



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS  
SPANISH WRESTLING FEDERATION

**Dirección** : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fel@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

## REGLAS NACIONALES DE SAMBO PLAYA



**SAMBO PLAYA**

Madrid, marzo 2020



## ÍNDICE

### PRINCIPIOS GENERALES

Artículo 1.	Objeto.....	4
Artículo 2.	Interpretación.....	4
Artículo 3.	Campo de aplicación.....	4

### CAPITULO 1 ESTRUCTURAS MATERIALES

Artículo 4.	El área de competición.....	5
Artículo 5.	La vestimenta o uniforme.....	5
Artículo 6.	Licencia de competición.....	5
Artículo 7.	Categorías de peso y edad para competidores.....	5

### CAPITULO 2 COMPETICIÓN Y PROGRAMA

Artículo 8.	Método de competición.....	7
Artículo 9.	Programa de las competiciones.....	8
Artículo 10.	Pesaje.....	9
Artículo 11.	Sorteo.....	9
Artículo 12.	Ceremonia protocolaria.....	9

### CAPITULO 3 EL CUERPO ARBITRAL

Artículo 13.	Composición.....	10
Artículo 14.	Uniforme.....	10
Artículo 15.	Obligaciones generales.....	10
Artículo 16.	El árbitro central.....	10
Artículo 17.	El secretario técnico.....	11



## CAPITULO 4 EL COMBATE

Artículo 18.	Duración del combate.....	12
Artículo 19.	Reglas básicas del combate.....	12
Artículo 20.	Llamada y comienzo.....	13
Artículo 21.	Interrupción del combate.....	13
Artículo 22.	Fin del combate.....	13
Artículo 23.	Lesión y tiempo de lesión.....	13
Artículo 24.	Acciones y técnicas ilegales.....	14
Artículo 25.	Descanso entre combates.....	14
Artículo 26.	Tipos de victorias.....	14

## CAPITULO 5 EL SERVICIO MEDICO

Artículo 27.	Servicio médico.....	15
--------------	----------------------	----



# REGLAS NACIONALES DE SAMBO PLAYA

## PRINCIPIOS GENERALES

### ARTÍCULO 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 Sambo Playa 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.
- 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 del Sambo 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.

### ARTICULO 2. - INTERPRETACIÓN

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.

En este documento se utiliza el género masculino para la conveniencia de la formulación y la brevedad del texto.

### ARTÍCULO 3. – CAMPO DE APLICACIÓN

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.



## CAPITULO 1

# ESTRUCTURAS MATERIALES

### ARTÍCULO 4. – ÁREA DE COMPETICIÓN

Todos los eventos y competiciones bajo el control y tutela de la FELODA tendrán lugar dentro de una superficie cuadrada de arena fina libre de piedras, conchas o cualquier otro objeto de 8x8 metros de lado. Una esquina será marcada con una bandera roja correspondiente al samboka de color rojo y la esquina opuesta de color azul, correspondiente al samboka azul.

### ARTICULO 5. – LA VESTIMENTA O UNIFORME

La vestimenta en Sambo Playa es idéntica a la del Sambo deportivo, exceptuando:

- el calzado, el cual no será necesario al ir todos los participantes descalzos.
- el pantalón, que será de un tejido fuerte para permitir el agarre de los oponentes

### ARTICULO 6. – LICENCIA DE COMPETICIÓN

Cualquier samboka que quiera tomar parte en los **CAMPEONATOS DE ESPAÑA** deberá poseer la **Licencia de Competición**, definida por el reglamento oficial de la FELODA.

El samboka tiene la obligación de presentarla en el momento del pesaje a los jueces-árbitros responsables de éste para su verificación.

### ARTICULO 7. - CATEGORIAS DE PESO Y EDAD

Para los campeonatos nacionales, autonómicos e interterritoriales:

Escolares 11-12 Años		Escolares 13-14 Años		Cadetes 15-16 Años		Esperanza 17-18 Años		Junior 19-20 Años		Senior +18 Años		Veteranos +35 Años	
m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w	m	w
34	29	38	37	46	41	52	44	52	48	52	48	-	-
42	37	46	43	55	48	60	52	62	56	62	56	62	56
50	43	55	51	66	56	70	60	74	64	74	64	74	64
60	51	65	59	78	65	81	70	90	72	90	72	90	72
+60	+51	+65	+59	+78	+65	+81	+70	+90	+72	+90	+72	+90	+72



Cada samboka, que participa por voluntad propia y bajo su propia responsabilidad, sólo podrá ser admitido en una prueba para una determinada categoría, la que le corresponda por su peso corporal en el momento del pesaje oficial.

Para participar en una categoría de peso el luchador debe pesar al menos el mínimo de la categoría anterior.

El deportista no podrá cambiar la categoría de peso en la cual está inscrito 72 horas antes de la competición.

NOTA: Todo samboka que no dé el peso el día del pesaje, no podrá participar en el Campeonato y por lo tanto no puntuará y será eliminado del cuadro de competición.

Las categorías de edad son las siguientes:

GRUPOS	HOMBRES y MUJERES
Infantil	11-12 años en el año en curso
Escolar	13-14 años en el año en curso
Cadete	15-16 años en el año en curso
Esperanza	17-18 años en el año en curso
Junior	19-20 años en el año en curso
Senior	18 años y mayores
Veteranos	35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60-65, +65

NOTA: Tienen derecho de competir en los Campeonatos de España aquellos luchadores que pertenezcan a las categorías de edad siguientes y presenten un permiso paterno:

- Escolares.....12 años en el año
- Cadetes..... 14 años en el año.
- Esperanza..... 16 años en el año.
- Junior..... 18 años cumplidos.
- Senior..... 17 años cumplidos.



## CAPITULO 2

# COMPETICIONES Y PROGRAMAS

### ARTÍCULO 8. – MÉTODO DE COMPETICIÓN

Las competiciones de Samba Playa tienen un número ideal de 24 sambokas por categoría de peso.

Si hubiese menos de 6 atletas en una categoría de peso, la competición se realizará bajo el formato de sistema nórdico con un solo grupo. No habrá combates para oro ni bronce, sino que la clasificación del grupo nórdico será la que determine la clasificación final.

Si hubiese 6 o 7 atletas, se organizarán 2 grupos con 3 o 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. Los dos primeros clasificados de cada grupo avanzarán a las semifinales.

Si hubiese 8 luchadores, se organizarán 2 grupos con 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. Los dos primeros clasificados de cada grupo avanzarán a las semifinales.

Para una competición con 6, 7 u 8 atletas, las semifinales se organizarán de la siguiente manera:

- el vencedor del grupo A contra el segundo clasificado del grupo B
- el segundo clasificado del grupo A contra el vencedor del grupo B

Si hubiese 12 atletas, se organizarán 3 grupos con 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. El primer clasificado de cada grupo y el mejor segundo avanzarán a semifinales. Las semifinales se organizarán de la siguiente manera:

- el vencedor del grupo A contra el mejor segundo
- el vencedor del grupo C contra el vencedor del grupo B

Si hubiese 16 atletas, se organizarán 4 grupos con 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. Los dos mejores de cada grupo avanzarán a los  $\frac{1}{4}$  de final.

Si hubiese 20 atletas, se organizarán 5 grupos con 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. El primer clasificado de cada grupo y los 3 mejores segundos avanzarán a los  $\frac{1}{4}$  de final.

Si hubiese 24 atletas, los atletas se agruparán en orden determinado por su ranking, en 6 grupos con 4 atletas cada uno. Cada grupo disputará en sistema nórdico. El primer clasificado de cada grupo y los 2 mejores segundos avanzarán a los  $\frac{1}{4}$  de final.

En caso de que tuviésemos un número de participantes diferente de un número ideal de participantes (8, 12, 16, 20 o 24) se organizarán combates de clasificación entre los luchadores con número más bajo en el ranking (o aquellos con el número de sorteo más alto).



Si estuviesen inscritos más de 24 atletas en una misma categoría de peso y hubiese menos de 24 atletas en el ranking, entonces se organizará unos combates de clasificación entre los atletas no inscritos en el ranking hasta llegar al número de 24 luchadores.

### **Criterios de clasificación**

Los atletas serán clasificados en su grupo en base al número de victorias acumuladas. De esta manera, el luchador con mayor número de victorias será el primer clasificado. En el caso de igualdad de victorias entre dos luchadores, el combate entre ellos determinará al vencedor.

En el caso que más de dos luchadores tengan el mismo número de victorias, su clasificación será determinada en función del mayor número de puntos de clasificación:

En el caso de igualdad a victorias y puntos de clasificación entre varios competidores, el orden de clasificación será determinado en función del tipo de victorias, siguiendo este orden:

- un mayor número de victorias por proyección (3: 0);
- un menor tiempo empleado en victorias por proyección;
- un mayor número de victorias por ventaja mínima o “actividad” (2: 1);
- un mayor número de victorias por descalificación del oponente (2: 0);
- menor tiempo empleado en victorias por descalificación del oponente;
- un mayor número de victorias por lesión (1: 0);
- menor tiempo empleado en victorias por lesión;
- un mayor número de puntos de clasificación en las derrotas.

Si un competidor fuese eliminado de la competición por el jefe de la competición o el controlador, los resultados obtenidos hasta ese momento serán cancelados y será descalificado.

Si solo hubiese un atleta en una categoría de peso, se cancelará la categoría de peso.

Estos criterios serán igualmente usados para determinar los mejores 2dos puestos en cada grupo. Se recuerda que como primer criterio se mantiene el número de victorias.

La clasificación final de cada categoría de peso se basará en el número de victorias acumuladas y en los criterios de clasificación aquí explicados en el caso de empate(s) a victorias. Los luchadores calificados para las rondas eliminatorias (1/4 de final y más) serán siempre clasificados por delante de aquellos que no pasaron la fase de grupos.

### **ARTICULO 9. – PROGRAMA DE LAS COMPETICIONES**

La duración de las competiciones en los Campeonatos de España estará fijada de la siguiente manera: un día sobre 2 o 3 cuadriláteros de arena. En caso de que las inscripciones sean muy numerosas se añadirá un anillo más.



## **ARTÍCULO 10. – PESAJE Y CONTROL MÉDICO**

El pesaje se realizará el mismo día, dos horas antes de comenzar la competición, y tendrá una duración de 30 minutos.

Los atletas deberán presentar su acreditación y licencia FELODA del año en curso a los árbitros y oficiales en cargo del pesaje. Se presentarán con su uniforme de competición y se les permitirá comprobar su peso en las básculas oficiales tantas veces como lo consideren necesario durante la duración del pesaje. Ninguna tolerancia en el peso será tolerada en las competiciones oficiales de la FELODA. El peso exacto del atleta será anotado en las hojas de pesaje por el delegado arbitral.

El control médico se realizará simultáneamente al pesaje.

Los grupos no serán en ningún caso reorganizados en el caso que un luchador exceda el peso o no se presente al peso.

## **ARTÍCULO 11. - SORTEO**

En principio, ningún sorteo será necesario. Los atletas serán apuntados en la tabla de competición y emparejados de acuerdo con su ranking.

En caso de que se presenten atletas no incluidos hasta el momento en el ranking oficial de la FELODA, un sorteo automático y aleatorio será organizado (exclusivamente para estos atletas) por el jefe de competición un día antes del comienzo de la competición. Los oficiales inscribirán el número de sorteo obtenido por estos luchadores en la lista oficial de pesaje.

## **ARTICULO 12. - CEREMONIA PROTOCOLARIA**

Los sambokas 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.

En la clasificación final en el Torneo Nórdico solo se otorgará una medalla de bronce.



### CAPITULO 3

## EL CUERPO ARBITRAL

### ARTÍCULO 13. - COMPOSICIÓN

Todos los combates serán dirigidos por un árbitro central y un secretario técnico en la mesa.

Para competiciones mayores, los miembros del equipo arbitral no serán en ningún caso de la misma nacionalidad ni podrán dirigir combates donde participen atletas de su mismo país.

### ARTÍCULO 14. - UNIFORME

El árbitro central y el secretario técnico deberán vestir pantalones cortos y un polo oficial FELODA de color blanco. Igualmente, llevará un silbato y manguitos o muñequeras de color rojo y azul.

### ARTÍCULO 15. – OBLIGACIONES GENERALES

El cuerpo arbitral asumirá todas los deberes y obligaciones descritos en este reglamento y aquellas adicionales que le puedan ser asignadas. El árbitro central usará el vocabulario y señales oficiales de la FIAS durante el combate, declarará el comienzo y fin de un combate, interrumpirá éste cuando sea necesario, se pronunciará sobre la validez o no de una acción técnica y penalizará las acciones ilegales. Finalmente, declarará al vencedor del combate.

Al final del combate, el árbitro central y el secretario técnico firmarán la hoja de puntuación.

### ARTÍCULO 16. – EL ÁRBITRO CENTRAL

El árbitro central es el responsable del buen desarrollo del combate, el cual debe dirigir siguiendo las reglas oficiales de lucha playa de este reglamento. Debe hacerse respetar por los participantes y ejercer sobre ellos plena autoridad, a fin de que obedezcan sus órdenes e instrucciones. Igualmente, debe dirigir el combate sin tolerar ninguna intervención exterior irregular e inoportuna. Después de la ejecución de una acción técnica, valorará la acción levantando el brazo que lleva la muñequera o manguito del mismo color que el luchador y con las manos indicará si una acción técnica es válida o no.

El árbitro central deberá:

- a) participar en la presentación de los atletas;
- b) hacer sonar el silbato en el inicio y reanudación del combate después de las interrupciones;



c) interrumpir el combate:

- si los atletas salen del área de competición,
- si uno de los atletas requiere asistencia médica
- si el uniforme de un competidor necesita ser ajustado,
- si un atleta está usando una técnica prohibida y debe ser descalificado,
- a petición del controlador,
- a solicitud del competidor si lo considera posible en ese momento,
- en caso de consulta con el secretario técnico;

d) detener la pelea prematuramente:

- en caso de proyección,
- si se toma la decisión de descalificar a un atleta;

e) hacer sonar el silbato para terminar el combate cuando suene el gong;

f) colocarse en el centro del área de competición o con ambos competidores a los lados y levantar el brazo del ganador una vez que sea confirmado por el secretario técnico.

Si durante los 2 primeros minutos de combate no hubiese acciones técnicas, el árbitro central deberá marcar al atleta más activo hasta ese momento. Si hasta el final del combate ningún samboka lograra proyectar a su oponente, el samboka declarado activo anteriormente será declarado como vencedor del combate.

La decisión del árbitro central prevalecerá, pero en caso de duda podrá consultar al secretario técnico. En caso de desacuerdo, será el CONTROLADOR de árbitros de la competición quien tendrá la última palabra.

Los luchadores están obligados a permanecer en la zona de combate hasta que el vencedor del combate haya sido anunciado.

## **ARTÍCULO 17. – EL SECRETARIO TÉCNICO**

El secretario técnico seguirá el desarrollo del combate al detalle y sin distracción. Siguiendo cada acción técnica y las indicaciones del árbitro central, anotará los puntos correspondientes en la hoja o boletín de puntuación.

El secretario técnico será responsable de:

- Rellenar la hoja o boletín de puntuación correctamente y anotar los puntos de clasificación.
- Comunicarse con el árbitro central
- Mantener un seguimiento en el número de combates y su anuncio
- Firmar la hoja o boletín de puntuación



## CAPITULO 4

# EL COMBATE

### ARTÍCULO 18. – DURACIÓN DEL COMBATE

La duración de los combates estará determinada de la manera siguiente:

- senior y juniors (hombres y mujeres) - **3 minutos**
- otras categorías - **2 minutos**

El tiempo de combate comenzará a contarse con el pitido del árbitro. Las interrupciones no contabilizarán como tiempo de combate.

En el caso de que los atletas no hayan realizado ninguna acción técnica en los primeros 2 minutos de combate, el árbitro estará obligado a declarar al luchador más activo hasta ese momento. Si desde este momento hasta el final del combate no hubiera ninguna acción técnica, el samboka activo será declarado vencedor del combate.

El tiempo de combate comenzará con el pitido del árbitro. Las interrupciones no están incluidas en el tiempo real del combate.

En el curso del combate los contendientes no deberán salir de la zona de combate sin el permiso explícito del árbitro.

### ARTICULO 19. – REGLAS BÁSICAS DEL COMBATE

I. Posiciones de los atletas.

En Sambo Playa se practica solo en posición de pie. El uso de las piernas está permitido para todo tipo de técnicas.

Una proyección neta que lleve al oponente a caer sobre la arena con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies será considerada victoria.

II. Proyecciones

Se considera proyección a un movimiento técnico que resulta en la pérdida de equilibrio del oponente y que como consecuencia de ésta, caiga sobre el área de competencia con una parte del cuerpo puntuable. Se permite agarrar la bocamanga, los extremos del faldón y el pantalón.

Una proyección o técnica fallida es aquella en la que el atacante no consigue proyectar a su oponente, sino que es él mismo el que cae primero a la arena, sin que su oponente haya hecho ningún tipo de contraataque.



En el Sambo Playa se permite agarrar los pantalones (bordes) y extremos de las mangas del kurka del oponente para aplicar proyecciones.

### **ARTÍCULO 20. – LLAMADA Y COMIENZO DEL COMBATE**

La llamada de los dos sambokas se hará en voz alta y clara. Serán llamados un máximo de 3 veces con un intervalo de 30 segundos entre cada una. Si después de la última llamada un atleta no se presenta en sala o zona de llamada, será descalificado y perderá el combate.

Cuando los sambokas sean llamados, estos deberán posicionarse en el lugar asignado a su color y esperar al responsable de la zona de llamada. Éste inspeccionará los uniformes de los sambokas. Una vez terminado esta comprobación, los sambokas entraran en la zona de combate, donde el árbitro central les estará esperando. Se saludarán y al silbido del árbitro comenzará el combate.

El competidor que no se presente tras la última llamada formal de su nombre, será descalificado de la competición y considerado como vencido.

### **ARTÍCULO 21. – INTERRUPCIONES DEL COMBATE**

Si por cualquier motivo un combate tiene que ser interrumpido (para una consulta arbitral, por ejemplo), los dos sambokas se mantendrán en la zona central de combate sin estarles permitido tomar ningún tipo de líquidos ni hablar entre ellos, esperando la vuelta del árbitro para recomenzar el combate.

### **ARTÍCULO 22. – FIN DEL COMBATE**

El atleta que consiga proyectar a su oponente ganará el combate.

Si el combate terminara sin proyecciones, aquel luchador declarado “activo” a los 2:00 minutos, será declarado vencedor al final del tiempo reglamentario.

### **ARTÍCULO 23. – LESIÓN Y TIEMPO DE LESIÓN**

El árbitro parará el combate en caso de lesión o sangrado. En ese mismo instante iniciará el tiempo de lesión (máximo 2 minutos) contra el atleta lesionado, al final del cual, si el atleta no se ha repuesto y está preparado para continuar, perderá el combate por lesión.

En caso de sangrado, el árbitro parará el combate e invitará al médico de la competición a intervenir. El luchador será tratado fuera del área de combate.

Es responsabilidad exclusiva del médico de la competición determinar si el sangrado puede ser detenido y si el luchador puede continuar la lucha.



## **ARTÍCULO 24. – ACCIONES Y TÉCNICAS ILEGALES**

El árbitro central es la autoridad durante un combate. Si un luchador violase el Código Ético de la FELODA de una manera antideportiva flagrante, el árbitro central (junto el apoyo del responsable de competición) podrá descalificar al luchador en falta del combate o de la competición.

Acciones prohibidas son:

- Puñetazos y patadas
- Estrangulaciones
- Proyecciones directas de cabeza

El samboka que realice una acción ilegal será descalificado inmediatamente.

## **ARTICULO 25. – DESCANSO ENTRE COMBATES**

El descanso entre combate será de:

- mínimo de 10 minutos para seniors y juniors
- mínimo de 15 minutos para el resto de grupos de edad.

## **ARTICULO 26. – TIPO DE VICTORIAS**

- Por proyección:  
3 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor
- Por actividad:  
2 puntos para el vencedor – 1 para el perdedor
- Por abandono o lesión (en caso de enfermedad):  
2 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor
- Por descalificación:  
2 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor
- Por doble descalificación:  
0 puntos para ambos sambokas
- Por incomparecencia:  
1 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor



## CAPITULO 5

# EL SERVICIO MEDICO

El organizador de la competición será responsable de disponer de un servicio médico. El personal médico actúa bajo la autoridad del médico oficial de la FELODA y serán responsable de conducir las exámenes durante del pesaje y de supervisar y asistir en los combates. Durante la competición, el servicio médico estará preparado para intervenir inmediatamente en caso de accidente y decidir si un luchador puede continuar el combate o no.

El medico oficial de la FELODA tiene la autoridad y potestad para parar un combate si considera que la salud de algún luchador está en riesgo. También podrá intervenir en un combate si considera que un luchador no está en condiciones de continuar la lucha. Un luchador no podrá por sí mismo abandonar la zona de lucha central en caso de lesión. En tal situación, el árbitro central parará inmediatamente el combate y pedirá la asistencia del servicio médico.

### **ARTÍCULO 27. – DOPAJE Y CONDICIONES SANITARIAS**

Todos los atletas participantes en competiciones y eventos bajo la tutela de la FELODA aceptan y convienen con las regulaciones y el código antidopaje de la FELODA.



**Apéndice 1 – Sistema de competición y emparejamientos**

**FASE DE GRUPOS**

	Round 1			Round 2			Round 3			Classification		
	Num	Country		Num	Country		Num	Country		Rank	Country	Name
Group A	1			1			1			1 <sup>st</sup>		
	12			13			24			2 <sup>nd</sup>		
	13			12			12			3 <sup>rd</sup>		
	24			24			13			4 <sup>th</sup>		
Group B	2			2			2			1 <sup>st</sup>		
	11			14			23			2 <sup>nd</sup>		
	14			11			11			3 <sup>rd</sup>		
	23			23			14			4 <sup>th</sup>		
Group C	3			3			3			1 <sup>st</sup>		
	10			15			22			2 <sup>nd</sup>		
	15			10			10			3 <sup>rd</sup>		
	22			22			15			4 <sup>th</sup>		



FASE DE GRUPOS

Dirección : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España Teléfono : (+34) 91 406 1666 Fax : (+34) 91 406 1675 E-mail : fel@felucha.com Internet : www.felucha.com

		Round 1		Round 2		Round 3		Classification		
		Num	Country	Num	Country	Num	Country	Rank	Country	Name
Group D		4		4		4		1 <sup>st</sup>		
		9		16		21		2 <sup>nd</sup>		
		16		9		9		3 <sup>rd</sup>		
		21		21		16		4 <sup>th</sup>		
Group E		5		5		5		1 <sup>st</sup>		
		8		17		20		2 <sup>nd</sup>		
		17		8		8		3 <sup>rd</sup>		
		20		20		17		4 <sup>th</sup>		
Group F		6		6		6		1 <sup>st</sup>		
		7		18		19		2 <sup>nd</sup>		
		18		7		7		3 <sup>rd</sup>		
		19		19		18		4 <sup>th</sup>		



Con 20 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B	Group C	Group D	Group E
1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16

Con 16 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B	Group C	Group D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13

Con 12 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B	Group C
1	2	3
6	5	4
7	8	9
12	11	10

Con 8 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B
1	2
4	3
5	6
8	7

Con 7 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B
1	2
4	3
5	6
-----	7

Con 6 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B
1	2
4	3
5	6



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS  
SPANISH WRESTLING FEDERATION

**Dirección** : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fel@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

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>

