FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

REGLAS NACIONALES DE LUCHA

LUCHA LIBRE
LUCHA FEMENINA
LUCHA GRECORROMANA

Madrid, febrero 2021

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

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

PRÓLOGO

La lucha, como todos los deportes, se rige bajo una serie de reglas que constituyen las “Reglas del Juego”, las cuales definen su práctica y cuyo objetivo es llevar al oponente a la posición de “tocado” o ganarle por puntos.

La lucha grecorromana difiere de la lucha libre y lucha femenina básicamente en lo siguiente:

En la lucha grecorromana está estrictamente prohibido agarrar al oponente por debajo de la cintura, hacer zancadillas o utilizar las piernas de manera activa contra el oponente para la ejecución de cualquier acción.

En los estilos de lucha libre y lucha femenina se permite, sin embargo, agarrar las piernas, hacer zancadillas y usar activamente las piernas para ejecutar cualquier acción. La lucha femenina sigue las reglas de la lucha libre, aunque prohibiendo toda variante de Doble Nelson.

La lucha playa, el pancracio, la lucha de cinturón o Belt-wrestling, el grappling y las luchas tradicionales están sujetas a reglamentos específicos.

Con frecuencia modificado, y siempre sujeto a modificaciones adicionales, las reglas de lucha aquí dispuestas deben ser conocidas y aceptadas por todos los luchadores, entrenadores, jueces-árbitros y delegados. El reglamento exhorta a todo aquel que practica la lucha a un combate total y universal, con total honestidad y juego limpio para el disfrute de los espectadores.

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

TABLA DE CONTENIDOS

PRINCIPIOS GENERALES..... 5
ARTÍCULO 1 – OBJETO..... 5
ARTÍCULO 2 – INTERPRETACIÓN..... 5
ARTÍCULO 3 – APLICACIÓN..... 5
CAPÍTULO 1 – ESTRUCTURAS MATERIALES.....6
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
CAPÍTULO 2 – COMPETICIÓN Y PROGRAMAS.....12
ARTÍCULO 8 – MÉTODO DE COMPETICIÓN.....12
ARTÍCULO 9 – PROGRAMA DE COMPETICIÓN.....14
ARTÍCULO 10 – CEREMONIA PROTOCOLARIA.....14
CAPÍTULO 3 – DESARROLLO DE UNA COMPETICIÓN.....15
ARTÍCULO 11 – EL PESAJE.....15
ARTÍCULO 12 – EL SORTEO.....15
ARTÍCULO 13 – LISTA DE SALIDA.....16
ARTÍCULO 14 – EMPAREJAMIENTO.....16
ARTÍCULO 15 – ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN.....16
CAPÍTULO 4 – EL CUERPO ARBITRAL.....18
ARTÍCULO 16 – COMPOSICIÓN.....18
ARTÍCULO 17 – FUNCIONES COLECTIVAS.....18
ARTÍCULO 18 – VESTIMENTA DEL CUERPO ARBITRAL.....19
ARTÍCULO 19 – EL ÁRBITRO.....19
ARTÍCULO 20 – EL JUEZ.....21
ARTÍCULO 21 – EL JEFE DE TAPIZ.....21
ARTÍCULO 22 – EL JURADO DE APELACIÓN O CONTROLADOR.....22
ARTÍCULO 23 – SANCIONES CONTRA EL CUERPO ARBITRAL.....23
CAPITULO 5 – EL COMBATE.....24
ARTÍCULO 24 – DURACIÓN DE UN COMBATE.....24
ARTÍCULO 25 – LA LLAMADA.....24
ARTÍCULO 26 – PRESENTACIÓN DE LOS LUCHADORES.....24
ARTÍCULO 27 – COMIENZO.....25
ARTÍCULO 28 – INTERRUPCIÓN DE UN COMBATE.....25
ARTÍCULO 29 – FIN DEL COMBATE.....25
ARTÍCULO 30 – INTERRUPCIÓN Y CONTINUACIÓN DE UN COMBATE.....26
ARTÍCULO 31 – TIPOS DE VICTORIAS.....26
ARTÍCULO 32 – EL ENTRENADOR.....27
ARTÍCULO 33 – LA RECLAMACIÓN O *CHALLENGE*.....27
ARTÍCULO 34 – CLASIFICACIÓN POR EQUIPOS EN COMPETICIONES INDIVIDUALES.....28
ARTÍCULO 35 – SISTEMA DE CLASIFICACIÓN EN COMPETICIONES POR EQUIPOS.....29

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

CAPÍTULO 6 – PUNTOS DE ACCIÓN Y TÉCNICA.....31
ARTÍCULO 36 – EVALUACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA ACCIÓN O TÉCNICA.....31
ARTÍCULO 37 – LA PUESTA EN PELIGRO.....32
ARTÍCULO 38 – MARCAJE DE LOSPUNTOS.....32
ARTÍCULO 39 – TÉCNICAS DE GRAN AMPLITUD.....33
ARTÍCULO 40 – VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y TÉCNICAS.....33
ARTÍCULO 41 – DECISIÓN Y VOTO.....35
ARTÍCULO 42 – CUADRO DE DECISIONES.....36

CAPITULO 7 – PUNTOS DE CLASIFICACIÓN DESPUÉS DE UN COMBATE.....37
ARTÍCULO 43 – PUNTOS DE CLASIFICACIÓN.....37
ARTÍCULO 44 – EL TOCADO.....37
ARTÍCULO 45 – LA SUPERIORIDAD TÉCNICA.....38

CAPÍTULO 8 – LUCHA NEGATIVA.....39
ARTÍCULO 46 – LUCHA EN TIERRA ("PAR TERRE") DURANTE EL COMBATE.....39
ARTÍCULO 47 – LA ZONA ROJA O DE PASIVIDAD.....40
ARTÍCULO 48 – LUCHA CONTRA LA PASIVIDAD (LUCHA LIBRE Y GRECORROMANA).....41

CAPÍTULO 9 – PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES 44
ARTÍCULO 49 – PROHIBICIONES GENERALES..... 44
ARTÍCULO 50 – HUIDA DE PRESA O DEL AGARRE 44
ARTÍCULO 51 – HUIDA DEL TAPIZ 45
ARTÍCULO 52 – TÉCNICAS ILEGALES..... 46
ARTÍCULO 53 – PROHIBICIONES ESPECIALES 46
ARTÍCULO 54 – CONSECUENCIAS QUE AFECTAN EL COMBATE..... 46

CAPITULO 10 – LA PROTESTA.....49
ARTÍCULO 55 – LA PROTESTA.....49

CAPITULO 11 – SERVICIO MEDICO.....50
ARTÍCULO 56 – SERVICIO MÉDICO.....50
ARTÍCULO 57 – INTERVENCIONES DEL SERVICIO MÉDICO.....50
ARTÍCULO 58 – DOPAJE..... 51

CAPITULO 12 – APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE LUCHA..... 53
MODIFICACIONES E IMPREVISTOS 53

ANEXOS 54
VOCABULARIO 54
CUADRO DE EMPAREJAMIENTOS 57
BOLETINES DE PUNTUACIÓN O PLANILLAS 58

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 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.
- Explicar situaciones especiales y las técnicas prohibidas o ilegales.
- Fijar las funciones técnicas del equipo arbitral.
- Determinar las condiciones de clasificación, penalización y eliminación de competidores, etc...

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

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

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

CAPITULO 1

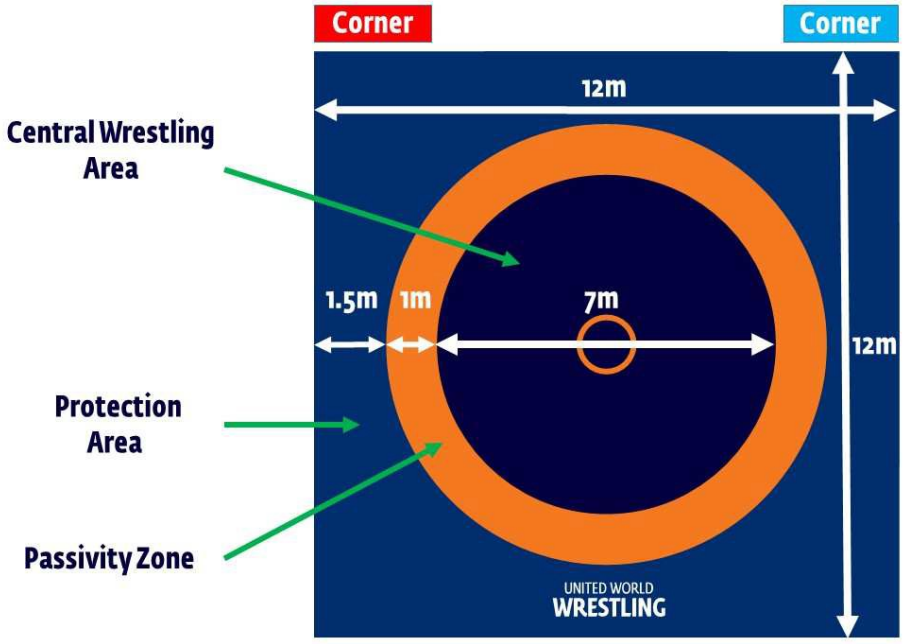
ESTRUCTURAS MATERIALES

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 banda de color naranja 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 naranja se llamará: zona central de lucha (diámetro 7 m.).
- La banda naranja: zona de pasividad (anchura 1m).
- La guarnición: superficie de protección (anchura de 1,20 a 1,50 m.).



En caso de mala visibilidad, el tapiz deberá ser elevado sobre una plataforma en la que la altura no deberá exceder de 1,10m ni ser inferior a 0,80m. Postes y cuerdas están prohibidos.

Por motivos de seguridad, los marcadores electrónicos se colocarán fuera del tapiz.

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

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 naranja.
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 está prohibida.

- El maillot de lucha deberá ser de algún tipo homologado por la FELODA.
- El maillot debe ser ceñido.
- Está 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 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 deportivo.

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.

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

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 o Federación Autónoma.
- Llevar vendajes en las muñecas, brazos o tobillos, salvo en el caso de lesión y bajo prescripción médica.
- Presentarse en estado de sudoración al inicio del combate o 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 no correcta, se le otorgará 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 de las categorías de edad Escolar, Cadete, Júnior o Sénior que tome parte en los Campeonatos Nacionales, torneos Autonómicos o cualquier otro bajo la tutela de la FELODA, debe 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 reconocimiento médico y el pesaje para verificación por parte de un delegado oficial de la FELODA.

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.

Cada Federación Autónoma debe certificar anualmente la cobertura médica de sus deportistas.

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

ARTICULO 7. - CATEGORIAS DE EDAD Y PESO

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 años (Los de 17 años presentaran permiso paterno)
SUB 23	**18**-19-20-21-22-23 años (Los de 18 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 aún no ha cumplido los 18 años. 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.

Para los campeonatos Sub 23 se utilizan las reglas y categorías de peso de senior.
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.
- 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.
- Todo luchador que participe en una competición organizada por la FELODA autoriza automáticamente a la FELODA a difundir su imagen filmada o fotografiada para la difusión y la promoción de la lucha. Si un luchador rehusara esta disposición, deberá comunicarlo en el momento de la inscripción y podrá ser, en ese caso, excluido de la competición.

b) Categorías de peso
Las categorías de peso son las siguientes:

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

CATEGORIAS DE PESO PARA LIBRE OLIMPICA MASCULINA Y GRECORROMANA

ESCOLAR	CADETE	SENIOR, U23 y JUNIOR FS	SENIOR, U23 y JUNIOR GR	CAT. OLIMPICAS FS	CAT. OLIMPICAS GR
34-38 kg	41-45 kg	57 kg	55 kg	57 kg	60 kg
41 kg	48 kg	61 kg	60 kg	65 kg	67 kg
44 kg	51 kg	65 kg	63 kg	74 kg	77 kg
48 kg	55 kg	70 kg	67 kg	86 kg	87 kg
52 kg	60 kg	74 kg	72 kg	97 kg	97 kg
57 kg	65 kg	79 kg	77 kg	125 kg	130 kg
62 kg	71 kg	86 kg	82 kg		
68 kg	80 kg	92 kg	87 kg		
75 kg	92 kg	97 kg	97 kg		
85 kg	110 kg	125 kg	130 kg		

CATEGORIAS DE PESO PARA LUCHA FEMENINA

ESCOLAR	CADETE	SENIOR, U23 y JUNIOR FW	CAT. OLIMPICAS FW
29-33 kg	36-40 kg	50 kg	50 kg
36 kg	43 kg	53 kg	53 kg
39 kg	46 kg	55 kg	57 kg
42 kg	49 kg	57 kg	62 kg
46 kg	53 kg	59 kg	68 kg
50 kg	57 kg	62 kg	76 kg
54 kg	61 kg	65 kg	
58 kg	65 kg	68 kg	
62 kg	69 kg	72 kg	
66 kg	73 kg	76 kg	
70 kg			

Se ha añadido la categoría de 70 kg en escolar femenino sobre las categorías oficiales internacionales para un uso exclusivo en competiciones nacionales.

Un luchador, al que se supone participa en la competición por voluntad propia y bajo su propia responsabilidad, sólo puede participar en una sola categoría de peso, la que corresponda a su peso corporal en el momento del pesaje oficial.
Sin embargo, para las categorías del grupo de edad sénior, los luchadores pueden optar por la categoría inmediatamente superior a la que estuvieran inscritos, a excepción de los pesos máximos, categoría en la que el luchador deberá pesar más de 97kg en lucha libre y en grecorromana y 72kg para femenina.

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

a) Competiciones

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

Escolares:	***13**-14-15 años*	*Campeonatos de España* *Torneos Internacionales*
Cadetes:	***15**-16-17 años*	*Campeonatos de España.* *Torneos Nacionales.* *Torneos Internacionales.* *Campeonato de Europa.* *Campeonatos del Mundo*
Júnior:	***17**-18-19-20 años*	*Campeonatos de España* *Torneos Nacionales.* *Torneos Internacionales.* *Campeonato de Europa.* *Campeonato del Mundo.*
Sub 23:	**18**-19-20-21-22-23 años	*Campeonatos de España* *Campeonato de Europa* *Campeonatos del Mundo*
Sénior:	***20** en adelante*	*Campeonatos de España.* *Torneos Nacionales* *Torneos Internacionales.* *Campeonato de Europa.* *Juegos del Mediterráneo. (Cada 4 años)* *Campeonato del Mundo.* *Juegos Olímpicos. (Cada 4 años)*
Veteranos:	***35** y mayores*	*Competiciones Nacionales.*

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

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

CAPITULO 2

COMPETICIONES Y PROGRAMAS

ARTÍCULO 8.- METODO DE COMPETICION

Todas las competiciones de lucha se desarrollarán de acuerdo al sistema de eliminación directa, con repesca para los luchadores vencidos por los dos finalistas, los cuales se disputarán las plazas primera y segunda. Para aplicar el sistema de eliminación directa deberá haber un número ideal de participantes, es decir 4, 8, 16, 32, 64…etc. Si en una categoría no existe este número ideal de luchadores, deberán disputarse combates de calificación. La búsqueda del número ideal se efectuará al principio de la competición, y el orden de los combates se realizará empezando por abajo.

Los participantes en la repesca serán separados en dos grupos: aquellos que perdieron contra el finalista del grupo de arriba, por un lado, y por el otro lado, los que perdieron contra el finalista del grupo de abajo. Los combates de repesca comenzarán con los luchadores que perdieron en la 1ª ronda, incluyendo los combates realizados para obtener el número ideal, que pelearan contra los que perdieron en la siguiente ronda, avanzando así hasta encontrarse con los luchadores que perdieron las semifinales contra los finalistas. El vencedor de este último combate de cada grupo de repesca recibirá la medalla de bronce.

De aplicación en las competiciones internacionales de la UWW
La competición de una categoría de peso será organizada en **2 días**.

El sorteo se realizará, como muy tarde, un día antes de comenzar la competición para esa categoría de peso. El control médico y el primer pesaje se llevarán a cabo en la mañana del primer día de competición. Aquellos luchadores que se clasifiquen para las finales y la repesca serán pesados nuevamente en la mañana del segundo día de competición, sin ninguna tolerancia para el peso.

Se permitirá una tolerancia de 2kg para la World Cup y para los Torneos Internacionales, exceptuando aquellos del Ranking de la UWW.

Aquellas competiciones con un número de atletas inscritos por categoría de peso menor a 16, se permitirá organizar la competición en 1 solo día. El control médico y el pesaje seguirán siendo organizados en la misma mañana de la competición, al igual que el sorteo que se podrá hacer durante el pesaje.

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

La competición se realizará de la siguiente manera:

Primer día:
- Combates de calificación
- Rondas eliminatorias

Segundo día:
- Repesca
- Finales

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA
La competición de una categoría de peso podrá ser organizada **en un solo día**.

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

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

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

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

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

Cada categoría empieza y termina en un día.

La competición se desarrollará de la siguiente manera:

Día anterior a la competición:
- Hasta las 17:00, inscripción definitiva de los participantes
- 18:00 Sorteo oficial
- 18:00-19:00 Reconocimiento médico opcional

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

Día de la competición:

- 07:00-08:00 Reconocimiento médico oficial
- 08:00-09:00 Pesaje oficial
- 09:00 Competición, incluyendo:

    1. Combates de calificación.
    2. Rondas eliminatorias.
    3. Combates de repesca.
    4. Combates de final.

Si en una categoría de peso hay menos de 8 luchadores se aplicará el sistema de torneo nórdico (todos contra todos)

Criterios de clasificación:
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 7ª lugar, los puntos de clasificación determinaran su puesto.

En caso de igualdad de clasificación, 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 puntos técnicos marcados a lo largo de la competición.
d. Menor número de puntos técnicos recibidos a lo largo de la competición.

Si los luchadores no pueden ser desempatados con los criterios anteriores, serán clasificados ocupando 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.

Torneo Nórdico (competición con menos de 8 participantes):

Si menos de 6 luchadores están inscritos en una categoría de peso, un único grupo será formado y el formato de competición será el de "todos contra todos". Para una competición de dos días, será la última ronda de este sistema la que quedará para el segundo día.
Para los Campeonatos del Mundo y Continentales, si una categoría de peso incluye solo a 1 luchador, ésta será cancelada y ninguna medalla será entregada

Si son 6 o 7 los luchadores inscritos en una categoría de peso, dos cuadros de competición serán formados. El luchador que haya sacado el número más bajo durante el sorteo entrará en el grupo A. El luchador con el segundo número más bajo, en el grupo B, el tercero en el A, el cuarto en el B, y así hasta tener a todos. Los luchadores de cada grupo pelearán en formato "todos contra todos".

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

La clasificación final en cada grupo será la que nos determinará los emparejamientos para las semifinales. Los combates de semifinal serán:

- El primero del grupo A contra el segundo del grupo B
- El segundo del grupo A contra el primero del grupo B

La medalla de oro será disputada entre los vencedores de las semifinales. El combate por el bronce lo realizarán los perdedores de las semifinales.

Para cualquiera de los dos escenarios posibles, sólo se otorgará una medalla de bronce.

Sistema de clasificación para el Torneo Nórdico:

En el torneo nórdico, aquel luchador con mayor número de victorias será el primer clasificado.

Si en un mismo grupo, dos luchadores tuvieran el mismo número de victorias, su combate director determinará la clasificación final.

En el resto de casos donde varios luchadores tengan el mismo número de victorias, para clasificarlos utilizaremos el siguiente criterio:

1. Mayor número de puntos de clasificación.
2. Mayor número de victorias por tocado.
3. Mayor número de victorias de combate por superioridad.
4. Mayor número de puntos técnicos marcados a lo largo de la competición.
5. Menor número de puntos técnicos perdidos a lo largo de la competición.
6. El número más bajo en el sorteo.
7. El número de sorteo más bajo

En este caso en particular con más de dos luchadores empatados a igual número de victorias, según vayamos avanzando en el análisis de los criterios mencionados en el punto anterior y nos queden los dos últimos luchadores por desempatar, tampoco miraremos el combate directo entre ellos para saber quién clasifica antes.

ARTICULO 9.- PROGRAMA DE COMPETICIONES

De aplicación en las competiciones internacionales de la UWW
La duración de los Juegos Olímpicos será de 7 días sobre 3 tapices.

La duración de los Campeonatos del Mundo Senior será de 9 días sobre 4 tapices y la de los Campeonatos del Mundo Junior de 7 días en 3 tapices. Dependiendo del número de participantes, se podrá añadir o quitar un tapiz con el acuerdo de la UWW.

En principio y para todos los tipos de competiciones, las sesiones de lucha no deberán exceder las tres horas.

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

Todos los combates para el oro se realizarán en un mismo tapiz. Los combates para el bronce serán realizados en dos tapices. Aquellas competiciones televisadas en directo por la UWW realizarán todos los combates para el oro y bronce en el mismo tapiz.

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA
La duración de las competiciones 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 ó 4 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

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.

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

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

CAPITULO 3

DESARROLLO DE LA COMPETICION

ARTÍCULO 11.- EL PESAJE

De aplicación en competiciones internacionales de la UWW

El pesaje se realizará siempre por la mañana antes de comenzar la competición. En el primer día de competición, el pesaje se realizará junto con el control médico y durará 30 minutos En la mañana del segundo día de competición sólo aquellos luchadores que vayan a participar en la repesca y finales serán pesados.

Ningún luchador podrá ser aceptado en el pesaje si no ha sido médicamente controlado. El equipo médico está obligado a descartar a cualquier luchador que presente cualquier peligro de contagio u otros motivos que atenten contra la salud del deportista.

Los luchadores se pesarán obligatoriamente en su maillot de lucha y sin calzado. No se concederá ninguna tolerancia de peso por el maillot.

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

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 de 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.

Si un atleta no se presentase o no diese el peso correcto, ya sea en el primer o en el segundo pesaje, será eliminado de la competición y clasificado sin número en último lugar (excepción Art. 56 – Intervención del servicio médico).

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA

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

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

El pesaje se realizará siempre por la mañana a las 08:00 antes de comenzar la competición y tendrá una duración de 1 hora. Si después del tiempo oficial quedaran todavía luchadores por pesarse, el pesaje podrá excepcionalmente extenderse unos minutos hasta que todos los luchadores se hayan pesado. Cada categoría de peso deberá pesarse en una misma báscula.

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

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

ARTÍCULO 12.- SORTEO

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA
Los luchadores serán emparejados según el número de orden atribuido a cada uno de ellos (siguiendo las indicaciones del Artículo 8 en lo que refiere a los cabezas de serie y reparto en los grupos según la inscripción) por medio de un sorteo realizado el día antes de la competición.

El sorteo será público. A fin de evitar cualquier falseamiento, las fichas numeradas correspondientes al número de luchadores deberán ser depositadas en una urna, saco o similar con el fin de asegurar la transparencia del sorteo.

El delegado de equipo (o su substituto) participará en el sorteo en nombre de sus atletas, sacando la ficha con el número con el cual serán emparejados. Si el delegado o su substituto no estuviesen presente en el sorteo, será el Delegado Técnico de la FELODA quien los represente.

El número obtenido se apuntará inmediatamente en un cuadro situado a la vista del público, así como en la lista de salida y de pesaje.

Los árbitros presentes en el sorteo serán responsables de escribir los números asignados a cada luchador en las hojas de pesaje y de firmarlas. Las hojas de pesaje serán muestra y objeto en caso de protesta.

IMPORTANTE:
En el caso que, con ocasión del sorteo, el responsable del sorteo constatará un error de procedimiento reglamentario, antes mencionado, el sorteo de esta categoría seria 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 al pesaje o exceden el peso, sus oponentes ganarán en el combate que tenían asignado por forfeit o descalificación.

Los luchadores serán eliminados de la competición y clasificados en último lugar. En ningún caso se repetirá el sorteo.

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

ARTICULO 14.- EMPAREJAMIENTO

Los luchadores serán emparejados en el orden de los números sacados en el sorteo. Un documento protocolario que indique el horario de las pruebas y proporcione todas las precisiones útiles para el buen desarrollo de la competición será creado por el comité organizador.

De aplicación en competiciones internacionales de la UWW
En la mañana del segundo día de competición, los atletas clasificados para la repesca y las finales serán pesados una segunda vez.

Si un atleta (o más) ya clasificado para la repesca o para la final no diese el peso o no se presentase al pesaje, el atleta (o atletas) que hayan pasado con éxito el segundo pesaje pasará a la siguiente ronda dentro de su cuadro. *

*En el caso que ningún atleta pasase con éxito el segundo pesaje, la clasificación final del peso en cuestión se hará en base a la clasificación individual (ver Art. 8).

Los luchadores que no se presenten al pesaje del segundo día o tengan un peso excesivo serán elimanados de la competición y clasificados en último lugar, exceptuando a aquellos que se lesionaron en el primer día de competición.

De aplicación en los Campeonatos Nacionales tutelados por la FELODA
Los luchadores serán emparejados en el orden de los números sacados en el sorteo, excepto:

1. Los cabezas de serie que serán colocados en los primeros puestos de los dos cuadros
2. Las Federaciones Autonómicas que inscriban a más de un deportista en una misma categoría de peso, se les repartirá entre los cuadros 1 y 2 para que no se enfrenten en el primer encuentro.

ARTÍCULO 15.- ELIMINACION DE LA COMPETICION

- El luchador que pierde un combate será eliminado y clasificado en función de los puntos de clasificación obtenidos y acumulados, a excepción de los luchadores que hayan sido derrotados por los dos finalistas, los cuales participarán en la repesca.
- El luchador que no se presente al tapiz atendiendo a la llamada oficial, será eliminado y descalificado, a no ser que presente con anterioridad al combate el correspondiente parte médico y que haya informado a la oficina de competición. Su adversario ganará el combate.
- Un luchador que cometa una falta manifiesta contra el "fair-play" y el espíritu de la lucha total y universal en situación de trampa manifiesta, de falta grave o de brutalidad será descalificado de la competición y eliminado de la competición con el acuerdo del cuerpo arbitral. En este caso, no será clasificado.
- Si dos luchadores son descalificados por brutalidad en el mismo combate, serán eliminados y no clasificados, y el emparejamiento siguiente no será modificado. El luchador que debía enfrentarse al ganador de este combate en la siguiente ronda, será declarado automáticamente ganador.

- Si dos semifinalistas son descalificados por brutalidad durante un mismo combate, serán eliminados. Sus perdedores en cuartos de final competirán ahora en la semifinal y el grupo de repesca será modificado adecuadamente con respecto al resultado de este combate de semifinal. Si las semifinales son organizadas en la sesión de tarde, este combate será organizado al final de la sesión con el fin de dar un tiempo suficiente a que los atletas se preparen. Si fuesen organizadas el primer día de competición, un tiempo de 1 hora será ofrecido a los atletas para prepararse.
- Si una descalificación ocurriese en las finales para oro o bronce, los luchadores que les sucedían (dentro de su mismo cuadro) subirán ranking en la clasificación final.
- 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 remontarán en la clasificación, siendo terceros los dos quintos anteriores.
- Para cualquier tipo de incomparecencia o forfeit, el luchador en cuestión será colocado en la clasificación final en último lugar, sin número de clasificación.

Clasificación en caso de dopaje:

Si un luchador da positivo en el control de dopaje será descalificado y clasificado el último en la clasificación final, sin ranking y con una nota a pie “DSQ” al lado de su nombre.

Si uno de los dos finalistas es descalificado por doping, el luchador que ganará la medalla de plata será el vencedor de la medalla de bronce del mismo cuadro de repesca del sancionado.

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

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

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

CAPITULO 4

EL CUERPO ARBITRAL

ARTÍCULO 16.- COMPOSICION

En todas las competiciones, el equipo arbitral estará formado por:

- 1 jefe de tapiz
- 1 árbitro
- 1 juez

Tres oficiales, cuyas competencias y funciones son fijadas por la Normativa General del Colegio Nacional de Jueces-Árbitros de la FELODA.

En todos los Campeonatos bajo la tutela de la FELODA será designado un controlador de tapiz que realizará las funciones especificadas en el Artículo 22 “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).

Las decisiones se serán tomadas por mayoría de 2 contra 1 o unánime exceptuando la pasividad, la amonestación y el tocado, donde el Jefe de Tapiz deberá siempre estar de acuerdo.

ARTÍCULO 17- FUNCIONES COLECTIVAS

a) El equipo arbitral asegura todas las funciones previstas por el Reglamento de Competición de la FELODA y por las disposiciones particulares eventualmente fijadas por el Comité Organizador.
b) Su deber consiste en seguir cada combate con la mayor atención posible y juzgar las acciones de forma que el resultado que figure sobre el boletín de puntuación del juez refleje exactamente la fisonomía del combate.
c) El jefe de tapiz, el árbitro y el juez apreciarán las acciones técnicas 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 arbitral asumir todas las funciones de arbitraje y de juicio, atribuir los puntos y aplicar las sanciones previstas por las Reglas de Lucha.
e) La planilla o boletín de puntuación del juez y del jefe de tapiz sirve como acta fidedigna del desarrollo de un combate, estando anotadas en ella todas las técnicas efectuadas por los dos luchadores. Los puntos, las advertencias (0), las pasividades (P) y el tocado deberán anotarse con la mayor precisión y en el orden correspondiente a las diferentes fases del combate. Las planillas deberán ir firmadas, respectivamente, por el juez y el jefe del tapiz.
f) Si un combate no terminase con "tocado, el jefe de tapiz declarará el ganador del combate en base a las acciones y puntos técnicos acumulados por 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 arbitral deberán expresarse utilizando el vocabulario básico de la FELODA, estándoles prohibido hablar y comunicarse con cualquier persona exenta al combate, salvo entre ellos.
i) En el caso de reclamación o challenge realizada por el entrenador y confirmada por el luchador, el controlador de la FELODA y el jefe de tapiz visualizarán conjuntamente el video. Después de un intercambio de opiniones, el controlador de la FELODA anunciará la decisión sin consultar al cuerpo arbitral.

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:

- Polo negro de manga corta o larga con el logo de la UWW o de la FELODA
- Pantalones grises (sin dobladillo) con cinturón negro.
- Calcetines negros.
- Zapatillas deportivas negras.

Igualmente, no podrán llevar el nombre de ningún sponsor en el polo.

ARTICULO 19.- EL ARBITRO

a) El árbitro es responsable, en el tapiz, del buen desarrollo del combate, el cual debe dirigir según las Regla de Lucha.

b) Debe hacerse respetar por los participantes y ejercer sobre ellos plena autoridad, a fin de que obedezcan inmediatamente sus órdenes e instrucciones. Igualmente, 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 intervenir de manera irreflexiva o intempestiva. Su silbido inicia, interrumpe y termina el combate.

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

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 llevará sobre la muñeca izquierda un manguito de color rojo y sobre la muñeca derecha uno de color azul. Indicará con los dedos los puntos correspondientes al valor de cada técnica después de su ejecución, ya sea levantando el brazo derecho si es el luchador con el maillot azul el que obtiene los puntos, o bien levantando el brazo izquierdo si es el luchador de maillot rojo el que los ha merecido.

f) El árbitro no debe dudar nunca en:
- interrumpir el combate justo en el momento preciso.
- indicar si la técnica realizada al borde del tapiz es o no válida.
- señalar y declarar el "tocado" después de haber solicitado el acuerdo del jefe de tapiz. Para comprobar que un luchador ha estado verdaderamente "pegado" al tapiz con los dos hombros al mismo tiempo, el árbitro pronunciará mentalmente la palabra "tocado", levantando al mismo tiempo la mano para obtener el acuerdo del jefe del tapiz, golpeándolo y haciendo sonar el silbato una vez confirmado.

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 o en la posición de suelo
- en no estar demasiado cerca de los luchadores impidiendo la visión de los jueces y del público, y especialmente en una situación de tocado inminente.
- en evitar el descanso de los luchadores durante el combate, pretendiendo limpiarse, sonarse la nariz, atar los cordones del calzado o simular lesiones, etc... En este caso, deberá advertir al luchador. Si la situación se repitiese, deberá parar el combate y reclamar una amonestación (0) y (1) punto para su oponente.
- en moverse y cambiar de posición en el tapiz, y cuando sea necesario, tumbarse boca abajo inmediatamente para mejor observar un tocado inminente.
- en estimular la lucha sin necesidad de interrumpir la lucha, evitando igualmente la huida del tapiz.
- en estar preparado para tocar el silbato si los luchadores se acercan al borde del tapiz.
- en no interrumpir nunca el combate en la situación de puesta en peligro
- evitar y sancionar al luchador que agarre y retuerza los dedos de su oponente.

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 pedir siempre primero la opinión del juez y luego la del jefe del tapiz.
- proclamar el luchador vencedor final del combate, después de la confirmación 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 combate y proclamar la victoria por superioridad técnica. En esta situación, el árbitro deberá esperar el desarrollo completo de la acción, ataque y contraataque.

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

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

ARTÍCULO 20.- EL JUEZ

a) El juez asumirá todas las competencias previstas por las Reglas de Lucha.

b) Debe seguir muy atentamente el desarrollo del combate, sin distraerse en ningún momento, y atribuir los puntos de cada acción en colaboración con el árbitro o el jefe del tapiz. Ha de ofrecer su opinión en todas las situaciones.

c) Después de cada acción y, basándose en las valoraciones del árbitro (que compara con su propia apreciación) o con la del jefe de tapiz, anotará los puntos atribuidos a la acción técnica y lo mostrará al público 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 observase una acción que estimara oportuno comunicar al árbitro, deberá hacerlo levantando la paleta del color del luchador involucrado incluso si el árbitro no hubiese solicitado su opinión. En cualquier circunstancia, el juez notificará al árbitro toda anormalidad o irregularidad en el combate o en el comportamiento de los luchadores.

f) El juez debe además firmar la planilla en el momento de recibirla y anotar el resultado del combate, tachando de manera clara el nombre del vencido.

g) Las decisiones del juez y del árbitro son válidas y definitivas, sin necesidad de intervención del jefe de tapiz, si son idénticas, exceptuando la proclamación de la victoria por superioridad técnica y el tocado, para la cual la confirmación del jefe de tapiz es obligatoria.

h) La planilla o boletín de puntuación del juez ha de mostrar el tiempo exacto de finalización del combate.

i) A fin de facilitarle una mejor visión del combate, el juez está autorizado a desplazarse a lo largo del lado del tapiz en que se encuentra.

j) Debe indicar también, subrayando, la última acción anotada, ya que ésta podrá determinar el ganador del combate.

k) La advertencia por abandono del tapiz, técnica ilegal, lucha negativa o brutalidad serán señaladas con una "O" en la columna del luchador que comete la falta.

l) La pasividad que dé lugar al Período de Actividad en la lucha libre será anotada en el boletín de puntuación con una “P” y la primera amonestación verbal con una “V”.

ARTÍCULO 21.- EL JEFE DE TAPIZ

a) El jefe de tapiz, cuyas funciones serán preponderantes, deberá atender a todas las obligaciones previstas en las Reglas de Lucha.

b) Coordina la labor del árbitro y la del juez.

c) Debe seguir atentamente el desarrollo del combate sin dejarse distraer y apreciar en función de las reglas, el comportamiento de las acciones de los miembros del equipo arbitral.

d) En caso de desacuerdo entre el juez y el árbitro, tiene la obligación de decidir y determinar el valor de las acciones y en su caso, confirmar el tocado.

e) En ningún caso será el primero en mostrar la puntuación después de una acción técnica. Esperará siempre a la valoración del juez y el árbitro. No tiene derecho a influir en la decisión de estos.

f) El jefe de tapiz deberá siempre confirmar el tocado, al igual que las pasividades y amonestaciones.

g) En caso de infracción o error flagrante, tiene derecho a interrumpir el combate y preguntar las razones que han motivado las decisiones del árbitro y del juez. Después de consultar brevemente al juez y al árbitro, podrá rectificar y corregir la decisión siempre y cuando obtenga mayoría de opiniones (dos votos contra uno).

h) En caso de challenge o reclamación, el jefe de tapiz deberá esperar a que la acción sea completada y la lucha se encuentre en posición neutra antes de detener el combate. La secuencia de la acción en cuestión será visualizada de forma simultánea por el controlador y jefe de tapiz. Después de la revisión del video, el controlador de la competición ofrecerá su valoración. Su decisión será considerada como final y no podrá ser revocada.

   Si la decisión del controlador confirma la valoración inicial del cuerpo arbitral, se denegará el derecho a challenges adicionales al luchador que lo hubiera reclamado.

ARTÍCULO 22.- EL CONTROLADOR

En todos los Campeonatos de España, Copas de España y demás Campeonatos o Torneos organizados por la FELODA, un miembro del cuerpo arbitral o el árbitro de la máxima categoría será elegido para desarrollar las funciones del controlador. El controlador designará 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 junto con el controlador.

El controlador no podrá en ningún caso intervenir en la dirección del combate y estará asesorado por un jurado. Para cada campeonato, el Presidente de la FELODA podrá designar a un jurado o Mesa de Expertos compuesto de 2 ó 3 personas (Controlador, Instructores Arbítrales, Directores o Seleccionadores). Este jurado se situará 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 controlar que todos los procedimientos de arbitraje vayan de acuerdo con las normas de lucha. El controlador podrá pedir a recurrir a la revisión del vídeo si detectara un error flagrante.

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

Si el cuerpo arbitral o el controlador cometieran un error notorio en la aplicación de sus deberes, podrán ser sancionados por la Mesa de la FELODA, pero ningún otro recurso o protesta será admisible.

ARTÍCULO 23.- SANCIONES CONTRA EL EQUIPO ARBITRAL

De aplicación en las competiciones internacionales de la UWW

El Bureau de la UWW, que constituye el jurado supremo, 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:

- Amonestar verbalmente
- Retirarle de la competición.
- Relegar a una categoría inferior.
- Suspender temporalmente.
- Exclusión definitiva del arbitraje.

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

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

CAPITULO 5

EL COMBATE

ARTÍCULO 24.- DURACION DE LOS COMBATES

Para todas las competiciones, los paneles de cronometraje contarán el tiempo en sentido decreciente de 6 a 0 minutos (de 4 a 0 para escolares y cadetes).
La duración de los combates está fijada de la siguiente manera:

Para Escolares, Cadetes y Veteranos: 2 períodos de 2 minutos

Para Sénior, Júnior y U23: 2 períodos de 3 minutos.

El vencedor será aquel luchador que acumule más puntos entre los dos períodos. Una diferencia igual o mayor de 8 puntos en grecorromana y 10 puntos en lucha libre o femenina dan lugar a una victoria por superioridad. El "tocado" detiene automáticamente el combate y define al vencedor sin importar en el periodo en que se produce.

En la lucha libre masculina y femenina, la duración de un período es de 3 minutos. Si se diera el caso de llegar al minuto 2:00 con 0-0 en el marcador, el árbitro deberá parar el combate y designar al luchador más pasivo.

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 **20 minutos** de tiempo para recuperarse desde el final del combate precedente.

Sin embargo, un tiempo de tolerancia será concedido a todo luchador de la forma siguiente:
- Se realizarán tres llamadas con 30 segundos de intervalo entre cada una. Si después de la tercera llamada el luchador no se presentará, será eliminado y clasificado el último y sin puntos ni posición.
- 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, semifinales y finales, al principio de la competición de cada categoría de peso.

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

ARTÍCULO 27.- COMIENZO

Respondiendo a la llamada, cada luchador deberá colocarse en la esquina del tapiz marcada 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 y que no estén en estado de sudoración.
Los luchadores se saludan, se dan la mano y a una orden del árbitro (silbido), comienza el combate.

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 deberá interrumpir la lucha. En el momento de la interrupción del combate y en los descansos, los luchadores deberán mantenerse de pie en el rincón que les ha sido asignado. Podrán 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, el cual ordenará finalizar 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 la 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 ha 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.
f) En caso de lesión con sangrado, el árbitro deberá parar el combate para permitir la entrada del equipo médico. En el momento en el que el doctor entre en el tapiz, un cronómetro empezará a contar el tiempo de lesión. Un tiempo máximo de 4 minutos en total, incluyendo todas las interrupciones para parar el sangrado, será otorgado al luchador. Si el tiempo de lesión excediera los 4 minutos, el Jefe de Tapiz se verá obligado a finalizar el combate. En este caso, el luchador en cuestión perderá el combate y su oponente lo ganará por lesión. Si el combate finaliza así, el cronómetro será puesto a cero para el siguiente combate.
g) Después de la intervención del equipo médico, el combate se reanudará en la posición en la que el combate fue interrumpido.

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, por superioridad técnica o bien por haber finalización del tiempo reglamentario con una diferencia de puntos en el marcador.

Cuando algún luchador alcanza una diferencia de 8 puntos en grecorromana o 10 puntos en lucha libre o femenina, gana el combate por superioridad técnica. El árbitro deberá esperar al final de la acción: ataque, contraataque o tocado antes de parar el combate.

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

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

Como regla general, cuando la lucha sea interrumpida en posición de pie o en el suelo, ésta recomenzará de pie en el centro del tapiz.
El combate ha de ser interrumpido y reanudado en el centro del tapiz, igualmente de pie, en los casos siguientes:

a) Si un pie, en su totalidad, sale y pisa la superficie de protección.
b) Si los luchadores, en la ejecución de una acción, penetran con tres o cuatro pies en la zona de pasividad sin ejecutar la técnica y permanecen allí.
c) Siempre que el luchador de abajo en la lucha en el suelo toque la zona de protección con la cabeza.

La lucha recomenzará obligatoriamente en el suelo después de cualquier acción ilegal ocurrida en la lucha en tierra, tales como huida de presa, huida de tapiz o en caso de falta o lesión del luchador atacado.
Si la acción ilegal ocurre en la lucha de pie, el combate será reanudado de pie.

Para proteger al luchador atacante, si este levanta a su oponente desde el suelo durante la lucha en suelo y el luchador atacado impide el ataque a través de una acción ilegal, el árbitro penalizará al luchador en falta con una amonestación y 2 puntos en contra, independientemente si el atacante ha tenido éxito o no en su intento. Si el luchador atacante tiene éxito en la proyección de su técnica, también se marcarán los puntos de la acción.

Cuando el entrenador pida la revisión del video, el jefe de tapiz deberá interrumpir el combate una vez que la acción esté finalizada y haya vuelto a una posición neutra.

ARTÍCULO 31.- CLASE DE VICTORIAS

Un combate puede ser ganado de la siguiente manera:

a) Por "tocado".
b) Por lesión, abandono o forfait, descalificación del adversario.

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

c) Por superioridad técnica.
d) Por puntos (ganando por más de 1 punto en el cómputo global de los 2 períodos)

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:

- El valor de los puntos técnicos
- El menor número de amonestaciones.
- El último punto técnico.

Aquel luchador que reciba tres amonestaciones a lo largo del combate será descalificado. La 3ª amonestación deberá ser dada de manera unánime por el equipo arbitral.

Una reclamación o challenge por una amonestación deberá ser siempre aceptada

ARTÍCULO 32.- EL ENTRENADOR

Durante el combate el entrenador puede quedarse al pie del pódium.

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

Al entrenador le está terminantemente prohibido influenciar las decisiones arbitrales o insultar al equipo arbitral, solo tiene derecho a dirigirse a su luchador. El entrenador podrá dar agua a su luchador durante la pausa del combate. Ninguna otra substancia podrá ser ofrecida al luchador durante la pausa. Es obligación del entrenador secar al luchador en la pausa.

En caso de no respetar estas prohibiciones, el árbitro está obligado de mostrar al entrenador una tarjeta amarilla (aviso) y en caso de persistir, el jefe de tapiz presentará una tarjeta roja (eliminación). El jefe de tapiz puede igualmente sacar la tarjeta amarilla.

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. El jefe de tapiz anotará en el boletín de puntuación los detalles relativo a las tarjetas mostradas al entrenador. 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.

Si un entrenador recibiera 2 tarjetas amarillas durante una competición (no necesariamente durante el mismo combate), será igualmente eliminado de la competición sin posibilidad de cumplir con sus obligaciones. Una tarjeta roja implica la retirada automática de la acreditación para la competición.

Un máximo de dos personas podrá acompañar al luchador al borde del tapiz. Si un equipo tuviese un doctor en su equipo, éste podrá ocupar la plaza del segundo acompañante en caso de asistencia al luchador.

Un entrenador no podrá participar como árbitro durante la misma competición. Adicionalmente, un entrenador en activo no podrá nunca obtener la categoría 1S de arbitraje.

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

ARTÍCULO 33.- LA RECLAMACION o CHALLENGE

La reclamación o Challenge es la acción mediante la cual se permite al entrenador, en nombre del luchador, parar el combate y pedir al cuerpo arbitral la revisión de una acción técnica por medio del uso del vídeo, en caso de desacuerdo con la puntuación otorgada por el equipo arbitral. Esta posibilidad sólo se ofrece en las competiciones en las que el control de vídeo esté formalmente establecido por la UWW, la FELODA o el Comité Organizador.

El entrenador debe solicitar el challenge tirando sobre el tapiz una esponja de color o mediante un medio electrónico colocado en su esquina para tal efecto, inmediatamente después que el cuerpo arbitral haya otorgado los puntos a la situación controvertida. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión del entrenador, devolverá la esponja inmediatamente al entrenador y el combate podrá continuar.

Si por algún motivo técnico no se pudiera visualizar correctamente la acción en cuestión, se mantendrá como válida la decisión inicial del cuerpo arbitral.

Puntos específicos

Cada luchador tiene derecho a un (1) challenge por combate. Si después de revisar el vídeo el controlador modifica la decisión del cuerpo arbitral, entonces el challenge podrá ser utilizada de nuevo durante el combate. Si el controlador confirma la decisión, el luchador pierde el challenge y su oponente recibirá un (1) punto técnico.

El jefe de tapiz parará el combate para examinar el vídeo tan pronto como la acción en el tapiz haya sido complemente ejecutada y se haya vuelto a una posición neutra.

El jefe de tapiz no podrá rechazar una petición de challenge por sí mismo. Solamente el delegado internacional o controlador de la FELODA tiene potestad para rechazar un challenge.

Ningún challenge puede ser solicitado contra una pasividad o un tocado, entendiendo que el tocado haya sido ya confirmado y declarado por el jefe de tapiz (a no ser que venga precedido de una técnica ilegal). Para la lucha libre o femenina, si se diese el caso que quedando menos de 30 segundos para el final del combate el cuerpo arbitral estuviese de acuerdo en declarar de forma unánime una pasividad, en lugar de la pasividad deberá declararse una amonestación “0” por huida de presa y 1 punto al oponente. Si este punto de la huida cambiase el resultado final del combate de un vencedor al otro, se podrá reclamar challenge.

Del mismo modo, ningún challenge puede ser solicitado después del final del tiempo reglamentario, excepto si los puntos se hubiesen añadido al marcador después de sonar el silbato del árbitro. El entrenador tendrá 5 segundos para reclamar a partir del momento en que el marcador sea actualizado.

El entrenador que solicite la reclamación deberá hacerlo desde su silla, sin necesidad de pisar el tapiz o acercarse a la juez o la mesa del jefe de tapiz.

La decisión del controlador será final y definitiva, no pudiéndose solicitar una “contra reclamación”.

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

ARTICULO 34.- CLASIFICACION POR EQUIPOS EN COMPETICIONES INDIVIDUALES

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

PLAZA	PUNTOS	**PLAZA**	PUNTOS
1º	25	**5º**	10
2º	20	**7º**	8
3º	15	**8º**	6
3º	15	**9º**	4
5º	10	**10º**	2

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

En el caso que un atleta sea descalificado y el ranking final solo tuviera un luchador en el 5º puesto, el luchador en el puesto 6º recibiría 9 puntos.

Esta tabla también será utilizada en caso de competición con sistema de Torneo Nórdico. El atleta clasificado en 4º lugar recibirá 12 puntos y el clasificado el 6º, recibirá 9 puntos. En caso de empate, el equipo primer clasificado será aquel que tenga más primeras plazas, más segundas, más terceras plazas, etc.....

Si un país o en su caso, un equipo o federación territorial, participase con más de un atleta en una misma categoría de peso, los puntos de clasificación serán dados solamente al atleta del país mejor clasificado. Los puntos de clasificación por equipos se mantendrán igual:

1er lugar	ESP	25 puntos
2º lugar	ESP	~~20 puntos~~
3er lugar	ITA	15 puntos
3er lugar	FRA	15 puntos

…

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

Principio general

El equipo ganador recibirá 1 punto y el perdedor 0 puntos.

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

Si más dos equipos estuviesen empatados a puntos, la clasificación final se haría siguiendo los criterios siguientes:

- El mayor número de puntos de clasificación
- El mayor número de victorias por tocado
- El mayor número de victorias de combate por superioridad
- El mayor número de puntos técnicos obtenidos durante toda la competición

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

- El menor número de puntos perdidos durante toda la competición
- El número de sorteo más bajo

Ningún combate directo adicional será organizado para eliminar el empate a puntos cuando haya más de 2 equipos empatados.

En el caso de empate entre dos equipos (mismo número de victorias 5-5), el vencedor será determinado siguiendo sucesivamente los siguientes criterios:

- El mayor número de puntos de clasificación
- El mayor número de victorias por tocado
- El mayor número de victorias por superioridad técnica
- El mayor número de puntos técnicos conseguidos
- El menor número de puntos técnicos perdidos
- El resultado del último combate

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

CAPITULO 6

PUNTOS DE ACCION Y DE TECNICA

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

Con el fin de promover las acciones de riesgo, cuando un luchador realice una tentativa de técnica y termine en el suelo debajo de su oponente y controlado por él sin que éste haya realizado contraataque alguno, el árbitro parará el combate sin otorgar puntos al luchador que quedara arriba (presa fallada). La lucha 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 lleva activamente su adversario al suelo, recibirá los puntos correspondientes a la acción.

Si en la ejecución de una técnica el luchador atacante quedara instantáneamente en peligro, pero inmediatamente después saliera de esta posición logrando terminar su movimiento, será solamente el luchador atacante el que reciba los puntos al haber terminado la acción de una técnica que tenía riesgos. Sin embargo, si el atacante es bloqueado y controlado por un contraataque de su adversario, es evidente que es este último el que se llevará los puntos.

El luchador atacado, sobre el cual una técnica haya sido iniciada, solamente podrá obtener puntos si:

a) Ha llevado a su oponente (luchador atacante) al suelo.
b) Si ha encadenado la acción dentro de una continuidad.
c) Si consigue controlar al luchador atacante en posición de peligro por medio de un bloqueo, es decir, en una posición considerada como terminada.
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 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) Si un luchador es derribado y llevado a la posición de peligro como consecuencia de una acción de su adversario, el atacante recibirá 4 o 5 puntos.
g) La rotación de un hombro al otro con o sin ayuda de los codos en puente será considerada como una sola acción.
h) Una técnica no podrá ser considerada como una nueva acción mientras la lucha no vuelva a una posición neutra.

El árbitro indicará los puntos. Si el juez está de acuerdo, levanta la paleta del color y valor en cuestión (1, 2, 4 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. Al jefe de tapiz no le está permitido dar una puntuación diferente, a menos que llame a los árbitros para una consulta y obtenga la mayoría.

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

En el caso que un tocado se produzca al final del tiempo reglamentario, sólo el sonido del gong (y no el silbato del árbitro) es válido. La técnica debe ser ejecutada en su totalidad –incluyendo la caída- antes del sonido del gong para poder ser valorada.
Al final del periodo, una técnica será válida si se completa 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 90º 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 que defiende se pone "en puente" para no ser tocado.
b) El luchador que defiende, con la espalda hacia el tapiz, se apoya en uno de los codos o en ambos.
c) El luchador tiene un hombro en contacto con el tapiz y sobrepasa la línea vertical de 90º con el otro hombro (ángulo agudo).
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 90º con el pecho y el vientre vuelto hacia el tapiz.

Si la espalda del luchador forma un ángulo de 90º con el tapiz, esta posición no podrá calificarse como "posición de peligro" (punto neutro).

ARTÍCULO 38.- MARCAJE DE LOS PUNTOS

El Jefe de Tapiz y el Juez anotarán sobre la planilla o boletín de puntuación los puntos obtenidos por las acciones realizadas por los luchadores a medida que van sucediendo durante el combate.

Los puntos de la acción que lleven al "tocado" serán rodeados por un círculo.

Las amonestaciones por huida del tapiz, huida de presa, técnica ilegal y brutalidad serán señaladas con un (0). Después de cada penalización (0), el adversario recibirá obligatoriamente 1 puntos.

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" a toda acción o técnica en la lucha en pie que haga perder al adversario totalmente el contacto con el suelo y le haga realizar una curva muy amplia en el aire llevándole al suelo en posición de peligro directa e inmediata.

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

Se considera igualmente técnica de gran amplitud a cualquier técnica de arrancada o levantada desde el suelo que haga perder al adversario totalmente el contacto con el suelo y le haga realizar una curva muy amplia en el aire llevándole al suelo de cara o pecho (4 puntos) o en puesta en peligro (5 puntos).

ARTICULO 40.- VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y TECNICAS

1 punto:

- Al luchador cuyo adversario introduzca enteramente un pie dentro de la superficie de protección (solamente en la lucha en pie) sin llegar a ejecutar una acción.

Cuando el **luchador atacante** es el primero en entrar con un pie en la zona de protección durante la ejecución de una técnica, puede ocurrir lo siguiente:

- que complete con éxito la acción de manera continua. El árbitro le adjudicará los puntos por su acción - 1, 2, 4 o 5 puntos.
- que no pueda completar la técnica con éxito. El árbitro adjudicará 1 punto a su oponente por salir del tapiz.
- que levante completamente a su oponente del suelo y teniéndole totalmente controlado salga del tapiz sin completar la acción. El árbitro detendrá el combate y no penalizará al atacante por salir del tapiz.

NB: Cuando un luchador empuja deliberadamente a su oponente en el área de protección sin acción significativa no recibirá 1 punto. Si lo hace por segunda vez será penalizado con amonestación (O) y 1 punto para su oponente.

- Todas las paradas de combate por lesión sin hemorragia o sin una lesión clara y visible son penalizadas con un punto para el adversario.
- En una reclamación o challenge, cuando después de la revisión del vídeo se confirmen los puntos iniciales, el luchador que reclama pierde un punto.
- Al adversario, si un luchador después de haber sido declarado pasivo en la lucha libre mas/fem no logra puntuar durante los 30 segundos del período de actividad.
- Al luchador que estando controlado en el suelo consigue colocarse detrás del atacante en un reverso.
- Al luchador atacante cuyo adversario huya de una presa, del tapiz o realice una técnica ilegal o acto de brutalidad (en lucha libre).
- Al luchador atacante cuyo adversario comete una acción ilegal independientemente si impide o no la ejecución de la técnica o finalización de un tocado (en lucha libre).
- Al luchador cuyo oponente, ya sea el luchador de arriba o de abajo, se niega a colocarse correctamente en la posición de contacto ordenado de suelo.
- Al luchador declarado pasivo (sólo la primera y segunda pasividad) en la lucha Grecorromana.

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 o 2 rodillas y un brazo o la cabeza).

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

- Al luchador que realice una técnica correcta de pie y proyecte a su oponente al suelo cayendo éste de lado o de pecho con un mínimo de tres puntos de contacto. El luchador atacado deberá perder el control durante la ejecución de la técnica.
- Al luchador que efectúa una técnica correcta en el suelo llevando a su adversario a una posición de peligro o tocado inmediato. Incluso cuando el oponente pasa con uno o dos brazos extendidos.
- Al luchador atacante cuyo adversario rueda sobre sus espaldas.
- Al luchador que bloquee a su adversario con la espalda contra el suelo, después de haber intentado su adversario una técnica de pie.
- Al luchador atacante cuyo adversario huya de una presa, del tapiz o realice una técnica ilegal o acto de brutalidad (en lucha grecorromana).
- Al luchador que huye de una presa hacia fuera del tapiz y cae en posición de peligro.
- Al luchador atacante cuyo adversario comete una acción ilegal independientemente si impide o no la ejecución de la técnica o un tocado (en lucha grecorromana).
- Al luchador que huye del tapiz en posición de peligro.

4 puntos:

- Al luchador que efectuando una técnica de pie pone a su adversario en peligro por proyección directa de pequeña amplitud.
- Para cualquier técnica de arrancada o levantada ejecutada con poca 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 no lleve a su adversario a una posición de puesta en peligro directa e inmediata.

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

NOTA: Si en la ejecución de una técnica, el luchador atacado sigue en contacto con el tapiz con una mano, pero cae inmediatamente en "puesta en peligro", el luchador atacante recibirá igualmente 4 puntos.

5 puntos:

- Aquellas técnicas ejecutadas en posición de pie y con gran amplitud, que lleven al luchador atacado a una 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 con gran amplitud le proyecta a este último directamente en peligro.

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 será notificada y subida al marcador.

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 después de una consulta o una reclamación.

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

El juez y el jefe de tapiz deben manifestarse por medio de paletas o un marcador electrónico. Éstas van pintadas de colores diferentes, azul, rojo y blanco, es decir:

- Una blanca.
- 5 rojas, de las cuales, 4 numeradas: 1, 2, 4, 5 para indicar los puntos, y una no numerada destinada a las pasividades y amonestaciones.
- 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 y que no dé lugar a dudas.

En caso de desacuerdo, la decisión final será tomada por el jefe de tapiz. Esta decisión ha de resolver la divergencia de opiniones entre el juez y el árbitro, obligando al jefe de tapiz a pronunciarse por una u otra de las decisiones formuladas.

Si el combate dura hasta el final del tiempo reglamentario, el boletín de puntuación del jefe de tapiz será tomado en consideración a la hora de designar el vencedor. El marcador deberá estar conforme a este boletín. Si entre el boletín del juez y la del jefe del tapiz hubiera una diferencia puntos, solamente será tomada en cuenta la planilla del jefe de tapiz.

ARTÍCULO 42.- CUADRO DE DECISIONES

El juez y el árbitro atribuirán los puntos, advertencias y/o pasividades como se indica en el cuadro. En cada una de las hipótesis adelantadas, el resultado sería el siguiente:

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

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.	
4.R.	4.R.	-----	4.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 árbitro 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.	
4.R.	2.R.	2.R.	2.R.	
1.R.	4.A.	4.A.	4.A.	

En caso de error flagrante, el jefe de tapiz llamará al árbitro y juez a consulta para aclarar la situación.

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

CAPITULO 7

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 (debe ser certificada por el médico oficial de la competición)
- Forfait (incomparecencia)
  - Si un atleta no se presenta al tapiz.
  - Si un atleta no se presenta al pesaje o no da el peso
- Descalificación
- 3 amonestaciones “O” contra las reglas.
- Falta a las piernas (en grecorromana)

4 puntos para el vencedor y 0 puntos para el perdedor en caso de:
- Victoria por superioridad técnica (8 puntos de diferencia en grecorromana y 10 en lucha libre y femenina) y que el perdedor no haya marcado ningún punto técnico.

4 puntos para el vencedor y 1 punto para el perdedor en caso de:
- Victoria por superioridad técnica (8 puntos de diferencia en grecorromana y 10 en lucha libre y femenina) y que el perdedor ha marcado puntos.

3 puntos para el vencedor y 0 para el perdedor:
- Cuando al final del tiempo reglamentario el luchador gana por puntos y el perdedor no marca ningún punto técnico.

3 puntos para el vencedor y 1 punto para el perdedor:
- Cuando al final del tiempo reglamentario el luchador gana por puntos 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.
- Cuando los dos luchadores se lesionan en el mismo combate.
- Cuando los dos luchadores son eliminados por incomparecencia o forfait.

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

ARTÍCULO 44.- EL TOCADO

El tocado detendrá automáticamente el combate independientemente del periodo en el que se produzca.
Se considera tocado ("touche") al luchador mantenido por su adversario 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 naranja, 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 una 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 un tocado pueda ser apreciado y reconocido debe producirse con claridad, es decir, los dos hombros del luchador en cuestión deben estar pegados simultáneamente durante el breve espacio de tiempo señalado en el primer párrafo. En cualquier caso, el árbitro no golpeará el tapiz con la mano 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.

ARTÍCULO 45.- SUPERIORIDAD TECNICA

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

- hay una diferencia de 8 puntos en la lucha grecorromana y 10 puntos en libre o femenina.

El combate no podrá ser interrumpido para atribuir la victoria por superioridad técnica si la acción técnica no ha sido completada (ataque o contraataque inmediato) (ver artículo 29).

El jefe de tapiz señala al árbitro cuando es constatada la diferencia de 8 ó 10 puntos. Después de consultar con el cuerpo arbitral, el árbitro proclama al vencedor del combate.

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

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 contraataques.

Si gracias a la buena defensa del luchador atacado, el luchador atacante es incapaz de realizar una acción, el árbitro, después de un período razonable, interrumpirá el combate y hará continuar la lucha de pie.

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

Está prohibido que el luchador de arriba pare la pelea saltando sobre su adversario. Si ocurriera, el árbitro deberá amonestar verbalmente al luchador la primera vez. La segunda vez, con una amonestación “0” y 1 punto para su oponente. La lucha se recomenzará de pie.

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

Posición ordenada en suelo:

La posición inicial de los dos luchadores antes que árbitro pite el inicio es la siguiente: el luchador de abajo debe colocarse boca abajo y con el pecho y pelvis pegadas al tapiz en el mismo centro del tapiz. Los brazos estirados y abiertos hacia delante y las piernas abiertas y hacia atrás. Ni las piernas ni los brazos podrán ser cruzados. Tanto las manos como los pies deberán tocar el tapiz. No podrá bloquear al luchador de arriba. El luchador de arriba se colocará lateralmente al luchador de abajo y de rodillas (las dos), **colocando inmediatamente** ambas manos sobre los omoplatos de su oponente.

Una vez que el árbitro pite, el luchador de abajo podrá defenderse de acuerdo a las reglas. Está estrictamente prohibido saltar hacia adelante o escapar del atacante, defenderse cerrando los brazos o bloqueando con el codo y las piernas el agarre del oponente. Igualmente está prohibido el uso activo de las piernas para la defensa. Sí que le estará permitido levantarse una vez que el árbitro haya pitado.

ARTÍCULO 47.- LA ZONA DE PASIVIDAD

La zona naranja o zona de pasividad tiene como objetivo detectar al luchador pasivo, hacer desaparecer la lucha sistemática al borde del tapiz, así como las salidas injustificadas del área de combate.

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

Toda técnica o acción iniciada en el área central de lucha y terminada en la zona de pasividad es válida, incluyendo la posición de peligro, el contraataque y el "tocado".

Toda técnica o contraataque iniciada de pie sobre la superficie central del tapiz es válida, sea cual sea el lugar en el que termine (zona de lucha, zona de pasividad o superficie de protección). Sin embargo, en la superficie de protección el combate deberá ser interrumpido y los luchadores devueltos al punto central del tapiz en posición de pie, adjudicándose los puntos 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 que una acción terminase con el luchador atacante en posición de auto-tocado en la superficie de protección, el combate será interrumpido y su adversario recibirá 2 puntos. El combate se reanuda en el centro, en posición de pie.

En la ejecución de técnicas iniciadas en la superficie central, los luchadores podrán pasar a la zona de pasividad con tres o cuatro pies allí ejecutar acciones y técnicas en todas las direcciones, a condición de no interrumpir su ejecución (empujón, bloqueo, tirón, basculación). Si los luchadores detienen su acción en la zona de pasividad y permanecen inactivos, el árbitro interrumpirá el combate y mandará a los luchadores al punto central, donde la lucha se reiniciará en la posición de pie.

Cuando el luchador atacado pone un pie en la superficie de protección, pero el luchador atacante ejecuta la técnica en continuidad, la técnica será válida. Si el atacante no ejecuta ninguna técnica, el árbitro hará interrumpir el combate y aplicará las reglas.

Igualmente, cuando el luchador atacante sea el primero en entrar en la zona de protección con un pie durante la ejecución de una técnica, puede ocurrir lo siguiente:

- que complete con éxito la acción de manera continua. El árbitro le adjudicará los puntos de su acción - 1, 2, 4 o 5 puntos.
- que no pueda completar la técnica con éxito. El árbitro adjudicará 1 punto a su oponente por haber salido del tapiz.
- que levante a su oponente y teniéndolo totalmente controlado salga del tapiz y no complete la acción. El árbitro detendrá el combate y no penalizará al atacante por salir del tapiz.

En el momento en que un luchador pone un pie en la zona de pasividad, 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 contraataque iniciado en la zona de pasividad es válida, incluso si ha sido finalizada en la superficie de protección.

Todas las acciones en el suelo iniciadas en la zona de pasividad y ejecutadas en la superficie de protección serán válidas. Una vez terminadas, el combate será interrumpido y reanudado en el centro del tapiz de pie.

En la lucha en el suelo, el luchador atacante podrá continuar su acción incluso si, manteniendo el contacto con su oponente, saliera del tapiz. Siempre y cuando el luchador atacado esté con los hombros y cabeza dentro del tapiz. En este caso particular, hasta cuatro piernas podrán estar fuera del tapiz.

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

ARTÍCULO 48.- REGLAS DE APLICACIÓN CONTRA LA PASIVIDAD

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.

Cuando el cuerpo arbitral coincida en la apreciación de bloqueo de la lucha por parte de un luchador, de agarre de dedos, de rehuir el contacto con su adversario y/o de manera general, eluda la lucha, el árbitro central deberá apercibir al luchador en cuestión.

1. La primera infracción vendrá acompañada de una amonestación verbal (V): "Atención".

2. La segunda vez, parará el combate brevemente para designar al luchador culpable o pasivo (P) y se iniciará un período de castigo de 30 segundos contra el luchador.

   En el marcador se iluminará una luz en el lado correspondiente al luchador amonestado. Esta luz indicará a los luchadores, entrenadores y público en general que un "período de actividad" acaba de comenzar.

El árbitro no parará nunca el combate si hubiese una acción técnica en desarrollo, sino que esperará unos segundos a la finalización de la acción. Este criterio también será aplicable al final de los 30 segundos.
Si durante los 30 segundos algún luchador realizara una acción técnica, los puntos subirían al marcador y ningún luchador será penalizado ni el combate interrumpido.
Si terminasen los 30 segundos sin ningún punto técnico de cualquier luchador, el luchador que no fue designado como pasivo recibirá 1 punto sin necesidad de parar el combate.

Si después del minuto 2:00 ningún luchador llega a conseguir un solo punto, el árbitro deberá obligatoriamente parar el combate y designar un luchador pasivo (el procedimiento a seguir a partir de aquí es el descrito en el punto 2)

Después del minuto 2:30 o 5:30 no se podrá penalizar a un luchador por pasividad, aunque sí por huida de presa o por falta. Esta decisión podrá ser reclamada por challenge.

Si un luchador inicia su acción algunos segundos antes del minuto 2:00 con un marcador 0:0, el árbitro no interrumpirá el combate y permitirá que el luchador finalice la acción. Si el intento termina con puntos el combate continuará sin interrupción. Si la acción no termina con puntos el árbitro detendrá el combate e iniciará un período de actividad contra el luchador pasivo.

Para escolares y cadetes (periodos de 2:00 minutos) el periodo de actividad se aplicará después de 1 minuto si el marcador va 0-0.

Procedimiento para la penalización de la inactividad en Lucha Grecorromana

La Lucha Activa se define por la búsqueda constante de contacto con el oponente, por agarres cortos entre los dos luchadores y por la intención final de atacar y proyectar al oponente.

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

Si sólo uno de los dos luchadores desarrolla y aplica en exclusiva la Lucha Activa, éste será premiado por el equipo arbitral. Su oponente será el luchador pasivo y el procedimiento de pasividad será aplicado.

Los indicadores que pueden ayudar al árbitro a identificar al luchador activo son:

- Avanzar hacia delante dominando el centro del tapiz.
- Meter brazos por dentro o coger controles para desequilibrar.
- Coger agarres de brazos.
- Intentar proyectar.
- Mantener una posición vertical, cabeza alta.

El procedimiento para aplicar la pasividad será el siguiente:

- **1ª pasividad del combate** (sin importar sobre qué luchador) → se para el combate, el luchador activo recibe 1 punto y puede elegir si quiere continuar la lucha en la posición de pie o de suelo ordenado.
- **2ª pasividad del combate** (sin importar sobre qué luchador) → se para el combate, el luchador activo recibe 1 punto y puede elegir si quiere continuar la lucha en la posición de pie o de suelo ordenado.
- **3ª pasividad y siguientes** (sin importar sobre qué luchador) → se para el combate y el luchador activo puede elegir si quiere continuar en posición de pie o de suelo ordenado. El luchador activo NO recibirá ningún punto.

Hay 3 escenarios donde el equipo arbitral necesitará estimular la lucha con una pasividad:

- Marcador 0-0 a los 2:00 minutos
- Empate en el marcador y un luchador es claramente más activo
- Un luchador va con ventaja en el marcador y su oponente actúa muy defensivamente.

Un luchador que ha conseguido puntos en la lucha de pie no debería ser penalizado por pasividad. Sin embargo, si este mismo luchador se mantiene inactivo durante un tiempo y su oponente también tiene puntos o es claramente más activo, podrá ser penalizado con la pasividad.

El criterio para identificar al luchador pasivo:

- Esquivar ataques sin realizar contraataques
- Agarrar las muñecas del oponente sin realizar ataque alguno
- Atacar sin tener contacto con el adversario
- Amagar ataques sin moverse de la posición inicial
- Fingir ataques
- Huir del ataque y mantenerse en la zona de pasividad
- No ser capaz de controlar el centro del tapiz
- Mantener a su oponente en la zona de pasividad
- No coger un control aun teniendo la posibilidad.
- Lucha defensiva

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

Aclaración:

Toda pasividad deberá ser siempre confirmada por el jefe de tapiz. Si en la aplicación de la pasividad se realizará un error grave, el jefe de tapiz está obligado a intervenir y corregir el error.

Si un luchador bloquea, mantiene la cabeza baja contra el pecho de su oponente, agarra los dedos o en general evita la lucha abierta en la posición de pie (pecho contra pecho), el árbitro declarará a este luchador como pasivo.

La Lucha Negativa es descrita como toda acción potencialmente peligrosa para el oponente o contraria al principio básico de proporcionar una lucha ofensiva y espectacular (bloqueo de manos y dedos, evitar el contacto…).

El árbitro deberá constatar la Lucha Negativa inmediatamente ante el primer signo evidente (azul, no bloquee; rojo, levante la cabeza).

La Lucha Negativa será confirmada exclusivamente por el jefe de tapiz y declarada automáticamente después del correspondiente aviso verbal, con una amonestación (0) y 1 punto para el oponente en lucha libre y (0) y 2 puntos en lucha grecorromana.

La Lucha Negativa tal como descrita aquí y en los artículos 49-51 no deberá confundirse con la Pasividad.

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

CAPITULO 9

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.
- Agarrar y retorcer los dedos del oponente para prevenir la Lucha Activa.
- Escupir agua sobre el tapiz durante el descanso.

Estas prohibiciones generales serán sancionadas dependiendo de la severidad de la falta (descalificación, amonestación o aviso verbal). Una sanción disciplinaria podrá ser aplicada a un luchador o entrenador incluso después de terminada la competición.

ARTÍCULO 50.- HUIDA DE PRESA O DE AGARRE

Se considera huida de presa a 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 o huida de técnica estará penalizado de la misma forma que el abandono del tapiz, es decir:

En la lucha en el suelo:
- Una amonestación al culpable (O).
- 1 punto al adversario en lucha libre.
- 2 puntos al adversario en lucha grecorromana.
- La lucha se reinicia en el suelo.

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

En la lucha de pie:
- Una amonestación al culpable (O).
- 1 punto al adversario en lucha libre.
- 2 puntos al adversario en lucha grecorromana.
- La lucha se reinicia de pie.

Huida de presa en tierra en la lucha Grecorromana

Si el luchador dominado en tierra saltara hacia delante para impedir el agarre de su adversario, llevando además a su oponente a una posición de técnica ilegal por trabajar por debajo de la cadera, será sancionado por huida de presa manifiesta.

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 2 puntos* 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 el suelo.

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 Grecorromana.

ARTÍCULO 51.- HUIDA 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:

Huida del tapiz en la lucha en tierra:
- Amonestación (O)
- 1 punto para el oponente en la lucha libre
- 2 puntos para el oponente en la lucha grecorromana
- La lucha reinicia en tierra

Huida del tapiz en posición de puesta en peligro:
- Amonestación (O)
- 2 puntos para el oponente
- La lucha reinicia en tierra

Huida del tapiz en posición de pie:
- Amonestación (O)
- 1 punto para el oponente en la lucha libre
- 2 puntos para el oponente en la lucha grecorromana
- La lucha reinicia en posición de pie

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

Si uno de los dos luchadores entrara en la zona naranja por primera vez, el árbitro estará obligado a avisarle verbalmente "Zona". Los luchadores deberán llevar la lucha hacia el centro del tapiz.

Si esto no ocurriera y los luchadores mantuvieran 3 pies dentro de la zona naranja, el árbitro deberá parar la lucha y hacerla recomenzar en el centro del tapiz. Si estando en la zona naranja un luchador ejecutara una acción técnica, los puntos de la acción serán válidos incluso si una o dos pies del adversario estuviesen ya en la zona de protección.

Ningún contraataque será ejecutado en la zona de protección será considerado válido.

La posición en lucha en pie que consiste en mantener voluntariamente la distancia con su adversario o romper voluntariamente el contacto será penalizada con "0" 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 90º.
- 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 dos puntos para su adversario.
- Si un luchador atacado, impide a su adversario desarrollar su técnica por una acción ilegal, será amonestado "0" y su adversario recibirá 1 puntos.

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

Agarres prohibidos en la lucha femenina
Todas las Doble Nelson en la posición de suelo o 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 a pesar de la irregularidad del defensor:
- Hacer cesar la irregularidad.
- Hacer soltar la técnica si es peligrosa.
- Pedir la amonestación.
- Dar 1 punto al adversario en lucha libre.
- Dar 2 puntos a su adversario en lucha grecorromana.
- 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 defensor:
- Parar el combate y pedir la amonestación.
- Dar 1 punto a su adversario en lucha libre.
- Dar 2 puntos a su adversario en lucha grecorromana.
- La lucha se reinicia en la misma posición donde el combate fue detenido.

ARTÍCULO 53.- PROHIBICIONES ESPECIALES

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.

En la lucha grecorromana, si el luchador atacante en un movimiento de ataque toca las piernas de su oponente o usa las suyas, el árbitro deberá:
- la 1ª vez, advertir al luchador en falta
- la 2ª vez, amonestar (0) y dar 1 punto a su oponente

En la lucha grecorromana, si el luchador atacado comete una falta con las piernas, el árbitro deberá:
- la 1ª vez, parar el combate y dar una amonestación (0) y 2 puntos a su oponente
- la 2ª vez, el luchador en falta perderá el combate

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.

En lucha libre, la tijera cerrada con los pies cruzados sobre la cabeza, el cuello o el cuerpo está prohibido.

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

ARTÍCULO 54.- CONSECUENCIAS DEL COMBATE

Si como consecuencia de una técnica ilegal, el luchador que la ha realizado se encuentra en una posición de desventaja, el combate debe continuar si no hay peligro físico, sin interrupción a la espera del resultado.

Una vez terminada, se parará el combate, pronunciará un aviso (0) 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.

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

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.

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

CAPITULO 11

EL SERVICIO 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. Los primeros auxilios a un luchador lesionado serán ofrecidos exclusivamente por el responsable médico de la FELODA. En caso de necesitar ayuda, podrá invitar al médico del luchador o a su entrenador a entrar en el tapiz.

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, 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.

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

Un tiempo máximo de lesión de 4 minutos será ofrecido en caso de lesión con hemorragia o sangre. La consecuencia para el luchador que sangre si el tiempo de lesión excediera los 4 minutos vienen explicados en el Artículo 28.

Después de haber sido tratado, la lucha se reiniciará en la posición en la que la lucha fue interrumpida.

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 UWW no esté representada, la decisión de interrumpir el combate la tomará el delegado de la UWW o el árbitro delegado de la UWW 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.

Si un atleta se lesiona y no puede continuar el combate, perderá el combate por lesión. El luchador en cuestión será liberado de la obligación de participación en el segundo pesaje y será clasificado en relación a los puntos conseguidos hasta su lesión. Si el atleta se recuperase para su siguiente combate, necesitará un certificado del médico de la competición permitiendo su participación.

Para competiciones de dos días, el atleta lesionado tendrá un máximo de 1 hora de tiempo después del final del primer día de competición para anunciar oficialmente su lesión al médico responsable de la competición. Para cualquier otro tipo de lesión o enfermedad que ocurriese fuera de la competición en sí, el atleta en cuestión tendrá que presentarse obligatoriamente al segundo pesaje. En caso contrario, será eliminado de la competición y clasificado el último y sin puntos.

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

ARTÍCULO 58.- DOPAJE

Según las disposiciones de los estatutos federativos 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 test.

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

Los competidores o dirigentes 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 UWW, 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 UWW contra un luchador es la Corte de Arbitraje Deportivo (CAD) con sede en Lausana (Suiza).

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

CAPITULO 12

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 UWW 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 UWW.

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

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.

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

VOCABULARIO

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 más abierta.
5. **DAWAI (LUCHA)**
   El árbitro invita a los luchadores a una lucha más activa.
6. **ATTENTION (ATENCION)**
   El árbitro pone en aviso al luchador pasivo antes de solicitar amonestación por rehuir 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.

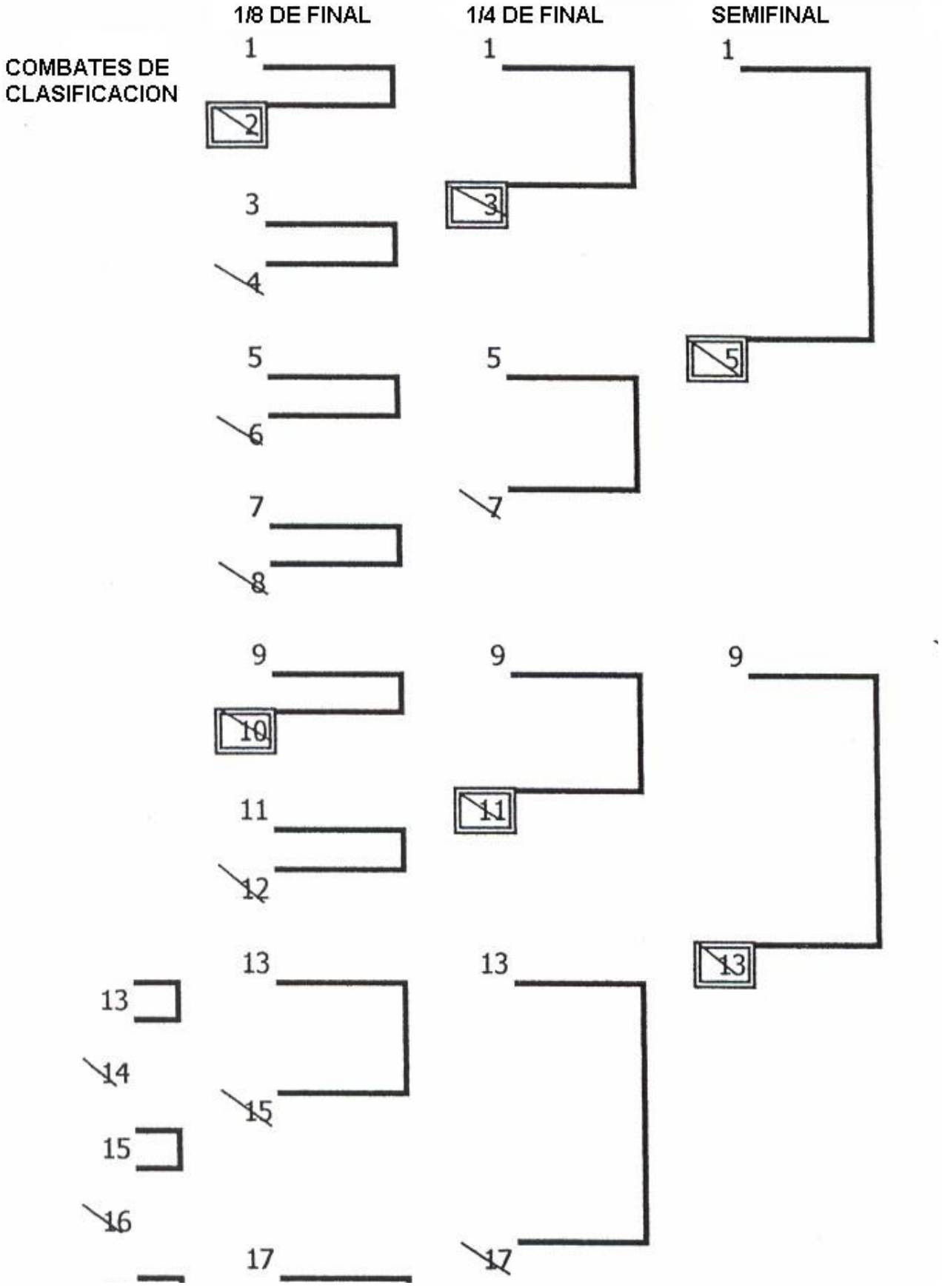
17. **CONTINUER (CONTINUAR)**
    A esta orden del árbitro la lucha debe reanudarse. El árbitro emplea igualmente esta palabra para hacer continuar la lucha. Si los luchadores se detienen por confusión y lo miran como si solicitaran una explicación.
18. **TIME OUT (TIEMPO)**
    Cuando uno de los luchadores deja de luchar, intencionadamente, por causa de lesión o por cualquier otro motivo, el árbitro empleara esta expresión para solicitar al cronometrador 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 válida (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 límites del tapiz o fuera.
24. **NON (NO)**
    Esta palabra se emplea para indicar una acción no valida 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 cronometrador, 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. Está obligado a anotar en su planilla todas las acciones efectuadas a lo largo del combate.

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

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 inadmisible 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. **SCORESHEET**
    Plantilla de puntuación
44. **ROUNDSHEET**
    Cuadro de emparejamientos.

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

SISTEMA DE ELIMINACION DIRECTA CON



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

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

LUCHA GRECORROMANA

BOLETIN DE PUNTUACION — HOJA DE PUNTUACIÓ

NAME OF COMPETITION
NOMBRE DE LA COMPETICION

Referee - Árbitro	N°
Judge - Juez	N°
Mat chairman - Jefe de Tapiz	N°

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

RED - ROJO				BLUE - AZUL			
NAME - NOMBRE	COUNTRY - FED.	N°		NAME - NOMBRE	COUNTRY - FED.	N°	
PERIODO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS 3 MINUTOS (SEN-JUN) 2 MINUTOS (CAD-ESC)	TOTAL	TIEMPO	PERIODO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS 3 MINUTOS (SEN-JUN) 2 MINUTOS (CAD-ESC)	TOTAL	
Periodo 1°				Periodo 1°			
PAUSA 30"				PAUSA 30"			
Periodo 2°				Periodo 2°			

RED -ROJO TOTAL

TECHNICAL POINTS
PUNTOS TECNICOS

BLUE - AZUL TOTAL

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

VT 5:0	VICTORIA POR TOCADO
	VICTORY BY FALL
VA 5:0	VICTORIA POR ABANDONO
	VICTORY BY WITHDRAWAL
VB 5:0	VICTORIA POR LESION
	VICTORY BY INJURY
VF 5:0	VICTORIA POR FORFAIT
	VICTORI BY FORFEIT
EV 5:0	DESCALIFICACION DE TODA LA COMPETICION POR VIOLACION DE LAS REGLAS
	DISQUALIFICATION FROM ANY COMPETITION DUE TO INFRIGEMENT OF THE RULES
EX 5:0	3 AMONESTACIONES "O" POR FALTA CONTRA LAS REGLAS
	3 CAUTIONS "0" DUE TO ERROR AGAINST THE RULES (FOR ALL THE BOUT)
ST 4:0	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 8 PUNTOS - EL PERDEDOR SIN PUNTOS TECNICOS
	GREAT SUPERIORITY-A DIFFERENCE OF 8 POINTS. THE LOSER WITHOUT ANY POINTS
SP 4:1	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 8 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

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

LUCHA LIBRE OLÍMPICA

BOLETIN DE PUNTUACION — HOJA DE PUNTUACIÓ

NAME OF COMPETITION
NOMBRE DE LA COMPETICION

Referee - Arbitro	N°
Judge - Juez	N°
Mat chairman - Jefe de Tapiz	N°

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

RED - ROJO				BLUE - AZUL		
NAME - NOMBRE	COUNTRY - FED.	N°		NAME - NOMBRE	COUNTRY - FED.	N°

PERIODO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS 3 MINUTOS (SEN-JUN) 2 MINUTOS (CAD-ESC)	TOTAL	TIEMPO	PERIODO	TECHNICAL POINTS / PUNTOS TECNICOS 3 MINUTOS (SEN-JUN) 2 MINUTOS (CAD-ESC)	TOTAL
Periodo 1°				Periodo 1°		
PAUSA 30"				PAUSA 30"		
Periodo 2°				Periodo 2°		

RED -ROJO TOTAL	TECHNICAL POINTS PUNTOS TECNICOS	BLUE - AZUL TOTAL

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

VT 5:0	VICTORIA POR TOCADO
	VICTORY BY FALL
VA 5:0	VICTORIA POR ABANDONO
	VICTORY BY WITHDRAWAL
VB 5:0	VICTORIA POR LESION
	VICTORY BY INJURY
VF 5:0	VICTORIA POR FORFAIT
	VICTORI BY FORFEIT
EV 5:0	DESCALIFICACION DE TODA LA COMPETICION POR VIOLACION DE LAS REGLAS
	DISQUALIFICATION FROM ANY COMPETITION DUE TO INFRIGEMENT OF THE RULES
EX 5:0	3 AMONESTACIONES "0" POR FALTA CONTRA LAS REGLAS
	3 CAUTIONS "0" DUE TO ERROR AGAINST THE RULES (FOR ALL THE BOUT)
ST 4:0	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 10 PUNTOS - EL PERDEDOR SIN PUNTOS TECNICOS
	GREAT SUPERIORITY-A DIFFERENCE OF 10 POINTS THE LOSER WITHOUT ANY POINTS
SP 4:1	VICTORIA POR GRAN SUPERIORIDAD - DIFERENCIA DE 10 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

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