



**FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE ESTILOS DE LUCHAS
ASOCIADAS (FILA)**

REGLAMENTO INTERNACIONAL DE LUCHA:

**LUCHA GRECO ROMANA
LUCHA LIBRE
LUCHA FEMENINA**

**Traducción al español de la versión oficial en inglés publicada en la página
Web de la FILA en Octubre del año 2009**

INTRODUCCIÓN:

La lucha, como cualquier otro deporte, sigue una serie de reglas, las cuales constituyen “El Reglamento del Juego” y definen su práctica, la cual tiene como propósito poner al contrincante de espaldas sobre el colchón o ganar por puntos. Estas reglas se aplican en todos los estilos reconocidos por la lucha moderna, la cual es dirigida por la FILA.

Las diferencias entre el estilo Greco Romano y Libre son las siguientes:

En el estilo Greco Romano queda absolutamente prohibido atacar al contrincante debajo de la cintura y usar las piernas para derribarlo o para realizar cualquier otra maniobra.

Sin embargo, en el Estilo Libre, es permitido usar las piernas para atacar al contrincante, para derribarlo y para cualquier otra maniobra.

La Lucha Femenina sigue las mismas reglas de la lucha libre, sin embargo, prohíbe la “Doble Nelson”.

Las Luchas de Playa, Grappling, Pancraccio, Athlima, de Cinturón y Tradicional se manejan bajo reglas específicas.

Las reglas a continuación expuestas, las cuales con frecuencia son modificadas y se encuentran sujetas a nuevas modificaciones, deben ser conocidas y aceptadas por todos los luchadores, entrenadores, árbitros y dirigentes. Éstas hacen un llamado a aquellos que practican este deporte para que luchan universalmente con completa honestidad y utilicen el juego limpio para disfrute de los espectadores.

ÍNDICE:

	REGLAS GENERALES	Página 07
Artículo 01	Objeto	Página 07
Artículo 02	Interpretación	Página 07
Artículo 03	Aplicación	Página 07

CAPITULO 1	ESTRUCTURA MATERIAL	Página 08
Artículo 04	Colchón	Página 08-09
Artículo 05	Vestimenta del Luchador	Página 09-11
Artículo 06	Licencia del Luchador	Página 11-12
Artículo 07	Categorías de Edad y Divisiones Peso	Página 12-15

CAPITULO 2	COMPETENCIAS Y PROGRAMAS	Página 16
Artículo 08	Sistema de Competencias	Página 16-20
Artículo 09	Programa de Competencias	Página 20
Artículo 10	Ceremonia de Premiación (protocolo)	Página 21

CAPITULO 3	DESARROLLO DE UNA COMPETENCIA	Página 22
Artículo 11	Pesaje	Página 22
Artículo 12	Sorteo	Página 23
Artículo 13	Lista de clasificación inicial	Página 23
Artículo 14	Pareamiento	Página 23
Artículo 15	Eliminación de la competencia	Página 24

CAPITULO 4	CUERPO DE ARBITRAJE	Página 25
Artículo 16	Composición	Página 25
Artículo 17	Funciones generales	Página 25-26
Artículo 18	Vestimenta de los árbitros	Página 27
Artículo 19	Árbitro	Página 27-29
Artículo 20	Juez	Página 29-30
Artículo 21	Presidente del Colchón	Página 31-32
Artículo 22	Jurado de Apelaciones	Página 32-33
Artículo 23	Sanciones contra el cuerpo de arbitraje	Página 33

CAPITULO 5	EI COMBATE	Página 34
Artículo 24	Duración de los combates	Página 34
Artículo 25	Llamada	Página 34
Artículo 26	Presentación de los luchadores	Página 35
Artículo 27	Inicio	Página 35
Artículo 28	Interrupción del combate	Página 35-36
Artículo 29	Fin del combate	Página 36-37
Artículo 30	Interrupción y continuación del combate	Página 37
Artículo 31	Tiempo Extra (LL y LF)	Página 37
Artículo 32	Tipos de Victoria	Página 38-39
Artículo 33	Entrenador	Página 39
Artículo 34	La Apelación	Página 40-41
Artículo 35	Clasificación por equipos en competencias individuales	Página 41
Artículo 36	Sistema de clasificación en competencias por equipos.	Página 41-42

CAPITULO 6	PUNTOS POR ACCIONES Y AGARRES	Página 43
Artículo 37	Evaluación de la importancia de la acción o agarre	Página 43-44
Artículo 38	Posición de peligro	Página 44-45
Artículo 39	Marcador	Página 45
Artículo 40	Acciones de gran amplitud	Página 45
Artículo 41	Valor de las acciones y agarres	Página 46-48
Artículo 42	Decisión y Voto	Página 48-49
Artículo 43	Tabla de decisión	Página 49

CAPITULO 7	PUNTOS DE CLASIFICACIÓN OTORGADOS DESPUÉS DEL COMBATE	Página 50
Artículo 44	Puntos de clasificación	Página 50-51
Artículo 45	El toque	Página 51
Artículo 46	Superioridad técnica	Página 52

CAPITULO 8	LUCHA NEGATIVA	Página 53
Artículo 47	Posición de cuatro puntos durante el combate	Página 53
Artículo 48	Zona de pasividad	Página 53-55
Artículo 49	Agarre ordenado (clinch)	Página 55-60

CAPITULO 9	PROHIBICIONES Y AGARRES ILEGALES	Página 61
Artículo 50	Prohibiciones generales	Página 61
Artículo 51	Huída del agarre	Página 61-62
Artículo 52	Abandono del colchón	Página 62-63
Artículo 53	Agarres ilegales	Página 63-65

Artículo 54	Prohibiciones especiales	Página 65
Artículo 55	Consecuencias que afectan el combate	Página 65-66

CAPITULO 10	LA PROTESTA	Página 67
Artículo 56	La protesta	Página 67

CAPITULO 11	MÉDICOS	Página 68
Artículo 57	Servicios Médicos	Página 68
Artículo 58	Intervenciones Médicas	Página 68-70
Artículo 59	Doping	Página 70

CAPITULO 12	APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE LA LUCHA	Página 71
--------------------	---	-----------

APENDICE: TERMINOLOGÍA BÁSICA..... Página 72-76

REGLAS GENERALES

Artículo 1: Objeto

Se establece este artículo para implementar las regulaciones de los siguientes Estatutos de la FILA:

- Reglamento Financiero
- Reglamento Disciplinario
- Reglamento sobre la Organización de Competencias Internacionales
- Todos los Reglamentos Específicos

El Reglamento Internacional de Lucha tiene como objetivos específicos:

- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas bajo las cuales deberán desarrollarse los combates
- Definir el Sistema de Competencia, las formas de victoria, derrota, clasificación, penalización, eliminación de competidores, etc.
- Determinar el valor que deberá tener cada acción y agarre de lucha
- Enumerar las situaciones y prohibiciones
- Definir las funciones técnicas de los árbitros

Las Reglas internacionales enunciadas a continuación son el marco bajo el cual se deberá desarrollar el deporte de la lucha en todos sus diferentes estilos y se encuentran sujetas a modificaciones en vista de observaciones prácticas sobre su aplicación y eficacia.

Artículo 2: Interpretación

En caso de desacuerdos en cuanto a la interpretación de las regulaciones de cualquier artículo del presente Reglamento, el Bureau de la FILA es el único autorizado para determinar el significado exacto de dicha(s) regulación(es); tomando como válida únicamente la versión en francés.

Artículo 3: Aplicación

Es obligatoria la aplicación de este Reglamento en los Juegos Olímpicos, Campeonatos y todos los torneos internacionales organizados por la FILA.

Durante torneos internacionales, se puede aplicar un sistema de competencia diferente del expuesto en este reglamento, siempre que sea previamente autorizado por la FILA y todos los países participantes.

CAPÍTULO 1 ESTRUCTURA MATERIAL

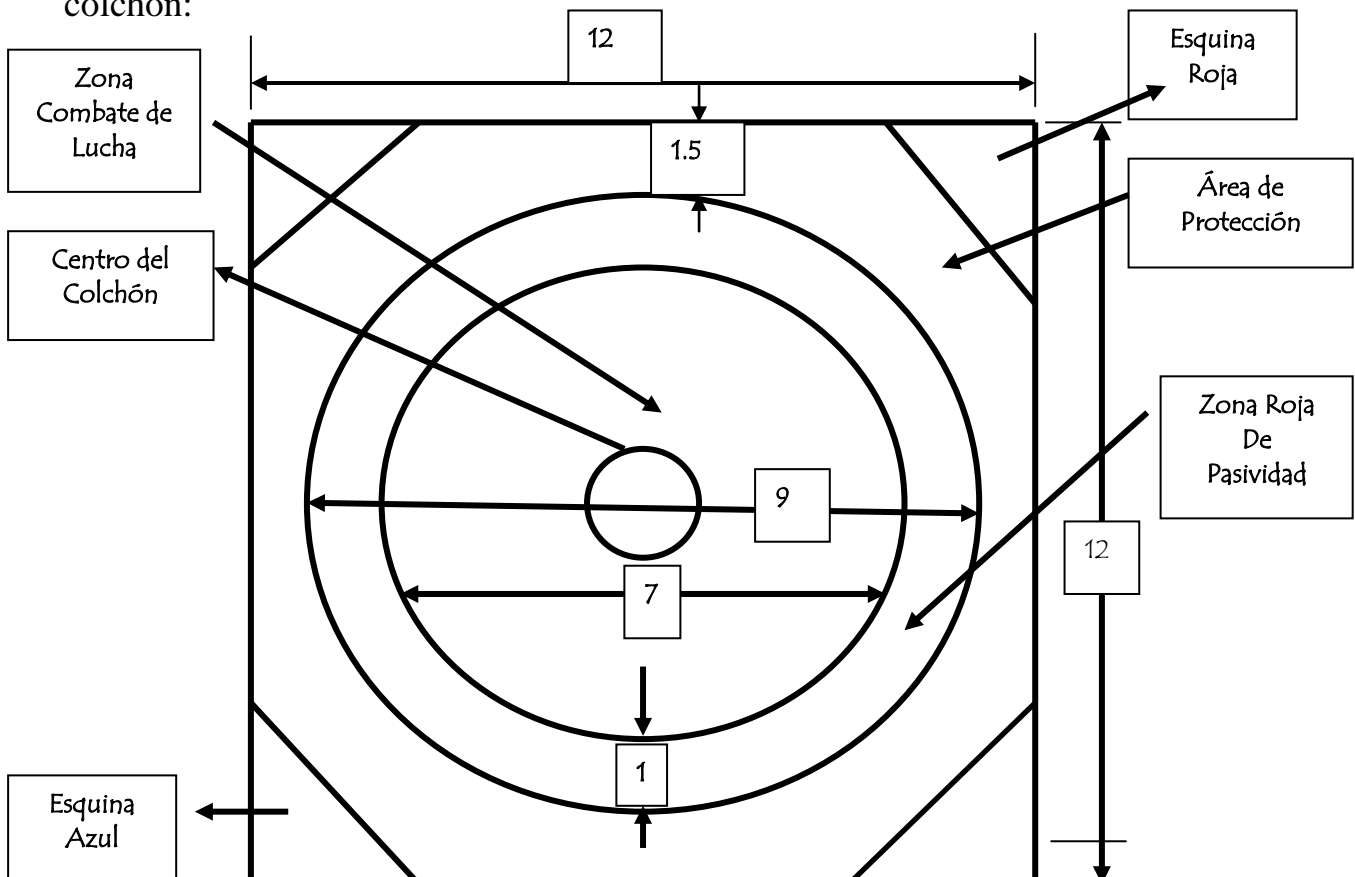
Artículo 4: El Colchón

En los siguientes eventos es obligatorio un colchón aprobado por la FILA, con un diámetro de 9 metros, limitado por un borde de 1.5 metros y del mismo grosor: Juegos Olímpicos, Campeonatos, Copas, y competencias internacionales. Para todas las otras competencias internacionales, los colchones deben ser homologados pero no necesariamente nuevos.

Para los Juegos Olímpicos y los Campeonatos Mundiales, los colchones de calentamiento y entrenamiento también deben ser aprobados por la FILA y deben ser de la misma calidad que los colchones de competencia.

Dentro del círculo de 9 metros de diámetro una banda roja de un metro de ancho que forma parte integral del área de combate debe ser pintada.

Los siguientes términos deben ser utilizados para nombrar las diferentes partes del colchón:



El círculo central indica el centro del colchón (1 mt. de diámetro). La parte de interior del colchón que está dentro del círculo rojo es el área central de lucha (7 mts. de diámetro). La línea roja tiene 1 mt. de ancho. El área de protección es de 1.5 mts. de ancho.

Para los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo y Continentales, el colchón debe estar instalado en una plataforma no mayor de 1.10 mts. o menor de 0.50 cms. de altura. Si el colchón está en un podium y el margen de protección (cubre y el espacio libre alrededor del colchón) no llega a los 2 mts, los lados del podium deberán estar cubiertos con paneles inclinados 45°. En todos los casos, el color del área de protección deberá ser diferente a los del colchón. El piso de madera cerca del colchón deberá tener una cubierta fuerte y suave.

Para prevenir y evitar enfermedades, el colchón debe ser lavado y desinfectado antes de cada sesión de lucha. Cuando se usan colchones con una superficie pareja, uniforme y suave (incluyendo los cobertores), se deben tomar las mismas medidas higiénicas.

Un círculo debe ser trazado en el centro del colchón con un diámetro interno de un (1) metro y alrededor una banda de 10 cms. de ancho para la lucha greco romana, una línea de 8 cms. divide el círculo en dos partes. Dos líneas perpendiculares se dibujan a 40 cms. una de otra y son llamadas “líneas internas de las manos” y “líneas internas de rodillas”. Tanto, la línea que se describió anteriormente, como la línea que delimita el área de combate deben ser rojas.

Las esquinas diagonales opuestas del colchón deben marcarse con los colores de los luchadores, por ejemplo: Azul y Rojo.

El colchón debe ser instalado de modo que quede rodeado por un espacio ancho y abierto, para asegurar que la competencia se lleve a cabo con normalidad.

Artículo 5: Vestimenta del Luchador

Al comienzo de cada jornada, cada participante deberá presentarse recién afeitado o con una barba de varios meses.

a) La butarga de competencia

Los luchadores deben presentarse en la esquina del colchón usando una butarga aprobada por la FILA, del color que se les asigne (rojo o azul). Está prohibido tener mezcla de color rojo y azul en la misma butarga.

El luchador debe vestir:

- El escudo de su país en el pecho
- La abreviatura de su país (tamaño máximo 10 x 10 cms.) en la espalda de la butarga y su apellido en letra de molde (4 a 7 cms.), arriba o en medio círculo alrededor de la abreviatura del país.
- El uso de rodilleras livianas sin componentes metálicos es permitido
- El luchador debe tener un pañuelo de tela con él durante todo el combate

b) Publicidad en el traje

Excepto en los Juegos Olímpicos, cuando el Reglamento del COI se aplica, los competidores pueden usar el nombre de su patrocinador(es). Los competidores también pueden usar el nombre de su patrocinador(es) en la espalda o en las mangas de sus batas. Las letras o símbolos que identifiquen al patrocinador no pueden ser más grandes de 6 cms.

c) Protectores de orejas

Los protectores de orejas, para aquellos luchadores que desean usarlos, deben ser aprobados por la FILA y no deben contener metal o capas duras. El árbitro puede obligar a usar protectores de orejas a un luchador con pelo muy largo.

d) Calzado

Los luchadores deben usar zapatos que den soporte a los tobillos. Es prohibido el uso de cualquier zapato con tacón, suelas clavadas, con hebillas o cualquier otra pieza metálica. Pueden usarse zapatos sin cintas. Cuando los zapatos tienen cintas, éstas deben envolverse con algún protector o esparadrapo, para que no se desamarren durante el combate. Cada competidor es responsable de conseguir el esparadrapo que necesitará para sus zapatos, los cuales serán revisados antes de poner los pies en el colchón.

e) Prohibiciones

En el momento del pesaje, el árbitro debe verificar que todos los competidores cumplan con los requisitos de este artículo. Al momento del pesaje, el luchador debe ser advertido que si su apariencia no es la adecuada, no se le permitirá participar en la competencia. Si el luchador entra al colchón con una apariencia que el árbitro no considere adecuada, se le concederá un minuto para que se cambie. Pasado dicho tiempo, si el luchador no se encuentra en condiciones adecuadas, perderá el combate por abandono.

Queda prohibido:

- Usar el emblema o abreviación de otro país.
- Aplicarse cualquier sustancia grasosa o pegajosa en el cuerpo
- Presentarse transpirando al colchón, al comienzo de un combate, así como al comienzo de cada período
- Usar vendajes en muñecas, brazos o tobillos, excepto en el caso de una lesión o bajo prescripción médica. Dichas vendas deben ser cubiertas con tiras elásticas.
- Usar cualquier objeto que pueda causar una lesión al contrincante, como: anillos, brazaletes, prótesis, etc.
- Usar sostenes con ganchos para las luchadoras.

Artículo 6: Licencia del Competidor

Todo luchador, sea hombre o mujer, que participe en los Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales, Copas Mundiales, Campeonatos, Copas y Juegos Continentales, Juegos Regionales y en la Liga Mundial o Continental deberá tener licencia internacional de competidor, así como está definido en las reglas especiales.

Cualquier luchador juvenil, sea hombre o mujer, que compita en Campeonato Mundial, Continental o Internacional, debe tener licencia de competidor internacional.

Cualquier luchador veterano, que compita en el Campeonato del Mundo o en otras Competencias Internacionales debe tener licencia de competidor internacional.

Esta licencia también sirve como seguro para gastos médicos y de hospitalización en casos de accidentes durante la competencia internacional en la cual esté participando el luchador.

Al momento del pesaje, el competidor debe presentar su licencia y pasaporte al árbitro delegado, el cual deberá entregarla al representante de la FILA para que éste la verifique y luego lo devuelva ese mismo día, al delegado del equipo de dicho competidor. Para las competencias en donde no se otorgan credenciales, estos documentos deben presentarse al momento del pesaje.

La licencia es válida únicamente para el año en curso y se debe renovar cada año.

Artículo 7: Categorías de Edad y Divisiones de Peso

a) Categorías de edad

Las categorías de edad son las siguientes:

ESCOLAR	14-15 años	A partir de los 13 con certificado médico y autorización de los padres
CADETE	16-17 años	A partir de los 15 con certificado médico y autorización de los padres
JUVENIL (JUNIOR)	18-20 años	A partir de los 17 con certificado médico y autorización de los padres
ADULTO (SENIOR)	20 años en adelante	
VETERANOS	Mayores de 35 años	

A los luchadores de la categoría Juvenil se les permite participar en las competencias de los adultos; sin embargo, los luchadores que tengan 18 años de edad en el año en curso, deberán presentar certificado médico y autorización de los padres. Los luchadores que tengan 17 años o menos en el año en cuestión no podrán participar en competencias de adultos.

La edad será verificada en todos los campeonatos y competencias durante acreditación.

Un documento certificado firmado por el Presidente de la Federación Nacional dará fe de la edad de cada luchador; este certificado deberá ser hecho de acuerdo al modelo proporcionado por la FILA en papel membreteado de la Federación Nacional.

Un luchador puede participar en una competencia únicamente bajo la nacionalidad que aparece en su pasaporte. Si, en cualquier momento, la FILA determina que la declaración es falsa y que ha habido fraude, las medidas disciplinarias previstas para este efecto serán aplicadas contra la Federación, el luchador y la persona cuya firma aparece en el certificado falso.

Los luchadores que cambien de nacionalidad y deseen participar en una competencia internacional representando a un nuevo país deben esperar dos (2) años después de su última competencia registrada en el calendario de la FILA. Los luchadores pueden cambiar su nacionalidad solo una vez. Después de eso, no podrán competir por su antiguo país.

Cada luchador que participa en una competencia acepta automáticamente que la FILA utilice su imagen filmada o fotografiada para la promoción de la competencia o de futuras competencias. Si un luchador se niega a aceptar estas condiciones, deberá dejar esto claro al momento de inscribirse y en ese caso podrá ser excluido de la competencia.

b) Divisiones de peso

Las Divisiones de peso para Lucha Libre y Lucha Greco Romana son las siguientes:

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

Las Divisiones de peso para la Lucha Femenina son las siguientes:

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

Cada participante, el cual se considera que es responsable de sí mismo y actúa bajo voluntad propia; puede participar únicamente en una división de peso, aquella que corresponda a su peso en el momento del pesaje oficial. Para la categorías de adultos, los competidores pueden optar por la división inmediata superior a aquella de su peso, excepto por la división de peso completo, en la cual los participantes deben pesar más de 96 kgs.

c) Competencias

Competencias internacionales para todas las categorías de edad son las siguientes:

Categoría de Edad	Competencia	Año
Escolar: 14-15 años	Competencias Internacionales	Bilateral y Regional
Cadete: 16-17 años	Competencias Internacionales y Campeonatos Continentales	Cada año
Juvenil: 18-20 años	Competencias Internacionales, Campeonatos Continentales y Mundiales	Cada año
Adultos: 20 años y más	Competencias Internacionales, Campeonatos Continentales, Copas Continentales, Campeonatos Mundiales, Copa Mundial, Combates de Desafío, Masters, Grand Prix Internacional, Grand Prix Galas de la FILA, Peleas de Super Estrellas y Juegos Olímpicos.	Cada año. Excepto los campeonatos mundiales que no se realizan el año de los Juegos Olímpicos y los Juegos Olímpicos que se realizan cada 4 años.
Veteranos: 35 años y más	Competencias de acuerdo al programa, categorías y regulaciones específicas	Cada año

CAPÍTULO 2 COMPETENCIAS Y PROGRAMAS

Artículo 8: Sistema de Competencia

Las competencias tienen lugar con el sistema de eliminación directa con un número ideal de luchadores, por ejemplo: 4, 8, 16, 32, 64, etc. Si en una división de peso no hay el número ideal de luchadores se disputarán combates de clasificación.

El pareamiento será de acuerdo a números escogidos al azar. Todos los luchadores que hayan perdido contra los finalistas tendrán combates de repechaje. Hay dos grupos de repechaje separados: Un grupo de luchadores que perdieron contra el primer finalista y otro grupo de luchadores que perdieron contra el segundo finalista. Los combates de repechaje comienzan con los luchadores que perdieron el primer combate (incluyendo los combates que buscan el número ideal) contra cualquiera de los dos finalistas, subiendo hasta los perdedores en semifinales en eliminación directa. Cada uno de los ganadores de los dos combates de repechaje recibirá medalla de bronce.

Cada división de peso comienza y termina en un día. El pesaje de cada categoría tiene lugar un día antes del comienzo de la competencia de dicha división.

La competencia se desarrolla de la siguiente manera:

- Combates de clasificación
- Ronda eliminatoria
- Combates de repechaje
- Finales

Si en una división de peso hubiera menos de 6 luchadores, se aplicará el sistema nórdico (todos contra todos).

Ejemplo de una competencia por eliminación directa

En el caso de una competencia con 22 luchadores en una división de peso. Cada uno de los 22 luchadores escoge al azar un número del 1 al 22.

Combates de Clasificación

En nuestro ejemplo, se tienen 6 luchadores con el número ideal 16. Los combates de clasificación serán disputados por los 6 luchadores que escogieron los números más altos después de 16, por ejemplo: 17, 18, 19, 20, 21, 22 y por los 6 luchadores que escojan los números anteriores, por ejemplo: 16, 15, 14, 13, 12, 11. De acuerdo al pareamiento conforme a los números escogidos al azar, los combates se llevan a cabo de la siguiente manera:

- El número 11 contra el número 12, primer combate
- El número 13 contra el número 14, segundo combate
- El número 15 contra el número 16, tercer combate
- El número 17 contra el número 18, cuarto combate
- El número 19 contra el número 20, quinto combate
- El número 21 contra el número 22, sexto combate

Los ganadores de estos 6 combates de clasificación califican para la ronda eliminatoria por eliminación directa.

Luego de los combates de calificación se tiene el número ideal de 16 luchadores. Los 16 luchadores que compiten en la ronda eliminatoria son los 10 luchadores que escogieron los números del 1 al 10 y los 6 luchadores que ganaron los combates de clasificación; por ejemplo: el número 12, 13, 15, 17, 19 y 22 para llegar a 6. De acuerdo al pareamiento conforme a los números escogidos al azar, la primera ronda eliminatoria se lleva a cabo de la siguiente manera:

- Número 1 contra el número 2, primer combate
- Número 3 contra el número 4, segundo combate
- Número 5 contra el número 6, tercer combate
- Número 7 contra el número 8, cuarto combate
- Número 9 contra el número 10, quinto combate
- Número 12 contra el número 13, sexto combate
- Número 15 contra el número 17, séptimo combate
- Número 19 contra el número 22, octavo combate

Como ya se mencionó antes, todos los luchadores que pierdan contra los dos finalistas harán una ronda de repechaje. Los luchadores que perdieron contra el finalista No. 5 son los siguientes:

- Número 6 (Perdedor de la 1era ronda)
- Número 7 (Perdedor de la 2da ronda)
- Número 3 (Perdedor de la 3era ronda)

Los que perdieron contra el finalista No. 15 son:

- Número 16 (perdedor de los combates de clasificación)
- Número 17 (Perdedor de la 1era ronda)
- Número 19 (Perdedor de la 2da ronda)
- Número 12 (Perdedor de la 3era ronda)

La fase de repechaje comienza con los luchadores que perdieron contra los finalistas en el inicio de la competencia.

1er combate: No. 6 (Perdedor de la 1era ronda) contra No. 7 (Perdedor de la 2da ronda)

2do combate: No. 6 (Ganador del 1er combate) contra el No. 3 (Perdedor de la 3era ronda)

El luchador número 6 es el ganador en el grupo de repechaje que perdió contra el finalista número 5.

El mismo sistema se aplica para los luchadores que perdieron contra el finalista número 15.

1er combate: No.16 (Perdedor del combate de clasificación) contra el No. 17 (Perdedor de la 1era ronda)

2do combate: No. 16 (Ganador del 1er combate) contra el No. 19 (Perdedor de la 2da ronda)

3er combate: No. 16 (Ganador del 2do combate) contra el No. 12 (Perdedor de la 3era ronda)

El luchador número 16 es el ganador del grupo de repechaje que perdió contra el finalista número 15.

Los dos finalistas de la ronda eliminatoria, en nuestro ejemplo: No. 5 y No. 15, participan en el combate para el 1er y 2do lugar. Los dos ganadores de los dos últimos combates de repechaje (No. 6 y No. 16) recibirán, cada uno, una medalla de bronce. Los perdedores de las dos finales por la medalla de bronce serán clasificados 5to lugar ex aequo (igualmente).

Criterios para clasificación

A partir del 7mo lugar, los luchadores serán clasificados dependiendo de los puntos obtenidos, retiro o pérdida, lesión o descalificación. En caso de un empate, serán clasificados analizando los siguientes criterios sucesivamente:

- 1) Mayor número de victorias por “toque”
- 2) Mayor número de victorias por superioridad técnica
- 3) Mayor número de períodos ganados por superioridad
- 4) Mayor número de puntos técnicos obtenidos durante toda la competencia
- 5) Menor número de puntos técnicos recibidos durante toda la competencia

Si el ranking (clasificación) de los luchadores no puede ser determinado por los criterios anteriores, serán clasificados ex aequo (igualmente).

Los luchadores que tomen parte en la fase de repechaje también serán clasificados de acuerdo a los puntos de clasificación que reciban durante la competencia, incluyendo ronda de clasificación y repechaje.

NOTA: Los luchadores descalificados por brutalidad o comportamiento antideportivo serán eliminados y no serán clasificados. Si por cualquier razón, un luchador no se presenta al colchón cuando la competencia ya ha iniciado, su (s) adversario (s) ganarán el combate y el luchador será descalificado y no será clasificado, a menos que presente un certificado médico supervisado por un doctor de la FILA.

Criterios para el Ranking (clasificación) en el Sistema Nórdico

Solo se darán 4 puntos de clasificación por la victoria por toque, abandono, pérdida, o descalificación en un torneo con el sistema Nórdico.

En un torneo Nórdico, el luchador con el mayor número de victorias será clasificado en primer lugar, sin importar el total de puntos de clasificación.

Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, su combate directo determinará el ganador. El luchador que ganó será clasificado antes que el otro.

Si varios luchadores tienen un número igual de puntos de clasificación, el último del grupo ex aequo (igualmente) será clasificado siguiendo los criterios siguientes hasta que solo queden dos (2) luchadores:

- El menor número de victorias por “toque”
- El menor número de victorias por superioridad
- El menor número de períodos ganados por superioridad
- El menor número de puntos anotados en toda la competencia
- La mayoría de puntos recibidos en toda la competencia

Si dos luchadores tienen un número igual de puntos de clasificación, el ganador del combate será clasificado primero

Artículo 9: Programa de Competencia

La duración de los Juegos Olímpicos es de 8 días en 3 colchones.

La duración del Campeonato Mundial Juvenil y Adultos es de 6 días para los tres estilos (LF, LG y LL) en 3 colchones. Sin embargo, dependiendo del número de inscripciones, y con el permiso de la FILA, se puede añadir o quitar un colchón para todo tipo de competencia.

En principio, para todo tipo de competencias, los combates no deberán durar más de 3 horas. Para todo tipo de competencias, una división de peso comienza y termina luego de un día, máximo.

En principio, para cada ronda de competencia una división de peso debe llevarse a cabo en el mismo colchón y no en varios colchones al mismo tiempo. Todos los combates para el 1er, 2do y 3er lugar deben llevarse a cabo en el mismo colchón.

Artículo 10: Ceremonia de Premiación (protocolo)

Los primeros cuatro luchadores en cada división de peso formarán parte de la ceremonia de premiación y recibirán una medalla y un diploma de acuerdo a su clasificación.

1ero ORO

2do PLATA

Dos 3ros lugares BRONCE

5to-10mo DIPLOMA

En los Campeonatos mundiales, el ganador recibirá el Cinturón de Campeón Mundial (Ver reglamento respecto a las premiaciones y condecoraciones).

Las ceremonias de premiación se realizan inmediatamente al terminar el combate final de la respectiva división.

CAPITULO 3 DESARROLLO DE UNA COMPETENCIA

Artículo 11: Pesaje

La lista final de participantes debe ser presentada al organizador por el delegado del equipo, 6 horas antes del comienzo del pesaje, sin falta. Después de eso, ningún cambio será permitido.

El pesaje para cada categoría siempre se lleva a cabo el día antes del inicio de la competencia en cuestión y dura 30 minutos. Para todas las competencias, un único pesaje por división de peso se llevará a cabo.

En el pesaje no se aceptará ningún luchador que no haya pasado por los exámenes médicos dentro del período de tiempo estipulado en el reglamento sobre la competencia en cuestión. Los exámenes médicos siempre se llevan a cabo una (1) hora antes del pesaje. Los luchadores deben presentarse al examen físico y pesaje con sus licencias y pasaportes o con su acreditación si el control de identidad se lleva a cabo en el lugar de acreditaciones.

Los participantes serán pesados con butarga y sin zapatos luego de haber sido examinados por un médico calificado, el cual está obligado a eliminar a cualquier luchador que presente peligro de una enfermedad contagiosa. No se concederá ninguna tolerancia de peso por la butarga.

Los participantes deberán estar en perfectas condiciones físicas y deberán llevar las uñas muy cortas.

Durante todo el transcurso del pesaje, los luchadores tienen derecho de colocarse sobre la báscula, por turnos, las veces que deseen.

Los árbitros responsables del pesaje deben asegurarse que todos los luchadores llenen los requerimientos del Artículo 5to “La vestimenta”, y deben informar a cualquier luchador del riesgo que corre si no se presenta al colchón vestido apropiadamente. Los árbitros no pesarán a aquellos luchadores que no estén vestidos adecuadamente.

Artículo 12: Sorteo

Los participantes serán colocados para cada ronda de acuerdo al orden numérico determinado por el sorteo que se realiza durante el pesaje. El sorteo debe ser efectuado en público. El software Heracles deberá ser usado para el pesaje y manejo de todas las competencias internacionales dentro del calendario de la FILA.

Si el sistema Heracles no puede ser usado, monedas numeradas correspondientes al número de luchadores que pasaron el examen médico, deben ser colocadas en una urna, bolsa u otro objeto similar. Si un sistema diferente es usado debe ser claro.

El luchador debe ser pesado, y, mientras se baja de la báscula, debe sacar su número, en base al cual será puesto en el pareamiento. Dicho número debe ser ingresado inmediatamente al tablero a la vista del público, así como también en la lista oficial y de pesaje.

Importante: Cuando la persona responsable del pesaje y del sorteo observa un error de procedimiento reglamentario mencionado anteriormente, el sorteo para la división en cuestión se debe cancelar. El sorteo de esta división deberá repetirse con el consentimiento del delegado técnico.

Artículo 13: Lista de Clasificación inicial

Si uno o más luchadores no asisten al pesaje o no dan el peso al momento de finalizar el pesaje, los luchadores se reagrupan en un orden de clasificación preciso desde el número más pequeño al más alto.

Artículo 14: Pareamiento

Los luchadores deberán ser colocados de acuerdo al orden de los números que sacaron. Se deberá establecer un documento fijando el procedimiento correcto y el horario programado de los combates debe ser colocado a la vista de todos, también deberá contener información relevante sobre la forma que se desarrollará la competencia.

El pareamiento para cada ronda, así como los resultados, serán anotados en una pizarra para el uso de los luchadores, quienes tendrán acceso a ella en todo momento. Ver tabla adjunta.

Artículo 15: Eliminación de la Competencia

El perdedor es eliminado y clasificado de acuerdo con los puntos de clasificación anotados, excepto los luchadores que perdieron contra uno de los finalistas, ya que estos forman parte del repechaje para el 3er o 5to lugar.

Un luchador que, sin aviso médico o sin notificar al secretario oficial, no se presente ante su contrincante cuando se le llame, queda descalificado y eliminado. Su(s) contrincante(s) ganará(n) el combate.

Si un luchador comete una infracción obvia en contra del “juego limpio” dentro de lo que la FILA reconoce como lucha total y universal, en la situación de una trampa manifiesta, un grave error o brutalidad, éste será descalificado de inmediato de la competencia y será eliminado por decisión unánime del cuerpo de árbitros. En este caso no será clasificado.

Si dos luchadores son descalificados por brutalidad durante el mismo combate, éstos serán eliminados igual que en el caso anterior. El pareamiento para la siguiente ronda no será modificado. El luchador que sea colocado con uno de estos luchadores ganará el combate.

Si esta descalificación altera la clasificación en el combate final, los luchadores siguientes serán ascendidos para establecer la clasificación final.

Si los dos finalistas son descalificados, entonces será necesario realizar un combate entre los dos medallistas de bronce para determinar el primer y Segundo lugar. Todos los demás participantes subirán en el ranking, los dos en 5to lugar pasarán al 3er lugar.

Ranking en el caso de Doping

Si el 1er o 2do lugar son descalificados por doping, el medallista de bronce que perdió por eliminación del grupo de repechaje de ese finalista en particular subirá el segundo lugar.

El perdedor del grupo de repechaje del finalista descalificado subirá y recibirá la medalla de bronce. Para el resto del ranking, los otros luchadores subirán una posición de acuerdo al sistema de ranking. En el caso de un control de doping positivo, el luchador será descalificado y no será clasificado.

CAPITULO 4 CUERPO DE ARBITRAJE

Artículo 16: Composición

En todas las competencias, el cuerpo de árbitros deberá estar integrado por:

- 1 presidente de colchón
- 1 árbitro
- 1 juez

Las funciones y procedimientos de estos tres oficiales están establecidos en el Reglamento para jueces y árbitros internacionales. Está terminantemente prohibido reemplazar a un árbitro durante un combate, excepto en el caso de una indisposición grave que sea confirmada por el médico oficial. En ningún caso pueden ser de la misma nacionalidad dos de los oficiales. Además, queda terminantemente prohibido que un árbitro ejerza funciones en combates disputados por luchadores de su misma nacionalidad.

El cuerpo de arbitraje debe tomar decisiones unánimes o por mayoría de dos a uno, excepto en las situaciones de toque donde se debe tener la aprobación del presidente del colchón. No puede usar el video para tomar sus decisiones (excepto en una apelación).

Jurado de Apelaciones

El jurado de apelaciones es un grupo de árbitros expertos, cuya función es asegurarse que las reglas de la lucha se apliquen estrictamente durante todos los eventos mayores de la FILA, como: Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales y Continentales, Copas del Mundo, Torneos Golden Grand Prix y juegos específicos.

Artículo 17: Funciones Generales

- a) Los árbitros deben ejercer todas las funciones expuestas en el Reglamento de las competencias de lucha y cualquier disposición particular que sea establecida para la organización de competencias especiales.
- b) Deben seguir cada combate cuidadosamente y evaluar las acciones de los luchadores para que los resultados que figuren en las papeletas de los jueces reflejen exactamente la fisionomía del combate.

- c) El presidente del colchón, el árbitro y el juez deben evaluar las acciones de forma individual para llegar a la decisión final. El árbitro y el juez deben trabajar juntos bajo la dirección del presidente de colchón, el cual coordina el trabajo de los árbitros.
- d) Es parte del deber de los árbitros asumir todas las funciones de arbitraje y juez, atribuir los puntos e imponer las sanciones previstas en el Reglamento.
- e) La papeleta del juez y del presidente de colchón sirven para anotar los puntos de todas las acciones que realicen ambos luchadores. Los puntos y las advertencias deben ser anotadas con gran precisión en el orden correspondiente en que se realizan durante el combate. Estas papeletas deben ser firmadas por el juez y el presidente del colchón, respectivamente.
- f) Si un combate no termina por “toque“, el presidente del colchón debe tomar la decisión. Ésta debe basarse en una evaluación de todas las acciones de cada competidor, las cuales fueron anotadas de principio a fin en las papeletas del juez y del presidente de colchón.
- g) Todos los puntos atribuidos por el juez deben ser anunciados al público en cuanto sean determinados, ya sea por medio de paletas o través de un marcador electrónico.
- h) Para la dirección de los combates y según sus respectivas funciones, los árbitros deben expresarse de acuerdo a los términos del vocabulario básico de la FILA. Así mismo, tienen prohibido hablar con cualquier persona durante el combate, excepto, por supuesto, entre ellos, cuando la ocasión requiera que se hagan consultas y para poder desempeñar correctamente sus funciones.
- i) Cuando se pide una apelación por el entrenador y es confirmada por su luchador, el cuerpo de arbitraje debe ver el video en pantalla grande al mismo tiempo que el jurado de apelaciones sin dejar sus lugares. Después de ver la acción una vez, el cuerpo de arbitraje anunciará su decisión que será confirmada o modificada por el jurado de apelaciones.

Artículo 18: Vestimenta de los Árbitros

El cuerpo de arbitraje (jueces, árbitros, presidentes de colchón y jurado) deben estar vestidos de la siguiente manera al ejercer sus funciones:

- Saco clásico azul marino con el logotipo de la FILA
- Pantalón gris (sin dobladillo) con cinturón negro
- Camisa azul claro de manga larga o corta
- Corbata amarilla con logotipo de la FILA
- Calcetines negros
- Zapatillas deportivas negras

La vestimenta debe ser del modelo homologado por la FILA. El Cuerpo de Arbitraje no puede usar el nombre de un patrocinador; Sin embargo, el número en su saco puede incluir el nombre de un patrocinador de la FILA.

Artículo 19: El árbitro

- a) El árbitro es responsable por el desarrollo ordenado del combate dentro del colchón, el cual debe dirigir de acuerdo al Reglamento.
- b) También debe exigir el respeto de los competidores y ejercer total autoridad sobre ellos para que obedezcan sus órdenes e instrucciones inmediatamente. De igual manera, debe dirigir el combate sin tolerar cualquier intervención externa inapropiada o inoportuna.
- c) Debe trabajar en cooperación con el juez y ejercer sus funciones supervisando el combate y absteniéndose de cualquier interferencia impulsiva o inoportuna. Su silbato debe iniciar, suspender y finalizar el combate.
- d) El árbitro debe ordenar a los luchadores que regresen al colchón luego que lo han abandonado, o la continuación de un combate de pie o en la posición 4 puntos (dentro del colchón), con la aprobación del juez, o en su defecto, con la del presidente del colchón.
- e) El árbitro debe usar una muñequera roja en su brazo izquierdo y una azul en su brazo derecho. Debe indicar con sus dedos los puntos que corresponden al valor de cada acción luego de que ésta se ejecute (si es válida, si se ejecuta

dentro de los límites del colchón y si un luchador es puesto en posición de peligro, etc.), levantando el brazo que corresponde al luchador que anotó los puntos.

f) El árbitro nunca debe dudar en:

- Suspender un combate en el tiempo exacto, ni antes ni después
- Indicar si una acción ejecutada al borde del colchón es válida
- Contar visiblemente los cinco segundos durante los cuales el luchador es mantenido en posición de puente y otorgar el punto adicional que corresponde a dicha posición
- Señalar y anunciar el “TOQUE” luego de buscar la aprobación del juez, y en su defecto, del presidente del colchón. Para poder determinar si un luchador ha sido, o no, planchado con ambos hombros en el colchón al mismo tiempo, el árbitro deber pronunciar la palabra “toque”, levantar su mano para asegurar la aprobación del juez o presidente del colchón, golpear el colchón con su mano y luego sonar el silbato.

g) El árbitro debe:

- Ordenar de manera rápida y clara, la posición en la cuál el combate debe reanudarse cuando llama a los luchadores al centro del colchón (los pies deben estar dentro del círculo central)
- No pararse demasiado cerca de los luchadores, de modo que no obstruya la vista de los jueces y del presidente de colchón, en especial cuando hay un toque aparentemente inminente
- Asegurarse que los luchadores no descansen durante el combate con el pretexto de limpiarse, sonarse la nariz, estar lastimados, etc. En este caso, debe suspender el combate, pedir una advertencia (O) al luchador con la falta y un punto (1) para su contrincante.
- Ser capaz de cambiar su posición de un momento a otro, en el colchón o alrededor de éste, y en especial, de ponerse bocabajo sobre el colchón para poder tener una visión más clara si hay un toque inminente
- Ser capaz de estimular a un luchador pasivo sin interrumpir el combate, colocándose de tal modo que éste no pueda abandonar el colchón
- Estar listo para soplar el silbato si los luchadores se encuentran muy cerca al borde del colchón
- No interrumpir el combate en el estilo greco romano cuando hay una posición de peligro, después de un (1) minuto o un (1) minuto y treinta (30) segundos.

h) También es necesario que el árbitro:

- Ponga especial atención a las piernas de los luchadores en la lucha Greco romana
 - Pida a los luchadores que permanezcan dentro del colchón hasta que el resultado del combate sea anunciado
 - En todos los casos en que se necesite ponerse de acuerdo, primero pedirá la opinión del juez al borde del colchón frente al presidente del colchón.
 - Votar de acuerdo o en contra de los otros árbitros en situaciones en las que estos deben tomar la decisión sobre una descalificación o una victoria
 - Proclamar al ganador en cada período y al final del combate luego de acordar con el presidente del colchón.
- i) El árbitro es quien pide las sanciones por violación del Reglamento o por brutalidad
- j) Si el presidente del colchón interviene, el árbitro debe interrumpir el combate y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando el puntaje de los luchadores tiene 6 puntos de diferencia. En este caso, debe esperara que la acción – ya sea un ataque o contraataque – termine.

Artículo 20: El Juez

- a) El juez es responsable de todas las funciones estipuladas en el Reglamento general de la lucha
- b) Debe seguir el curso del combate atentamente sin distraerse de ninguna manera; siempre debe otorgar puntos por cada acción y luego anotarlas en su papeleta de puntuación, en mutuo acuerdo con el árbitro o presidente del colchón. Debe dar su opinión en todas las situaciones.
- c) Siguiendo cada acción, y en base a las indicaciones del árbitro (las cuales compara con su propia evaluación) o, en su defecto, en base a las indicaciones del presidente de colchón; debe anotar el número de puntos otorgados a la acción en cuestión y mostrar el resultado en el marcador situado a su lado. Dicho marcador debe ser visible tanto para los luchadores, como para los espectadores.

- d) El juez verifica y señala el TOQUE al árbitro
- e) Si, durante un combate, el juez observa algo que cree que debería de comunicarle al árbitro, ya sea porque éste no lo observó o no le prestó atención (un toque, un agarre ilegal, pasividad, etc.), el juez tiene la obligación de hacerlo levantando la paleta del color de la butarga del luchador en cuestión, incluso cuando el árbitro no haya pedido su opinión. En todas las circunstancias el juez debe llamar la atención del árbitro en algo que a él le parezca anormal o irregular en el curso del combate o en la conducta de los luchadores.
- f) El juez además, debe firmar la papeleta al recibirla y, al terminar el combate, debe anotar el resultado del combate en forma clara, tachando de forma clara el nombre del perdedor y escribiendo el nombre y país del ganador.
- g) Las decisiones del árbitro y el juez son válidas y ejecutables sin la intervención del presidente del colchón, siempre y cuando concuerden, excepto durante la proclamación de victoria por superioridad técnica, cuando el presidente del colchón debe dar su opinión y en caso de una consulta o protesta.
- h) La papeleta del juez debe indicar con precisión el tiempo en que un combate termina en caso de una victoria por toque, superioridad técnica, abandono, etc.
- i) Para facilitar la visión de un combate al juez, en especial en una posición de peligro, éste tiene autorización de cambiar de lugar, siempre y cuando sea a lo largo del borde del colchón que controla.
- j) También debe indicar, subrayando, la última acción anotada que puede determinar el ganador del período.
- k) Advertencias por huir del colchón, agarres ilegales o brutalidad serán anotados con una “O” en la columna del luchador que comete la falta.
- l) El juez debe estar muy atento en una situación de clinch y ayudar al árbitro a determinar qué luchador comete una falta, en caso de una ejecución inapropiada del clinch.

Artículo 21: Presidente de Colchón

- a) El presidente de colchón, cuyas funciones son muy importantes, debe asumir todas las funciones previstas en el Reglamento de Lucha.
- b) Debe de coordinar el trabajo del árbitro y del juez.
- c) Debe ordenar el clinch cuando el combate termine 0 – 0 en el estilo libre y después de 1 minuto y 30 segundos en el estilo greco romano.
- d) Está obligado a seguir el curso de los combates atentamente, sin distraerse de ninguna manera, y a evaluar el comportamiento y acciones de los otros oficiales de acuerdo con el Reglamento.
- e) En caso de desacuerdo entre el árbitro y el juez, su tarea consiste en arreglar el problema y así determinar el resultado, el número de puntos y los toques.
- f) Nunca debe ser el presidente de colchón el primero en dar su opinión. Debe esperar a que el juez y el árbitro den la suya. No tiene derecho a influir en la decisión.
- g) La aprobación del presidente del colchón debe ser observada antes de dar un toque.
- h) El presidente del colchón puede decidir interrumpir un combate en caso de un error serio cometido por el árbitro.
- i) También puede interrumpir el combate si el árbitro o juez han cometido un error con la puntuación. En este caso debe pedir una consulta. Si el presidente del colchón no obtiene mayoría durante la consulta, debe apoyar al árbitro o al juez. Esta consulta no altera el derecho del luchador de pedir una apelación.
- j) Durante el combate, cuando el entrenador considera que se ha cometido un **error de arbitraje evidente** contra su luchador y apela, el presidente del colchón debe esperar que la acción se haga neutral y parar el combate. Debe revisar el video al mismo tiempo que el árbitro, juez y jurado de apelaciones.

- k) Si el cuerpo de oficiales tenía razón, el presidente del colchón debe asegurarse de no darle otra apelación al luchador en cuestión durante lo que queda del combate.

Después de una sola revisión del video, el árbitro da su decisión primero, seguido por el juez y el presidente del colchón. Si el presidente del colchón está de acuerdo con sus dos colegas, el jurado de apelaciones no interviene y la decisión es final, excepto si nota un error evidente. En ese caso, la decisión del jurado de apelaciones se cumplirá.

Artículo 22: Jurado de Apelaciones

El Jurado de Apelaciones está formado por el Presidente de la FILA o su sustituto y esta integrado por tres (3) personas escogidas entre los instructores, miembros del Bureau o árbitros concedores, de acuerdo con los diferentes combates y con las nacionalidades de los luchadores. Hay un Jurado de Apelaciones por colchón.

El Jurado de Apelaciones es responsable de controlar que todas las reglas en un combate de lucha sean aplicadas por el cuerpo de arbitraje antes que el ganador de un período o del combate sea declarado por el presidente del colchón.

Un miembro del Jurado de Apelaciones será nombrado como coordinador y será el encargado de anunciar la decisión del Jurado en nombre de todos.

Si el Jurado de Apelaciones nota que habido un serio error administrativo, de tiempo o de puntos, el coordinador debe llamar la atención al presidente del colchón y pedirle que rectifique el error. Si el Jurado de Apelaciones se percata que el presidente del colchón no paró el combate luego que la petición fue hecha, el coordinador debe pedirle que lo haga inmediatamente luego que se complete la acción.

Durante la revisión del video, el Jurado de Apelaciones no puede hablar con el cuerpo de arbitraje que debe tomar la decisión por si mismos. Si la mayoría del cuerpo de arbitraje llega a un acuerdo (el presidente del colchón tiene que estar de acuerdo obligatoriamente), el Jurado de Apelaciones no puede intervenir a menos que haya un error evidente. En este caso, el jurado invita al presidente del colchón a su mesa, revisan la acción una segunda vez y dan su decisión final. No se permitirá otra apelación.

Si el presidente del colchón no está de acuerdo con la decisión del árbitro y el juez, debe entonces buscar la decisión del Jurado de Apelaciones y será considerada definitiva e irrevocable.

Un set completo de paletas rojas, azules y blancas debe estar disponible para cada Jurado de Apelaciones para que sus decisiones sean vistas por todos.

No puede haber una futura apelación al Bureau de la FILA, al CAS o a cualquier otra corte una vez que una decisión sea confirmada por el cuerpo de arbitraje (en concordancia con el presidente del colchón) o por el Jurado de Apelaciones.

El Bureau de la FILA puede eliminar a un miembro del cuerpo de arbitraje o del Jurado de Apelaciones en cualquier momento si considera que se ha cometido un error serio en la aplicación de las reglas o en la decisión de una apelación.

El Jurado de Apelaciones también estará a cargo de asesorar el trabajo de los árbitros y de enviar sus evaluaciones escritas a la FILA.

Artículo 23: Sanción contra el cuerpo de arbitraje

El Bureau de la FILA, el cual constituye el jurado superior, tendrá el derecho de tomar las siguientes medidas disciplinarias contra los árbitros que hayan cometido faltas técnicas:

- Darle al oficial(es) una amonestación
- Retirar al oficial(es) de la competencia
- Relegar al oficial(es) a una categoría inferior
- Ordenar suspensión temporal
- Ordenar la exclusión definitiva

CAPÍTULO 5 EL COMBATE

Artículo 24: Duración de los combates

Para escolares, cadetes, juveniles y adultos: 3 períodos de 2 minutos con un descanso de 30 segundos.

En todas las competencias el cronómetro debe comenzar de 0 hasta 2 minutos. Una luz del color de la butarga del luchador en cuestión debe indicar el ganador de cada período y el resultado de cada período debe permanecer visible.

Al final de cada período, un luchador es declarado ganador. El luchador que gane dos periodos es considerado el ganador del combate. Si la victoria es proclamada al terminar dos períodos, se suspende el tercer período. El toque finaliza automáticamente el combate sin importar en qué período ocurrió.

Lucha Libre y Lucha Femenina: La duración de cada período es de 2 minutos. Si al final del período el marcador es de 0-0 un tiempo extra (clinch) de un máximo de 30 segundos se llevará a cabo.

Lucha Greco Romana: La duración de cada período es de 2 minutos con un (1) minuto y treinta (30) segundos de lucha de pie y 30 segundos de lucha en tierra (clinch). No se dará tiempo extra.

Artículo 25: Llamada

Los participantes son llamados de manera clara y fuerte para que se presenten al colchón. Un participante no puede ser llamado a competir en un nuevo combate hasta que haya descansado un mínimo de 15 minutos después de su último combate.

Sin embargo, se le permite un retraso a cualquier luchador que no responde al primer llamado de la siguiente manera: Los competidores deben ser llamados tres veces a intervalos de treinta segundos. Si el luchador no se presenta después del tercer llamado, será eliminado y no será clasificado. Estos llamados son hechos en inglés y francés. Su oponente ganará el combate por abandono.

Artículo 26: Presentación de los luchadores

La siguiente ceremonia se lleva a cabo para cada división de peso en las finales por el primer y segundo lugar. Los luchadores se presentan al colchón. El anunciador menciona sus logros durante el combate.

Artículo 27: Inicio

Antes de comenzar un combate, cada luchador responde cuando se le llama por su nombre y toma su lugar en la esquina del colchón que se le corresponda. La esquina es del mismo color que la butarga que se le ha asignado.

El árbitro, que se encuentra parado en el círculo central en medio del colchón, llama a ambos luchadores a su lado. Luego les da la mano, verifica su vestimenta, así como también que no estén cubiertos por ninguna sustancia grasosa o pegajosa, que no estén sudando, que sus manos no tengan ningún objeto, que tengan las uñas cortas y que traigan consigo un pañuelo.

Los luchadores se saludan, se dan la mano y cuando el árbitro suena el silbato, comienza el combate.

Artículo 28: Interrupción del combate

- a) Si un participante se ve forzado a interrumpir un período debido a una lesión o cualquier accidente justificado fuera de su control, el árbitro puede interrumpir el combate. Durante esta interrupción, el luchador(es) deben quedarse en sus esquinas. Pueden cubrirse los hombros con una toalla o bata y recibir consejos de sus entrenadores.
- b) Si un combate no puede reanudarse debido a razones médicas, la decisión la toma el médico encargado de la competencia, quien informa, tanto al entrenador del luchador, como al presidente del colchón; el cual luego ordena que el combate se suspenda.
- c) Bajo ninguna circunstancia puede un luchador tomar la iniciativa de interrumpir él mismo la acción, decidiendo luchar parado o en la posición cuatro puntos, o empujando a su contrincante del borde del colchón al centro.

- d) En caso que se deba suspender la acción debido a que un luchador lastime deliberadamente al otro, el luchador que cometió la falta será descalificado y sin necesidad que haya ninguna herida sangrante, se le dará un (1) punto a su oponente.
- e) Si un luchador interrumpe el combate sin que exista una lesión evidente o herida sangrante, se le dará un (1) punto a su oponente.

Artículo 29: Fin del combate

El combate termina, ya sea, cuando hay toque, se declara una descalificación por lesión de alguno de los luchadores o al terminar el tiempo reglamentario.

Un período se termina, ya sea, por superioridad técnica (seis puntos de diferencia) o después de que se ejecuta una acción de “5 puntos” de gran amplitud, cualquiera que sea el marcador o después de la ejecución de dos acciones de 3 puntos cualquiera que sea el marcador o en el caso de un clinch en lucha libre cuando el luchador marca un (1) punto o más antes de treinta segundos o por la finalización del tiempo regular señalado por el gong y el silbato del árbitro.

Cuando un luchador realiza una acción de 5 puntos dentro del tiempo normal, el árbitro debe esperar por el posible toque. Si su contrincante se recupera, el árbitro debe sonar el silbato inmediatamente y declarar el ganador del período o del combate. La misma regla se aplica luego de la segunda acción de 3 puntos. La segunda acción de 3 puntos puede estar seguida de un contraataque si se realiza con continuidad de la acción y puede terminar en un toque.

Para ganar un combate por superioridad técnica, el vencedor debe ganar dos períodos por superioridad técnica (por diferencia de 6 puntos dos veces) o dos períodos con acciones de 5 puntos o una victoria con una acción de 5 puntos y otra victoria por superioridad técnica (6 puntos de diferencia) o 2 períodos con dos acciones de 3 puntos.

Si el árbitro no ha oído el gong, el presidente de colchón debe intervenir y suspender el combate tirando un objeto liviano al colchón, para así atraer la atención del árbitro. Cualquier acción que se inicie en el momento que suena el gong no es reconocida y ninguna acción realizada entre el sonido del gong y el silbato del árbitro es válida.

Cuando se termina el combate, el árbitro se para en el centro del colchón frente a la mesa del presidente del colchón. Los luchadores se dan las manos, se paran cada uno a un lado del árbitro y esperan la decisión. Tienen prohibido quitarse los tirantes de la butarga antes de abandonar el lugar de competencia. Inmediatamente después de que se anuncie la decisión, los luchadores se dan la mano con el árbitro.

Seguidamente, cada luchador debe darle la mano al entrenador de su contrincante. Si las siguientes disposiciones no se observan, el luchador que cometa la falta será penalizado de acuerdo al Reglamento Disciplinario.

Artículo 30: Interrupción y continuación del combate

Cuando la lucha se detenga estando de pie o en posición de 4 puntos, se reanudará en la posición de pie. La lucha se debe detener y reanudar en el centro del colchón estando de pie cuando:

- a) Un pie toca el área de protección.
- b) Los luchadores entran en la zona roja sin ejecutar una acción con tres o cuatro pies y permanezcan en ese lugar.
- c) Si toda la cabeza del luchador en la posición de tierra toca el área de protección.

Si el luchador que ataca realiza una acción ilegal en la posición de 4 puntos, éste recibirá una advertencia y 1 ó 2 puntos serán otorgados a su contrincante. La lucha se reanudará en posición de 4 puntos sin considerar si el luchador completo o no la acción.

Cuando un entrenador pida la apelación, el presidente del colchón detendrá el combate cuando la acción sea neutral.

Artículo 31: Tiempo Extra (Lucha Libre y Lucha Femenina)

Si al final del tiempo regular de un período, los dos luchadores están 0-0, el árbitro parará el combate y lo reanudará en una posición con agarre ordenado (artículo 49).

El tiempo extra durará un máximo de 30 segundos.

Artículo 32: Tipos de victoria

Un combate se puede ganar:

- Por toque
- Por lesión, abandono, descalificación, o derrota del contrincante.
- Por superioridad técnica
- Por puntos (ganando dos períodos por 1 a 5 puntos de diferencia)

Si un luchador ejecuta una acción de “5 puntos” de gran amplitud, será declarado ganador del período sin importar el marcador

Si un luchador ejecuta dos acciones de 3 puntos, será declarado ganador del período, cualquiera que sea el marcador.

En caso de un empate por puntos, el ganador será declarado considerando sucesivamente la cantidad de advertencias, el valor de las acciones y el último punto(s) técnico anotado (ver cuadro abajo).

Ejemplo:

Rojo	Azul	Comentario	Resultado
1-1-1	1-1- <u>1</u>	Último punto técnico anotado por el luchador azul.	Ganador Azul
1-2	1-1- <u>1</u>	Último punto técnico anotado por el luchador azul. El luchador rojo ejecuto una acción de 2 puntos.	Ganador Rojo
0-0-1-1- <u>1</u>	1-1-1-0	Último punto técnico anotado por el luchador rojo pero, tiene dos advertencias y el azul solo tiene una.	Ganador Azul
1-1-1	1- <u>2</u> -0	El luchador azul ejecuto una acción de dos puntos que son los últimos puntos técnicos anotados, pero tiene una advertencia.	Ganador Rojo
1-1- <u>1</u> -0	1-2-0	El luchador rojo anotó el último punto técnico. Cada luchador tiene una advertencia.	Ganador Azul
1-1-1-0-0	0-0-1-1- <u>1</u>	Cada luchador tiene dos advertencias. El luchador azul anotó el último punto técnico.	Ganador Azul

Sin embargo, para no penalizar al luchador atacante, si el ultimo punto anotado causa un empate en el marcador por una acción que otorga 2 puntos al luchador atacado porque el luchador que ataca rueda sobre sus propios hombros en la ejecución de la acción sin intervención de su oponente, se le dará la victoria al luchador atacante.

El luchador que reciba 3 advertencias en el total de períodos del combate será descalificado.

En lucha libre, si el período termina 0-0, el ganador del período será el luchador que marque el primer punto durante el clinch.

Artículo 33: El Entrenador

El entrenador puede permanecer al pie de la plataforma o al menos a dos metros de distancia del borde del colchón durante el combate. Excepto por la asistencia que tiene autorizada de dar al médico cuando provee atención médica al luchador, el entrenador tiene estrictamente prohibido influir en las decisiones o insultar al árbitro y/o al juez. Únicamente puede hablar con el luchador. El entrenador tiene prohibido dar agua o cualquier otra sustancia a su atleta durante la pausa o durante el combate.

Si estas prohibiciones no son respetadas, el árbitro tiene la obligación de pedir al presidente de colchón que presente una tarjeta AMARILLA (advertencia); y si continua, el presidente de colchón le presentará una tarjeta ROJA (eliminación). El presidente de colchón también puede presentar la tarjeta AMARILLA o ROJA bajo iniciativa propia.

En el momento en que se presenta la tarjeta roja, el presidente de colchón, debe reportarlo al director de la competencia y el entrenador deberá ser eliminado de la competencia y no podrá continuar sus funciones; sin embargo, el equipo de lucha correspondiente puede obtener servicios de otro entrenador. La Federación Nacional del entrenador eliminado será penalizada siguiendo las disposiciones de las Regulaciones Disciplinarias y Financieras.

Artículo 34: La Apelación

La apelación es la acción por medio de la cual el entrenador puede, a nombre del luchador, solicitar parar el combate y pedir al cuerpo de arbitraje que vea el video en caso de desacuerdo con alguna decisión. Esta posibilidad solo es ofrecida durante competencias en donde el video está formalmente establecido por la FILA y el Comité Organizador.

El entrenador debe pedir la apelación arrojando un objeto suave al colchón, inmediatamente después que el cuerpo de arbitraje haya otorgado o no los puntos en la situación específica. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión del entrenador, el combate continua.

Puntos Específicos

Cada luchador tiene derecho a una (1) apelación por combate. Si después de revisar el video el cuerpo de arbitraje modifica su decisión, la apelación puede ser utilizada nuevamente durante el combate.

Si el cuerpo de arbitraje o el Jurado de Apelaciones confirman la decisión, el luchador pierde la apelación y su oponente recibirá un (1) punto técnico.

El presidente del colchón exigirá detener el combate para revisar la apelación en cuanto la situación en el colchón sea neutral.

No se puede apelar en el caso de un toque, entendiéndose que el toque debe ser confirmado por el presidente del colchón después de las decisiones del árbitro o del juez.

No se podrá apelar después de terminado el tiempo regular, excepto si los puntos fueron dados después que el árbitro sonó el silbato.

El entrenador al pedir la apelación debe hacerlo desde su silla, sin pararse en el colchón o acercarse a la mesa de los jueces o a la mesa del presidente del colchón.

Durante la revisión de la apelación, no está permitido cualquier tipo de consulta entre el cuerpo de arbitraje.

Después de haber visto la acción una vez, el árbitro da su decisión primero y es inmediatamente seguido por el juez quien da su decisión desde su asiento con el material que tenga a la mano (manual o electrónico). Si el presidente del colchón está de acuerdo, no habrá intervención por parte del Jurado de Apelaciones.

Si el presidente del colchón está en desacuerdo con el árbitro y el juez, deberá buscar la decisión del Jurado de Apelaciones. En este caso, la decisión del Jurado de Apelaciones y confirmada por la del presidente del colchón es definitiva y no puede ser cuestionada nuevamente.

No es posible realizar una “contra-apelación” una vez la decisión final haya sido tomada por el cuerpo de arbitraje o el Jurado de Apelaciones.

La apelación se toma en consideración inmediatamente desde que el entrenador levanta la paleta blanca y no es posible para él retirarla.

Artículo 35: Clasificación por equipos en competencias individuales

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

LUGAR	PUNTOS	LUGAR	PUNTOS
1ero	10	7mo	4
2do	9	8vo	3
3ero-3ero	8	9no	2
5to-5to	6	10mo	1

La aplicación de la tabla anterior se mantiene invariable sea cual sea el número de luchadores por división.

En el caso de que varios equipos clasifiquen igual, el equipo que obtenga más primeros lugares se coloca primero, etc.

Artículo 36: Sistema de clasificación en competencias por equipos

En principio, una competencia por equipos tiene lugar de acuerdo a las divisiones de peso oficiales de la FILA, que son 7. Si las divisiones deben ser dobladas por razones propias del país o los intereses del equipo, es recomendado tener siempre un número impar de divisiones. Cada equipo puede cambiar de luchadores en cada sesión, siempre y cuando estos hayan sido pesados.

Si una sesión de visitante tiene lugar en un día, un ganador debe ser declarado al final del combate en casa y otra al final del combate de ida. La victoria de un luchador en un combate le da un (1) punto a su equipo, sin importar cómo haya sido la victoria. De esta manera cada combate le da al ganador un número impar.

Si se trata de una competencia entre solo dos equipos

Si es una sesión de un día de ida entre dos equipos, y cada equipo gana un combate, hay dos posibilidades de clasificación que se pueden determinar antes que comience el combate.

- a) Tener un tercer encuentro para determinar al equipo ganador.
- b) Determinar al equipo ganador asesorándose con los criterios siguientes:
 - El mayor número de victorias sumando los puntos de los 2 encuentros.
 - El mayor número de victorias por toque, abandono, lesión o descalificación.
 - El mayor número de combates ganados por superioridad técnica.
 - El mayor número de períodos ganados por superioridad técnica.
 - El mayor número de puntos técnicos obtenidos en toda la competencia.
 - El menor número de puntos técnicos recibidos en toda la competencia.

Si se trata de una competencia con más de dos equipos

El mismo sistema se aplicará para determinar el ganador del encuentro. El equipo ganador recibirá un (1) punto y el perdedor cero (0).

Si dos equipos tienen igual número de puntos de clasificación al final de la competencia, el ganador será determinado en base al resultado de su encuentro.

Si tres o más equipos tienen un número igual de victorias

Los siguientes criterios se aplicarán para determinar al peor equipo(s):

- La menor cantidad de puntos de clasificación.
- El menor número de victorias por toque, abandono, lesión o descalificación.
- El menor número de combates ganados por superioridad técnica.
- El menor número de períodos ganados por superioridad técnica.
- El menor número de puntos técnicos obtenidos en toda la competencia.
- El mayor número de puntos técnicos recibidos en toda la competencia.

Los dos equipos restantes serán clasificados de acuerdo al resultado de su encuentro directo.

CAPÍTULO 6 PUNTOS POR ACCIONES Y AGARRES

Artículo 37: Evaluación de la importancia de la acción o agarre

Con el fin de evitar simulaciones durante los combates, cuando un luchador intenta, sin éxito, realizar una acción y se encuentra debajo del otro luchador en una posición de 4 puntos, sin acción por parte de su adversario, el luchador de arriba no será premiado con punto técnico. La lucha continuará en posición de 4 puntos sin que el árbitro detenga el combate. Sin embargo, si durante una acción, el luchador que defiende realiza un contraataque y es capaz de poner a su contrincante contra el suelo, le será(n) otorgado(s) el (los) punto(s) que le corresponden a dicha acción.

Si el luchador que ataca realiza un agarre bajo su propio puente, mantiene esta posición durante un período de tiempo y luego termina la acción colocando a su contrincante también en la posición de puente, no será penalizado. Solo el luchador que ataca recibirá puntos, ya que habrá terminado la acción con un agarre que llevaba a la posición de peligro. Sin embargo; si el luchador a la ofensiva es retenido en la posición de puente o por un contraataque del oponente, es claro que los puntos son otorgados al luchador que contraataca.

Además, el luchador sobre el que la acción se ha llevado a cabo recibirá puntos, únicamente cuando, bajo sus propias acciones:

- a) Ha llevado al luchador atacante al piso
- b) Ha ejecutado la acción continuamente
- c) Ha logrado controlar al luchador atacante, deteniéndolo en posición de puente, siempre que ésta se considere completa
- d) El árbitro debe esperar a que termine cada acción antes de asignar los puntos a cada luchador
- e) En el caso de que las acciones de los luchadores los lleven a cambiar de una posición a otra, los puntos son asignados de acuerdo al valor de las acciones
- f) El toque instantáneo no existe (Artículo 44). Si un luchador llega a la posición de toque estando de pie al seguir un movimiento de su contrincante, el luchador atacante recibe tres puntos. Si el luchador cae en posición de

toque durante su propia acción, su contrincante recibe dos puntos. Si al luchar en posición de 4 puntos un luchador se ve en la situación de toque, su contrincante recibe dos puntos.

- g) La rotación de un hombro con el otro con la ayuda de los codos en la posición de puente y viceversa, se considera una acción.
- h) Un agarre no debe ser considerado como una nueva acción hasta que los luchadores regresen a la posición inicial.
- i) El árbitro indicará los puntos. Si el juez está de acuerdo, levantará la paleta del color y valor correspondiente (1, 2, 3 ó 5 puntos). En caso de cualquier desacuerdo entre ellos, el presidente de colchón deberá tomar una decisión a favor de uno de los dos luchadores; no le es permitido dar otra opinión, excepto cuando pida una consulta y obtenga mayoría.
- j) En el caso que ocurra un toque al final del tiempo oficial, solo el sonido del gong (y no el silbato del árbitro) es válido.
- k) Al final de un período, cualquier acción es válida si se realizó antes de que sonara el gong. Nunca se puede terminar una acción después del gong.

Artículo 38: Posición de Peligro

Un luchador será considerado en posición de peligro cuando la línea de su espalda (o la línea de sus hombros) ya sea, vertical o paralelamente al colchón, forme un ángulo de menos de 90 grados con el colchón y cuando resista con la parte superior de su cuerpo el toque. (Ver definición de “toque”).

La posición de peligro ocurre cuando:

- El luchador atacado asume la posición de puente para evitar ser planchado
- El luchador atacado, con su espalda hacia el colchón, se apoya en uno o ambos codos para evitar que sus hombros toquen el colchón.
- El luchador tiene un hombro contra el colchón y al mismo tiempo, sobrepasa la línea vertical de 90 grados con el otro hombro (ángulo cerrado).
- El luchador se encuentra en posición de toque instantáneo, es decir, cuando está sobre los dos hombros por menos de un segundo.
- El luchador rueda sobre sus hombros.

La posición de peligro termina cuando el luchador sobrepasa la línea vertical de 90 grados con su pecho y su estómago contra el colchón

Si el colchón y la espalda del luchador forman un ángulo de 90 grados, no puede considerarse posición de peligro (punto neutral).

Artículo 39: Marcador

El juez marca los puntos de las acciones y agarres realizados por los luchadores en una papeleta, en el orden en que se realizan durante el combate.

Los puntos de una acción que trae consigo un toque se anotan en la papeleta encerrados en un círculo.

Las advertencias por huir del colchón, huir del agarre, negarse a luchar, agarres ilegales y brutalidades se anotan con (0). Luego de cada advertencia (0), el contrincante recibirá automáticamente uno o dos puntos técnicos, dependiendo de la gravedad de la infracción.

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

Artículo 40: Acciones de gran amplitud

Se considera una acción de gran amplitud cualquier acción o agarre realizado por un luchador que se encuentre en la posición de pie que hace que su contrincante pierda completamente el contacto con el colchón, lo controla, lo hace realizar una parábola en el aire y luego lo lleva al colchón en una posición de peligro inmediata y directa.

También se considera una acción de gran amplitud cuando en la posición de 4 puntos, el luchador atacante realiza una proyección del suelo y luego pone al contrincante bocabajo (3 puntos) o en posición de peligro (5 puntos).

NOTA: Si el luchador que realiza la acción de gran amplitud toca el colchón con sus dos hombros, recibe tres o cinco puntos y su contrincante recibe dos puntos, lo cual es debido al toque instantáneo al realizar la acción.

Artículo 41: Valor de las acciones y agarres

1 punto

- Al luchador que lleve a su contrincante al suelo pasándole atrás y, en esta posición, lo mantiene y controla (tres puntos de contacto: dos brazos y una rodilla o dos rodillas y un brazo o la cabeza).
- Al luchador que aplique un agarre correcto mientras se encuentra de pie en el colchón o en la posición de 4 puntos, pero no pone a su contrincante en peligro.
- Al luchador que se sobrepone, agarra y controla a su contrincante pasándole detrás.
- Al luchador que bloquea a su contrincante sobre uno o dos brazos extendidos, con la espalda hacia el colchón.
- Al luchador cuya acción es impedida por su contrincante por un agarre irregular, pero que finalmente logra completar la acción.
- Al luchador atacante cuyo oponente huye al contacto, del colchón, se niega a reanudar el combate, comete acciones ilegales o actos de brutalidad.
- Al luchador que mantenga a su contrincante en una posición de peligro por cinco segundos o más.
- Al luchador cuyo oponente pisa la zona de protección con un pie (en la posición de pie).
- Al luchador cuyo oponente se niegue a cerrar el clinch en lucha libre.
- Todas las interrupciones del combate por lesión sin estar sangrando o con una lesión visible son penalizadas con un (1) punto para el contrincante
- Para el luchador que su oponente haya solicitado una apelación y la decisión final se confirma.
- Para el luchador que no recibió puntos en el tiempo extra en la lucha libre.

2 puntos

- Al luchador que aplique un agarre correctamente mientras lucha en la posición de 4 puntos y coloca a su contrincante en posición de peligro o en posición de toque instantáneo
- Al luchador atacante cuyo oponente rueda sobre sus hombros
- Al luchador atacante cuyo oponente huya del agarre saliendo del colchón en posición de peligro
- Al luchador atacante cuyo oponente se niegue a colocarse correctamente en la posición de 4 puntos en el clinch en lucha greco romana luego de una amistosa advertencia.
- Al luchador atacado cuando el luchador atacante cae en posición de toque instantáneo o rueda sobre sus hombros al realizar una acción
- Al luchador que bloquee a su contrincante mientras realiza una acción en posición de pie, en una posición de peligro.

3 puntos

- Al luchador que realiza una acción estando de pie, lo cual pone a su contrincante en posición de peligro debido a proyección directa con una pequeña amplitud
- Por cualquier acción realizada, levantando al luchador del colchón, por una pequeña amplitud, aunque una o las dos rodillas del luchador atacante estén en el suelo
- Al luchador que realice una acción de gran amplitud que no ponga al contrincante en una posición de peligro directa e inmediata

NOTA: Si al realizar un agarre, el luchador atacado, mantiene contacto con el colchón con una de sus manos, pero inmediatamente es colocado en una posición de peligro, el luchador atacante recibe tres puntos.

5 puntos

- Todas las acciones de gran amplitud realizadas estando de pie las cuales ponen al luchador atacado en una posición de peligro directa e inmediatamente
- La acción realizada por un luchador en la posición de 4 puntos que levanta completamente a su contrincante del colchón para realizar una proyección de gran amplitud, la cual coloca al contrincante en una posición de peligro directa e inmediatamente

Artículo 42: Decisión y Voto

El árbitro debe indicar su decisión levantando su brazo y mostrando claramente los puntos con sus dedos. Si el árbitro y el juez concuerdan, la decisión debe ser anunciada. El presidente de colchón no tiene derecho a influir o cambiar una decisión si el árbitro y el juez están de acuerdo, excepto en el caso que él pida una consulta o después de una apelación.

Si hubiera votación, el juez y el presidente de colchón deben indicar su decisión usando paletas o un marcador electrónico. Hay 11 paletas, pintadas de diferentes colores: azul, rojo y blanco, como sigue: una (1) blanca, 5 paletas rojas, de las cuales cuatro están numeradas 1, 2, 3 y 5 para indicar los puntos y una que no está marcada que sirve para advertencias y para llamar la atención del luchador en cuestión y 5 paletas azules, de las cuales cuatro están numeradas al igual que las paletas rojas y una que no está marcada.

Las paletas deben estar al alcance de la mano de quien las usará. El juez nunca puede abstenerse de dar su opinión. Debe expresar su decisión con claridad, sin dejar lugar a dudas.

Cuando haya desacuerdo, el presidente de colchón toma la decisión. Esta decisión, en la cual debe decidir entre las opiniones contrarias del juez y del árbitro, obliga al presidente de colchón a votar en todos los casos por uno de los dos puntos de vista.

Si el combate dura hasta el final del tiempo previsto para un combate, la papeleta del presidente de colchón será tomada en cuenta para designar al ganador. El marcador público debe estar conforme a la papeleta del presidente de colchón durante todo el combate. Si hubiera una diferencia de uno o más puntos entre la

papeleta del juez y la del presidente de colchón; sólo la del presidente de colchón será tomada en cuenta.

Artículo 43: Tabla de Decisión

Al observar una acción de lucha, el árbitro y el juez otorgan los puntos y advertencias, indicados debajo los cuales, en cada uno de los casos expuestos, da el siguiente resultado:

R= luchador rojo; A= luchador azul; O= cero puntos

Árbitro	Juez	Presidente de Colchón	Resultado oficial	Observaciones
1R	1R	-	1R	En estos ejemplos, el juez y el árbitro están de acuerdo y el presidente de colchón no interviene excepto por faltas serias
2A	2A	-	2A	
3R	3R	-	3R	
5R	5R	-	5R	

Árbitro	Juez	Presidente de colchón	Resultado oficial	Observaciones
1R	0	0	0	En estos ejemplo el juez y el árbitro están en desacuerdo y el presidente de colchón interviene y se aplica el principio de mayoría
1A	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2A	0	2A	2A	
3R	2R	2R	2R	
3A	1R	3A	3A	

En el caso de cualquier infracción grave del reglamento, el presidente de colchón debe llamar a consulta.

Al final de cada período, el marcador comienza desde cero para el siguiente período.

CAPÍTULO 7 PUNTOS DE CLASIFICACIÓN OTORGADOS DESPUÉS DEL COMBATE

Artículo 44: Puntos de clasificación

Los puntos de clasificación otorgados a un luchador determinarán su clasificación final.

5 puntos para el ganador y 0 para el perdedor

- Victoria por toque (con o sin puntos técnicos del perdedor).
- Lesión
- Abandono.
- Incomparecencia.
- Descalificación.
- 3 advertencias sobre faltas al Reglamento.

4 puntos para el ganador y 0 para el perdedor

- Victoria por superioridad técnica, sin ningún punto técnico del perdedor.

4 puntos para el ganador y 1 punto para el perdedor

- Victoria por superioridad técnica (6 puntos de diferencia durante dos períodos) con puntos técnicos del perdedor.

3 puntos para el ganador y 0 puntos para el perdedor

- Cuando el luchador gana dos de los tres períodos con 1 a 5 puntos técnicos y el perdedor no anota ningún punto técnico.

3 puntos para el ganador y 1 punto para el perdedor

- Cuando durante dos períodos el combate termina por victoria por puntos dentro del tiempo oficial y el perdedor anota uno o varios puntos técnicos.

0 puntos para el luchador rojo y 0 puntos para el luchador azul

- En este caso ambos luchadores han sido descalificados por infracciones a las reglas.

Artículo 45: El toque

Cuando un luchador atacado es controlado por su contrincante con los dos hombros expuestos contra el colchón durante un período de tiempo lo suficientemente largo para que el árbitro observe el control total del toque; la maniobra que resulta es considerada como toque. Para que un toque al borde del colchón sea reconocido, los hombros del luchador deben estar completamente dentro de la zona de pasividad y la cabeza no debe tocar la zona de protección.

Un toque en la zona de protección no es válido.

Si un luchador es planchado con los dos hombros como consecuencia de una infracción a las reglas o por medio de un agarre ilegal por el que él es responsable, el toque será considerado válido a favor de su contrincante.

El toque observado por el árbitro será válido si el presidente de colchón lo confirma. Si el árbitro no señala el toque y éste es válido, puede ser anunciado con el consentimiento del juez y del presidente de colchón.

Por lo tanto, para que un toque sea señalado y reconocido se debe mantener claramente. Los dos hombros del luchador correspondiente deben tocar el colchón simultáneamente durante el corto período de tiempo especificado en el primer párrafo, incluso en el caso de un agarre al cuerpo con proyección. En todos los casos, el árbitro golpeará el colchón sólo después de haber confirmado con el juez, o en su defecto, con el presidente de colchón. Entonces, el árbitro sonará el silbato para dar por terminado el combate.

No será posible pedir una apelación en caso de un toque, entendiéndose que el toque debe ser validado por el presidente del colchón siguiendo la decisión del juez o del árbitro.

Artículo 46: Superioridad técnica

Excepto en el caso de toque, abandono o descalificación, el período debe ser interrumpido antes de que termine el tiempo oficial, sin importar el marcador cuando:

- Haya 6 puntos de diferencia entre los luchadores
- El luchador haya anotado 2 acciones de 3 puntos
- El luchador haya anotado una acción de 5 puntos

El combate no debe ser interrumpido para declarar al ganador por superioridad técnica hasta que la acción sea concluida (Ver Artículo 29)).

El presidente de colchón señala al árbitro cuando la diferencia de 6 puntos se ha alcanzado. El árbitro deberá declarar al ganador luego de consultar con los miembros del cuerpo de arbitraje, de un período o del combate (en el cual el luchador ganó dos períodos por superioridad).

CAPÍTULO 8 LUCHA NEGATIVA

Artículo 47: Posición de cuatro puntos durante el combate

Si uno de los luchadores lleva a su contrincante al suelo durante el combate, la lucha continúa en la posición de 4 puntos y el luchador que se encuentra debajo puede bloquear los esfuerzos de su contrincante, pararse o contraatacar. Si un luchador lleva a su contrincante al suelo pero debido a una buena defensa por parte del luchador atacado no puede continuar su acción, el árbitro interrumpe el combate luego de un período de tiempo razonable y ordena que los luchadores reanuden el combate en posición de pie.

El luchador atacante tiene prohibido reanudar el combate saltando sobre su contrincante. Si lo hace, el árbitro debe darle una advertencia, otorgar un (1) punto al oponente y pedirle al luchador que se encuentra en posición de 4 puntos que se pare de nuevo.

El luchador que se encuentra encima no tiene derecho a interrumpir el combate ni pedir que la lucha se reanude en posición de pie.

Ordenando la posición de cuatro puntos

La posición inicial de los luchadores en posición de 4 puntos antes de que el árbitro suene el silbato es como sigue: El luchador al que se le ordena estar en posición de 4 puntos, debe tener las rodillas y manos en el círculo central. La distancia entre sus manos y rodillas deber ser al menos de 20 cms. Los brazos deben estar estirados, los pies no deben cruzarse y la parte superior de las piernas deben estar estiradas formando un ángulo de 90° grados con el colchón.

El luchador se coloca atrás de su oponente y sus manos en los hombros de su oponente. Puede estar parado o tener una rodilla en el colchón.

Artículo 48: Zona de pasividad

La zona de pasividad tiene como objeto detectar al luchador pasivo; así como también ayudar a eliminar lucha sistemática al borde del colchón y abandonos del área de lucha.

Cualquier agarre o acción que se inicie en la zona central de lucha y termine dentro de la zona de pasividad es válida incluyendo la posición de peligro, contraataques y toque.

Cualquier agarre o contraataque que comience estando de pie en la zona central de lucha (lejos de la zona de pasividad) es válido; sin importar el lugar donde termine (área de lucha, zona de pasividad o área de protección). Sin embargo, si termina en el área de protección, el combate se interrumpe y los luchadores deben retornar al centro del colchón en la posición de pie y se les otorgarán puntos de acuerdo al valor de la acción.

El toque en el área de protección no es válido. El combate debe ser interrumpido y los luchadores deben regresar al centro del colchón debido a que el agarre terminó fuera del mismo.

En caso que el luchador atacante que realiza una acción llegue en posición de toque a la zona de protección, el combate será interrumpido y su contrincante recibirá dos (2) puntos. El combate será reanudado de pie, en el centro del colchón.

Al realizar sus agarres y acciones iniciadas en la zona central del colchón, los luchadores pueden entrar a la zona de pasividad con tres o cuatro pies y continuar sus acciones o agarres en todas las direcciones, siempre y cuando nada interrumpa la ejecución del agarre (empujones, bloqueos, jalones).

Una acción o agarre no puede ser iniciado de pie en la zona de pasividad, excepto cuando los luchadores que realizan el agarre tengan únicamente dos pies en dicha zona. En este caso, el árbitro tolerará la situación por un período limitado de tiempo, esperando el desarrollo del agarre.

Si los luchadores interrumpen la acción dentro de la zona de pasividad y permanecen allí o sin acción alguna colocan dos, tres o cuatro pies adentro, el árbitro interrumpirá el combate y llevará a los luchadores de nuevo al centro del colchón y el combate se reanuda en posición de pie.

Siempre que estando de pie uno de los pies del luchador atacante se encuentre en el área de protección, es decir, fuera del área de pasividad, el combate debe ser interrumpido.

Cuando el pie del luchador atacado está dentro del área de protección, pero el luchador atacante realiza continuamente un agarre, éste es válido. Si el luchador atacante no realiza el agarre, el árbitro interrumpe el combate.

Cuando el luchador atacado ha colocado uno de sus pies en el área de pasividad, el árbitro debe decir en voz alta “ZONA”. Al oír esta palabra, los luchadores deben tratar de regresar al centro del colchón sin interrumpir la acción.

Al luchar en la posición de 4 puntos, cualquier acción, agarre o contraataque realizado dentro o desde la zona de pasividad es válido, incluso si termina en el área de protección.

El árbitro y el juez otorgarán puntos por todas las acciones iniciadas en la posición de 4 puntos en la zona de pasividad y finalizadas en el área de protección. Sin embargo, el combate será interrumpido y los luchadores tendrán que reiniciar el combate en la posición de pie.

Al luchar en la posición de 4 puntos, el luchador atacante puede continuar su acción si se mueve fuera de la zona de pasividad al ejecutar el agarre, siempre y cuando los hombros y cabeza de su contrincante estén dentro de la zona de pasividad. En este caso, incluso las cuatro piernas pueden estar fuera del colchón.

Artículo 49: Agarre Ordenado (Clinch)

El clinch tiene dos funciones diferentes, en la lucha libre y la lucha greco romana.

El agarre ordenado en la lucha libre

Determina el ganador de un período que termine 0-0, al final de los 2 minutos del período. Durará un máximo de 30 segundos. El primer punto técnico anotado determinará al ganador.

El luchador que tendrá la ventaja en el clinch será designado por sorteo. El luchador que perdió el sorteo debe poner una pierna en la mitad del círculo central y la otra fuera del círculo central. El luchador que ganó el sorteo debe indicar al árbitro la pierna que su oponente debe poner en la mitad del círculo central: la pierna izquierda o derecha. El ganador del sorteo agarrará la pierna de su oponente (entre su rodilla y la parte media de la parte superior de la pierna) con sus dos brazos alrededor de la pierna en la posición que desee. La cabeza debe ser colocada en la parte de afuera del muslo. El luchador de arriba debe colocar ambas

manos en los hombros de su oponente. El árbitro suena el silbato cuando la posición es correcta y comienza la lucha. El primer punto anotado detiene el combate y determina al ganador. Al final del período de 30 segundos, si el luchador que tiene la ventaja del agarre no anota ningún punto técnico, su oponente obtendrá un (1) punto técnico y será declarado ganador del período.

El agarre ordenado en la lucha Greco Romana

Un período en lucha greco romana consiste en 1 minuto y 30 segundos de lucha en posición de pie y en 30 segundos de lucha en 4 puntos. El combate inicia en el centro del colchón en la posición de pie. Los luchadores pueden realizar cualquier acción. Después de 1 minuto y 30 segundos, el árbitro detendrá el combate y colocará a un luchador en la posición de 4 puntos. El luchador que gane el sorteo en este momento (siguiendo los criterios establecidos en el Artículo 32 para la victoria de un período) tendrá la ventaja del agarre de primero.

El luchador que gane el clinch podrá elegir entre ponerse al lado del luchador y levantarlo o colocarse atrás del luchador, parado o con una rodilla en el colchón, con sus manos en los hombros de su oponente. En todos los períodos, el luchador que gane por puntos después de 90 segundos tendrá la ventaja del clinch y no será penalizado si no anota puntos durante los 30 segundos. En ésta situación, si el luchador de arriba no anota puntos, los luchadores serán puestos en posición de pie nuevamente para completar el período. Al final de los 2 minutos, se declarará al ganador del período.

Si después de 90 segundos el puntaje del periodo está empatado 0-0, la posición de ventaja en el clinch será dada primero al luchador con butarga roja y si la situación se repite en el segundo periodo, el clinch se dará al luchador con butarga azul. Cuando el clinch es ordenado después de un empate de 0-0, el luchador de arriba tendrá que anotar puntos para ganar el periodo. Si el luchador de arriba no anota ningún punto, el luchador en posición de 4 puntos recibirá 1 punto y ganará el periodo.

Si cada luchador gana un periodo y el tercer periodo esta empatado 0-0, la decisión de la posición, de pie o en 4 puntos, se le dará al luchador que tenga la mayor cantidad de puntos técnicos en los primeros 2 periodos (sumados). Si los 2 luchadores tuvieran la misma cantidad de puntos técnicos, el siguiente criterio será tomado en consideración: 1) Cantidad de advertencias, 2) Valor de los puntos y 3) Sorteo.

Si no se anota ningún punto técnico durante los 30 segundos, se le dará un (1) punto técnico al luchador de abajo y será declarado ganador del combate.

Ejemplos:

	Rojo	Azul
1er Período	3	---
2do Período	---	3
3er Período	1	<u>1</u>

El luchador azul anotó el último punto técnico en el tercer período. Él gana el clinch y no será penalizado si no anota puntos en los últimos 30 segundos.

	Rojo	Azul
1er Período	1-1-1	3
2do Período	2	1
3er Período	1	---

El luchador rojo gana el clinch y no será penalizado si no anota puntos en los últimos 30 segundos.

	Rojo	Azul
1er Período	3	---
2do Período	1	2
3er Período	---	---

El luchador rojo escoge la posición (de pie o en 4 puntos). Si el luchador de arriba no anota puntos, se le dará un (1) punto al luchador de abajo quien ganará el combate.

	Rojo	Azul
1er Período	3	---
2do Período	---	3
3er Período	---	---

El árbitro mete la mano en una bolsa y saca una bola. El luchador que gane el sorteo toma la posición de arriba. Si el luchador de arriba no anota puntos, se le dará un (1) punto al luchador de abajo quien ganará el combate.

	Rojo	Azul
1er Período	5	---
2do Período	---	3
3er Período	1	<u>1</u>

El luchador azul anotó el último punto técnico durante el tercer período. El gana el clinch y no será penalizado si no anota puntos en los últimos 30 segundos.

	Rojo	Azul
1er Período	2 - 0	1-1
2do Período	3	1-1-1
3er Período	---	---

El luchador azul escoge la posición (de pie o en 4 puntos). Si el luchador de arriba no anota puntos, se le dará un (1) punto al luchador de abajo quien ganará el combate.

	Rojo	Azul
1er Período	2	1
2do Período	1	2
3er Período	---	---

El árbitro meta la mano en una bolsa y saca una bola. El luchador que gane el sorteo toma la posición de arriba. Si el luchador de arriba no anota puntos, se le dará un (1) punto al luchador de abajo quien ganará el combate.

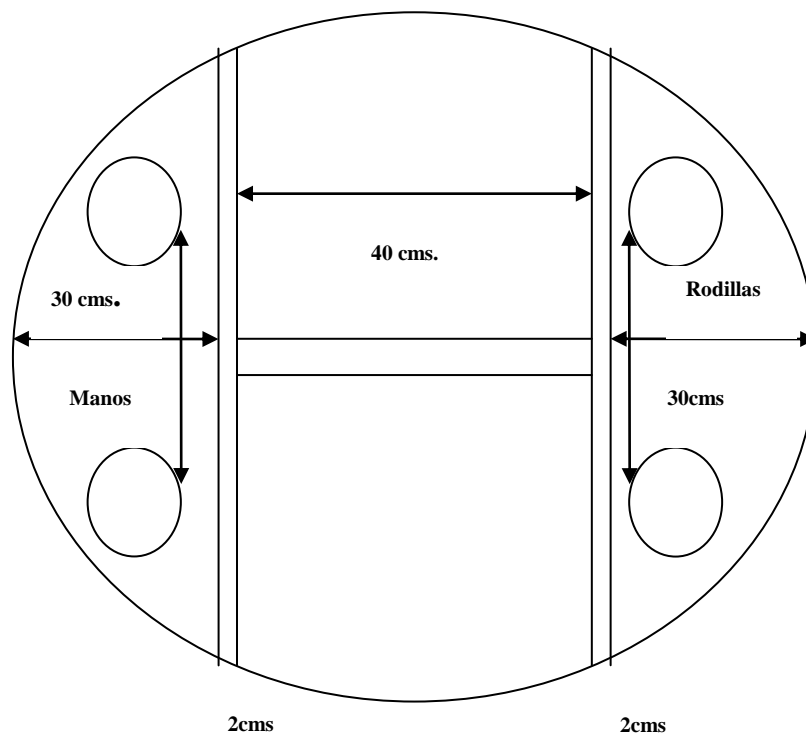
El luchador en la posición de 4 puntos debe tener las rodillas y manos dentro del círculo central. La distancia entre sus manos y rodillas debe ser al menos de 20 cms. y la distancia entre las manos debe ser de un máximo de 30 cms. Los brazos deben estar estirados, los pies no se deben de cruzar y la parte superior de las piernas deben estar estiradas formando un ángulo de 90° grados con el colchón, de acuerdo con el esquema siguiente. El luchador que gane el clinch puede decidir de que lado colocarse y levantar o colocarse a la espalda del luchador, parado o con una rodilla en el colchón, con sus manos en los hombros de su oponente.

Durante la situación de clinch en la lucha greco romana, cada infracción por el luchador en 4 puntos será penalizada con una advertencia y 1 o 2 puntos para su oponente. El combate se reanudara en la posición de 4 puntos y en la posición de clinch. Si la infracción ocurre por el luchador en 4 puntos después que el clinch fue

roto, el luchador en falta será penalizado con una advertencia y 1 ó 2 puntos para su oponente, el combate se reanudara en 4 puntos con la “puesta en tierra” ordenada.

En el caso que ambos luchadores regresen a la posición de pie luego de romper el clinch, y un luchador evita un ataque con una falta, será penalizado con una advertencia y 1 ó 2 puntos para su oponente y el combate debe continuar en la posición de pie hasta que terminen los 30 segundos del período.

Esquema para la posición ordenada en lucha greco romana:



Hay posibilidad de poner uno o dos pies en la línea. El pie(s) no debe pasarse de la línea.

Para ejecutar el agarre ordenado, el luchador de arriba agarra al luchador en 4 puntos por la cintura, con su cabeza hacia la espalda de su oponente y realiza un agarre al cuerpo, mano a mano o mano en mano. El luchador, que realiza el agarre, puede estar en posición de pie o con una rodilla en el colchón.

Cuando el árbitro suena el silbato, debe cerrar de una vez, con dos brazos y sin simular. En cualquier caso, el luchador no puede empujar a su oponente con su pierna o hacer gestos hacia el árbitro quejándose de la posición del oponente. Si el luchador que ataca simula o empuja con sus piernas, el árbitro debe parar el

combate y advertir al luchador en falta con “ATTENTION”. Si el luchador repite la falta una segunda vez, el árbitro debe aplicar la sanción adecuada dando una advertencia y 1 punto a su oponente. La lucha se reanuda en la posición de pie.

Una vez se realice el agarre, el árbitro suena el silbato y el luchador de arriba puede ejecutar la acción. Su oponente puede empezar a defender. Durante esos 30 segundos, ambos luchadores pueden ejecutar todas las acciones posibles, en posición de pie o en 4 puntos.

Después de 1 minuto y 30 segundos, la misma posición en 4 puntos será ordenada para el otro luchador, por 30 segundos.

Todos los períodos en la lucha greco romana se llevan acabo de la misma manera.

Situaciones Especiales

Si el luchador en 4 puntos se niega a colocarse de la manera ordenada, el árbitro le llamara la atención de una manera fuerte la primera vez usando la palabra “ATTENTION”. Si el luchador no obedece a la segunda advertencia del árbitro, recibirá una nueva advertencia y 2 puntos se le darán a su oponente. Y otro clinch se le dará al mismo luchador.

Si el luchador de arriba se niega a colocarse de la manera ordenada, el árbitro le llamara la atención de una manera fuerte la primera vez usando la palabra “ATTENTION”. Si el luchador no obedece a la segunda advertencia del árbitro, recibirá una nueva advertencia y 1 punto se le dará a su oponente. Otro clinch se ordenará y el luchador en falta pasará a la posición de 4 puntos.

En caso los dos luchadores lleguen a la posición de pie durante los 30 segundos del clinch, el combate continua en la posición de pie hasta que acaben los 30 segundos.

El mismo procedimiento se aplica a todas las categorías de edad.

CAPÍTULO 9 PROHIBICIONES Y AGARRES ILEGALES

Artículo 50: Prohibiciones generales

Los luchadores tienen prohibido:

- Halar el pelo, orejas, genitales, pellizcar, morder, retorcer los dedos de las manos o de los pies, etc. y en general, realizar acciones, gestos o agarres con la intención de castigar o hacer sufrir al oponente para obligarlo a retirarse.
- Patear, dar cabezazos, estrangular, empujar, aplicar agarres que pongan en peligro la vida del contrincante o causar fracturas o dislocación de las extremidades, pararse sobre los pies del contrincante y tocarle la cara en cualquier lugar entre las cejas y la boca.
- Meter el codo o la rodilla en el abdomen o estómago del contrincante, realizar cualquier acción o torsión que pueda causarle sufrimiento o sujetar al contrincante por la butarga.
- Agarrar o aferrarse al colchón.
- Hablar durante el combate.
- Agarrar la planta del pie del contrincante (únicamente pueden agarrar la parte superior del pie o del talón).
- Arreglar entre ellos el resultado del combate.

Artículo 51: Huída del agarre

El abandono de un agarre ocurre cuando el luchador atacado abiertamente niega todo tipo de contacto para evitar que su contrincante realice o inicie un agarre. Estas situaciones se dan tanto en la posición de pie como en 4 puntos. Puede ocurrir en la zona central de lucha o de la zona central de lucha hacia la zona de pasividad. Abandonar un agarre será penalizado del mismo modo que el abandono del colchón:

- Una advertencia contra el luchador que comete la falta (0)
- Un (1) punto para el oponente

Huir del agarre en la posición de 4 puntos en la lucha Greco Romana

Cuando un luchador ha sido llevado al suelo por su oponente con una acción o después de ordenarse el clinch y luego él salta hacia delante para evitar ser agarrado, pone al contrincante en la posición de realizar un agarre ilegal, agarrar los muslos del luchador que escapa, esto será considerado como una huida del agarre. El árbitro no debe permitir esta situación que es una huida del agarre ofensivo del luchador que huye. Él debe, por lo tanto, ser muy claro y preciso en la manera en como manejar esta ofensiva. También debe colocarse enfrente de los luchadores para prevenir que se realice una huida.

- La primera vez que el luchador que se encuentra en 4 puntos salta hacia delante para evitar que su contrincante lo agarre, el árbitro debe advertirle con voz alta “Attention, no jump” (atención, no salte).
- La segunda vez, el árbitro debe pedir una advertencia y un (1) punto por huir del agarre, luego detener el combate con el consentimiento del juez y del presidente de colchón, pedir a los luchadores que se pongan de pie, señalar la falta y reanudar el combate en posición de pie.

Este método es válido para penalizar la huida del agarre cuando el luchador salta hacia delante. Sin embargo, es permitido moverse de lado a lado para evitar un agarre y no deberá ser penalizado.

El luchador que sea dominado en el colchón no tiene derecho a doblar o levantar una o ambas piernas para evitar que se realice el agarre.

Si un luchador dominado en el colchón usa sus piernas como defensa recibirá una advertencia y su contrincante recibirá dos (2) puntos.

Artículo 52: Abandono del colchón

Cuando un luchador huye del colchón, ya sea estando de pie o en posición de 4 puntos, se debe pronunciar inmediatamente una advertencia contra dicho luchador.

Los siguientes puntos deberán ser otorgados al luchador atacante:

Abandono del colchón

- Un (1) punto + una advertencia para el oponente

Abandono del colchón en posición de peligro

- Dos (2) puntos + una advertencia para el oponente

Todos los puntos por abandono de colchón son considerados puntos técnicos. Además, todas las huidas del colchón en posición de pie le dan al oponente un (1) punto, sin importar si el luchador ha sido empujado hacia fuera o no. Por otra parte, la acción que consiste en voluntariamente cargar al oponente fuera del colchón le dará una advertencia al luchador que carga y un (1) punto a su oponente.

La posición de pie que consiste en voluntariamente mantener al oponente a cierta distancia o para romper el contacto será penalizada con una advertencia para el luchador en falta y un (1) punto para su oponente, como en la huida del agarre.

Artículo 53: Agarres ilegales

Los siguientes agarres y acciones son ilegales y están estrictamente prohibidos:

- Agarre a la garganta.
- Torsión de brazos más de 90 grados.
- Agarre al brazo realizado en el antebrazo.
- Sostener la cabeza o el cuello con las dos manos, así como también las situaciones o posiciones de estrangulamiento.
- La Doble Nelson, cuando no se realiza de lado sin usar las piernas o cualquier parte del cuerpo del contrincante.
- Llevar el brazo del contrincante detrás de su espalda y al mismo tiempo aplicar presión en el brazo en una posición en la que el antebrazo forme un ángulo cerrado.
- Realizar un agarre estirando la columna vertebral del contrincante.
- Agarre de cabeza y brazo con una o las dos manos en cualquier dirección.

- Sólo se permiten agarres con la cabeza y un brazo.
- En los agarres estando de pie, detrás del oponente, cuando el contrincante está con la cabeza abajo (cintura al revés), la proyección debe realizarse únicamente hacia los lados y nunca de arriba abajo (para no golpear la cabeza).
- Al realizar un agarre sólo se puede utilizar un brazo para sostener la cabeza o cuello del contrincante.
- Levantar a un contrincante que se encuentra en posición de puente, y luego lanzarlo contra el colchón (impacto fuerte en el suelo), es decir, que el puente es forzado hacia abajo.
- Romper el puente empujando en dirección de la cabeza
- Generalmente, si se descubre que el luchador atacante violó el reglamento al realizar un agarre, la acción correspondiente será nula y en la primera ocasión el árbitro penalizará al luchador en falta con una advertencia. Si el atacante repite dicha violación, será penalizado con una advertencia y un (1) punto será otorgado a su oponente.
- Si un luchador atacado evita que su contrincante desarrolle la acción a través de una acción ilegal, el luchador atacado será amonestado. Su oponente recibirá dos (2) puntos.

Agarres prohibidos en la lucha femenina

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

Agarres prohibidos para escolares y cadetes

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

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

El deber del árbitro hacia un competidor que comete una violación

Si el luchador atacante logra realizar una acción sin importar un agarre ilegal del luchador que defiende:

- Detener la violación
- Pedir una advertencia
- Dar un (1) punto al oponente
- Dar los puntos correspondientes al agarre al oponente
- Detener el combate
- Reanudar el combate en la posición de pie

Si el luchador atacante no puede realizar una acción porque el luchador que defiende está realizando un agarre ilegal:

- Detener el combate y pedir una advertencia
- Dar dos (2) puntos a su oponente
- Reanudar el combate en la posición en que ocurrió la infracción

Artículo 54: Prohibiciones especiales

a) En Lucha Greco romana está prohibido agarrar al contrincante debajo de las caderas y sujetarlo con las piernas. Todos los empujones, presiones o proyecciones por medio de las piernas sobre cualquier parte del cuerpo del contrincante también están prohibidos.

b) En Lucha Greco romana, a diferencia de la Lucha Libre, al hacer una proyección, para que un agarre sea válido, es necesario acompañar al contrincante al suelo y quedarse en contacto con el.

c) En Lucha Libre, la tijera al cuerpo con los pies cruzados sobre la cabeza, el cuello o el cuerpo es prohibida.

Artículo 55: Consecuencias que afectan el combate

El agarre ilegal del luchador que ataca debe ser suspendido por el árbitro, si es posible, sin interrumpir el combate. Si no hay peligro, el árbitro permitirá el desarrollo del agarre y esperará el resultado. Luego interrumpe el combate, da los puntos y una advertencia al luchador que cometió la falta.

Si un agarre comienza adecuadamente y luego se convierte en ilegal, el agarre deberá ser evaluado hasta que se inicia la infracción, luego el combate deberá ser interrumpido y la lucha debe reanudarse en la posición de pie y el luchador atacante recibirá una advertencia amistosa. Si el luchador ataca de nuevo con un agarre ilegal, el árbitro interrumpirá el combate, dará una amonestación (0) al luchador que cometió la falta y un punto a su oponente.

En todos los casos, si se dan cabezazos voluntarios u otras brutalidades, el luchador que cometió la falta puede ser eliminado del combate por una decisión unánime del cuerpo de arbitraje o podrá ser descalificado de la competencia y ubicado en último lugar con un comentario que diga: “Eliminado por brutalidad”.

CAPÍTULO 10 LA PROTESTA

Artículo 56: La protesta

Ninguna protesta puede ser aceptada al final de un combate. Por ninguna circunstancia puede ser modificado el resultado de un combate después que la victoria haya sido declarada en el colchón.

Si el Presidente de la FILA o el responsable del arbitraje, observan que el cuerpo de arbitraje ha abusado de su poder para modificar el resultado de un combate, pueden examinar el video y, con el consentimiento del Bureau de la FILA, sancionar a los responsables tal y como está estipulado en las disposiciones del Reglamento para el Cuerpo Internacional de Arbitraje.

CAPÍTULO 11 MÉDICOS

Artículo 57: Servicios Médicos

Tal y como se describe en el Reglamento que define la licencia internacional, cada luchador debe someterse a examen médico en su propio país tres días antes de su partida para Campeonatos, Copas y Juegos.

El organizador de la competencia en cuestión se encuentra obligado a proveer servicios médicos responsables de realizar exámenes médicos previos al pesaje y dar atención médica durante los combates. El servicio médico, el cual debe funcionar a lo largo de toda la competencia, se encuentra bajo la autoridad del médico responsable de la FILA.

Antes del pesaje, los médicos deben examinar a los atletas y evaluar su estado de salud. Si se considera que un competidor no se encuentra en buenas condiciones de salud o en un estado peligroso para sí mismo o sus oponentes, se le excluirá de la competencia.

Durante las competencias, y en cualquier momento, el servicio médico debe estar listo para intervenir en caso de algún accidente, así como estar preparado para decidir si un luchador se encuentra en condiciones de continuar compitiendo. Los médicos de los equipos participantes tienen completa autorización de tratar a sus luchadores lesionados, pero únicamente el entrenador o responsable del equipo puede estar presente mientras el médico administra el tratamiento.

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

Artículo 58: Intervenciones Médicas

El médico responsable de la FILA tiene el derecho y obligación de detener un combate en cualquier momento a través del presidente del colchón, si considera que alguno de los competidores se encuentra en peligro.

También puede detener inmediatamente un combate declarando que uno de los competidores no se encuentra en condiciones de continuar. El luchador nunca debe abandonar el colchón, excepto en caso que se lastime seriamente y necesite que lo retiren de inmediato. En caso que un luchador se lastime, el árbitro debe pedir

inmediatamente al médico que intervenga y debe imponer una sanción si la lesión no es visible o no está sangrando.

Si un luchador tiene una lesión visible o está sangrando, se le dará al médico el tiempo necesario para curar la herida y que decida si el luchador puede o no continuar el combate. No hay límite de tiempo.

En caso de una discrepancia médica, el médico del equipo del luchador en cuestión tiene derecho a intervenir en cualquier tratamiento necesario, o dar su consejo sobre una intervención o decisión hecha por el servicio médico. Solo el delegado de la Comisión Médica de la FILA puede proponer a los árbitros detener el combate.

En las competencias donde no hay un médico oficial, el árbitro puede suspender el combate por un máximo de dos minutos en cualquier combate. Los árbitros deciden si los luchadores actúan intencionalmente o no y deben aplicar el procedimiento mencionado en los párrafos anteriores.

Esta suspensión es permitida una o varias veces y es válida para ambos luchadores.

El cronometrística del colchón en cuestión anunciará cada intervalo de 30 segundos. El árbitro debe invitar a los dos luchadores a regresar al centro del colchón diez segundos antes que terminen los 2 minutos.

En las competencias internacionales, donde la Comisión Médica de la FILA no está presente, el delegado de la FILA o el árbitro designado por la FILA tendrá autorización para interrumpir el combate; siguiendo la consulta del médico de la competencia y del médico del equipo del luchador lastimado.

En cualquier caso, el médico que tome la decisión de prohibir a un luchador continuar con el combate debe ser de cualquier nacionalidad, menos aquella del luchador en cuestión, y no debe estar interesado por la división en juego. (Ver reglamento sanitario)

Si un luchador suspenda intencionalmente el combate sin estar lastimado o sangrando, automáticamente le da un (1) punto a su oponente.

Todos los gastos ocasionados por lesiones de primer grado (que no requieran hospitalización) que ocurran en competencias internacionales de la FILA corren a cargo del organizador. Las lesiones que requieran hospitalización son cubiertas por el seguro de la licencia FILA, garantizando que el caso sea hecho del conocimiento

de la compañía de seguros el mismo día (en el número que aparece en la parte de atrás del carnet).

Artículo 59: Doping

Para aplicar las disposiciones de los Estatutos de la FILA y para combatir el uso de drogas, lo cual es terminantemente prohibido, la FILA se reserva el derecho de someter a los luchadores a exámenes o pruebas en todas las competencias que supervise. Esta disposición debe ser aplicada en los Campeonatos Continentales y Mundiales, de acuerdo al Reglamento de la FILA y en los Juegos Olímpicos y Continentales, de acuerdo al Reglamento del COI.

Bajo ninguna circunstancia podrán los competidores o los árbitros oponerse a este control sin incurrir en la inmediata eliminación y sanciones previstas en caso de doping. La Comisión Médica de la FILA decidirá, el tiempo, el número o frecuencia de estos exámenes, los cuales serán llevados a cabo por los medios que considere útiles. Un médico certificado por la FILA tomará muestras apropiadas ante la presencia del encargado del luchador que será examinado.

Cuando se tomen muestras bajo otras condiciones, que no sean las que se mencionan anteriormente, los resultados obtenidos serán considerados nulos. (Ver Reglamento Doping)

Las implicaciones financieras y aquellas necesarias para llevar a cabo los controles antidoping serán cubiertos por el país anfitrión y las Federaciones Nacionales.

La FILA, se encuentra sujeta a la convención en contra del uso de drogas que firmó con el COI y que aplica la Agencia Mundial Anti Dopaje (WADA), y todos sus Reglamentos, procedimientos y sanciones son aplicados por la FILA. El cuerpo de apelación en el caso de una sanción por doping hecha por el Bureau de la FILA contra un luchador es la Corte de Arbitraje Deportivo (CAD) en Lausanne (Suiza).

CAPÍTULO 12 APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE LA LUCHA

Este Reglamento reemplaza cualquier edición anterior.

El Bureau de la FILA es el único con la autoridad para tomar decisiones respecto a modificaciones de las presentes disposiciones, que se consideren necesarias con vista al mejoramiento de las reglas técnicas de la Lucha.

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

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

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

En caso de un juicio, únicamente el texto en francés es válido.

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

Cada árbitro en una competencia debe tener una copia de este Reglamento en su idioma y una en uno de los idiomas oficiales de la FILA (francés o inglés).

APÉNDICE: TERMINOLOGÍA BÁSICA

Cada miembro del cuerpo de arbitraje debe estar perfectamente familiarizado y aplicar el vocabulario expuesto a continuación. Dicho vocabulario constituye los medios de comunicación entre el cuerpo de arbitraje.

1) **SALUT (SALUDO)**

Los luchadores deben saludarse

2) **START (INICIO)**

Es la invitación, para los luchadores que se encuentran en esquinas opuestas, a pasar al centro del colchón para ser examinados y darse la mano. Luego, regresan a sus respectivas esquinas y esperan que el árbitro suene el silbato para comenzar el combate

3) **CONTACT (CONTACTO)**

El árbitro le llama la atención a un luchador para que ponga ambas manos en la espalda de su contrincante, el cual se encuentra en posición de 4 puntos. Los luchadores que se encuentren de pie deben tener contacto cuerpo a cuerpo.

4) **OPEN (ABRIR)**

El luchador debe cambiar su posición y adoptar técnicas de lucha más abiertas

5) **DAWAI (;ADELANTE!)**

El árbitro incita a los luchadores a luchar más activamente

6) **ATTENTION (ATENCIÓN)**

El árbitro advierte al luchador pasivo antes de pedir una amonestación por negarse a asumir la posición de cuatro puntos correcta.

7) **ACTION (ACCIÓN)**

El luchador debe realizar el agarre que comenzó

8) **HEAD UP (LEVANTAR LA CABEZA)**

El luchador debe levantar la cabeza. El árbitro da esta orden en caso de pasividad o ataques repetidos por un luchador que empuja su cabeza hacia delante

9) **JAMBE (PIERNA)**

El luchador ha cometido un error con la pierna (Greco Romana)

10) **POSITION (POSICIÓN)**

La posición inicial de los luchadores en el suelo (o al ordenarse contacto en Lucha Greco Romana), antes que el árbitro suene el silbato

11) **A TERRE (POSICIÓN 4 PUNTOS)**

El combate se reanuda en posición de 4 puntos

12) **PLACE (LUGAR)**

El árbitro, golpeando una vez el colchón con su mano y pronunciando la palabra “lugar” les recuerda a los luchadores que no abandonen el colchón

13) **DANGER (PELIGRO)**

Posición de peligro

14) **FAULT (FALTA)**

Un agarre ilegal o violación de las reglas técnicas

15) **STOP (ALTO)**

Se refiere a detener el combate

16) **ZONE (ZONA)**

Esta palabra debe ser pronunciada con voz alta cuando los luchadores entran a la zona de pasividad

17) **CONTINUER (CONTINUAR)**

El combate debe ser reanudado cuando el árbitro ordena esto. El árbitro también usa esta palabra para que los luchadores continúen la lucha en caso de que se haya detenido por confusión y lo miren buscando una explicación

18) **TIME OUT (TIEMPO FUERA)**

Cuando uno de los luchadores deja de luchar intencionalmente, porque se lastimó o por cualquier otra razón, el árbitro usa esta expresión para pedir al cronometrista que detenga el cronómetro

19) **CENTRE (CENTRO)**

Los luchadores deben regresar al centro del colchón y continuar allí el combate

20) **UP (ARRIBA)**

El combate debe reanudarse de pie

21) **INTERVENTION (INTERVENCIÓN)**

El juez, árbitro o presidente de colchón piden una intervención

22) **OUT (FUERA)**

Un agarre realizado fuera del colchón

23) **OK (CORRECTO)**

El agarre es válido (legal, correcto). Si el juez y el presidente de colchón están sentados en una posición que no les permite seguir de cerca lo que sucede del otro lado, el árbitro debe levantar su brazo para indicar si un agarre al borde del colchón fue realizado dentro de los límites del colchón o fuera de éstos.

24) **NON (NINGUNO)**

Se utiliza esta palabra para indicar que una acción no es válida y por lo tanto es nula

25) **TOUCHE (TOQUE)**

Esta palabra indica que el luchador fue derrotado con un toque. Por el toque, el árbitro dice “tombé”, golpea el colchón con su mano y suena su silbato para indicar que el combate ha terminado

26) **DECLARAR BATTU (PERDER LA PELEA)**

La decisión tomada luego de una derrota por el cuerpo de arbitraje

27) **DEFAITE (PERDER)**

El contrincante es derrotado

28) **DISQUALIFICATION (DESCALIFICACIÓN)**

La descalificación se anuncia por conducta antideportiva o brutalidad

- 29) **FIN**
El fin del combate
- 30) **CHRONOMETRE (CRONÓMETRO)**
El cronometrista debe detener o iniciar el cronómetro bajo orden del árbitro
- 31) **GONG**
El sonido del gong marca el inicio y el final del combate
- 32) **JURY (JURADO)**
El cuerpo (equipo) de arbitraje
- 33) **ARBITRE (ÁRBITRO)**
El oficial encargado de conducir el combate en el colchón
- 34) **JUGE (JUEZ)**
El oficial que asiste al árbitro y otorga los puntos a los luchadores durante el combate. También debe anotar todas las acciones ejecutadas durante el combate en su papeleta de puntos.
- 35) **CHEF DE TAPIS (PRESIDENTE DE COLCHÓN)**
El presidente de colchón que es el responsable del colchón, tiene la obligación de romper un empate de votos entre el árbitro y el juez en caso de una disputa.
- 36) **CONSULTATION (CONSULTA)**
El presidente de colchón consulta con el árbitro o juez antes de anunciar una descalificación o decisión sobre cualquier asunto en el que haya desacuerdo
- 37) **ADVERTISSEMEN (ADVERTENCIA)**
La penalización impuesta al luchador por el árbitro por violar el reglamento
- 38) **CLINIC (CLÍNICA)**
Cursos de arbitraje
- 39) **PROTEST (PROTESTA)**
La protesta registrada como resultado de una decisión, cualquiera que sea

40) **DOCTEUR (DOCTOR)**

El médico oficial del combate

41) **VICTORY (VICTORIA)**

El árbitro declara al ganador

42) **NO JUMP (NO SALTOS)**

Comentario del árbitro al luchador en posición de cuatro puntos que salta hacia delante para prevenir que su contrincante inicie un agarre

43) **CLINCH**

Disposición expuesta en el artículo 51

44) **SCORESHEET (PAPELETA DE PUNTUACIÓN)**

Papeleta del combate

45) **ROUNDSHEET (PAPELETA DE RONDAS)**

Papeleta de la ronda