica ejecutada por el atacante
- Pedir una amonestación (0)
- Otorgar 1 punto (libre y femenina) o 2 puntos (grecorromana) al adversario
- Detener el combate
- Reanudar el combate en la misma posición donde ocurrió la infracción

Si el luchador atacante no pudo ejecutar su acción a causa de un agarre ilegal del luchador atacado

- Parar el combate y pedir una amonestación (0)
- Da 1 punto (en el estilo libre) o 2 puntos (en lucha grecorromana) al adversario
- Reanudar el combate en la misma posición donde ocurrió la infracción.

Artículo 5251: Prohibiciones especiales

En la lucha grecorromana, está prohibido agarrar al adversario por debajo de la cadera o sujetarlo con las piernas. Todos los empujones, presiones o proyecciones por medio de las piernas sobre cualquier parte del cuerpo del adversario también están estrictamente prohibidos.

En la lucha grecorromana, si el luchador ofensivo en la ejecución de un ataque inadvertidamente hace contacto o bloquea las piernas de su oponente, el árbitro deberá:

- La primera vez, parar el combate y advertir verbalmente al luchador que cometió la falta.
- La segunda vez, parar el combate y amonestar (0) al luchador que cometió la falta y dar 1 punto a su oponente.

En la lucha grecorromana, si un luchador defensivo comete una falta a las piernas, el árbitro deberá:

- La primera vez, parar el combate, dar una amonestación (0) y 2 puntos a su oponente.
- La segunda vez, el luchador que cometió la falta perderá el combate por doble falta a piernas.

~~En grecorromana, a diferencia de la libre olímpica o femenina, es necesario acompañar al adversario al suelo y mantenerse en contacto con él para que la acción sea válida.~~

En libre olímpica o femenina, la tijera al cuerpo con los pies cruzados sobre la cabeza, el cuello o el cuerpo está prohibida.

Artículo 5352: Consecuencias sobre el combate

Si como consecuencia de una técnica ilegal, el luchador que la ha realizado se encuentra en una posición de desventaja y sin peligro físico para ningún luchador, el árbitro dejará continuar el combate y esperar a la conclusión de la técnica. Una vez concluida la técnica, detendrá el combate, amonestará (0) al luchador que cometió la falta y otorgará los puntos correspondientes por la acción.

Si una técnica comienza adecuadamente y luego se convierte en ilegal, la técnica deberá ser evaluada hasta el momento que comenzó la infracción, luego el combate será interrumpido y la lucha deberá reanudarse en posición de pie después que el luchador atacante haya recibido una advertencia verbal. Si el luchador atacara una segunda vez con una técnica ilegal, el árbitro detendrá el combate, amonestará (0) al luchador que cometió la falta y dará 1 punto (libre y femenina) o 2 puntos (grecorromana) a su adversario.

En todo caso donde sean evidentes cabezazos intencionados u otras brutalidades, el luchador que haya cometido la falta podrá ser inmediatamente eliminado del combate con una decisión unánime del cuerpo arbitral o podrá ser descalificado de la competición y clasificado en último lugar con la mención de “eliminado por brutalidad”. El luchador que cometió la falta recibirá una tarjeta roja.

CAPÍTULO 10. LA PROTESTA

Artículo 5453: La protesta

Ninguna protesta será aceptada tras finalizar el combate o apelación ante el CAS o cualquier otra jurisdicción contra una decisión tomada por el órgano arbitral. En ninguna circunstancia se podrá modificar el resultado de un combate una vez que el vencedor haya sido declarado en el tapiz.

En el caso que el Colegio Nacional de Jueces Árbitros de la FELODA advierta de un abuso de poder por parte del jefe de tapiz y controlador con el fin de modificar el resultado de un combate, podrá ser examinado el video y sancionados los responsables tal lo estipulado en las disposiciones de la Normativa del CNJA y el Reglamento de Disciplina de la FELODA.

CAPÍTULO 11. SERVICIO MÉDICO

Artículo 5554: Servicio médico

El organizador de la competición está obligado a proveer un servicio médico encargado de realizar el control médico antes del pesaje y de la asistencia médica durante la competición. El servicio médico, el cual debe estar presente durante toda la competición, está bajo la autoridad del médico jefe de la UWW y/o FELODA. Los requerimientos se encuentran descritos en el reglamento medico correspondiente.

Antes del pesaje de los competidores, los médicos deberán examinar a los atletas y evaluar su estado de salud. Si consideran que un competidor no se encuentra en buen estado de salud o que representa un peligro para él mismo o sus adversarios, será excluido de la competición.

Durante toda la competición y en todo momento, el servicio médico debe estar preparado para intervenir en caso de accidente y decidir si un luchador puede continuar el combate. Los médicos de los equipos participantes están completamente autorizados para tratar a sus luchadores, pero únicamente el entrenador o un responsable del equipo puede estar presente mientras su luchador es tratado por el médico. En ningún caso se podrá señalar a la UWW y/o FELODA como responsable por una lesión, incapacidad o muerte de un luchador.

Artículo 5655: Intervenciones del Servicio Médico

- a) El médico responsable a cargo de la UWW y/o FELODA, tiene el derecho y el deber de interrumpir un combate en cualquier momento a través del jefe de tapiz, siempre que considere que cualquiera de los luchadores está en peligro. Al principio, el tratamiento de la lesión será proporcionado únicamente por el médico de la UWW y/o FELODA. En caso de que necesite apoyo, puede permitir que venga el médico del equipo o el entrenador del luchador.
- b) También puede detener inmediatamente un combate y declarar a uno de los luchadores no apto para continuar. El luchador nunca debe abandonar el tapiz, salvo en caso de una lesión grave que requiera su traslado inmediato. En caso de lesión de un luchador, el árbitro debe solicitar

inmediatamente la intervención del médico. Si la lesión no es visible y no hay sangrado, el árbitro debe solicitar al jefe del tapiz una sanción para el luchador.

- c) Si un luchador sufre una lesión visible o presenta sangrado, el médico dispondrá del tiempo necesario para tratar la lesión y decidirá si el luchador puede continuar el combate o no.
- d) Se asignará un máximo de 4 minutos para cada luchador durante todo el combate para tratar una hemorragia. Las consecuencias de sobrepasar este tiempo asignado se describen en el artículo ~~27~~26.
- e) En caso de cualquier discrepancia médica, el médico del equipo del luchador en cuestión tiene el derecho de intervenir en cualquier tratamiento que sea requerido, o a emitir su opinión sobre la intervención o decisión tomada por el servicio médico. Únicamente el controlador de la Comisión Médica de la UWW y/o FELODA puede exigir al cuerpo arbitral que detenga el combate.
- f) En competencias Internacionales donde no exista una comisión médica por parte de la UWW, el árbitro puede suspender el combate por un máximo de 2 minutos. El cuerpo arbitral decide si los luchadores están actuando intencionalmente o no, y deben aplicar el procedimiento mencionado en los párrafos anteriores.
- g) Para todos los casos, el médico que tome la decisión de prohibir a un luchador continuar el combate, deberá ser de una nacionalidad diferente a la del luchador en cuestión o al adversario y el médico no debe estar interesado en la categoría de peso en cuestión. En este caso, la intervención médica será delegada a otro médico designado por el controlador arbitral.
- h) Todos los gastos de primeros auxilios (que no requieren hospitalización) que se brinden en competencias internacionales de la UWW y/o FELODA, serán a cargo del organizador. Las lesiones que requieren hospitalización están cubiertas por la licencia de UWW o federativa, siempre que el caso haya sido anunciado a la compañía de seguros (el número telefónico que figura en la licencia) el mismo día.
- i) Si un luchador está lesionado y no puede continuar el combate, perderá el combate por lesión. El luchador en cuestión no tendrá que asistir al segundo pesaje y se le clasificará según los puntos que ganó antes de su lesión. Si el luchador lesionado está listo para competir en su próximo combate, debe recibir la aprobación del Doctor de la UWW o FELODA.

Un atleta lesionado tendrá solo 1 hora después de terminar su primer día de competición para anunciar su lesión al doctor UWW y/o FELODA. Para todo tipo de lesiones o enfermedades que sucedan fuera de la competición, el luchador en cuestión deberá asistir al segundo pesaje; en caso contrario, será eliminado de la competición y clasificado en último lugar, sin puntos.

Artículo ~~57~~56: Antidopaje

Conforme a las disposiciones de los estatutos de la UWW y/o FELODA, y con el fin de combatir la práctica del dopaje, misma que está formalmente prohibida, la UWW y/o FELODA se reserva el derecho de requerir a los luchadores someterse a exámenes o pruebas en todas las competencias del calendario oficial. Esta disposición es obligatoria y debe aplicarse en los Campeonatos Continentales y del Mundo acorde a las regulaciones de la UWW, y en los Juegos Olímpicos y Juegos Continentales acorde a las reglas del COMITÉ OLIMPICO INTERNACIONAL, así como en competencias nacionales para la FELODA.

En ningún caso los competidores o los jueces-árbitros podrán oponerse a este control sin ameritar las sanciones previstas en el reglamento antidopaje de la UWW y/o FELODA. La Comisión Médica de UWW

o FELODA decidirá el momento, cantidad y frecuencia de estos exámenes de control, que se aplicarán utilizando todos los medios que se considere apropiados. Se tomarán las muestras pertinentes bajo la responsabilidad de un médico acreditado por la UWW y/o FELODA, en presencia de un dirigente del luchador requerido para este tipo de examen.

La realización y las consecuencias financieras de los controles antidopaje durante la competición serán pagadas por el país organizador y las Federaciones Nacionales.

En caso de un resultado positivo, será aplicada la sanción prevista por el Reglamento Antidopaje de la UWW y/o FELODA. La UWW, dado que está adherida a la convención de lucha contra el dopaje firmada con el COMITÉ OLIMPICO INTERNACIONAL (COI y aplicada por la Agencia Mundial Anti-Dopaje (WADA, por sus siglas en inglés), podrá aplicar todos los reglamentos, procedimientos y sanciones de dicha Agencia.

El órgano jurídico de apelación en caso de una sanción por dopaje decidida por el Bureau de la UWW y/o FELODA en contra de un luchador es el Tribunal de Arbitraje Deportivo (CAS, por sus siglas en inglés) con sede en Lausana (Suiza) después de que se hayan agotado todas las disposiciones de apelación proporcionadas por las reglas antidopaje de UWW y/o FELODA, si corresponde.

CAPÍTULO 12. APLICACION DE LAS REGLAS DE LUCHA

Este Reglamento reemplaza cualquier edición anterior.

Para todas las modificaciones de las disposiciones que anteceden, el Comité Ejecutivo de la FELODA es el único capacitado para tomar todas las decisiones (supeditado al Bureau de la UWW), siendo la única autoridad para tomar decisiones respecto a modificaciones en las presentes disposiciones, que se consideren anheladas con vistas al mejoramiento de las Reglas a.

Este reglamento ha sido establecido tomando en cuenta todas las circulares e información distribuida por la UWW. Contienen todas las sugerencias recogidas por los cuerpos auxiliares y el Bureau que hayan sido aceptadas por el Congreso de la UWW.

Este Reglamento es el único documento válido en su tipo hasta el siguiente Congreso, en el cual se tratarán todas las posibles modificaciones o interpretaciones que el Bureau tenga a bien decidir.

En caso de juicio, únicamente este texto es válido.

Las Federaciones Nacionales deben traducir este documento a su idioma oficial.

Cada árbitro en una competición debe tener una copia de este Reglamento.

Estas reglas han sido adaptadas a las necesidades de la Lucha en España por el Comité Técnico y aprobadas por la Asamblea General y seguirán en vigor hasta la siguiente Asamblea General que se ocupará de dilucidar sobre el tema.

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:

FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS

F.E.L.O.D.A.

DIRECCION: <http://www.felucha.com>



UNITED WORLD
WRESTLING