

FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y
DISCIPLINAS ASOCIADAS

REGLAS NACIONALES DE LUCHA



LUCHA LIBRE
LUCHA FEMENINA
LUCHA GRECORROMANA
LUCHA PLAYA

MADRID, JUNIO DE 2013

PRINCIPIOS GENERALES

Artículo 1.	Objeto	5
Artículo 2.	Interpretación	5
Artículo 3.	Campo de aplicación	5

CAPITULO 1 ESTRUCTURAS MATERIALES

Artículo 4.	El tapiz	6
Artículo 5.	La vestimenta	7
Artículo 6.	Licencia del competidor	8
Artículo 7.	Categorías de edad y peso. Competiciones	8

CAPITULO 2 COMPETICIONES Y PROGRAMAS

Artículo 8.	Método de Competición	11
Artículo 9.	Programa de competencias	13
Artículo 10.	Ceremonia protocolaria	13

CAPITULO 3 DESARROLLO DE UNA COMPETICION

Artículo 11.	El pesaje	14
Artículo 12.	Sorteo	14
Artículo 13.	Lista de salida	15
Artículo 14.	Emparejamiento	15
Artículo 15.	Eliminación de la competición	15

CAPITULO 4 EL CUERPO DE ARBITRAJE

Artículo 16.	Composición	16
Artículo 17.	Funciones colectivas	16
Artículo 18.	La vestimenta de los árbitros	17
Artículo 19.	El arbitro	17
Artículo 20.	El juez	18
Artículo 21.	El jefe de tapiz	19
Artículo 22.	El controlador del tapiz.	19
Artículo 23.	Sanciones contra el equipo arbitral	20

CAPITULO 5 EL COMBATE

Articulo 24.	Duración de los combates	21
Articulo 25.	Llamada	21
Articulo 26.	Presentación de luchadores	22
Articulo 27.	Comienzo	22
Articulo 28.	Interrupción del combate	22
Articulo 29.	Fin del combate	23
Articulo 30.	Interrupción y continuación del combate	23
Articulo 31.		24
Articulo 32.	Clase de victorias	24
Articulo 33.	El entrenador	25
Articulo 34.	La Reclamación	25
Articulo 35.	Clasificación por equipos en el momento de competiciones individuales	26
Articulo 36.	Sistema de clasificación en el momento de clasificaciones por equipos	26

CAPITULO 6 PUNTOS DE ACCION Y DE TECNICA

Articulo 37.	Apreciación de la importancia de la acción o de la técnica	28
Articulo 38.	La puesta en peligro	29
Articulo 39.	Marcaje de los puntos	29
Articulo 40.	Técnicas de gran amplitud	29
Articulo 41.	Valor atribuido a las acciones y las técnicas	30
Articulo 42.	Decisión y Voto	31
Articulo 43.	Cuadro de decisiones	32

CAPITULO 7 PUNTOS DE CLASIFICACION DESPUES DE UN COMBATE

Articulo 44.	Puntos de clasificación	33
Articulo 45.	El tocado	34
Articulo 46.	Superioridad técnica	34

CAPITULO 8 LUCHA NEGATIVA

Articulo 47.	Lucha en el suelo durante el combate	35
Articulo 48.	La zona roja	35
Articulo 49.	Agarre ordenado (Clinch)	37

CAPITULO 9
LAS PROHIBICIONES Y LAS PRESAS ILEGALES

Articulo 50.	Prohibiciones generales	41
Articulo 51.	Abandono de técnicas	41
Articulo 52.	Abandono del tapiz	42
Articulo 53.	Técnicas ilegales	42
Articulo 54.	Prohibiciones especiales	44
Articulo 55.	Consecuencias del combate	44

CAPITULO 10
LA PROTESTA

Articulo 56.	Protesta	45
--------------	----------	----

CAPITULO 11
EL MEDICO

Articulo 57.	Servicio medico	46
Articulo 58.	Intervenciones del servicio medico	46
Articulo 59.	Dopaje	47

CAPITULO 12
INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS DE LUCHA

Modificaciones e imprevistos	49
------------------------------	----

CAPITULO 13
LUCHA PLAYA

Reglamento de la Lucha Playa	50
------------------------------	----

ANEXOS

Vocabulario	51
Cuadro de emparejamientos	53
Planilla de árbitros "Grecorromana y Libre Olímpica"	54

REGLAS NACIONALES DE LUCHA

- LUCHA GRECORROMANA - LUCHA LIBRE - LUCHA FEMENINA -

PRINCIPIOS GENERALES

ARTICULO 1.- OBJETO

Establecidas de acuerdo con el artículo de los Estatutos Nacionales, el Reglamento Financiero, el Reglamento Disciplinario , del Reglamento sobre la Organización de Competiciones Nacionales y todos los reglamentos específicos.

Las Reglas Nacionales de Lucha tienen por objeto, principalmente:

- Definir y precisar las condiciones prácticas y técnicas en las cuales deben desarrollarse los combates.
- Fijar el valor de las acciones y técnicas de lucha.
- Enumerar las situaciones y las prohibiciones.
- Fijar las funciones técnicas del Equipo Arbitral.
- Determinar las condiciones de clasificación, penalización y eliminación de competidores, etc...

Las Reglas Nacionales enunciadas a continuación constituyen el marco en el que se ha de manifestar el deporte de la lucha en sus diferentes estilos, y son susceptibles de modificación a la luz de las pruebas efectuadas y en función de una constante búsqueda para su mayor eficacia. Los puntos particulares de la lucha femenina se encuentran en el anexo. Las luchas tradicionales requieren reglamentos propios según sus modalidades.

ARTICULO 2.- INTERPRETACION

En caso de desacuerdo sobre la interpretación de las disposiciones de cualquiera de los artículos del presente reglamento el Departamento Técnico de la FELODA, es el único capacitado para precisar la significación exacta, siendo el texto español el único válido.

ARTICULO 3.- CAMPO DE APLICACION

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

ESTRUCTURAS MATERIALES

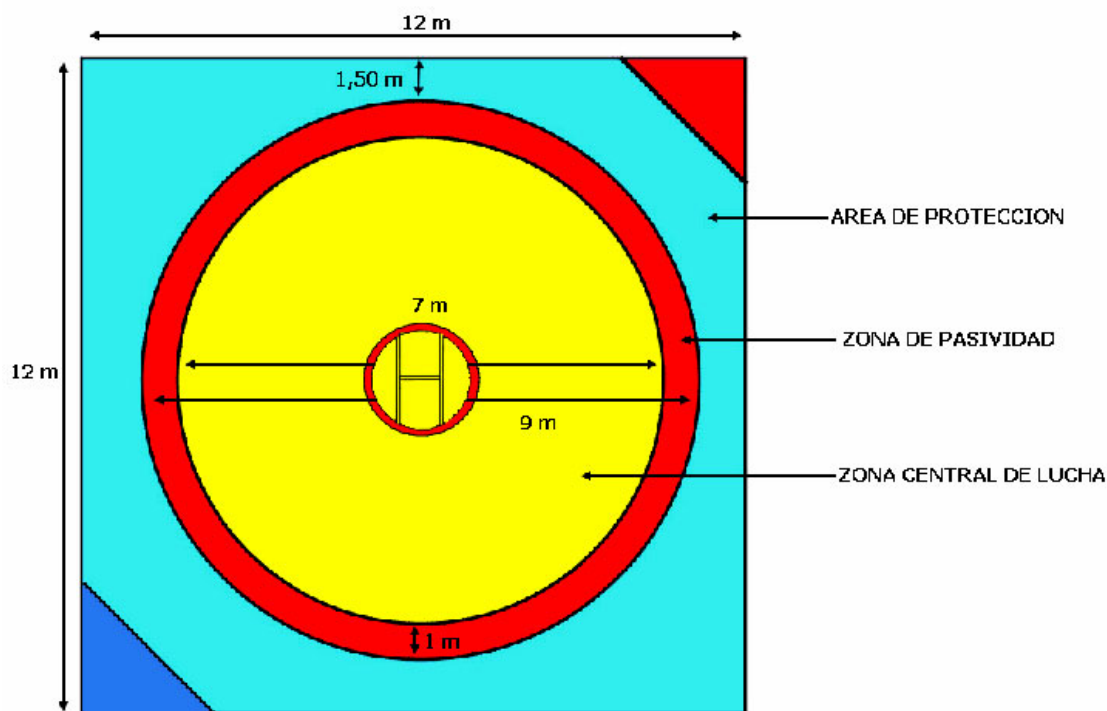
ARTICULO 4.- EL TAPIZ

Un tapiz del tipo homologado por la FELODA, de 9 metros de diámetro rodeado de una guarnición del mismo grosor y de 1,50m. de anchura es obligatorio en todas las pruebas siguientes: Campeonatos de España, Autonómicos y en todas las Competiciones que estén bajo la tutela de la FELODA.

En el interior del círculo de 9m. de diámetro, y a lo largo de su circunferencia, deberá trazarse una línea de color rojo de 1m. de anchura, que será asimismo parte integrante de la superficie de combate.

Para designar los diferentes partes del tapiz, se empleará la terminología siguiente:

- En el centro del tapiz habrá un círculo de 1m. de diámetro.
- La parte interior del tapiz situado en el interior de la banda roja se llamará: zona central de lucha (diámetro 7 m.).
- La banda roja: zona de pasividad (anchura 1m).



En caso de mala visibilidad, el tapiz debe ser subido sobre una plataforma en la que la altura no deberá exceder de 1,10m. los postes y las cuerdas están prohibidos.

Si el tapiz está instalado sobre un podium y el margen de protección (guarnición y espacio libre alrededor del tapiz) no alcanza los 2 metros, los lados del podium deberán ser recubiertos de paneles inclinados a 45 grados. La guarnición de protección deberá ser, en cualquier caso, de otro color que el tapiz.

El suelo cerca del tapiz deberá estar cubierto por un revestimiento suave, sujeto cuidadosamente.

Para evitar cualquier infección, la superficie del tapiz debe ser lavada y desinfectada antes de cada sesión de lucha. Las hebillas de la lona deben estar protegidas. En el caso de utilizarse tapices que presenten una superficie lisa, uniforme y no rugosa (con lona incorporada), las mismas medidas de higiene serán aplicadas.

En el medio del tapiz debe trazarse un círculo de un metro de diámetro interior, rodeado de una banda de 10 cm. de ancho. El color de la corona así definida y del trazado que delimita la zona de combate debe ser de color rojo. Una línea roja de 8 cm., de color rojo, debe marcar el diámetro de la corona.

Además, las esquinas opuestas del tapiz serán marcadas con los colores de los luchadores, rojo y azul.

Por último, conviene que la instalación del tapiz se haga de forma que haya un amplio espacio libre alrededor del mismo, para que la competición se pueda desarrollar con normalidad.

ARTÍCULO 5.- LA VESTIMENTA

Al comienzo de cada jornada, los competidores deberán presentarse afeitados o con una barba de varios meses.

a) El maillot de lucha

Los luchadores deben presentarse al borde del tapiz, vistiendo un maillot de una sola pieza del color que les haya sido otorgado (rojo o azul). Sobre la base de estos colores, el dibujo del maillot es libre.

La mezcla de color rojo y azul esta prohibido.

- El maillot de lucha deberá ser de algún tipo homologado por la FELODA.
- El maillot debe ser ceñido.
- Esta permitido el uso de unas ligeras rodilleras sin componentes metálicos.
- En la espalda de su maillot el luchador podrá llevar una abreviación de su Autonomía o de España, este emblema tendrá las medidas de 10 x 10 máximo. También puede llevar su nombre (4 a 7 cm. de altura) por encima o en un semicírculo alrededor de la abreviatura de su Autonomía.
- Los luchadores no pueden llevar el emblema o la abreviación de otra Autonomía o país.
- De igual manera, deberán llevar durante todo el combate y presentar al inicio de éste un pañuelo de tela y nunca de papel.

b) Publicidad sobre el maillot

Durante los Campeonatos de España y demás competiciones autonómicas, los luchadores pueden llevar en el muslo o en la espalda el nombre de un patrocinador ("sponsor"). Los luchadores pueden llevar en la espalda o en el chándal los nombres de sus patrocinadores.

Está prohibido añadir nada a este atuendo, salvo en el caso de interrupción del combate (por lesión u otra causa), interrupción durante la cual el luchador puede cubrirse con un ropaje abrigado (albornoz).

c) Protege orejas.

Podrá utilizarse aquel protege orejas que sea homologada por la FELODA y que no lleve ningún elemento metálico al igual que coquilla.

El árbitro podrá obligar a la utilización de un protege orejas a aquellos luchadores que tengan los cabellos demasiado largos.

d) Calzado

Los luchadores deben llevar botas de lucha, rodeando el tobillo, cualquier pieza metálica o que pueda arañar está prohibido. Hay que prestar atención especial a los cordones cuyas puntas, si son metálicas o rígidas, deberán ser cortadas, o estar envueltas con un protector o esparadrapo.

Los luchadores están obligados a no desplazarse en otra parte que no sea el tapiz con sus zapatos de lucha.

Prohibiciones

Está prohibido igualmente:

- Usar el emblema o la abreviatura de otro país.
- Llevar vendajes en las muñecas, brazos o tobillos, salvo en el caso de lesión y bajo prescripción médica.
- Presentarse en estado de sudación al inicio del combate y al inicio cada periodo.
- Embadurnarse el cuerpo con materia grasa o pegajosa.
- Llevar cualquier objeto susceptible de herir al adversario como anillos, pulseras, etc...
- Para las luchadoras, usar sujetadores con aros metálicos.

Cada luchador debe estar en condiciones de cumplir las disposiciones del primer párrafo del presente artículo y estar en posesión de dos maillots uno rojo y otro azul, así como de un pañuelo de tela.

En el pesaje, el árbitro debe comprobar que cada competidor cumple los requisitos de este artículo. El luchador debe ser advertido en el pesaje que si su aspecto no es correcto, no se le permitirá iniciar la competición.

Si un luchador se presenta al tapiz con una indumentaria que el árbitro considere no correcta, éste tolerará un máximo de un minuto para su cambio. Pasado este minuto el luchador perderá el combate por abandono.

ARTICULO 6.- LICENCIA DE COMPETIDOR

Todo luchador, Escolar, Cadete, Júnior o Senior, que tome parte en los Campeonatos Nacionales, Torneos Autonómicos o, cualquier otro bajo la tutela de la FELODA, debe de estar en posesión de la licencia federativa del año en curso tramitada por la FELODA y de la cartilla de competidor.

El competidor deberá presentar su licencia y cartilla en el momento del pesaje para una posterior verificación por parte de un delegado oficial de la FELODA, que la devolverá lo más brevemente posible al delegado de equipo de dicho competidor.

Una cartilla no será válida a menos que lleve el sello de la FELODA. del año en curso. La licencia deberá renovarse cada año y solo será válida para el año en curso.

Mediante el pago de la licencia anual, el competidor se asegura en caso de accidente o daño durante el desarrollo de la competición de los gastos médicos y de hospitalización que su accidente le provoque.

ARTICULO 7. - CATEGORIAS DE EDAD Y PESO. COMPETICIONES

a) Categorías de edad.

Las categorías de edad son las siguientes:

ESCOLARES	13-14-15 años	(Los de 13 años presentaran permiso paterno)
CADETES	15-16-17 "	(Los de 15 años presentaran permiso paterno)
JUNIORS	17-18-19-20	(Los de 17 años presentaran permiso paterno)
SENIORS	20 años en adelante	
VETERANOS	Mayores de 35 años.	

Los luchadores de categoría júnior que hagan 18 años en el año en curso podrán luchar en la categoría sénior, previa presentación de un certificado paterno si aun no a cumplido los 18. Aquellos luchadores que tengan 17 años en el año en curso no serán, en ningún caso, autorizados para competir en la categoría sénior.

La edad será controlada en todos los campeonatos y competiciones en el momento de la inscripción definitiva, 6 horas antes del pesaje.

Para hacer esto, el responsable de cada delegación deberá entregar al delegado técnico de la FEL:

- La licencia federativa del luchador valedera para el año en curso.
- Cartilla sellada en el año en curso.
- El carné de identidad o pasaporte individual.
- Un luchador puede participar en una competición solamente con la territorialidad que figura en su licencia. Si, en cualquier momento, la FELODA constata que la declaración es falsa y que ha habido un engaño, las medidas disciplinarias previstas a este efecto serán inmediatamente aplicadas para con la Federación Autonómica y el luchador.
- Cada luchador que participe en una competición autoriza automáticamente a la FELODA a difundir su imagen filmada o fotografiada para la difusión y la promoción de la lucha. Si un luchador rehúsa esta disposición, él deberá decirlo en la inscripción y podrá ser, en ese caso excluido de la competición.

b) Categorías de peso

Las categorías de peso son las siguientes:

CATEGORIAS DE PESO PARA LIBRE OLIMPICA MASCULINA Y GRECORROMANA

ESCOLAR	CADETE	JUNIOR	SENIOR
29-32 Kg.	39-42 Kg.	46-50 Kg.	50-55 Kg.
35 Kg.	46 Kg.	55 Kg.	60 Kg.
38 Kg.	50 Kg.	60 Kg.	66 Kg.
42 Kg.	54 Kg.	66 Kg.	74 Kg.
47 Kg.	58 Kg.	74 Kg.	84 Kg.
53 Kg.	63 Kg.	84 Kg.	96 Kg.
59 Kg.	69 Kg.	96 Kg.	96-120 Kg.
66 Kg.	76 Kg.	96-120 Kg.	
73 Kg.	85 Kg.		
73-85 Kg.	85-100 Kg.		

CATEGORIAS DE PESO PARA LUCHA FEMENINA

ESCOLAR	CADETE	JUNIOR	SENIOR
28-30 Kg.	36-38 Kg.	40-44 Kg.	44-48 Kg.
32 Kg.	40 Kg.	48 Kg.	51 Kg.
34 Kg.	43 Kg.	51 Kg.	55 Kg.
37 Kg.	46 Kg.	55 Kg.	59 Kg.
40 Kg.	49 Kg.	59 Kg.	63 Kg.
44 Kg.	52 Kg.	63 Kg.	67 Kg.
48 Kg.	56 Kg.	67 Kg.	67-72 Kg.
52 Kg.	60 Kg.	67-72 Kg.	
57 Kg.	65 Kg.		
57-62 Kg.	65-70 Kg.		

Cada participante, al que se supone por voluntad propia y bajo su propia responsabilidad, no puede participar en una competición, más que en una sola categoría y modalidad, la que corresponda a su peso corporal en el momento del pesaje oficial.

Sin embargo, para las categorías del grupo Seniors, los luchadores pueden optar por la categoría inmediata superior a la que estuvieran inscritos a excepción de los pesos máximos, categoría en la que el luchador deberá pesar más de 96 Kg.

a) Competiciones

Las competiciones nacionales en lo que se refiere a categorías de edad son las siguientes:

<i>Escolares:</i>	<i>13-14-15 años</i>	<i>Campeonatos de España</i>
<i>Cadetes:</i>	<i>15-16-17 años</i>	<i>Campeonatos de España. Torneos Nacionales. Torneos Internacionales. Campeonato de Europa.</i>
<i>Júnior:</i>	<i>17-18-19-20 años</i>	<i>Campeonatos de España Torneos Nacionales. Torneos Internacionales. Campeonato de Europa. Campeonato del Mundo.</i>
<i>Senior:</i>	<i>20 en adelante</i>	<i>Campeonatos de España. Torneos Nacionales Torneos Internacionales. Campeonato de Europa. Juegos del Mediterráneo. (Cada 4 años) Campeonato del Mundo. (Cada año excepto el año olímpico) Juegos Olímpicos. (Cada 4 años)</i>
<i>Veteranos</i>	<i>35 y mayores</i>	<i>Competiciones Nacionales.</i>

Las competiciones anteriormente mencionadas se celebrarán de acuerdo con las reglas de la FELODA

COMPETICIONES Y PROGRAMAS

ARTÍCULO 8.- METODO DE COMPETICION

Todas las competiciones de lucha se desarrollarán de acuerdo con el sistema de eliminación directa, con repesca para los luchadores derrotados por los finalistas que se disputarán las plazas primera y segunda... Para aplicar el sistema de eliminación directa, deberá haber un número ideal de luchadores, estos son 4, 8, 16, 32, 64...etc. Si en una categoría no existe este número ideal de luchadores, deberán disputarse los Combates de Calificación. La búsqueda del número ideal se efectuará al principio de la competición, y los combates se cogen empezando por el final de la tabla

- En la categoría Senior para la realización de los emparejamientos se tendrá en cuenta dos cabezas de serie que serán definidos del anterior Campeonato de España, siempre que participen en la misma categoría de peso del año anterior, siendo el cabeza de serie número 1, el campeón del año anterior y el cabeza de serie número 2 el subcampeón del año anterior, ambos luchadores no sacaran número en el pesaje y serán colocados, el cabeza de serie número 1 el primero del cuadro superior y el cabeza de serie número 2 el primero del cuadro inferior, el resto de luchadores se ordenaran en función del número de sorteo de menor a mayor. Si uno de los cabezas de serie no participa en la categoría, el otro será el cabeza de serie número 1, no habiendo en este caso ningún cabeza de serie número 2.
- En las categorías Escolar, Cadete y Júnior, los emparejamientos se harán en el orden de los números del sorteo ordenados de menor a mayor, sin cabezas de serie.
- Los combates de repesca empiezan con los luchadores que perdieron el primer combate (incluidos los combates que buscan el número ideal) contra cualquiera de los dos finalistas subiendo hasta los perdedores en semifinales, en línea directa. Los ganadores de los dos últimos combates de repesca recibirán cada uno una medalla de bronce.
- Cada categoría empieza y termina en un día. El pesaje de cada categoría tendrá lugar el día antes del comienzo de la competición de dicha categoría.
- La competición se desarrollará de la siguiente manera:
 - a. Combates de calificación.
 - b. Rondas eliminatorias.
 - c. Combates de repesca.
 - d. Combates de final.

Si en una categoría de peso hay 5 o menos luchadores se aplicara el sistema de torneo nórdico (todos contra todos)

Criterios de clasificación:

Con motivo de la introducción de la eliminación directa, los luchadores serán clasificados de la manera siguiente:

- Los derrotados en las dos finales por la medalla de bronce se clasificarán en quinto lugar ex aequo.
- Para clasificar los luchadores a partir de la séptima plaza los puntos de clasificación determinaran su plaza. En caso de igualdad de clasificación, ellos serán clasificados analizando sucesivamente los siguientes criterios:
 - a. Mayor número de victorias por tocado.
 - b. Mayor número de combates ganados por superioridad.
 - c. Mayor número de períodos ganados por superioridad.
 - d. Mayor número de puntos técnicos marcados a lo largo de la competición.
 - e. Menor número de puntos técnicos recibidos a lo largo de la competición.
- Si los luchadores no pueden ser desempatados con los criterios anteriores, ellos serán clasificados en el mismo puesto.
- Los luchadores que participen en la repesca serán igualmente clasificados en función de los puntos de clasificación recibidos durante toda la competición, incluidos los combates por la repesca.

Los luchadores descalificados por brutalidad o comportamiento anti-deportivo serán eliminados y no serán clasificados.

A excepción de un certificado medico controlado por el medico de la FELODA. Si un luchador no se presenta en el tapiz por cualquier razón que sea, cuando la competición ha comenzado, su o sus adversarios habrá ganado el combate, y el luchador será eliminado y no clasificado.

Criterios de clasificación para el torneo nórdico:

Para el sistema de torneo nórdico, solamente 4 puntos de clasificación se atribuirán al tocado, abandono, etc.

En el torneo nórdico, aquel que ha obtenido más puntos de clasificación, será el primer clasificado.

Si un luchador ha ganado todos sus combates, este será el primer clasificado, aun teniendo menos puntos de clasificación que otro luchador.

En el caso de igualdad de puntos de clasificación entre dos luchadores, el combate entre ellos determinara al vencedor. El luchador que ha ganado se clasificará delante de su adversario.

En caso de igualdad entre varios luchadores el criterio a seguir para clasificarles será el siguiente, se comenzara a clasificar del último hacia delante en función de:

1. Menor número de victorias por tocado.
2. Menor número de victorias de combate por superioridad.
3. Menor número de victorias de periodo por superioridad.
4. Menor número de puntos técnicos marcados a lo largo de la competición.
5. Mayor número de puntos técnicos recibidos a lo largo de la competición.

ARTICULO 9.- PROGRAMA DE COMPETICIONES

La duración de las competencias está fijada como sigue:

- a) Campeonatos de Clubes: un día sobre 1 tapiz, por modalidad.
- b) Campeonatos Interterritoriales o Autonómicos: un día sobre 1 tapiz, por modalidad.
- c) Campeonatos Nacionales o Estatales: un día sobre 3 tapices

No obstante, en función de las inscripciones recibidas, se podrá añadir o retirar un tapiz para todos los tipos de competición o ampliar los días de competición, con el acuerdo de la FELODA

En principio, para todos los tipos de competencias, la duración de las sesiones no debe sobrepasar las cuatro horas. Una categoría de peso comienza y termina en un solo día.

Todos los combates de una modalidad para el 1º y 2º puesto han de desarrollarse sobre un solo tapiz. Para la 3ª y 5ª plaza, sus respectivos combates se podrán desarrollar excepcionalmente sobre varios tapices.

ARTÍCULO 10.- CEREMONIA PROTOCOLARIA

Los luchadores medallistas de cada categoría de peso asisten a la ceremonia protocolaria y reciben una medalla y un diploma según su clasificación.

1º. Oro. 2º. Plata. 3º. Bronce 3º Bronce.

Las ceremonias protocolarias se realizarán inmediatamente después del combate de final de la categoría Correspondiente.

DESARROLLO DE UNA COMPETICION

ARTÍCULO 11.- EL PESAJE

La lista definitiva de competidores debe ser entregada obligatoriamente por el jefe de la delegación en la secretaria del comité de organización 6 horas antes del comienzo del pesaje. Ninguna modificación de esta lista será aceptada, una vez pasado el plazo de inscripción.

El pesaje tiene siempre lugar la víspera de la competición entre las 18 y 20 horas según el organizador. El pesaje dura 30 minutos. Cada categoría de peso deberá pesarse en una misma bascula.

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.

Los luchadores deberán presentar su licencia, cartilla sellada y DNI en el momento del control medico y del pesaje.

Los luchadores se pesarán obligatoriamente con su maillot de lucha (sin calzado). No se concederá ninguna tolerancia de peso por el maillot. Después de haber sido examinados por los médicos habilitados, que estarán obligados a eliminar a cualquier luchador que presente cualquier peligro de contagio.

Los luchadores deberán estar en perfectas condiciones físicas y deberán llevar las uñas muy cortas, cosa que se controlará en el pesaje.

Hasta el final de las operaciones de pesaje, los luchadores tienen derecho, por turno, a colocarse sobre la báscula tantas veces como deseen.

Para todas las competiciones, habrá solamente un pesaje por cada categoría de peso.

Los árbitros responsables del pesaje se asegurarán que todos los luchadores cumplen las reglas y las disposiciones previstas en el artículo 5 "La vestimenta", así mismo, como de informar a aquellos de los posibles riesgos y sanciones que conllevará una mala indumentaria en el tapiz. Los árbitros no pesarán al luchador que se presente al pesaje con una vestimenta no reglamentaria.

ARTICULO 12.- SORTEO

Los luchadores en competiciones deberán ser emparejados para cada ronda según el número de orden atribuido a cada uno de ellos, siempre teniendo en cuenta el artículo 8 en lo que refiere a los cabezas de serie, por medio de un sorteo hecho antes del comienzo de la competición, con ocasión del pesaje.

El sorteo debe ser público. A fin de evitar cualquier diferenciación. Las fichas numeradas correspondientes al número de luchadores que han pasado el control médico deberán ser depositadas en una urna, saco u objeto similar.

El luchador que ha sido pesado, al dejar la báscula, saca el mismo su número, mediante el cual será emparejado.

Este número ha de apuntarse inmediatamente en el cuadro situado a la vista del público así como en la lista de salida y de pesaje.

IMPORTANTE: En el caso en que, con ocasión del sorteo, el responsable del pesaje y del sorteo constatará un error de procedimiento reglamentario, antes mencionado, el sorteo de esta categoría sería anulado, se procederá a un nuevo sorteo de dicha categoría con el acuerdo del jefe de competición.

ARTICULO 13.- LISTA DE SALIDA

Si uno o varios luchadores no se presentan o son demasiados los pesados en el pesaje, al final del pesaje, los luchadores son restablecidos en orden exacto de clasificación, yendo del número más pequeño al número más elevado.

ARTICULO 14.- EMPAREJAMIENTO

Los luchadores serán emparejados en el orden de los números sacados en el sorteo. Excepto los cabezas de serie que serán colocados los primeros de los cuadros 1 y 2. Deberá establecerse un documento fijando el protocolo y el horario de las pruebas y proporcionará todas las precisiones útiles sobre el desarrollo de la competición.

Los emparejamientos de cada ronda, así como sus resultados, se registran sobre una lista a la atención de los luchadores y técnicos que han de poder consultarla en cualquier momento.

ARTÍCULO 15.- ELIMINACION DE LA COMPETICION

- El luchador que ha tenido una derrota, es eliminado y clasificado en función de los puntos de clasificación marcados, a excepción de los luchadores que han sido derrotados por los dos finalistas, los cuales participaran en la repesca por la clasificación de la 3ª a la 5ª posición.
- Un luchador que, sin el aviso médico y sin advertir al secretario oficial, no se presenta ante su adversario cuando le llaman por su nombre será eliminado y descalificado. Y sus adversarios habrán ganado el combate.
- Un luchador que comete una falta manifiesta contra el "fair-play" , el espíritu y el concepto de la FELODA en la lucha total y universal, en la situación de trampa manifiesta, de falta grave o de brutalidad será descalificado de la competición y eliminado con el acuerdo del cuerpo arbitral. En esta hipótesis, no será clasificado.
- Si dos luchadores son descalificados por brutalidad en el mismo combate, ellos serán eliminados y no clasificados, y el emparejamiento siguiente no será modificado, el luchador que se debería enfrentar al ganador de este combate en la siguiente ronda, será el ganador.
- Si esta descalificación perturba el ranking y las finales, los participantes siguientes serán incluidos en los combates de final o para establecer la clasificación.
- Si los dos primeros son descalificados, habrá que realizar un combate entre las dos medallas de bronce para determinar la primera y segunda plaza, el resto de luchadores remontaran en la clasificación, siendo terceros los dos quintos anteriores.

Clasificación en caso de dopaje:

Si un luchador que ha recibido la medalla de oro, o la de plata es descalificado o da positivo en el control antidoping, el luchador que ascenderá a ganador de la medalla de plata en la clasificación será el medalla de bronce que perdió en la liga de eliminación con el sancionado.

La medalla de bronce será igualmente atribuida al perdedor de la final 3-5 de la misma liga. Para el resto de la clasificación, los otros luchadores remontaran según el sistema de clasificación.

En el caso de un control de dopaje positivo, el luchador será descalificado y no clasificado.

CAPITULO 4

EL CUERPO DE ARBITRAJE

ARTÍCULO 16.- COMPOSICION

En todas las competiciones, el equipo arbitral para cada combate está formado por:

- 1 jefe de tapiz
- 1 árbitro
- 1 juez

Es decir, tres oficiales cuyas modalidades de calificación o de designación son fijadas por el Reglamento del Colegio Nacional de árbitros.

En todos los Campeonatos bajo la tutela de la FELODA será designado un controlador de tapiz que realizará las funciones especificadas en el artículo "El controlador".

Está terminantemente prohibido cambiar un miembro del equipo arbitral en el transcurso de un combate, salvo en caso de indisposición grave constatado por el médico oficial.

El equipo arbitral no puede en ningún caso estar formado por dos oficiales de la misma autonomía (salvo necesidades excepcionales).

Además, está terminantemente prohibido a un miembro de un equipo arbitral ejercer sus funciones durante los combates disputados por luchadores de su misma autonomía (salvo necesidades excepcionales).

El cuerpo de arbitraje está formado solamente del Árbitro, del Juez y del Jefe de tapiz. Deben tomarse todas las decisiones por mayoría de 2 contra 1 o unánime. El cuerpo arbitral no tiene el derecho de observar el vídeo para tomar sus decisiones (excepto en la reclamación).

Jurado de apelación

El Jurado de Apelaciones es un jurado de expertos de arbitraje encargado de velar por el cumplimiento estricto de las reglas en los Campeonatos de España

ARTÍCULO 17- FUNCIONES COLECTIVAS

- a) El equipo arbitral asegura todas las funciones previstas por las reglas de las competiciones de lucha y por las disposiciones particulares eventualmente fijadas por la organización para algunas de ellas.
- b) Su deber consiste en seguir cada combate con la mayor atención y juzgar las acciones de forma que, el resultado que figure sobre la plantilla del juez refleje exactamente la fisonomía del combate.
- c) El jefe de tapiz, el árbitro y el juez aprecian las presas de forma individual con el fin de emitir una decisión definitiva común. El árbitro y el juez deben colaborar bajo la dirección del jefe de tapiz que coordina las labores del cuerpo de arbitraje.
- d) Es tarea del cuerpo de arbitraje asumir todas las funciones de arbitraje y de juicio, atribuir los puntos y aplicar las sanciones previstas por las reglas.
- e) La planilla del juez y del jefe de tapiz sirve para puntuar todas las presas efectuadas por los dos luchadores. Los puntos, las advertencias (0) deben inscribirse con la mayor precisión en el orden correspondiente a las diferentes fases del combate. Las planillas deben ir firmadas, respectivamente,

por el juez y el jefe del tapiz.

- f) Si un combate no termina con un "tocado", la decisión deberá ser tomada por el jefe de tapiz, que tendrá que basarse sobre la apreciación de todas las acciones de cada uno de los adversarios, anotados minuciosamente, sobre la planilla del juez y la del jefe de tapiz.
- g) Todos los puntos del juez deben, desde su adjudicación, ponerse en conocimiento del público, por medio de paletas, dispositivos luminosos o por otros dispositivos adecuados.
- h) Para la dirección de los combates y según sus respectivas funciones, los miembros del cuerpo de arbitraje deben expresarse en términos del vocabulario básico de la FEL, pero les está prohibido hablar con alguien durante el combate, salvo entre ellos, por supuesto, a fin de realizar correctamente las funciones encomendadas.
- i) En el caso de una reclamación realizada por el entrenador y confirmada por el luchador, aceptada durante el combate, el cuerpo arbitral debe ver el video al mismo tiempo que el jurado de apelación. Después de haber visto la situación una única vez, el jurado de apelación y el cuerpo arbitral anunciarán su decisión.

ARTÍCULO 18.- LA VESTIMENTA DE LOS ARBITROS

El cuerpo arbitral: árbitros, jueces, jefes de tapices y controladores deberán estar uniformados de la siguiente manera cuando ejerciten sus funciones:

- Chaqueta azul marina clásica con el logo de la FILA o de la FELODA
- Pantalones grises (sin dobladillo) con cinturón negro.
- Camisa de manga larga y corta color azul claro.
- Corbata amarilla con el logo de la FILA o FELODA
- Calcetines negros.
- Zapatillas deportivas negras.

De igual manera, no pueden llevar el nombre de ningún sponsor, aunque el número en su espalda podrá incluir el nombre del sponsor de FILA o FELODA

ARTICULO 19.- EL ARBITRO

- a) El árbitro es responsable, en el tapiz, del buen desarrollo del combate, que debe dirigir según las reglas.
- b) Debe hacerse respetar por los participantes y ejercer sobre ellos plena autoridad, a fin de que obedezcan inmediatamente sus órdenes e instrucciones, al igual que debe dirigir el combate sin tolerar ninguna intervención exterior irregular e inoportuna.
- c) Trabaja en estrecha colaboración con el juez. Debe dirigir su interés hacia la dirección del combate guardándose de intervenir de manera irreflexiva o intempestiva. Su silbido comienza, interrumpe y termina el combate.
- d) El árbitro ordena la vuelta de los luchadores al tapiz, en el caso de que hubieran salido, o la continuación del combate, de pie o en tierra, encima o debajo, con la aprobación del juez o en su defecto la del jefe de tapiz.
- e) El árbitro está obligado a llevar sobre el brazo izquierdo un manguito de color rojo y sobre el brazo derecho un manguito de color azul. Indica con los dedos los puntos correspondientes al valor de una técnica después de su ejecución (si es válido, si ha sido efectuado dentro de los límites del tapiz, si un luchador ha estado en "puesta en peligro", etc...), ya sea levantando el brazo derecho si es el luchador vestido de azul el que obtiene los puntos, o bien levantando el brazo izquierdo si es el luchador vestido de rojo el que los ha merecido.
- f) El árbitro no debe dudar nunca en:
 - Interrumpir el combate, justo en el momento preciso, ni antes ni después.
 - Indicar si la técnica realizada al borde del tapiz es o no válida.
 - Contar visiblemente los cinco segundos mientras los cuales el luchador es mantenido en puente o en

- peligro y dar el punto (1) suplementario correspondiente a esta situación.
- Señalar y pronunciar "tocado" después de haber solicitado el acuerdo del juez o en su defecto, el del jefe de tapiz. Para comprobar que un luchador ha estado verdaderamente "pegado" al tapiz con los dos hombros al mismo tiempo, el árbitro debe pronunciar mentalmente la palabra "tocado", levantar la mano para obtener el acuerdo del juez o del jefe del tapiz, golpear el tapiz con la mano y hacer sonar el silbato a continuación.
- g) El árbitro debe poner un especial cuidado:
- En ordenar rápidamente y con claridad la posición en la que debe proseguirse la lucha: de pie cuando ordena a los luchadores continuar en el centro del tapiz (pies en el redondel central).
 - En no estar demasiado cerca de los luchadores para no impedir la visión de los jueces y del público, sobre todo, si hay peligro de que se produzca el tocado.
 - En que los luchadores no descansen durante el combate, pretendiendo limpiarse, sonarse la nariz, atar los cordones de su calzado o simular lesiones, etc... En este caso, debe parar el combate y hacer una reclamación al jefe de tapiz de amonestación (0) y (1) punto para su oponente.
 - Estar en condiciones de cambiar de posición en todo momento sobre el tapiz o alrededor de éste, y sobre todo, en tumbarse boca abajo inmediatamente, si es necesario, para ver mejor un tocado inminente.
 - En estimular, sin interrumpir el combate al luchador pasivo, colocándose de forma que impida cualquier huida del tapiz.
 - En estar preparado para tocar el silbato si los luchadores se acercan al borde del tapiz.
 - En no interrumpir el combate en lucha Grecorromana, en la situación de puesta en
- h) El árbitro debe también:
- Observar particularmente las piernas de los luchadores en la lucha grecorromana.
 - Obligar a los luchadores a permanecer sobre el tapiz hasta el anuncio del resultado del combate.
 - En todos los casos, pedir primero la opinión del juez colocado al borde del tapiz, frente al jefe del tapiz.
 - Proclamar el luchador vencedor de cada periodo y al final del combate, después del acuerdo del jefe de tapiz.
- i) El árbitro está capacitado para pedir sanciones por infracción a las reglas, o por brutalidad.
- j) El árbitro, por intervención del jefe del tapiz, debe interrumpir el periodo y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando el periodo alcanza 7 puntos de diferencia. En esta situación el árbitro deberá esperar el desarrollo completo de la acción, ataque y contraataque.

ARTÍCULO 20.- EL JUEZ

- a) El juez asume todas las cargas previstas por las reglas de lucha en general.
- b) Debe seguir muy atentamente el desarrollo del combate, sin distraerse en ningún momento y atribuir los puntos de cada acción, que consigna en su plantilla de puntuación, conjuntamente con el árbitro o el jefe del tapiz. Ha de dar su opinión en cualquier situación.
- c) Después de cada acción y basándose en las modificaciones del árbitro (que compara con su propia apreciación) o con la del jefe de tapiz, anota el número de puntos atribuidos a la acción y muestra el resultado por medio de un marcador o paletas, situado a su lado y que debe resultar visible tanto para los espectadores como para los luchadores.
- d) El juez constata y señala al árbitro el tocado.
- e) Si, durante el combate, el juez observa algo que cree que debe comunicárselo al árbitro, en el caso de que éste no lo haya observado, bien porque no ha podido ver o porque no ha prestado atención a un tocado, una presa ilegal, una posición pasiva, etc... debe hacerlo levantando la paleta del color del luchador interesado, aunque el árbitro no haya solicitado su opinión. En cualquier circunstancia, el juez debe llamar la atención del árbitro para todo lo que parezca anormal o irregular en el desarrollo del combate, o en el comportamiento de los luchadores.
- f) El juez debe además firmar la planilla en el momento de recibirla y al final del combate, no dejar de

- anotar, claramente, el resultado del mismo, tachando de manera clara el nombre del vencido.
- g) Las decisiones del juez y del árbitro son válidas y ejecutorias, sin intervención del jefe de tapiz, si son idénticas, exceptuando la proclamación de la victoria por superioridad técnica, para la cual el aviso del jefe de tapiz es obligatorio.
 - h) La planilla de puntuación del juez ha de apuntar exactamente el tiempo con el cual se ha terminado el periodo, en el caso de victoria por tocado, superioridad técnica, abandono u otra.
 - i) A fin de facilitarle la mejor visión del combate, principalmente en casos de posición delicada, el juez está autorizado a desplazarse, pero únicamente a lo largo del lado del tapiz en que se encuentra.
 - j) Debe marcar también en la planilla la última acción con una raya por debajo con el fin de identificar al vencedor del período.
 - k) La advertencia por abandono del tapiz, técnica ilegal, no luchar después de haber sido amonestado o brutalidad serán señaladas con una "O" en la columna del luchador que comete la falta.

ARTÍCULO 21.- EL JEFE DE TAPIZ

- a) El jefe de tapiz, cuyas funciones son muy importantes, debe asumir los deberes previstos en las reglas de lucha.
- b) Coordina la labor del árbitro y la del juez.
- c)
- d) Debe seguir atentamente el desarrollo de los combates sin dejarse distraer de ninguna manera y apreciar en función de las reglas, el comportamiento de las acciones de los miembros del equipo arbitral.
- e) En caso de desacuerdo entre el juez y el árbitro, tiene por misión decidir para determinar los resultados, el número de puntos y los tocados.
- f) En ningún caso, puede ser el primero en dar su opinión, debe esperar a que opine el juez y el árbitro. No tiene derecho a influir en la decisión.
- g) El jefe de tapiz debe estar de acuerdo para conceder el tocado.
- h) El jefe de tapiz puede decidir interrumpir el combate in caso de un grave error echo por los árbitros.
- i) En caso de infracción flagrante tiene derecho a interrumpir el combate y preguntar las razones que han motivado las decisiones del árbitro y del juez. Después de la consulta con el juez y el árbitro, podrá con la mayoría de votos (dos votos contra uno) rectificar inmediatamente la decisión.
- j) Durante un combate, cuando el entrenador cree que hay un fallo del arbitraje y reclama la visión del video, el jefe de tapiz espera el momento en que la lucha está en punto muerto y se detiene el combate. Visionara la secuencia en cuestión utilizando el vídeo de forma simultánea con el árbitro, el juez de tapiz y el jurado de apelación. Si el Jurado de Apelación considera que la decisión del cuerpo arbitral es correcta, se asegurará de que ningún otro reto se pida durante el combate por el entrenador que ha reclamado.

Después de ver la secuencia una única vez, el Jurado de Apelación ofrecerá su puntuación en primera instancia, el árbitro a continuación, seguido por el juez y el jefe de tapiz después. Si la decisión del Jurado de Apelación es unánime, su decisión será considerada como final y no podrá ser refutada. Si no fuese unánime, el video volverá a ser visualizado.

ARTÍCULO 22.- EL CONTROLADOR Y JURADO DE APELACION

En todos los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Copa del Mundo, Campeonatos, Copa y Juegos Continentales, Campeonatos de España, Juegos Regionales, un miembro del cuerpo arbitral o el árbitro de la máxima categoría, serán elegidos para desarrollar las funciones del controlador.

El controlador debe designar los árbitros y los jueces que actuarán en cada tapiz.

Para las finales, las cuales se desarrollarán en el tapiz central, la elección de los árbitros será bajo responsabilidad del Presidente del C.N.J.A. de la FELODA con el controlador.

Control de la competición:

- El controlador no podrá en ningún caso intervenir en la dirección del combate y estará asesorado por un jurado (Jurado de Apelación).

Para cada Campeonato, se designará a un jurado compuesto de 2 ó 3 personas (Controlador, Instructores Arbitrales, Directores o Seleccionadores) por el Presidente de la FELODA o la persona quien habrá designado a tal efecto. Este jurado estará colocado en una mesa alejada del Juez o del Jefe de Tapiz y no podrá ni influir ni comunicarse con el cuerpo arbitral. Tendrá por tarea de controlar que todos los procedimientos de arbitraje van de acuerdo con las normas de lucha, El controlador podrá pedir a recurrir a la visión del control vídeo si detecta que se ha ido contra las normas.

Cuando un luchador pide una "Reclamación", el controlador con el jurado examinarán la acción controvertida al mismo tiempo que el cuerpo de arbitraje. Informará al controlador la decisión del cuerpo arbitral por el Jefe de Tapiz y si no tienen una decisión unánime, se aceptará válidamente el dictamen del jurado de apelación. Si el cuerpo arbitral o los controladores cometen un grave error, serán sancionados por la Mesa de la FELODA, pero ningún otro recurso o protesta será admisible.

ARTÍCULO 23.- SANCIONES CONTRA EL EQUIPO ARBITRAL

La comisión de la FELODA, que constituye el jurado, después de consultar con los delegados de las competiciones podrá tomar las siguientes medidas disciplinarias hacia el o los miembros del cuerpo de arbitraje que han fallado técnicamente:

- Darle una amonestación.
- Retirarle de la competición.
- Delegar al miembro interesado a una categoría inferior.
- Pronunciar la suspensión temporal.
- Pronunciar la exclusión definitiva.

EL COMBATE

ARTÍCULO 24.- DURACION DE LOS COMBATES

Para todas las competiciones los paneles de cronometraje, deberán ir contando en sentido creciente de 0 a 3 minutos. Una luz del color del luchador indicara el vencedor de cada periodo.

La duración de los combates está fijada de la siguiente manera:

Para Escolares: **Masculino:** 2 periodos de 2´ minutos, el primer periodo se desarrollara en Lucha Libre Olímpica, el segundo periodo en Lucha Grecorromana, , la puntuación y el resto de reglamentación del combate será la misma que en otras categorías de edad.

Femenino: se disputaran los 2 periodos en Lucha Libre Olímpica .

Para Senior, Júnior y Cadetes: 2 periodos de 3 minutos.

El vencedor será aquel luchador que acumule más puntos entre los dos periodos. Una diferencia de 7 puntos o más dan lugar a una victoria.

El "tocado" detiene automáticamente el combate sin importar en el periodo que se produce.

En la lucha libre masculina y femenina, La duración de un período es de 3 minutos. En el caso particular que en el primer período el marcador siga siendo 0-0 después de 2 minutos, el árbitro se verá en la obligación de designar al luchador más pasivo.

En la Lucha Grecorromana, la duración del periodo es de 3 minutos. En el caso que un combate finalice con 0-0, aquel luchador designado como más activo se llevará la victoria.

ARTICULO 25.- LLAMADA

Los luchadores son invitados en voz alta y clara a presentarse sobre el tapiz. Un luchador no podrá ser llamado a disputar de nuevo el combate si no ha gozado de 15 minutos para recuperarse desde el final del combate precedente.

Sin embargo, un tiempo de tolerancia, le es concedido a todo luchador, de la forma siguiente:

- Deberán realizarse tres llamadas a los luchadores, con 30 segundos de intervalo. Si, después de la tercera llamada el luchador no se presenta, está eliminado y descalificado de la competición.
- Su adversario habrá ganado el combate por abandono.
- Estas llamadas se hacen en español.

ARTÍCULO 26.- PRESENTACION DE LOS LUCHADORES

El ceremonial siguiente debe ser aplicado para cada categoría:

Todos los luchadores serán presentados al público con mención de los luchadores que harán los combates de clasificación, al principio de la competición de cada categoría de peso.

La misma ceremonia será aplicada al principio de cada ronda. En las finales se dirá al público el palmarés de los campeones antes de cada combate.

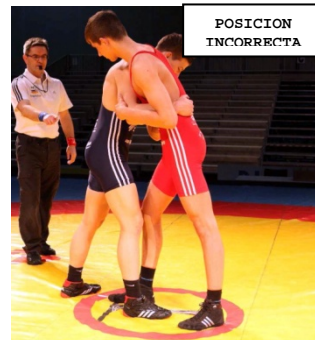
ARTICULO 27.- COMIENZO

Respondiendo a sus llamamientos respectivos, cada adversario, antes del combate, debe colocarse en una esquina del tapiz, en el lugar que le corresponde y que es aquél marcado con el mismo color que el del maillot que le ha sido atribuido.

El árbitro en medio del tapiz, sobre el círculo central, llama a su lado a los dos luchadores, les da la mano, examina su vestimenta, comprueba que no están embadurnados con alguna materia grasa o pegajosa, que no estén en estado de sudación, que sus manos estén desnudas, que sus uñas estén cortadas y que lleven pañuelo de tela.

Los luchadores se saludan, se dan la mano y, a una orden del árbitro (silbido), comienza el combate.

En la lucha Grecoromana la posición de inicio en el comienzo de cada periodo será "pecho con pecho" y los pies de ambos luchadores dentro del círculo central.



ARTÍCULO 28.- INTERRUPCION DEL COMBATE

- a) Si un luchador se encuentra en la obligación de interrumpir el combate por heridas o como consecuencia de cualquier otro incidente aceptable y ajeno a su voluntad, el árbitro puede suspender la lucha. En el momento de la interrupción del combate y en los descansos el o los luchadores deben ponerse de pie en el rincón que les ha sido asignado. Pueden ponerse una prenda sobre los hombros y recibir los consejos de su entrenador.
- b) Si el combate no puede continuar por razones médicas, la decisión será tomada por el médico responsable de la competición que informará al entrenador del luchador en cuestión y al jefe de tapiz que ordenará parar el combate.
- c) En ningún caso, un luchador puede tomar la iniciativa de interrumpir el combate adoptando por sí mismo la decisión de luchar de pie o por tierra ni de enviar a su adversario desde el borde hasta el centro del tapiz.

- d) Si un luchador interrumpe el combate por una lesión voluntaria a su adversario, el luchador que a cometido la falta será descalificado y el luchador lesionado declarado vencedor.
- e) Si un luchador para el combate, sin que exista sangre o lesión visible, 1 punto será otorgado a su oponente.

ARTÍCULO 29.- FIN DEL COMBATE

El final del combate tiene lugar por constatación de un tocado, por descalificación de uno de los luchadores, por lesión o bien por haber ganado uno de los dos luchadores dos periodos.

El final de un combate podrá ser por superioridad técnica (7 puntos de diferencia), por la ejecución de una técnica de gran amplitud de 5 puntos (siempre que el luchador vaya por delante en el marcador), por la ejecución de dos técnicas de 3 puntos (siempre que el luchador vaya por delante en el marcador).

Cuando algún luchador, dentro del tiempo reglamentario, ejecuta una técnica de 5 puntos, el árbitro deberá

estar atento al tocado.. La misma regla será aplicada cuando se ejecute la segunda técnica de 3 puntos en el mismo periodo.

Si el árbitro no ha oído el sonido del gong, el jefe de tapiz debe intervenir y hacer parar el combate lanzando sobre el tapiz para llamar la atención del árbitro, un objeto de espuma plástica destinado a este efecto.

El final de cada periodo es anunciado por el sonido del gong y la pitada del árbitro.

Toda técnica iniciada antes del sonido del gong será válida.

Una vez terminado el combate, el árbitro se sitúa en el centro del tapiz, frente a la mesa oficial, los luchadores se dan la mano, se colocan uno a cada lado del árbitro y esperan la decisión.

Les está prohibido bajarse los tirantes del maillot antes de abandonar la sala de competición.

En cuanto el fallo ha sido emitido y pronunciado, los luchadores dan la mano al árbitro.

El luchador debe a continuación, dar la mano al entrenador de su adversario. En caso de que no se respeten las disposiciones señaladas, el luchador en falta debe ser sancionado en virtud del reglamento disciplinario.

ARTÍCULO 30.- INTERRUPCION Y CONTINUACION DEL COMBATE

Reglas generales:

En todos los casos, cuando la lucha sea parada estando en posición de pie o tierra, ésta recomenzará de pie en el centro del tapiz, excepto en caso excepcional de acción ilegal en el suelo.

El combate ha de ser interrumpido y reanudado en el centro del tapiz, igualmente de pie, en los casos siguientes:

- a) Si un pie pisa en la superficie de protección, sin contacto con la zona de roja de pasividad.
- b) Si los luchadores en técnica penetran en la zona sin ejecutar la técnica con tres o cuatro pies y permanecen allí.
- c) En todos los casos que el luchador salga a la zona de protección.

En el caso excepcional, dentro de un combate en la lucha en el suelo si el luchador atacado comete una acción ilegal, el recibirá una amonestación, y su adversario 1 o 2 puntos. La lucha se reanudara en el suelo. El combate se reanuda en la posición de suelo, sin importar si el luchador a rehusado o no a ejecutar la técnica.

Cuando el entrenador a pedido la visión de video, el jefe de tapiz interrumpe el combate cuando la acción esta en una posición neutra.

ARTÍCULO 31.- CLASE DE VICTORIAS

Al fin de cada periodo, un vencedor será obligatoriamente proclamado. El luchador que gane dos periodos es proclamado vencedor del combate. Si la victoria puede ser proclamada después de dos periodos, el tercero se suprimirá.

Un combate puede ser ganado de la siguiente manera:

- a) Por "tocado".
- b) Por lesión, abandono o forfait, descalificación del adversario.
- c) Por superioridad técnica.
- d) Por puntos (ganando por más de 1 punto en el cómputo global de los 2 períodos)

Si un luchador ejecuta una técnica de gran amplitud de 5 puntos, los puntos subirán al marcador y finalizará el combate (siempre que quede por delante del marcador)

Si un luchador ejecuta dos técnicas de 3 puntos en el mismo periodo, los puntos subirán al marcador y

finalizará el combate (siempre que quede por delante del marcador)

En caso de igualdad de puntos

En caso de empate en un período 1-1, 2-2, 3-3 etc., el vencedor será determinado siguiendo los elementos siguientes:

- Numero de amonestaciones. Si hay una o más amonestaciones, el luchador que tenga menos será declarado vencedor
- El valor de los puntos técnicos (3-2-1)
- Si la igualdad subsiste, el último punto técnico determinará el vencedor.

Con el fin de no penalizar al luchador atacante, en el caso de que el marcador acabe con igualdad, originado por una presa en la cual se ha puntuado 2-2 porque el luchador atacante a pasado con sus dos hombros sobre el suelo en la ejecución de la técnica, la victoria se atribuirá al luchador atacante.

Las amonestaciones, serán sumadas en los periodos de un combate. Un luchador que recibe tres amonestaciones a lo largo del combate (tres periodos) será descalificado.

ARTÍCULO 32.- EL ENTRENADOR

Durante el combate, el entrenador puede quedarse, al pie del podium a una distancia de 2 metros como mínimo del borde del tapiz.

El entrenador deberá estar en la esquina uniformado con ropa deportiva.

Excepto en los casos de cuidados impartidos a su luchador por el médico y a los que él puede asistir, al entrenador le está terminantemente prohibido influenciar las decisiones o insultar al juez o al árbitro, tiene derecho a hablar solamente con su luchador.

El entrenador no puede dar agua ni ninguna otra sustancia a su luchador durante la pausa o durante el combate.

En caso de no respetar estas prohibiciones, el árbitro está obligado a pedir al jefe de tapiz que presente al entrenador una tarjeta amarilla (aviso) y si no hace caso, el jefe de tapiz presentará una tarjeta roja (eliminación).

El jefe de tapiz puede igualmente sacar la tarjeta amarilla o la tarjeta roja.

A partir de este momento, de acuerdo con el jefe de tapiz, el entrenador será eliminado de la competición y no podrá cumplir su obligación. Los luchadores del equipo en cuestión tendrán, no obstante, derecho a otro entrenador.

La Federación Autónoma del entrenador eliminado será penalizada según las disposiciones del reglamento disciplinario de la Federación Española.

Según el artículo 28, párrafo f, el entrenador será el encargado de solicitar el video tirando al tapiz un cubo de espuma del color del maillot del luchador, para solicitarlo.

El entrenador podrá estar presente en la visión del video para indicar el momento exacto en el que aparece en el video la imagen correspondiente a la reclamación, no podrá opinar ni hablar con los árbitros en relación a la puntuación.

ARTÍCULO 33.- LA RECLAMACION

La reclamación es la acción mediante la cual se permite al entrenador, en nombre del luchador, parar la de acción y pedir al cuerpo de arbitraje ver el vídeo en caso de un desacuerdo con la puntuación. Esta posibilidad sólo se ofrece en las competiciones en las que el control de vídeo está formalmente establecido por la FILA, FELODA y el Comité Organizador.

El entrenador debe solicitar la reclamación, tirando sobre el tapiz un cubo de esponja de color, colocado en su esquina para tal efecto, inmediatamente después de que el cuerpo de arbitraje haya otorgado los puntos a la situación controvertida. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión del entrenador, se devolverá la esponja al entrenador y el combate continúa.

Puntos específicos

Cada luchador tiene derecho a una (1) reclamación por combate. Si después de revisar la reclamación el Jurado de Apelación o el cuerpo arbitral modifican su decisión, entonces la reclamación puede ser utilizada de nuevo durante el combate.

Si el Jurado de Apelación confirma la decisión, el luchador pierde el reto y su oponente recibirá un (1) punto técnico.

El jefe de tapiz solicitará parar el combate para examinar el problema tan pronto como la situación en el tapiz se convierte en neutral.

Ninguna reclamación puede ser solicitada en el caso de un tocado, en el entendimiento de que el tocado debe ser confirmado por el jefe de tapiz a raíz de la decisión del árbitro o el juez.

Ninguna reclamación puede ser solicitada a partir del final del tiempo reglamentario de un período, excepto si los puntos se han añadido al marcador después de que sonara el silbato del árbitro. El entrenador tendrá 5 segundos para reclamar a partir del momento en que el marcador sea actualizado.

El entrenador que solicita la reclamación debe hacerlo desde su silla, sin pisar el tapiz o acercarse a la juez o la mesa del jefe de tapiz. En caso de comportamiento incorrecto del entrenador, la reclamación puede rechazarse.

Durante el examen de la impugnación, no está permitido las consultas entre el cuerpo de arbitraje. Después de haber examinado el video una sola vez, el árbitro da su primera decisión y es seguido inmediatamente por el juez que da su decisión desde su asiento con el material a su disposición (paleta o electrónicamente). Incluso si el árbitro y el jefe de tapiz están de acuerdo, el Jurado de Apelación podrá intervenir y corregir la decisión. Una decisión unánime del Jurado de Apelación será definitiva. En el caso de falta de unanimidad en el Jurado de Apelación, una segunda revisión del video será efectuada. Después, la opinión mayoritaria del Jurado de Apelación prevalecerá.

No será posible solicitar una "contra reclamación" una vez que la decisión final se ha hecho por el cuerpo de árbitros o el jurado de apelación.

ARTICULO 34 CLASIFICACION POR EQUIPOS EN EL MOMENTO DE LAS COMPETICIONES INDIVIDUALES

La clasificación por equipos, está determinada por el puesto de los 10 primeros luchadores clasificados en la competición.

PLAZA	PUNTOS	PLAZA	PUNTOS
1°	10	5°	6
2°	9	7°	4
3°	8	8°	3
3°	8	9°	2
5°	6	10°	1

La aplicación de esta tabla será invariable sea cual sea el número de luchadores por categoría.

Si ocurriera la situación que de entre los 10 primeros clasificados se encontrarán varios luchadores de una

misma autonomía, club o equipo, solamente serán sumados al total de su respectivo equipo los puntos de aquel luchador que haya tenido mejor clasificación dentro de esa categoría.

En caso de igualdad de clasificación de algunos equipos, el equipo clasificado primero será aquel que tenga más primeras plazas, segundas, etc.....

ARTÍCULO 35.- SISTEMA DE CLASIFICACIÓN EN LAS COMPETICIONES POR EQUIPOS

Principio general

En principio, una competición por equipos se desarrollará según las categorías de peso oficiales de la FILA, es decir, 7 categorías.

Si por razones propias al sistema del país o por el interés de los equipos fuera necesario duplicar las categorías, es recomendable tener siempre un número de categorías impar.

Está permitido que los equipos cambien de luchadores en cada encuentro, siempre y cuando éstos se hayan pesado previamente.

Si un encuentro se desarrolla en ida y vuelta en un día, habrá que proclamar un vencedor al final del encuentro de ida y otro al final del encuentro de vuelta. La victoria obtenida por un luchador en un combate reporta 1 punto a su equipo, independientemente de la manera que la que haya obtenido dicha victoria. De este modo, con un número impar, en cada encuentro puede haber un vencedor.

Si se trata de una competición entre dos equipos solamente

Si se trata de un encuentro en modalidad ida y vuelta en un día entre dos equipos y cada equipo gana un encuentro, existen dos posibilidades de clasificación que hay que fijar antes del comienzo del encuentro.

- a) Ejecutar un 3er encuentro que determinará el equipo ganador.
- b) Determinar el equipo ganador en función de los siguientes criterios sucesivos:

- 1) El mayor número de victorias sumando los 2 encuentros
- 2) El mayor número de victorias por tocado, abandono/incomparecencia/descalificación
- 3) El mayor número de victorias de combates por superioridad
- 4) El mayor número de victorias de periodo por superioridad
- 5) El mayor número de puntos técnicos marcados en toda la competición
- 6) El menor número de puntos técnicos recibidos en toda la competición

Si se trata de un encuentro entre más de dos equipos

Se aplicará el mismo sistema para determinar la victoria de un encuentro. El equipo ganador recibirá 1 punto y el perdedor 0 puntos.

Si al final de la competición hay igualdad de puntos entre dos equipos, se determinará el vencedor basándose en sus encuentros directos.

Si el empate persiste porque cada equipo ha ganado un encuentro, se determinará el vencedor analizando sucesivamente los criterios mencionados anteriormente del 1 al 6.

Si hay igualdad de puntos entre 3 o más equipos:

Se aplicará el principio siguiente para clasificar al o a los equipos menos buenos y los dos últimos restantes se clasificarán basándose en los criterios establecidos para el empate entre dos equipos.

- El menor número de victorias por tocado, abandono/incomparecencia/ descalificación
- El menor número de victorias de combate por superioridad
- El menor número de victorias de periodo por superioridad
- El menor número de puntos técnicos marcados en toda la competición
- El mayor número de puntos técnicos obtenidos durante toda la competición

Los dos equipos restantes serán clasificados de acuerdo con el resultado de su encuentro directo



PUNTOS DE ACCION Y DE TECNICA

ARTICULO 36.- APRECIACION DE LA IMPORTANCIA DE LA ACCION O DE LA TECNICA

Con el fin de promover las acciones de riesgo cuando un luchador realice una tentativa de técnica sin obtener resultado y termine debajo del otro luchador, en el suelo, sin que su adversario haya realizado acción alguna, no será atribuido punto técnico al luchador de arriba. La lucha se parará y se recomenzará en el centro del tapiz en posición de pie.

Por el contrario, si en la ejecución de una técnica, el luchador atacado ejecuta un contraataque y hace caer al suelo a su adversario, recibirá el los puntos correspondientes a su acción.

Si en la ejecución de una técnica por encima de su propio puente, el luchador atacado en un tiempo de interrupción, termina su acción dominando a su adversario poniéndole en puente, no será sancionado, será éste al que le atribuyan los puntos, ya que habrá terminado la acción de una técnica que tenía riesgos.

Sin embargo, si el atacante es bloqueado controlado por una contra-acción de su adversario, es evidente que este último se llevará los puntos.

Esto quiere decir, que el luchador sobre el que la técnica ha estado preparada no podrá obtener puntos solamente sí:

- a) Ha llevado al luchador atacante al suelo.
- b) Si ha encadenado la acción dentro de una continuidad.
- c) Bloqueando al luchador atacante consiga controlarlo en puesto en peligro, es decir, en una posición considerada como acabada.
- d) El árbitro debe esperar el final de cada situación para dar el valor de los puntos conseguidos por cada luchador.
- e) En el caso en que por sus acciones, los dos luchadores se cambien alternativamente de una posición a otra, la atribución de los puntos para todas las acciones se hará según su valor.
- f) El tocado instantáneo no existe (artículo 44). Si un luchador llega a la posición de tocado instantáneo estando de pie como consecuencia de una acción de su adversario, el atacante recibirá 3 puntos. Si el luchador llega a la posición de tocado instantáneo por su propia acción, el adversario recibirá 2 puntos siempre que haya habido un mínimo control. En la lucha en tierra, cualquier situación de tocado instantáneo será adjudicada con un valor de 2 puntos.
- g) La rotación de un hombro con el otro con la ayuda de los codos en la puesta en puente, y viceversa, será considerada como una sola acción.
- h) Una técnica no debe ser considerada 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, levanta la paleta del color y valor en cuestión (1, 2, 3 ó 5 puntos). En caso de desacuerdo entre el juez y el árbitro, el jefe de tapiz debe obligatoriamente pronunciarse a favor de uno u otro luchador. El no tiene permitido dar una opinión diferente, a menos que él llame a los árbitros para una consulta y obtenga la mayoría.
- j) En el caso de que un tocado se produzca al final del tiempo reglamentario, sólo el sonido del gong (y no el silbido del árbitro) es válido.
- k) Al final del periodo, cualquier técnica es válida si se ha iniciado antes del sonido del gong. En ningún caso podrá contarse una técnica que se ha hecho después del sonido del gong.

ARTÍCULO 37.- LA PUESTA EN PELIGRO

Se considera a un luchador en posición de peligro, cuando su espalda o la línea de sus hombros forman con el tapiz un ángulo menor de 90° en posición vertical o paralela al citado tapiz, al tiempo que resiste con la parte superior del cuerpo para no ser "tocado" (ver definición del tocado).

Existe posición de peligro cuando:

- a) El luchador a la defensiva se pone "en puente" para no ser puesto de espaldas.
- b) El luchador a la defensiva, con la espalda hacia el tapiz se apoya en uno de los codos o en ambos para no ser colocado sobre los dos hombros.
- c) El luchador tiene un hombro en contacto con el tapiz y sobrepasa la línea vertical de 90° con el otro hombro (ángulo cerrado).
- d) El luchador se encuentra en la posición de "tocado instantáneo", es decir, permaneciendo sobre los dos hombros menos de un segundo.
- e) El luchador rueda sobre sus hombros.

No existe posición de peligro en el caso de que el luchador sobrepase la línea vertical de 90° con el pecho y el vientre vuelto hacia el tapiz.

Si la espalda del luchador forma un ángulo de 90° con el tapiz, la postura no puede calificarse como "posición de peligro" (punto muerto).

ARTÍCULO 38.- MARCAJE DE LOS PUNTOS

El juez anota sobre su planilla los puntos obtenidos por las acciones y presas realizadas por los luchadores.. Los anota a medida que van sucediendo las técnicas en cada período.

A fin de conseguir una puntuación uniforme, los puntos de la acción que ha provocado "el tocado" serán anotados en la planilla de puntuación rodeados por un círculo.

El aviso por abandono del tapiz, abandono de la técnica, rechazo de inicio, técnica ilegal y brutalidad estarán señaladas con un (0).

Después de cada penalización (0), el adversario recibirá obligatoriamente 1 ó 2 puntos técnicos, según la gravedad de la infracción.

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

ARTICULO 39.- TECNICAS DE GRAN AMPLITUD

Se considera acción o técnica de "gran amplitud", toda acción, técnica o presa de un luchador, en la lucha en pie:

- Qué ha hecho perder totalmente el contacto con el suelo a su adversario, le controla y le hace realizar una curva muy amplia en el espacio y lo lleva al suelo en posición de peligro directa e inmediata.
- Se considera igualmente como técnica de gran amplitud, cualquier técnica arrancada del suelo por el luchador atacante y que proyecta con un gran giro al contrario situándole cara al suelo (3 puntos) ó inmediatamente en puesta en peligro (5 puntos).

NOTA: Si en la ejecución de una técnica de gran amplitud, el luchador atacante toca el mismo el tapiz con los dos hombros, recibirá los puntos (3 ó 5) y su adversario 2 puntos, como consecuencia del tocado instantáneo en la ejecución de la técnica.

ARTICULO 40.- VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y LAS TECNICAS

1 punto:

- Al luchador que realice una técnica correcta de pie o en el suelo, pero que no llega a poner a su adversario en posición de peligro.
- Al luchador que bloquea o hace pasar a su adversario sobre uno o dos brazos extendidos, con la espalda hacia el tapiz.
- Al luchador cuya técnica es impedida de forma irregular por su adversario, pero que a pesar de todo logre ejecutar la técnica.
- Al luchador atacante, cuyo adversario huye del tapiz, huye de una técnica, rehuye el contacto, realiza una acción ilegal o actos de brutalidad.
- Al luchador que mantiene a su adversario en posición de puesta en peligro cinco segundos o más.
- Al luchador cuyo adversario mete un pie dentro de la superficie de protección (solamente en la lucha en pie).
- Todas las paradas de combate por lesión sin hemorragia o con una lesión visible son penalizadas con un punto para el adversario.
- Cuando un luchador pide la visión del video mediante su entrenador para una reclamación y después de la visión los árbitros determinan que no tiene a lugar esa reclamación, el adversario recibe un punto.

2 puntos:

- Al luchador que lleva a su adversario al suelo pasando detrás de él y, en esta posición, lo mantiene y controla (3 puntos de contacto: 2 brazos y una rodilla ó 2 rodillas y un brazo o la cabeza).
- Al luchador, que estando en el suelo sobrepasa, mantiene y controla a su adversario pasando detrás de él.
- Al luchador que efectúa una técnica correcta en la lucha en el suelo y que pone a su adversario en una posición de puesta en peligro o de tocado inmediato.
- Al luchador atacante cuyo adversario rueda sobre sus espaldas.
- Al luchador atacante cuyo adversario escapándose de la presa, huye hacia fuera del tapiz en posición de peligro.
- Al luchador atacante cuyo adversario se niega a colocarse correctamente en la posición de 4 puntos en el agarre ordenado de Greco-romana, después de una advertencia amistosa.
- Al luchador atacante cuyo adversario comete una acción ilegal que impida la ejecución de la técnica empezada o un tocado.
- Al luchador atacado si el atacante se pone en situación de tocado instantáneo, o bien rueda sobre sus espaldas durante la ejecución de una técnica.
- Al luchador que bloquee a su adversario mientras este realiza una acción en la posición de pie, en una posición de peligro.

3 puntos:

- Al luchador que efectuando una técnica de pie pone a su adversario en peligro por proyección directa con una pequeña amplitud.
- Para cualquier técnica efectuada en "arranque del suelo" con pequeña amplitud incluso si el luchador

atacante se encuentra con una o dos rodillas en el suelo, siempre que el atacado llegue inmediatamente a la posición de peligro.

- Al luchador que ejecuta una técnica de gran amplitud y que no pone a su adversario en posición de puesta en peligro directa e inmediata (costado).

Si un luchador marca dos técnicas de tres puntos dentro de un mismo periodo, este será declarado vencedor del mismo.

NOTA: Si en la ejecución de una técnica, el luchador atacado sigue en contacto con el tapiz con una mano, pero cae inmediatamente en "puesta en peligro", el luchador atacante recibirá igualmente 3 puntos.

5 puntos:

Son considerados como presas de 5 puntos:

- Aquellas técnicas ejecutadas en posición de pie, con gran amplitud, que ponen al luchador atacado en posición de puesta en peligro directa e inmediata.
- La acción ejecutada por un luchador en el suelo mediante la cual arranca a su adversario del suelo y ejecuta una presa de gran amplitud y proyecta a este último en una posición de puesta en peligro directa e inmediata.

Si un luchador marca una técnica de cinco puntos dentro de un mismo periodo, este será declarado vencedor del mismo.

ARTÍCULO 41.- DECISION Y VOTO

El árbitro indica su decisión levantando el brazo y marcando los puntos con los dedos de forma visible. Si el árbitro y el juez están de acuerdo, la decisión es correcta.

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 pida una consulta o después de una reclamación.

En caso de voto, el juez y el jefe de tapiz deben manifestarse por medio de paletas o marcador electrónico. Estas, que son 11, van pintadas de colores diferentes, azul, rojo y blanco, o sea:

- Una blanca.
- 5 rojas, de las cuales, 4 numeradas: 1, 2, 3, 5 para indicar los puntos, y una no marcada destinada los avisos y a llamar la atención sobre el luchador en cuestión.
- 5 azules, de las cuales 4 están numeradas como las rojas y 1 no numerada.

Han de estar colocadas al alcance de la mano de los interesados. El juez no puede en ningún caso abstenerse de votar y debe emitir su voto de manera clara que no deje lugar a dudas.

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 del árbitro, obliga en cualquier caso al jefe de tapiz a pronunciarse por una u otra de las estimaciones formuladas.

Si el combate dura hasta el final del tiempo previsto para un combate, la planilla del jefe de tapiz será tomada en consideración a la hora de designar el vencedor. El marcador deberá estar conforme a la planilla del jefe de tapiz. Si entre la planilla del juez y la del jefe del tapiz hubiera una diferencia de uno o varios puntos, solamente será tomada en cuenta la planilla del jefe de tapiz. El jefe de tapiz hará conocer su posición únicamente cuando el árbitro y el juez expresen una opinión diferente.

Si entre la planilla de puntuación del juez y la del jefe de tapiz existe una diferencia en los puntos, será tenida en cuenta únicamente la planilla del jefe de tapiz.

ARTÍCULO 42.- CUADRO DE DECISIONES

Atribución de puntos o advertencias.

En función de cada situación, el juez y el árbitro atribuirán los puntos, las advertencias y los avisos por pasividad como se indica aquí debajo, en cada una de las hipótesis adelantadas, dan el resultado siguiente:

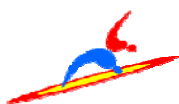
(R= luchador ROJO - A= luchador AZUL - 0= cero puntos).

Posición del oficial:

Arbitro	Juez	Jefe de Tapiz	Resultado Oficial	Observaciones
1.R.	1.R.	----	1.R.	En estos ejemplos al estar de acuerdo el juez y el árbitro el jefe de tapiz no interviene.
2.A.	2.A.	----	2.A.	
3.R.	3.R.	----	3.R.	
5.R.	5.R.	----	5.R.	
Árbitros	Juez	Jefe de Tapiz	Resultado Oficial	Observaciones
1.R.	0	0	0	En estos ejemplos, el juez y el arbitro están en desacuerdo en cuanto a la atribución de puntos. El jefe de tapiz interviene y se aplica el principio de mayoría.
1.A.	1.R.	1.R.	1.R.	
2.R.	1.R.	2.R.	2.R.	
2.A.	0	2.A.	2.A.	
3.R.	2.R.	2.R.	2.R.	
1.R.	3.A.	3.A.	3.A.	

En caso de infracción flagrante a las reglas, el jefe de tapiz deberá aplicar según lo establecido en el artículo 21 del presente reglamento.

Al final de cada periodo, el marcador se pondrá a cero para el siguiente periodo.



PUNTOS DE CLASIFICACION ATRIBUIDOS DESPUES DE UN COMBATE

ARTICULO 43.- PUNTOS DE CLASIFICACION

Los puntos de clasificación adquiridos por los luchadores después de cada combate determinaran su clasificación final.

5 puntos para el vencedor y 0 puntos para el perdedor en caso de:

- Victoria por "tocado" (con o sin puntos técnicos para el perdedor).
- Lesión
- Abandono
- Forfait (incomparecencia)
- Descalificación
- 3 amonestaciones "O" contra las reglas.

4 puntos para el vencedor y 0 puntos para el perdedor en caso de:

- Superioridad técnica (haber ganado 2 periodos por superioridad, 7 puntos de diferencia) y que el perdedor no haya marcado ningún punto técnico en ningún periodo.

4 puntos para el vencedor y 1 punto para el perdedor en caso de:

- Victoria por superioridad técnica (haber ganado 2 periodos por superioridad, 6 puntos de diferencia) y que el perdedor ha marcado puntos técnicos en cualquiera de los periodos.

3 puntos para el vencedor y 0 para el perdedor:

- Cuando de tres periodos, el luchador gana dos periodos de 1 a 5 puntos o por el "Clinch" y que el perdedor no haya marcado ningún punto técnico.

3 puntos para el vencedor y 1 punto para el perdedor:

- Cuando de tres periodos, el luchador gana dos periodos de 1 a 5 puntos o por el "Clinch" y el perdedor ha marcado uno o varios puntos técnicos.

0 puntos para el vencedor y 0 puntos para el perdedor:

- Cuando los dos luchadores son descalificados por violación de las reglas.

ARTÍCULO 44.- EL TOCADO

El tocado detendrá automáticamente el combate independientemente del periodo en el que se produzca.

Se considera tocado (touche) al luchador al que su adversario mantiene con los dos hombros contra el tapiz, el tiempo suficiente para permitir al árbitro constatar el control total del "tocado". Para que un tocado al borde del tapiz sea válido, es preciso que los hombros del luchador estén completamente dentro de la zona roja, la cabeza no debe tocar la superficie de protección.

El tocado en la superficie 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.

El tocado constatado por el árbitro o el juez es válido, si el jefe de tapiz expresa su conformidad.

Si el árbitro no señala el tocado y éste es válido, podrá ser proclamado con el acuerdo del juez y del jefe de tapiz.

En consecuencia, para que pueda ser apreciado y reconocido un tocado debe producirse con claridad, es decir, que los dos hombros del luchador en cuestión deben estar pegados simultáneamente durante el breve espacio de tiempo señalado en el primer párrafo, incluso en la técnica de "cintura hacia atrás" ejecutada en souplesse. En cualquier caso, el árbitro no golpeará el tapiz, concediendo el "tocado" hasta no haber obtenido la aprobación del jefe de tapiz; a continuación hará sonar el silbato para dar por terminado el combate.

No será posible pedir una reclamación en caso de tocado, entendiéndose que el tocado debe ser validado por el jefe de tapiz siguiendo la decisión del juez o del árbitro.

ARTICULO 45.- SUPERIORIDAD TECNICA

Aparte del tocado, el abandono o la descalificación, el combate ha de ser interrumpido antes del final del tiempo reglamentario cuando:

- hay una diferencia de 7 puntos entre los luchadores.
- se han marcado dos técnicas de 3 puntos (y queda por delante del marcador).
- se realiza una técnica de gran amplitud (5 puntos) (y queda por delante del marcador).
-

El periodo no podrá ser interrumpido para atribuir la victoria por superioridad técnica antes del final completo de la acción (ataque o contraataque inmediato) (ver artículo 29).

El jefe de tapiz señala al árbitro cuando es constatada la diferencia de 7 puntos. Después de consultar con el cuerpo de arbitraje el árbitro proclama al vencedor por un periodo o por el combate (cuando alguno de los dos luchadores ha ganado dos periodos por superioridad).



CAPITULO 8

LUCHA NEGATIVA

ARTICULO 46- LUCHA EN EL SUELO DURANTE EL COMBATE

Si uno de los luchadores es llevado al suelo en el transcurso del combate, la lucha continuará en el suelo y el luchador que está debajo podrá contrarrestar los esfuerzos de su adversario y ponerse de pie o ejecutar todas las contra-técnicas que el quiera.

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, después de un período razonable interrumpe el combate y hará continuar la lucha de pie.

Está prohibido que el luchador que está encima reanude la lucha saltando sobre su adversario.

Si se comete esta infracción, el árbitro deberá avisar al culpable y hacer levantar al luchador que está en el suelo.

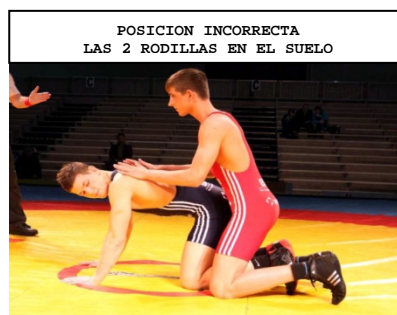
El luchador que está encima no tiene derecho a interrumpir la lucha ni solicitar ponerse de pie.

Posición ordenada en suelo:

Posición inicial de los luchadores, en el suelo, antes del silbato del árbitro.

El luchador que va al suelo se coloca obligatoriamente de rodillas y con las manos sobre el tapiz, manos y codos separados y distantes de por lo menos 20 centímetros de sus rodillas. Los brazos deben estar extendidos, los pies sin cruzarse, las nalgas separadas de los talones y los brazos y rodillas dentro del círculo central del tapiz.

El otro luchador se coloca detrás de su adversario con las manos en la espalda y puede tener una rodilla en el suelo o estar de pie.



ARTÍCULO 47.- LA ZONA ROJA

La zona roja tiene como objetivo detectar al luchador huye, hacer desaparecer la lucha sistemática en el borde del tapiz, así como las salidas injustificadas del área de combate.

Todas las técnicas y acciones iniciadas en el área central de lucha terminada en esta zona, son válidas incluidas: posición de peligro, contraataque y "tocado".

Toda técnica o contraataque iniciado de pie sobre la superficie central del tapiz (fuera de la zona roja) es

válido, sea cual sea el lugar en el que termine (zona de lucha, zona roja o superficie de protección). Sin embargo, si se llega hasta la superficie de protección, el combate debe ser detenido y los luchadores devueltos al punto central de pie, en este caso los puntos se adjudican según el valor de la técnica efectuada.

El tocado en la superficie de protección, no es válido, el combate debe interrumpirse y los luchadores serán llevados al centro, de pie.

En el caso en que el luchador atacante que efectúa la técnica llega en posición de auto-tocado en la superficie de protección, el combate será interrumpido y su adversario recibe 2 puntos. El combate se reanuda en el centro, en posición de pie.

En la ejecución de técnicas y acciones iniciadas y cuyo desarrollo haya comenzado en la superficie central de la lucha, los luchadores pueden pasar a la zona roja con tres o cuatro pies y en el desarrollo de sus movimientos pueden ejecutar acciones y técnicas en todas las direcciones, a condición de no interrumpir su ejecución (empujón, bloqueo, tirón, basculación).

Una acción o técnica no debe iniciarse de pie en la zona roja más que bajo la condición expresa de que los luchadores no hayan introducido más que dos pies. En este caso concreto, el árbitro concederá un tiempo limitado, para ver si se produce el desarrollo de la técnica.

Si los luchadores detienen su acción en la zona roja y permanecen quietos o se introducen 2, 3 ó 4 pies, pero sin acción, el árbitro interrumpirá el combate y mandará a los luchadores al punto central, la lucha se reinicia en la posición de pie.

En todos los casos, en posición de pie, un pie del luchador atacante en la zona de protección del tapiz, es decir, fuera de la zona roja, provocará la interrupción obligatoria del combate y se aplicaran las reglas.

Cuando el luchador atacado pasa con un pie a la superficie de protección, pero el luchador atacante ejecuta la técnica en continuidad al movimiento, la técnica es válida. Si el atacante no ejecuta ninguna técnica, el árbitro hará interrumpir el combate y aplicara las reglas.

En el momento en que un luchador pone un pie en la zona roja, el árbitro deberá pronunciar en voz alta la palabra "ZONA". Al oír esta observación, los luchadores deberán voluntariamente, esforzarse por volver al centro del tapiz, sin interrumpir por este motivo la acción de la lucha emprendida.

En la lucha en suelo, toda acción, técnica o contra-ataque a partir de o bien dentro de la zona roja es válida, incluso si ha sido finalizada en la superficie de protección.

Para todas las acciones iniciadas en el suelo en la zona roja y ejecutada a la superficie de protección, el árbitro y el juez atribuirán los puntos, pero el combate será interrumpido y reanudaran la lucha en el centro del tapiz de pie.

En la lucha en suelo, el luchador atacante puede terminar su acción, si en la ejecución de la técnica el sale de la zona, a condición de que las espaldas y la cabeza de su adversario estén en la zona. En ese caso, incluso cuatro piernas pueden estar fuera del tapiz.

ARTÍCULO 48.- REGLAS DE APLICACIÓN CONTRA LA PASIVIDAD (En greco y libre)

Procedimiento para la penalización de la inactividad en Lucha Libre

Los árbitros, a parte de sus funciones básicas, tienen la responsabilidad de evaluar y distinguir los intentos reales de acción de las simulaciones.

- a. Cada vez que el cuerpo arbitral al completo coincida en la apreciación de que un luchador bloquee, coja y bloquee dedos, evite el contacto con su adversario y/o de manera general, eluda la lucha: el árbitro central apercibirá al luchador en cuestión. La primera infracción vendrá acompañada de una amonestación verbal: "Atención". La segunda vez, se parará el combate brevemente para designar al luchador culpable o pasivo y se iniciará un período de castigo de 30 segundos contra el luchador. En el marcador se iluminará una luz correspondiente al color del luchador amonestado. Esta luz indicará a los luchadores, entrenadores y público en general que un "período de actividad" acaba de comenzar. Si durante los 30 segundos algún luchador realizara alguna acción técnica, los puntos subirían al marcador y ningún luchador sería penalizado. En el caso que terminaran los 30 segundos sin ningún punto técnico por parte de algún luchador, aquel que fuese designado al inicio como culpable o pasivo sería amonestado con "0" y con 1 punto para su oponente.
- b. Si después del minuto 2:00 en el primer período ningún luchador ha llegado a conseguir un solo punto, el árbitro deberá obligatoriamente designar un luchador como inactivo (luego sigue el mismo procedimiento sobre el período de castigo descrito en el punto a.)
- c. Este sistema de amonestaciones, junto con los criterios actuales de elección del vencedor de en caso de igualdad de puntos, permite eliminar del reglamento los tiempos extras, tirar la moneda al aire, las sacas con las bolas de colores e incluso los clinches.

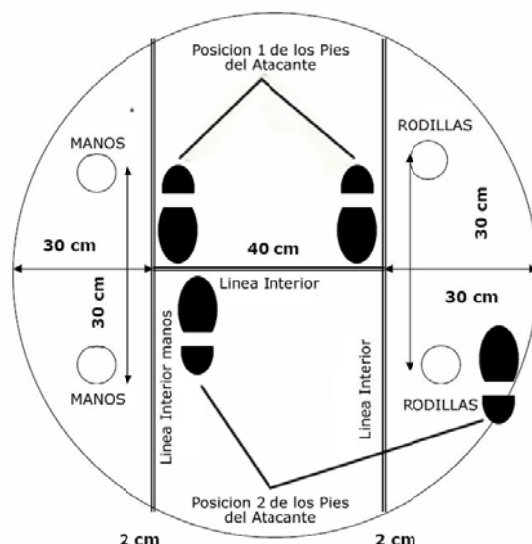
Procedimiento para la penalización de la inactividad en Lucha Grecoromana

- a. 1ª infracción: amonestar verbalmente al luchador e informar de ello al jefe de tapiz y el jurado
- b. 2ª infracción: se amonestará con "0" al luchador inactivo. Su oponente podrá elegir entre continuar el combate en la posición de castigo o de pie.
- c. 3ª infracción: se amonestará con "0" al luchador inactivo y 1 punto para su oponente. De manera adicional su oponente podrá elegir entre continuar el combate en la posición de castigo o de pie.
- d. 4ª infracción: se amonestará con "0" al luchador inactivo y el combate terminará. El luchador activo gana el combate por tocado.
- e. En el caso que un combate terminara 0-0, aquel luchador que haya sido juzgado como más activo el último. Los árbitros deberán designar al luchador inactivo ya en el 1er minuto, de esta manera se elimina la posibilidad que ningún luchador haya sido amonestado por inactividad.

Después de la 2ª y 3ª infracción por pasividad en Lucha Grecoromana, el oponente al luchador amonestado elegirá continuar la lucha entre las posiciones de castigo y lucha de pie. En la posición de castigo en el suelo podrá elegir entre colocarse detrás con una rodilla en el suelo y las manos sobre los omoplatos o la posición lateral de levantada.

Nota: Los procedimientos para la penalización de la inactividad en Lucha Libre y Grecoromana son diferentes en su aplicación.

Esquema para el agarre ordenado de cintura al revés (turca) en lucha grecorromana



Hay posibilidad de poner un pie o los dos pies en la línea. El pie(s) no debe pasarse de la línea. Para ejecutar el agarre ordenado, el luchador de arriba agarra al luchador en 4 puntos por la cintura, con su cabeza hacia la espalda de su oponente y realiza un agarre al cuerpo (cintura al revés o turca), mano a mano o mano en mano. El luchador, que realiza el agarre, puede estar en posición de pie o con una rodilla en el tapiz.

Cuando el árbitro suena el silbato, debe cerrar de una vez, con dos brazos y sin simular. En cualquier caso, el luchador no puede empujar a su oponente con su pierna o hacer gestos hacia el árbitro quejándose de la posición del oponente. Si el luchador que ataca simula o empuja con sus piernas, el árbitro debe parar el combate y advertir al luchador en falta con "ATTENTION". Si el luchador repite la falta una segunda vez, el árbitro debe aplicar la sanción adecuada dando una amonestación y 1 punto a su oponente. La lucha se reanuda en la posición de pie.

Una vez se realice el agarre, el árbitro suena el silbato y el luchador de arriba puede ejecutar la acción. Su oponente puede empezar a defender. Durante esos 30 segundos, ambos luchadores pueden ejecutar todas las acciones posibles, en posición de pie o en suelo.

En la categoría Escolar el Agarre ordenado en Lucha Grecorromana se efectuara con el luchador que gane el sorteo poniendo las palmas de las manos sobre los omoplatos de su adversario situado a cuatro puntos sobre el cuadro central. El luchador atacante podrá situarse en cualquier lugar.



LAS PROHIBICIONES Y LAS PRESAS ILEGALES

ARTICULO 49.- PROHIBICIONES GENERALES

Está prohibido a los luchadores:

- Tirar del pelo, de las orejas, de los órganos genitales, pellizcar, morder, retorcer los dedos, etc... y en general, cometer cualquier acción, gesto o técnica que tenga por objeto torturar al adversario o hacerle sufrir para obligarle a abandonar.
- Dar patadas, cabezazos, estrangular, empujar, efectuar técnicas que pongan en peligro la vida del adversario o provocar fractura, luxación de miembros, pisar los pies del adversario y tocarle la cara entre las cejas y la línea de la boca.
- Clavar el codo o la rodilla en el vientre o el estómago del adversario, practicar cualquier torsión capaz de hacerle sufrir, sujetar al adversario por el maillot.
- Agarrarse o engancharse al tapiz.
- Hablar durante el combate.
- Agarrar la planta del pie del adversario (sólo está permitido agarrar la parte superior del pie y del talón).
- Amañar el resultado del combate entre los 2 luchadores.

ARTICULO 50.- ABANDONO DE TECNICAS

Es considerado como abandono de técnicas aquellas situaciones en las que el luchador atacado rechaza abiertamente el contacto para impedir a su adversario efectuar o iniciar una técnica. Estas situaciones existen tanto en la lucha de pie como en la lucha en el suelo. Pueden producirse en la superficie central de lucha o de la superficie central de lucha a la zona roja. El abandono de técnica estará penalizado de la misma forma que el abandono del tapiz, es decir:

- Una amonestación al culpable (O).
- 1 punto al adversario.

En tierra en la lucha Grecorromana

En la situación donde el luchador que ha sido llevado a la posición de tierra o que se encuentre en ésta como consecuencia de una acción, y su adversario salte hacia delante con el objetivo de impedir el agarre de su adversario y que por esta acción ponga a éste en posición de presa ilegal, sobre los muslos del luchador atacado, el árbitro no debe en ningún caso tolerar esta situación que es una huida de presa manifiesta por parte del luchador atacado.

Se debe tratar esta situación de una manera clara y precisa:

- La primera vez que el luchador en tierra salte hacia delante para evitar el agarre de su adversario, el árbitro deberá advertir en voz alta, "*Attention, no jump*".
- La segunda vez, el árbitro pedirá obligatoriamente una *amonestación (O)* y un *punto* por huida declarada de presa, parar el combate con el acuerdo del juez o del jefe de tapiz, levantar los luchadores, señalar la falta y reanudar la lucha en pie.

Este método es válido para penalizar la huida de presa para el luchador que salta hacia delante.

Sin embargo, la defensa en tierra que consista en moverse lateralmente para dificultar la ejecución de la acción será permitida y no deberá ser sancionada.

Se recordará que el luchador que se encuentre dominado en la posición de tierra no podrá flexionar o

levantar una o ambas piernas para impedir o dificultar la acción de su adversario en la lucha Grecoromana. Si un luchador dominado en tierra en la lucha Grecoromana utiliza sus piernas para defenderse, recibirá una penalización (0) y su adversario recibirá 2 puntos.



ARTÍCULO 51.- ABANDONO DEL TAPIZ

En lo que respecta al abandono de tapiz de pie y en el suelo, hay que señalar que la amonestación será pronunciada inmediata y obligatoriamente en contra del culpable.

La puntuación señalada más abajo será aplicada al luchador atacante:

Abandono del tapiz:

1 punto + 1 amonestación al adversario(O).

Abandono del tapiz en posición de puesta en peligro:

2 puntos + 1 amonestación al adversario (O). La lucha se reinicia de pie

Todos los puntos por amonestación serán considerados como puntos técnicos.

También todas las salidas de tapiz en la posición de pie darán 1 punto a su oponente.

Por el contrario la acción que consiste en portar voluntariamente fuera del tapiz a su adversario, será penalizado con 1 amonestación al luchador que ha cargado fuera y 1 punto a su oponente.

La posición en lucha en pie, que consiste en mantener voluntariamente la distancia con su adversario o rompe voluntariamente el contacto, deberá ser penalizado con 1 amonestación y 1 punto para el adversario por huida de presa.



ARTÍCULO 52.- TECNICAS ILEGALES

Son ilegales y terminantemente prohibidas, sobre todo, las técnicas o acciones enumeradas a continuación:

- Técnica de garganta.
- Torsión de brazo a más de 90°.
- Técnica de brazo por encima, efectuada sobre el antebrazo.
- Técnica de cabeza y de cuello con las dos manos, así como todas las situaciones y posiciones de

estrangulamiento.

- Doble técnica de cuello (Nelson), si no es ejecutada de lado, sin ninguna intervención de las piernas sobre parte alguna del cuerpo del adversario.
- Llevar el brazo del adversario detrás de su espalda ejerciendo simultáneamente una presión y en una posición que el antebrazo con el brazo forme un ángulo agudo.
- Ejecutar una técnica en contra de la columna vertebral del adversario.
- Hacer la "corbata" en cualquier sentido.
- Solo serán permitidas las técnicas que lleven un brazo y la cabeza al mismo tiempo.
- Además, en las técnicas de pie y por detrás, mientras el adversario está vuelto cabeza abajo (con la cintura al revés), la proyección no debe realizarse más que hacia un lado y de ninguna manera de arriba a abajo (en picado).
- En la ejecución de una técnica, agarrar la cabeza o el cuello del adversario con los dos brazos.
- Levantar al adversario que se halle en puente y tirarlo inmediatamente al tapiz (golpes bruscos en el suelo), es decir, que hay que presionar el puente.
- Hundir el puente empujando en el sentido de la cabeza.
- En general, si en el curso de la ejecución de una técnica, se comprueba la existencia de una irregularidad por parte del luchador atacante, la acción en cuestión será completamente anulada y el culpable sancionado (aviso). Si el atacante repite su falta, el será sancionado con una amonestación y un punto para su adversario.
- Si un luchador atacado, impide a su adversario desarrollar su técnica por una acción ilegal, será amonestado "O" y su adversario recibirá 2 puntos.

Agarres prohibidos en la lucha femenina

Todas las Doble Nelson en la posición de 4 puntos o en la posición de pie están prohibidas en la lucha femenina.

Agarres prohibidos para escolares y cadetes

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

- Doble Nelson de frente o de lado.
- En la lucha libre, un enganche a la pierna del oponente, más una Doble Nelson.

Los deberes del árbitro con el luchador que comete una irregularidad son los siguientes:

Si el luchador puede ejecutar la acción sin importar un agarre ilegal del luchador que defiende:

- Hacer cesar la irregularidad.
- Hacer soltar la técnica si es peligrosa.
- Pedir la amonestación.
- Dar un punto.
- Otorgar el valor correspondiente a la técnica.
- Parar el combate.
- La lucha se reinicia en la posición de pie.

Si el luchador no pudiera ejecutar la acción a causa de una presa ilegal del luchador atacado:

- Parar el combate y pedir la amonestación.
- Dar 2 puntos a su adversario.
- La lucha se reinicia en la misma posición donde el combate fue detenido.

ARTÍCULO 53.- PROHIBICIONES ESPECIALES

- a) En la lucha grecorromana está prohibido agarrar al adversario por debajo de las caderas o apretarlo con las piernas, lo mismo que todos los empujones, presiones o levantamientos por contacto de las piernas sobre una parte del cuerpo del adversario, están totalmente prohibidos.
- b) En lucha grecorromana, contrariamente a la lucha libre, hay que acompañar al adversario al suelo y de quedar en contacto con él para que la acción sea puntuable.
- c) En lucha libre, la tijera cerrada con los pies cruzados sobre la cabeza, el cuello o el cuerpo está prohibido.

ARTÍCULO 54.- CONSECUENCIAS DEL COMBATE

Si como consecuencia de una técnica ilegal, el que la ha realizado se encuentra en una posición de desventaja, el combate debe continuar, si no ha peligro, sin interrupción a la espera del resultado. Una vez terminada, se parará el combate, pronunciará un aviso (O) y su adversario recibirá los puntos correspondientes a la acción.

Si la técnica ha empezado siendo válida y se vuelve irregular, hay que valorarla hasta el momento en que empezó la irregularidad, después pararlo y hacer continuar la lucha de pie después de haber advertido amistosamente al luchador. Si el luchador ataca una siguiente vez de manera irregular el árbitro parará el combate, dará una amonestación (0) y 1 punto para su adversario.

En cualquier caso, si hay cabezazos voluntarios u otras brusquedades, el luchador en falta puede ser inmediatamente eliminado del combate con la unanimidad del equipo arbitral o descalificado de la competición y situado en última posición con la mención de eliminado por brutalidad.



CAPITULO 10

LA PROTESTA

ARTICULO 55.- PROTESTA

Ninguna protesta será aceptada al final de un combate. Solamente el resultado obtenido en el tapiz será válido.

En el caso que el Colegio Nacional de Jueces Árbitros de la FELODA advierta 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 llevado a cabo la correspondiente sanción al responsable de dicho acto.

Bajo ninguna circunstancia el resultado de un combate podrá ser modificado.



CAPITULO 11

MEDICO

ARTÍCULO 56.- SERVICIO MÉDICO

Tal y como precisa el reglamento que define la licencia internacional de competidor, tres días antes de la salida para los Campeonatos, Copas y Juegos, todos los luchadores deberán someterse en sus países a un examen médico que les autorice a participar.

El organizador de las competiciones está obligado a disponer de un servicio médico encargado del control médico antes del pesaje y de la supervisión médica durante los combates.

El servicio médico debe funcionar durante todas las pruebas y actúa bajo la autoridad del médico responsable de la FELODA.

Antes del pesaje de los competidores, los médicos procederán a examinar a los atletas y a constatar su estado de salud. Si consideran que un competidor no está en buen estado de salud o que presenta un estado peligroso para él mismo o para sus adversarios, se le prohibirá participar en las pruebas.

Durante todas las pruebas, el servicio médico debe estar preparado para intervenir en caso de accidente en cualquier momento y para decidir sobre si un luchador puede continuar el combate o no.

Los médicos de los equipos participantes tienen plenas competencias para intervenir en los cuidados dispensados a sus luchadores lesionados, pero únicamente el entrenador o un dirigente del equipo puede estar presente en los cuidados dispensados por el médico.

En ningún caso la FELODA será responsable por una lesión, inhabilitación o muerte de un luchador.

ARTÍCULO 57.- INTERVENCIONES DEL SERVICIO MÉDICO

El responsable médico de la FELODA tiene el derecho y el deber de interrumpir en cualquier momento un combate por medio del jefe de tapiz, cuando considere que existe un peligro para alguno de los competidores.

Asimismo, puede detener inmediatamente un combate y declarar a uno de los luchadores no apto para continuar.

El luchador no debe nunca abandonar el tapiz, salvo en caso de lesión grave que requiera su evacuación inmediata.

En caso de lesión de un luchador, el árbitro deberá reclamar inmediatamente la intervención del doctor y, si no se trata de una lesión visible o con sangre, reclamará al juez o al jefe de tapiz la sanción pertinente.

Si un luchador sufre una lesión visible o con sangre, el médico dispondrá de un tiempo necesario para curar al lesionado y será él quien decidirá si el luchador puede continuar el combate o no, sin límite de tiempo.

En caso de discrepancias de tipo médico, el médico del equipo del luchador en cuestión tiene derecho a intervenir en los eventuales cuidados o a expresar su opinión sobre una intervención o decisión del servicio médico. Únicamente el médico delegado de la Comisión Médica de la FELODA puede exigir al cuerpo arbitral que detenga el combate.

En las competiciones en las que no hay médico oficial, el árbitro puede suspender el combate durante como máximo dos minutos por combate. El cuerpo arbitral tiene competencias para decidir si existe simulación o no y debe aplicar el procedimiento previsto en los párrafos anteriores.

Esta interrupción se puede conceder una o varias veces y es válida para ambos luchadores.

El cronometrador del tapiz debe anunciar el paso de cada 30 segundos. Diez segundos antes del final de los dos minutos, el árbitro debe invitar a los dos luchadores a retomar el combate en el centro del tapiz.

En las competiciones internacionales en las que la Comisión Médica de la FILA no esté representada, la decisión de interrumpir el combate la tomará el delegado de la FILA o el árbitro delegado de la FILA después de consultarlo con el médico de la competición y el médico del equipo del luchador lesionado.

En cualquier caso, el médico que deba decidir si prohíbe a un luchador continuar el combate deberá ser de una nacionalidad diferente a la del luchador en cuestión y no estar interesado en su categoría de peso (ver Reglamento Sanitario).

El luchador que detenga el combate de repente por una lesión sin sangre pierde automáticamente 1 punto que será atribuido a su adversario.

ARTÍCULO 58 DOPAJE

Según las disposiciones de los estatutos federales y con el fin de luchar contra una eventual práctica del dopaje, formalmente prohibida, la FELODA se reserva el derecho, en todas las competiciones controladas por ella, de someter a los luchadores a exámenes o tests.

Esta disposición es obligatoria en los Campeonatos Continentales y del Mundo en virtud de las reglas de la FILA, y en los Juegos Olímpicos y Juegos Continentales en virtud de las reglas del COI.

Los competidores o los árbitros no podrán en ningún caso oponerse a este control bajo pena de eliminación inmediata y de la aplicación de las sanciones previstas en caso de dopaje.

La Comisión Médica de la FELODA decidirá el momento, el número o la frecuencia de estos exámenes de control, que se aplicarán utilizando todos los medios que considere apropiados.

Se efectuarán las extracciones de sangre pertinentes bajo el control del médico acreditado por la FELODA y por el Consejo Superior de Deportes, en presencia de un dirigente del luchador requerido para someterse al examen.

En caso de que la extracción no se efectuara en las condiciones mencionadas anteriormente, los resultados obtenidos de este modo se considerarán nulos (ver el Reglamento Dopaje).

La realización y las consecuencias financieras de los controles antidopaje correrán a cargo del país organizador y de Federaciones Nacionales.

La FILA, adherida a la convención de lucha contra el dopaje firmada con el COI y aplicada por la Agencia Mundial de Lucha contra el Dopaje (WADA), 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 Comité Ejecutivo de la FILA contra un luchador es la Corte de Arbitraje Deportivo (CAD) con sede en Lausana (Suiza).



INTERPRETACIONES DE LAS REGLAS DE LUCHA

Este Reglamento reemplaza cualquier edición anterior.

Para todas las modificaciones de las disposiciones que anteceden, consideradas aceptables para la mejora de las Reglas y Técnicas de lucha, el Comité Ejecutivo de la FELODA es el único capacitado para tomar todas las decisiones, supeditado siempre al Bureau de la FILA que es el único con la autoridad para tomar decisiones respecto a modificaciones en las presentes disposiciones, que se consideren anheladas con vista al mejoramiento de las reglas técnicas de la Lucha.

Este reglamento ha sido establecido manteniendo en mente todas las circulares e información distribuida por la FILA.

Contienen todas las sugerencias expuestas por los cuerpos auxiliares y el Bureau que hayan sido aceptadas por el Congreso de la FILA.

Este Reglamento es el único documento válido de su tipo, hasta que en el siguiente Congreso, en el cual se pedirá que decida sobre las posibles modificaciones o interpretaciones decididas por el Bureau.

En caso de un juicio, únicamente este texto es válido.

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.



LUCHA PLAYA

REGLAMENTO DE LA "LUCHA PLAYA" HOMBRES Y MUJERES

"LA LUCHA DE PLAYA". REGLAMENTO PARA HOMBRES Y MUJERES

Categorías de edad

- de 10 a 15 años - cadetes
- de 16 a 20 años - juniors
- de 21 años en adelante - seniors

Categorías de peso

- Una categoría ligera (hombres – 85 Kg., mujeres – 70 Kg.)
- Una categoría pesada (hombres + 85 Kg., mujeres + 70 Kg.)

Tipos de competición

- Torneos o campeonatos abiertos a todo el mundo sin necesidad de afiliación o licencia.
- Torneos o campeonatos reservados para aquellos que estén afiliados a la Federación Nacional.

Vestimenta de competición

- Bañador para los hombres sin ningún otro accesorio.
- Traje de baño o bikini para las mujeres sin ningún otro accesorio.

Superficie de competición

En arena, dentro de un círculo de 6m de diámetro.

Duración de los combates

Un periodo de tres (3) minutos como máximo.

Sistema de competición

La competición funciona con el sistema de eliminación directa. Aquellos que pierdan las semifinales obtendrán ambos el 3^{er} puesto.

Identificación de los hombres y mujeres luchadores

Tras haber sido distribuidos por categorías, cada luchador recibirá una cinta numerada de 1 a... (diferente número según la categoría) para que se la coloque en el tobillo. Tras cada combate el perdedor entregará la cinta al árbitro.

Arbitraje

Habrà una persona encargada que actuarà como àrbitro y sus decisiones no podràn ser cuestionadas.

Tipos de victorias

"La lucha de playa" se práctica sólo en posición de pie. Se puede conseguir la victoria de las siguientes maneras:

- Por tocado cuando un luchador toca con los hombros en el suelo.
- Por derribo cuando un luchador ha conseguido que su oponente toque dos veces el suelo con una parte de su cuerpo. En la acción de ataque el luchador atacante podrá apoyar una o las dos rodillas en el suelo.
- Saliendo del área de competición si un luchador ha conseguido sacar dos veces un pie de su oponente fuera de esta área.
- Si además de un derribo uno de los luchadores ha conseguido sacar a su oponente del área de competición.
- Por decisión de la persona encargada de arbitrar cuando al concluir los 3 minutos no se haya ejecutado ninguna acción comparará la actividad de los dos luchadores y decidirá quien será el ganador.

Prohibiciones

- Patadas o puñetazos
- Atacar la cara o el pelo
- Cubrir el cuerpo con sustancias aceitosas y resbaladizas.
- Agarres que puedan provocar una dislocación
- Detener el combate por cualquier razón está prohibido.

Clasificación

Existirán un 1^{er} puesto, un 2^o puesto y dos 3^{os} puestos para cada categoría ligera y pesada.

Los dos primeros de cada categoría deberán luchar para determinar el ganador de la categoría absoluta del torneo.

El 1^o de la categoría ligera contra el 1^o de la categoría pesada

El 2^o de la categoría ligera contra el 2^o de la categoría pesada.

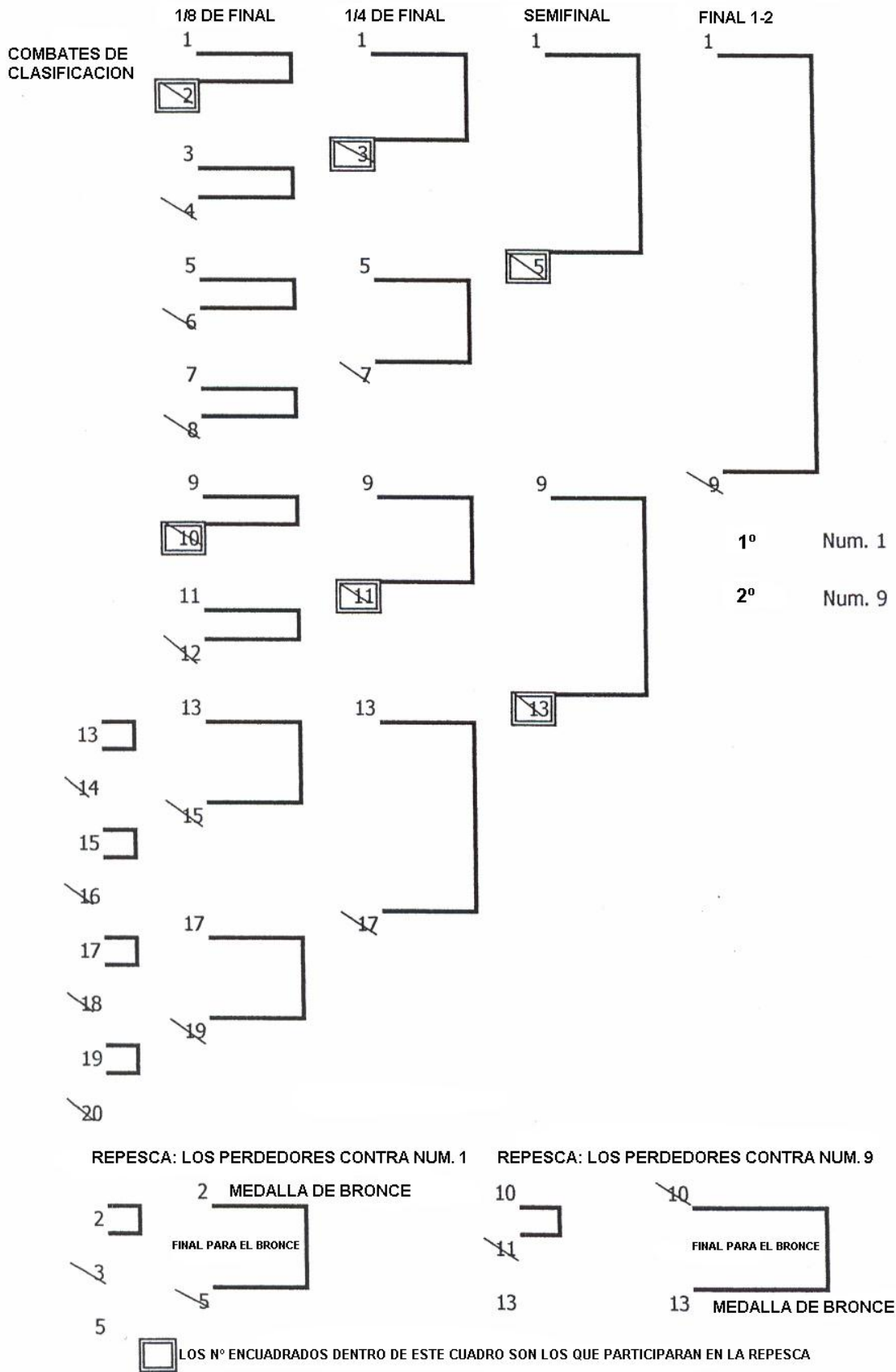
VOCABULARIO BASE

1. **SALUT (SALUDO)**
Los luchadores deben saludarse.
2. **START (COMIENZO)**
Invitación a los luchadores parados en las esquinas del tapiz, que se dirijan al centro para ser controlados y estrecharles las manos.
3. **CONTACT (CONTACTO)**
El árbitro pide al luchador que coloque sus dos manos en la espalda de su adversario que se encuentra abajo, en tierra. Los luchadores en posición de pie deben hacer contacto "cuerpo a cuerpo".
4. **OPEN (ABRIR)**
El luchador debe modificar su posición y adoptar tácticas de lucha mas abierta.
5. **DAWAI (LUCHA)**
El árbitro invita a los luchadores a una lucha mas activa.
6. **ATTENTION (ATENCION)**
El árbitro pone en aviso al luchador pasivo antes de solicitar amonestación por reuir la posición correcta en tierra.
7. **ACTION (ACCION)**
El luchador debe ejecutar la técnica que ha iniciado.
8. **HEAD UP (CABEZA ARRIBA)**
El luchador debe levantar su cabeza.
Esta orden es dada por el árbitro en caso de ataques repetidos de un luchador que mete su cabeza por delante.
9. **JAMBE (PIERNA)**
El luchador cometió una falta de pierna. (En lucha Grecorromana).
10. **POSITION (POSICION)**
Posición inicial de los luchadores en tierra (o contacto ordenado en Grecorromana), antes del pitido del árbitro.
11. **A TERRE (EN TIERRA)**
El combate se reanuda en suelo.
12. **PLACE (SITIO)**
Golpeando con la mano el tapiz y pronunciando al mismo tiempo "place", el árbitro llama la atención a los luchadores para que no huyan del tapiz.
13. **DANGER (PELIGRO)**
Puesta en peligro.
14. **FAULT (FALTA)**
Técnica ilegal o infracción o las reglas técnicas.
15. **STOP (PARE)**
Esta palabra significa la detención del combate.
16. **ZONE (ZONA)**
Esta palabra debe ser pronunciada en voz alta cuando los luchadores penetran en la zona roja.
17. **CONTINUER (CONTINUAR)**
A esta orden del árbitro la lucha debe reanudarse. El árbitro emplea igualmente esta palabra para hacer continuar la lucha. Si los luchadores se detienen por confusión y lo miran como si solicitaran una explicación.
18. **TIME OUT (TIEMPO)**
Cuando uno de los luchadores deja de luchar, intencionadamente, por causa de lesión o por cualquier otro motivo, el árbitro empleara esta expresión para solicitar al cronometrista parar su reloj.
19. **CENTRE (CENTRO)**
Los luchadores deben volver al centro del tapiz y continuar el combate.
20. **(UP) (ARRIBA)**
El combate será reanudado en pie.
21. **INTERVENTION (INTERVENCION)**
El juez, el árbitro o el jefe de tapiz piden la intervención
22. **OUT (FUERA)**
Técnica realizada fuera del tapiz
23. **O.K.**
La técnica es valida (legal-correcta). El juez y el jefe de tapiz sentados en un sitio que no les permite seguir de cerca lo que sucede en el lado opuesto, el árbitro debe levantar el brazo para indicar si la técnica al borde del tapiz ha sido realizada en lo limites del tapiz o fuera.
24. **NON (NO)**

- Esta palabra se emplea para indicar una acción no válida y que, como consecuencia, es anulada.
25. **TOUCHE (TOCADO)**
Palabra empleada para indicar que el luchador ha sido vencido por "tocado", para el "tocado" el árbitro antes de golpear el tapiz con la mano y pitar la finalización del combate, dice mentalmente (tocado).
 26. **DECLARE BATTU**
Derrota basada en una decisión arbitral.
 27. **DEFAITE (DERROTA)**
El adversario es derrotado
 28. **DESQUALIFICATION (DESCALIFICACION)**
La descalificación es pronunciada como consecuencia de un comportamiento indigno o por brutalidad.
 29. **FIN (FINAL)**
La terminación del combate, competición etc.
 30. **CHRONOMETRE (CRONOMETRO)**
El cronometrista, por orden del árbitro debe parar o poner en marcha el cronometro.
 31. **EL GONG (CAMPANA)**
El sonido del gong, marca el comienzo y el fin del combate.
 32. **JURY (JURADO)**
Cuerpo Arbitral.
 33. **ARBITRE (ARBITRO)**
Oficial que dirige el combate sobre el tapiz
 34. **JUGE (JUEZ)**
Oficial que asiste al árbitro y adjudica los puntos a los luchadores durante el combate. Esta obligado a anotar en su planilla todas las acciones efectuadas a lo largo del combate.
 35. **CHEF DE TAPIS (JEFE DE TAPIZ)**
Oficial responsable de un tapiz. Valora el desempate en caso de litigio entre el árbitro y el juez.
 36. **CONSULTATION (CONSULTA)**
El jefe de tapiz consulta, al árbitro y al juez antes de pronunciar una descalificación o la decisión sobre una técnica y sobre todas las cuestiones en la que exista desacuerdo.
 37. **AVERTISSEMENT (ADVERTENCIA)**
El árbitro penaliza a un luchador por infringir las reglas.
 38. **CLINIC**
El curso
 39. **DOCTEUR (MEDICO)**
El medico oficial del combate
 40. **VICTORY (VICTORIA)**
El árbitro proclama al vencedor.
 41. **PROTEST (PROTESTA)**
Reclamación realizada por una Federación e inadmisibles por la FELODA en virtud del reglamento.
 42. **NO JUMP (NO SALTAR)**
Orden del árbitro al luchador en suelo que salte adelante para evitar el agarre de la técnica de su adversario.
 43. **ACCROCHAGE (CLINCH)**
Disposición prevista en el artículo 51
 44. **SCORESHEET**
Planilla de árbitros
 45. **ROUNDSHEET**
Cuadro de emparejamientos.



SISTEMA DE ELIMINACION DIRECTA CON REPESCA





LUCHA GRECORROMANA



BOLETIN DE PUNTUACION



HOJA DE PUNTUACIÓN

NAME OF COMPETITION
NOMBRE DE LA COMPETICION

Referee - Arbitro	N°
Judge - Juez	N°
Chef de tapis - Jefe de Tapiz	N°

DATE FECHA	N° MATCH N° DE COMBATE	WEIGHT CAT. PESO	STYLE ESTILO	ROUND RONDA	PLACE FINAL	MAT TAPIZ N°

RED - ROJO					BLUE - AZUL					
NAME - NOMBRE		PAYS - FEDERACION		N°	TIEMPO	NAME - NOMBRE		PAYS - FEDERACION		N°
PERIODO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS			TOTAL		PERIODO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS			TOTAL
	1 ère minute / 1 ^{er} minuto	30"	30"			1 ère minute / 1 ^{er} minuto	30"	30"		
Periodo 1°					Periodo 1°					
PAUSA 30"					PAUSA 30"					
Periodo 2°					Periodo 2°					
PAUSA 30"					PAUSA 30"					
Periodo 3°					Periodo 3°					

<input type="text"/>	RED - ROJO TOTAL	TECHNICAL POINTS PUNTOS TECNICOS	BLUE - AZUL TOTAL	<input type="text"/>
----------------------	---------------------	-------------------------------------	----------------------	----------------------

CROSS OUT LOSER
TACHAR EL PERDEDOR

CLASSIFICATION POINTS
PUNTOS DE CLASIFICACION

CLASSIFICATION POINTS
PUNTOS DE CLASIFICACION

EXACT TIME WHEN THE MATCH
IS FINISHED
HORA EXACTA FINAL DEL COMBATE
(Hour, minute)

WINNER - GANADOR	

CLASSIFICATION POINTS - PUNTOS DE CLASIFICACION

TO 5:0	VICTORIA POR TOCADO VICTORY BY FALL * EN CASO DE COMBATE NORDICO LA PUNTUACION SERA 4:0
EV 5:0	VICTORIA POR LESION - ABANDONO - FORFAIT VICTORY BY FALL FORFEIT - INJURY
EV 5:0	DESCALIFICACION DE TODA LA COMPETICION POR VIOLACION DE LAS REGLAS DISQUALIFICATION FROM ANY COMPETITION DUE TO INFRINGEMENT OF THE RULES
EV 5:0	3 AMONESTACIONES "O" POR FALTA CONTRA LAS REGLAS 3 CAUTIONS "O" DUE TO ERROR AGAINST THE RULES (FOR ALL THE BOUT)
ST 4:0	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 6 PUNTOS - EL PERDEDOR SIN PUNTOS TECNICOS GREAT SUPERIORITY-A DIFFERENCE OF 6 POINTS.THE LOSER WITHOUT ANY POINTS
SP 4:1	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 6 PUNTOS - EL PERDEDOR CON PUNTOS TECNICOS VICTORY BY TECHNICAL SUPERIORITY WITH THE LOSER SCORING TECHNICAL POINTS
PP 3:1	VICTORIA A LOS PUNTOS - EL PERDEDOR CON PUNTOS TECNICOS DECISION BY POINTS-THE LOSER WITH TECHNICAL POINTS
PO 3:0	VICTORIA A LOS PUNTOS - EL PERDEDOR SIN PUNTOS TECNICOS DECISION BY POINTS-THE LOSER WITHOUT TECHNICAL POINTS
E2 0:0	SI LOS 2 LUCHADORES SON DESCALIFICADOS POR VIOLACION DE LAS REGLAS IN CASE BOTH WRESTLERS HAVE BEEN DISQUAL. DUE TO INFR. OF THE RULES

Signature - Firma



LUCHA LIBRE OLÍMPICA



BOLETIN DE PUNTUACION



HOJA DE PUNTUACIÓN

NAME OF COMPETITION
NOMBRE DE LA COMPETICION

Referee - Arbitro	N°
Judge - Juez	N°
Chef de tapis - Jefe de Tapiz	N°

DATE FECHA	N° MATCH N° DE COMBATE	WEIGHT CAT. PESO	STYLE ESTILO	ROUND RONDA	PLACE FINAL	MAT TAPIZ N°

RED - ROJO				BLUE - AZUL				
NAME - NOMBRE		PAYS - FEDERACION		N°				
PERIODO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS		TOTAL	TIEMPO	PERIODO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS		TOTAL
	2 MINUTES / 2 MINUTOS		P - 30"			2 MINUTES / 2 MINUTOS		P - 30"
Periodo 1º					Periodo 1º			
PAUSA 30"					PAUSA 30"			
Periodo 2º					Periodo 2º			
PAUSA 30"					PAUSA 30"			
Periodo 3º					Periodo 3º			

<input type="text"/>	RED -ROJO TOTAL	TECHNICAL POINTS PUNTOS TECNICOS	BLUE - AZUL TOTAL	<input type="text"/>
----------------------	--------------------	-------------------------------------	----------------------	----------------------

CROSS OUT LOSER
TACHAR EL PERDEDOR

CLASSIFICATION POINTS
PUNTOS DE CLASIFICACION

CLASSIFICATION POINTS
PUNTOS DE CLASIFICACION

WINNER - GANADOR	EXACT TIME WHEN THE MATCH IS FINISHED HORA EXACTA FINAL DEL COMBATE (Hour, minute)

CLASSIFICATION POINTS - PUNTOS DE CLASIFICACION

TO 5:0	VICTORIA POR TOCADO VICTORY BY FALL * EN CASO DE COMBATE NORDICO LA PUNTUACION SERA 4:0
EV 5:0	VICTORIA POR LESION - ABANDONO - FORFAIT VICTORY BY FALL FORFEIT - INJURY
EV 5:0	DESCALIFICACION DE TODA LA COMPETICION POR VIOLACION DE LAS REGLAS DISQUALIFICATION FROM ANY COMPETITION DUE TO INFRINGEMENT OF THE RULES
EV 5:0	3 AMONESTACIONES "O" POR FALTA CONTRA LAS REGLAS 3 CAUTIONS "O" DUE TO ERROR AGAINST THE RULES (FOR ALL THE BOUT)
ST 4:0	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 6 PUNTOS - EL PERDEDOR SIN PUNTOS TECNICOS GREAT SUPERIORITY-A DIFFERENCE OF 6 POINTS.THE LOSER WITHOUT ANY POINTS
SP 4:1	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 6 PUNTOS - EL PERDEDOR CON PUNTOS TECNICOS VICTORY BY TECHNICAL SUPERIORITY WITH THE LOSER SCORING TECHNICAL POINTS
PP 3:1	VICTORIA A LOS PUNTOS - EL PERDEDOR CON PUNTOS TECNICOS DECISION BY POINTS-THE LOSER WITH TECHNICAL POINTS
PO 3:0	VICTORIA A LOS PUNTOS - EL PERDEDOR SIN PUNTOS TECNICOS DECISION BY POINTS-THE LOSER WITHOUT TECHNICAL POINTS
E2 0:0	SI LOS 2 LUCHADORES SON DESCALIFICADOS POR VIOLACION DE LAS REGLAS IN CASE BOTH WRESTLERS HAVE BEEN DISQUAL. DUE TO INFR. OF THE RULES

Signature - Firma

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>

