



UNITED WORLD
WRESTLING

REGLAMENTO INTERNACIONAL DE LUCHA

LUCHA GRECORROMANA

LUCHA LIBRE

LUCHA FEMENINA





PROLOGO

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

La lucha grecorromana y la Lucha Libre difieren básicamente en lo siguiente:

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

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

La lucha de playa, el pancracio, la lucha de cinturón, el grappling y las luchas tradicionales se rigen por reglamentos específicos.

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



TABLA DE CONTENIDOS

REGLAS GENERALES	4
<u>ARTÍCULO 1 – OBJETIVO</u>	4
<u>ARTÍCULO 2 – INTERPRETACIÓN</u>	4
<u>ARTÍCULO 3 – APLICACIÓN</u>	4
CAPITULO 1 – ELEMENTOS BASICOS	4
<u>ARTÍCULO 4 – EL COLCHÓN</u>	4
<u>ARTÍCULO 5 – EL UNIFORME</u>	6
<u>ARTÍCULO 6 – LA LICENCIA DEL COMPETIDOR</u>	7
<u>ARTÍCULO 7 – CATEGORIAS DE EDAD Y PESO, Y COMPETENCIAS CORRESPONDIENTES</u>	7
CAPITULO 2 – COMPETENCIAS Y PROGRAMAS	10
<u>ARTÍCULO 8 – SISTEMA DE COMPETENCIA</u>	10
<u>ARTÍCULO 9 – PROGRAMA DE COMPETENCIA</u>	12
<u>ARTÍCULO 10 – CEREMONIA DE PREMIACION</u>	13
CAPITULO 3 – DESARROLLO DE UNA COMPETENCIA	13
<u>ARTÍCULO 11 – EL PESAJE</u>	13
<u>ARTÍCULO 12 – EL SORTEO</u>	14
<u>ARTÍCULO 13 – LISTA DE SALIDA</u>	15
<u>ARTÍCULO 14 – PAREAMIENTO</u>	15
<u>ARTÍCULO 15 – ELIMINACION DE LA COMPETENCIA</u>	15
CAPITULO 4 – EL CUERPO ARBITRAL	16
<u>ARTÍCULO 16 – COMPOSICIÓN</u>	16
<u>ARTÍCULO 17 – FUNCIONES COLECTIVAS</u>	16
<u>ARTÍCULO 18 – VESTIMENTA DEL CUERPO ARBITRAL</u>	17
<u>ARTÍCULO 19 – EL ÁRBITRO</u>	17
<u>ARTÍCULO 20 – EL JUEZ</u>	18
<u>ARTÍCULO 21 – EL PRESIDENTE DE COLCHON</u>	19
<u>ARTÍCULO 22 – SANCIONES CONTRA EL CUERPO ARBITRAL</u>	20
CAPITULO 5 – EL COMBATE	20
<u>ARTÍCULO 23 – DURACION DE UN COMBATE</u>	20
<u>ARTÍCULO 24 – LA LLAMADA</u>	20
<u>ARTÍCULO 25 – PRESENTACION DE LOS LUCHADORES</u>	21
<u>ARTÍCULO 26 – COMIENZO</u>	21
<u>ARTÍCULO 27 – INTERRUPCION DEL COMBATE</u>	21
<u>ARTÍCULO 28 – FIN DEL COMBATE</u>	22
<u>ARTÍCULO 29 – INTERRUPCION Y CONTINUACION DEL COMBATE</u>	22
<u>ARTÍCULO 30 – TIPOS DE VICTORIAS</u>	22
<u>ARTÍCULO 31 – EL ENTRENADOR</u>	23
<u>ARTÍCULO 32 – LA RECLAMACION O CHALLENGUE</u>	24
<u>ARTÍCULO 33 – CLASIFICACION POR EQUIPOS EN COMPETENCIAS INDIVIDUALES</u>	25
<u>ARTÍCULO 34 – SISTEMA DE CLASIFICACION EN COMPETENCIAS POR EQUIPOS</u>	26



<u>CAPITULO 6 – PUNTOS POR ACCIONES Y TECNICAS</u>	27
<u>ARTÍCULO 35 – EVALUACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA ACCION O TECNICA</u>	27
<u>ARTÍCULO 36 – LA POSICION DE PELIGRO</u>	28
<u>ARTÍCULO 37 – REGISTRO DE LOS PUNTOS</u>	28
<u>ARTÍCULO 38 – PROYECCION DE GRAN AMPLITUD</u>	28
<u>ARTÍCULO 39 – VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y TECNICAS</u>	28
<u>ARTÍCULO 40 – DECISION Y VOTO</u>	30
<u>ARTÍCULO 41 – CUADRO DE DECISIONES</u>	30
<u>CAPITULO 7 – PUNTOS DE CLASIFICACIÓN DESPUÉS DE UN COMBATE</u>	31
<u>ARTÍCULO 42 – PUNTOS DE CLASIFICACIÓN</u>	31
<u>ARTÍCULO 43 – EL TOQUE</u>	31
<u>ARTÍCULO 44 – LA SUPERIORIDAD TECNICA</u>	32
<u>CAPITULO 8 – LUCHA NEGATIVA</u>	32
<u>ARTÍCULO 45 – LUCHA EN TIERRA (“PAR TERRE”) DURANTE EL COMBATE</u>	32
<u>ARTÍCULO 46 – LA ZONA DE PASIVIDAD (ZONA NARANJA)</u>	33
<u>ARTÍCULO 47 –LUCHA CONTRA LA PASIVIDAD (LUCHA LIBRE Y GRECORROMANA)</u>	34
<u>CAPITULO 9 – PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES</u>	36
<u>ARTÍCULO 48 – PROHIBICIONES GENERALES</u>	36
<u>ARTÍCULO 49 – HUIDA DEL AGARRE</u>	38
<u>ARTÍCULO 50 – HUIDA DEL COLCHON</u>	37
<u>ARTÍCULO 51 – TECNICAS ILEGALES</u>	37
<u>ARTÍCULO 52 – PROHIBICIONES ESPECIALES</u>	38
<u>ARTÍCULO 53 – CONSECUENCIAS QUE AFECTAN EL COMBATE</u>	38
<u>CAPITULO 10 – LA PROTESTA</u>	39
<u>ARTÍCULO 54 – LA PROTESTA</u>	39
<u>CAPITULO 11 – SERVICIO MEDICO</u>	39
<u>ARTÍCULO 55 – SERVICIO MEDICO</u>	39
<u>ARTÍCULO 56 – INTERVENCIONES DEL SERVICIO MEDICO</u>	39
<u>ARTÍCULO 57 – DOPAJE</u>	40
<u>CAPITULO 12 – APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE LUCHA</u>	41



REGLAS GENERALES

Artículo 1 - Objetivo

Establecidas de acuerdo a los Estatutos de la UNITED WORLD WRESTLING, el Reglamento Financiero, el Reglamento Disciplinario, el Reglamento de Organización de Competencias Internacionales y todos los reglamentos específicos, las Reglas Internacionales de Lucha tienen los siguientes objetivos específicos:

- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas en las cuales deben desarrollarse los combates.
- Determinar el sistema de competencia y los criterios de victoria, clasificación, penalización, eliminación de competidores, etc.
- Determinar el valor a ser asignado a las acciones y técnicas de lucha.
- Listar las situaciones y prohibiciones.
- Determinar las funciones técnicas del Cuerpo Arbitral.

Susceptibles de modificación a la luz de observaciones producto de su aplicación y del seguimiento acerca de su efectividad, el conjunto de Reglas Internacionales que se halla en el presente documento constituye el marco dentro del cual deben ser realizadas las competencias de lucha en sus diferentes estilos.

Artículo 2 - Interpretación

En caso de desacuerdo en la interpretación de las disposiciones de cualquiera de los artículos del presente reglamento, el Comité Ejecutivo de la UNITED WORLD WRESTLING es el único con atribuciones para precisar el significado exacto del artículo en cuestión. El texto en francés prevalece sobre el resto de versiones por idioma.

Artículo 3 - Aplicación

La aplicación del presente reglamento es obligatoria en Juegos Olímpicos, Campeonatos, y en todas las competencias internacionales oficiales de la UNITED WORLD WRESTLING.

En torneos internacionales, podrá aplicarse de forma excepcional un procedimiento diferente al expuesto aquí, con la condición de haber sido autorizado por la UNITED WORLD WRESTLING y por todos los países participantes.

CAPITULO 1 - ELEMENTOS BASICOS

Artículo 4 - El Colchón

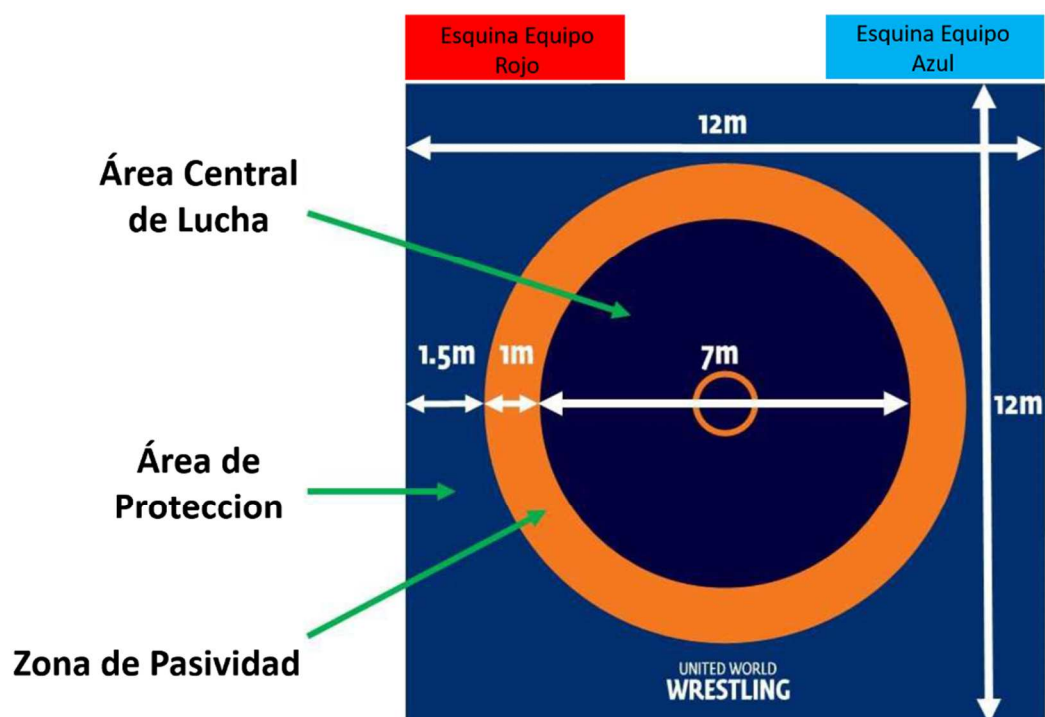
Un colchón nuevo homologado por la UNITED WORLD WRESTLING, de 9 metros de diámetro y rodeado de una guarnición de 1.50 metros de ancho, del mismo grosor, es obligatorio en las siguientes competencias: Juegos Olímpicos, Campeonatos y Copas. Para las demás competencias internacionales, los colchones deben ser homologados, pero no necesariamente nuevos.

En los Juegos Olímpicos y en los Campeonatos del Mundo, los colchones de entrenamiento y calentamiento deberán ser también nuevos y homologados por UNITED WORLD WRESTLING, de la misma calidad que los colchones de competencia.

Una banda anaranjada de 1 metro de ancho debe estar trazada a lo largo de la circunferencia interior de un círculo de 9 metros de diámetro, siendo parte integral de la superficie de combate.



Los siguientes términos serán usados para designar las diferentes partes del colchón:



El círculo central indica el centro del colchón (1m de diámetro). La parte interior del colchón que es el área dentro del círculo naranja es el área central de Lucha (7m de diámetro). La franja anaranjada es de 1m de ancho. El área de protección es de 1.50m de ancho.

Tanto para Juegos Olímpicos como para Campeonatos del Mundo y Continentales, el colchón debe ubicarse sobre una plataforma no superior a 1.10 metros ni menor a 0.50 metros de alto. Si el colchón está ubicado sobre un pódium, y el margen de protección (considerando tanto la zona de protección del colchón como el piso del pódium al descubierto) no alcanza los 2 metros de ancho, los laterales del pódium deberán cubrirse con paneles inclinados a 45°. En todos los casos, el área de protección debe ser de un color diferente al del colchón. El piso cerca del colchón estará cubierto por una cubierta suave o alfombra, bien fijada al suelo.

Para evitar cualquier infección, la superficie del colchón deberá ser lavada y desinfectada antes de cada sesión de competencia. En el caso de que los colchones tengan una superficie lisa, uniforme y no rugosa (con lona incorporada), las mismas medidas de higiene deben ser aplicadas.

Un círculo de 1 metro de diámetro interior y rodeado de una banda de 10 cm. de ancho debe ser trazado en el centro del colchón.

El entrenador de cada atleta estará ubicado en el mismo lado del colchón. El luchador en color rojo estará ubicado a la izquierda y el luchador en azul en la derecha.

El colchón debe ser ubicado de modo que quede rodeado por un amplio espacio con la finalidad de asegurar que la competencia se desarrolle con normalidad.

Para los detalles con respecto al logotipo de la UNITED WORLD WRESTLING y al fabricante del logotipo del colchón, deberán dirigirse a la sede de la United World Wrestling la cual dará seguimiento a las normas enviadas a los fabricantes del colchón.



Artículo 5 - El Uniforme

Para competir en cualquiera de los eventos de la United World Wrestling, los atletas de TODAS las categorías y edades deberán cumplir con los lineamientos de uniforme establecidos por la United World Wrestling. Estos lineamientos fueron creados para permitir la innovación en características y diseños en conformidad con las reglas y regulaciones de la lucha.

Responsabilidad de cumplimiento

En todos los eventos de la United World Wrestling, las Federaciones Nacionales son las responsables; durante los Juegos Olímpicos será responsabilidad de los Comités Olímpicos Nacionales el entregar los uniformes y accesorios que serán utilizados por los miembros de su delegación los cuales deberán cumplir con los reglamentos y lineamientos de la justa.

Consideraciones Generales

El traje de una sola pieza (*singlet*, malla, trusa, butarga) es el uniforme estándar que se utiliza en todos los estilos Olímpicos.

El traje de lucha debe de ser fabricado sin orillas cortantes ni superficies que puedan provocar daños o irritación, tanto para el usuario como para el oponente.

El traje de lucha deberá permitir libertad de movimiento suficiente al luchador, para que pueda realizar sus proyecciones y técnicas.

Para información específica respecto a consideraciones especiales como colores, marcas, colocación de publicidad, protectores de orejas y calzado, por favor consulte el documento sobre las directrices de uniforme de la United World Wrestling.

Violaciones al reglamento

En el pesaje, el árbitro deberá comprobar que cada competidor cumple los requisitos de este artículo. El luchador debe ser advertido si su aspecto o vestimenta no cumplen lo dicho en el reglamento al presentarse al pesaje. Si este es el caso, su federación nacional será multada al término de la competencia. Si el luchador se presenta al colchón con el atuendo incorrecto para el combate, los oficiales le darán como máximo un minuto para cambiarse y cumplir con la reglamentación. Si pasado este tiempo, el luchador sigue sin cumplir con lo necesario, perderá el combate por abandono.

Está prohibido también:

- Usar el emblema o la abreviatura de otro país.
- Untarse el cuerpo con cualquier sustancia resbalosa o pegajosa.
- Presentarse transpirando al inicio del combate, así como al inicio del segundo periodo.
- Llevar vendajes en los dedos, las muñecas, brazos o tobillos, salvo en el caso de lesión y bajo prescripción médica. Dado este caso, tales vendajes deben ser cubiertos por cinta elástica.
- Llevar cualquier objeto susceptible de herir al adversario como anillos, pulseras, prótesis, piercings, etc.
- Para las luchadoras, usar sostenes con aros metálicos.

Artículo 6 - Licencia del Competidor

Todo luchador, mujer o varón, ya sea categoría cadete, juvenil o adulto que compita en Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo y Continentales, Copas del Mundo, Juegos Regionales, Liga Mundial o Continental y demás Torneos Internacionales incluidos en el calendario de la UNITED WORLD WRESTLING, debe contar con la licencia internacional del año en curso, como está determinado en el reglamento específico.



UNITED WORLD WRESTLING

Cualquier luchador veterano que compita en los Campeonatos del Mundo y en otras competencias internacionales debe poseer también una licencia internacional de competidor.

Esta licencia proporciona igualmente un seguro médico para el competidor en caso de accidente o lesión sucedido durante competencias internacionales en las que participe.

La licencia deberá renovarse cada año y solo será válida para el año en curso.

En caso de requerir una licencia, esta debe de ser solicitada por lo menos 2 meses antes de la competencia a la que el luchador desee asistir. En este lapso de tiempo será necesario para concluir el procedimiento y validación de la nueva licencia.

Artículo 7 - Categorías de edad y peso, y Competencias Correspondientes

Categorías de edad

Las categorías de edad quedan de la siguiente manera:

Escolares	14-15 años (desde 13 años con autorización médica y de los padres)
Cadetes	16-17 años (desde 15 años con autorización médica y de los padres)
Juveniles	18-20 años (desde 17 años con autorización médica y de los padres)
Sub 23	19-23 años (desde 18 años con autorización médica y de los padres)
Adultos	20 años en adelante
Veteranos	Mayores a 35 años

A los luchadores de categoría juvenil se les permite luchar en competencias para adultos. Sin embargo, aquellos que cumplan 18 en el año en curso, deben presentar certificado médico y permiso de los padres. Los luchadores de 17 años en el año en curso no serán, en ningún caso, autorizados para competir en la categoría adultos.

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

For the Senior Under 23 years old Championships, the Senior rules and weight categories are used.

Un certificado de honor atestando la edad exacta de cada competidor será extendido por el Presidente de la Federación Nacional en cuestión. Este certificado será presentado siguiendo el formato oficial provisto por la UNITED WORLD WRESTLING, llevando el membrete de la Federación Nacional.

Un luchador podrá participar en una competencia solamente bajo la nacionalidad que figure en su licencia. Si en un momento dado, la UNITED WORLD WRESTLING constata que la declaración es falsa y que ha habido un fraude en este sentido, las medidas disciplinarias previstas a este efecto serán aplicadas inmediatamente contra la Federación Nacional, el mismo luchador y la persona firmante del documento fraudulento.

Los luchadores que desean cambiar de nacionalidad, deberán seguir el procedimiento descrito en el Reglamento Internacional para el Cambio de Nacionalidad. Los luchadores pueden cambiar de nacionalidad una única vez. Una vez completado el procedimiento de cambio de nacionalidad, el luchador en cuestión no podrá competir más para su país de origen o cualquier otro en ninguna competencia de la UNITED WORLD WRESTLING.

Cada luchador con licencia vigente que participe en una competencia autoriza automáticamente a la UNITED WORLD WRESTLING a difundir su imagen filmada o fotografiada para la difusión y la promoción de la competencia o de competencias futuras. Si un luchador no está de acuerdo con tal disposición, deberá comunicarlo en el momento de la inscripción y, en ese caso, podría ser excluido de la competencia.



UNITED WORLD WRESTLING

Categorías de peso

Las categorías de peso para **lucha libre varonil** y **lucha grecorromana** son las siguientes (en kilogramos):

ADULTOS (Lucha Libre)	ADULTOS (Grecorromana)	ADULTOS (Lucha Libre, categorías Olímpicas*)	ADULTOS (Grecorromana, categorías Olímpicas*)
1. 57	1. 59	1. 57	1. 59
2. 61	2. 66	2. 65	2. 66
3. 65	3. 71	3. 74	3. 75
4. 70	4. 75	4. 86	4. 85
5. 74	5. 80	5. 97	5. 98
6. 86	6. 85	6. 125	6. 130
7. 97	7. 98		
8. 125	8. 130		

* Incluyendo torneos de calificación para Juegos Olímpicos.

ESCOLARES	CADETES	JUVENILES
1. 29-32 kg	1. 39-42 kg	1. 46-50 kg
2. 35 kg	2. 46 kg	2. 55 kg
3. 38 kg	3. 50 kg	3. 60 kg
4. 42 kg	4. 54 kg	4. 66 kg
5. 47 kg	5. 58 kg	5. 74 kg
6. 53 kg	6. 63 kg	6. 84 kg
7. 59 kg	7. 69 kg	7. 96 kg
8. 66 kg	8. 76 kg	8. 96-120 kg
9. 73 kg	9. 85 kg	
10. 73-85 kg	10. 85-100 kg	

Las categorías de peso para **Lucha Femenil** son las siguientes (en kilogramos):

ADULTOS (Lucha Femenil)	ADULTOS (Lucha Femenil - categorías Olímpicas*)
----------------------------	---



- | | |
|-------|-------|
| 1. 48 | 1. 48 |
| 2. 53 | 2. 53 |
| 3. 55 | 3. 58 |
| 4. 58 | 4. 63 |
| 5. 60 | 5. 69 |
| 6. 63 | 6. 75 |
| 7. 69 | |
| 8. 75 | |

* Incluyendo torneos de calificación para Juegos Olímpicos.

ESCOLARES

CADETES

JUVENILES

- | | | |
|--------------|--------------|-------------|
| 1. 28-30 kg | 1. 36-38 kg | 1. 40-44 kg |
| 2. 32kg | 2. 40kg | 2. 48kg |
| 3. 34kg | 3. 43kg | 3. 51kg |
| 4. 37kg | 4. 46kg | 4. 55kg |
| 5. 40kg | 5. 49kg | 5. 59kg |
| 6. 44kg | 6. 52kg | 6. 63kg |
| 7. 48kg | 7. 56kg | 7. 67kg |
| 8. 52kg | 8. 60kg | 8. 67-72 kg |
| 9. 57kg | 9. 65kg | |
| 10. 57-62 kg | 10. 65-70 kg | |

Cada participante, al que se supone competir por voluntad propia y bajo su propia responsabilidad, no puede competir en más de una sola categoría de peso, la que corresponda a su peso corporal en el momento del pesaje oficial. En el caso de las categorías de peso Sénior, los luchadores podrán optar por la categoría inmediata superior a la que corresponde a su peso corporal durante el pesaje, a excepción de la categoría del límite superior, en la que el luchador deberá pesar más de 97 kg en lucha libre masculina, más de 98 kg en grecorromana y arriba de 69 kg para lucha femenil.

Competencias

Las competencias internacionales para las diferentes categorías de edad son las siguientes:

Escolares 14-15 años	Competencias Internacionales	(bilateral y regional)
Cadetes 16-17 años	Competencias Internacionales	
	Campeonatos Continentales	(cada año)
	Campeonato del Mundo	(cada año)
Juveniles 18-20 años	Competencias Internacionales	
	Campeonatos Continentales	(cada año)
	Campeonato del Mundo	(cada año)
Sub 23 19-23 años	Campeonatos Continentales	(cada año)
Adultos 20 y mayores	Competencias Internacionales	(cada año)
	Campeonatos Continentales	(cada año)
	Copas Continentales	(cada año)
	Campeonato del Mundo	(cada año, excepto en año Olímpico)
	<i>Copas del Mundo</i>	(cada año)
	Golden Grand Prix	(cada año)
	Desafíos	(según se requiera)
	Encuentros de Súper Estrellas	(según se requiera)
	Juegos Olímpicos	(cada 4 años)



Veteranos 35 y mayores Competencias de acuerdo al programa (cada año)
Categorías y reglamentos especiales.

CAPITULO 2 - COMPETENCIAS Y PROGRAMAS

Artículo 8 - Sistema de competencia

Todas las competencias se desarrollarán de acuerdo a un sistema de eliminación directa en base a un número ideal de luchadores, estos son 4, 8, 16, 32, 64, etc. Si en una categoría no existiera un número ideal de luchadores, se disputarán combates de calificación.

Los pareamientos se harán en el orden de los números obtenidos en el sorteo. Los luchadores derrotados por los dos finalistas se clasifican automáticamente para los combates de repesca (repechaje). Hay dos grupos de repesca: el de aquellos que perdieron contra el primer finalista y el de aquellos que perdieron contra el segundo finalista. Los combates de repesca comienzan con los luchadores que perdieron en primera ronda (o en su caso, rondas de eliminación) y van avanzando por eliminación directa hasta enfrentar a los perdedores de la ronda semifinal. Los ganadores de los dos últimos combates de repesca recibirán cada uno una medalla de bronce.

Cada categoría empieza y termina en un día. El pesaje de cada categoría tendrá lugar el día antes del comienzo de su competencia.

La competencia se desarrollará de la siguiente manera:

- Ronda de calificación
- Rondas eliminatorias
- Repesca
- Finales

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

Ejemplo de una competencia con eliminación directa

Tenemos por ejemplo una competencia con 22 luchadores en una misma categoría de peso. En el sorteo obtienen, al azar, números que definen el orden de salida.

En este ejemplo, tendríamos 6 luchadores de más sobre el número ideal de 16. Los combates de clasificación nos ayudan a reducir el número de luchadores en competencia hasta el número ideal de 16. Los combates de calificación serán disputados por los seis luchadores que obtuvieron los números posteriores al 16 (en este caso: 17, 18, 19, 20, 21 y 22) y los seis competidores cuyo número se ubica antes del 17 (16, 15, 14, 13, 12 y 11). Siguiendo los principios del pareamiento, los combates a disputar serían:

- Número 11 contra el luchador número 12. Combate número 1
- Número 13 contra el luchador número 14. Combate número 2
- Número 15 contra el luchador número 16. Combate número 3
- Número 17 contra el luchador número 18. Combate número 4
- Número 19 contra el luchador número 20. Combate número 5
- Número 21 contra el luchador número 22. Combate número 6

Los vencedores de los 6 combates de calificación califican para las rondas eliminatorias por eliminación directa.



Ahora ya tenemos el número ideal de 16 luchadores: los diez que obtuvieron, en el sorteo, los números del 1 al 10, y los seis que ganaron los combates de calificación (por ejemplo los números 12, 13, 15, 17, 19 y 22). A partir de aquí, los pareamientos en la primera ronda eliminatoria serían:

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

Tal como se mencionó anteriormente, todos los luchadores derrotados por los 2 finalistas participarán en la repesca. Por ejemplo, los luchadores que perdieron contra el finalista número 5 son los siguientes:

- Número 6 (perdió en la 1a ronda)
- Número 7 (perdió en la 2a ronda)
- Número 3 (perdió en la 3a ronda)

Los luchadores que perdieron contra el finalista número 15 son los siguientes:

- Número 16 (perdió en la ronda de calificación)
- Número 17 (perdió en la 1a ronda)
- Número 19 (perdió en la 2a ronda)
- Número 12 (perdió en la 3a ronda)

La ronda de repechaje comienza siempre con el combate entre aquellos que perdieron contra los finalistas en el nivel más bajo de la competencia.*

1er combate: nº 6 (perdió en la 1a ronda) contra nº 7 (perdió en la 2a ronda)

2do combate: nº 6 (vencedor del 1er combate de repesca) contra nº 3 (perdió en la 3a ronda)

El luchador nº 6 es el vencedor de la repesca del grupo de luchadores que perdió contra el primer finalista número 5.

El mismo principio se aplica para el otro grupo que perdió contra el finalista número 15.

1er combate: nº 16 (perdió en la ronda de calificación) contra nº 17 (perdió en la 1a ronda)

2do combate: nº 16 (vencedor del 1er combate de repesca) contra nº 19 (perdió en la 2a ronda)

3er combate: nº 16 (vencedor 2do combate de repesca) contra nº 12 (perdió en la 3a ronda)

El luchador nº 16 es el vencedor de la repesca del grupo de luchadores que perdió contra el finalista número 15.

*Las rondas de repechaje comenzaran siguiendo la cantidad de luchadores en la gráfica (bracket) superior y en la gráfica inferior. En lo que se refiere al ejemplo arriba mencionado, el segundo grupo de repechaje (gráfica inferior) tiene 4 luchadores y el primer grupo (gráfica superior) tiene 3 luchadores. Entonces el primer combate de repechaje será del segundo grupo de repechaje. Si ambos grupos tienen el mismo número de luchadores, los combates de repechaje comenzaran con el primer grupo de repechaje).

Los dos finalistas en las rondas eliminatorias, en nuestro caso los número 5 y 15, lucharán por la medalla de oro. Los dos vencedores de los dos últimos combates de la repesca (números 6 y 16) recibirán la medalla de bronce. Los perdedores del combate por la medalla de bronce serán clasificados en 5º lugar *ex aequo* (por igual).



Criterios de clasificación

A partir del 7º lugar, los luchadores de cada categoría serán ranqueados de acuerdo a sus puntos de clasificación, abandonos por lesión o descalificación e incomparecencias. En caso de empate en la suma de puntos de clasificación, serán clasificados analizando sucesivamente los siguientes criterios:

- Mayor número de victorias por toque o pegada.
- Mayor número de combates ganados por superioridad.
- Mayor número de puntos técnicos marcados a lo largo de la competencia.
- Menor número de puntos técnicos en contra a lo largo de la competencia.

Si el puesto de dos o más luchadores no pudiera ser determinado con los criterios arriba nombrados, los luchadores serían clasificados *ex aequo*.

Los luchadores que participen en la repesca serán igualmente clasificados en función de los puntos de clasificación recibidos durante toda la competencia, incluidos los combates de calificación y la propia repesca.

Criterios de clasificación en el sistema nórdico

En el sistema nórdico, el luchador con mayor cantidad de victorias clasificará en primer lugar.

Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, el combate entre ellos determinará al primer lugar del ranking.

Si más de dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, se determinará al último lugar de ellos aplicando sucesivamente los siguientes criterios hasta que sólo queden dos luchadores:

- La menor cantidad de puntos de clasificación
- La menor cantidad de victorias por “toque”
- La menor cantidad de victorias por superioridad
- La menor cantidad de puntos técnicos marcados durante toda la competición
- La mayor cantidad de puntos técnicos recibidos durante toda la competición
- El número de sorteo más alto

Artículo 9 - Programa de Competencia

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

La duración de los Campeonatos del Mundo Adultos es de 7 días, y de los Campeonatos del Mundo Juveniles de 6 días para todos los estilos (GR, LL y LF) en 3 colchones. No obstante, en función de las inscripciones recibidas, se podrá añadir o retirar un colchón para todos los tipos de competencia con el consentimiento de la UNITED WORLD WRESTLING.

En principio, para todos los tipos de competencia, la duración de las sesiones no debe exceder las tres horas.

Con la excepción de las competencias televisadas por la United World Wrestling. Todos los combates por el 1er y 2do lugar deberán ser realizados en un solo colchón. Los combates por el 3er y 5to lugar pueden llevarse a cabo en dos colchones.

Para las competencias televisadas por la United World Wrestling, todas las finales (oro, bronce y bronce) deberán ser realizadas en un solo colchón para que todos los combates sean transmitidos en su totalidad.



Artículo 10 - Ceremonia de Premiación

Los primeros cuatro luchadores de cada categoría de peso deben presentarse a la ceremonia protocolaria de premiación, y recibirán una medalla y un diploma según su clasificación.

1er lugar	Oro
2do lugar	Plata
Los dos 3eros lugares	Bronce
5to al 10º	Diploma

En el Campeonato Mundial, el 1er Lugar recibirá el cinturón de Campeón del Mundo. (Ver Reglamento vigente de premios y distinciones).

Solo una medalla de Bronce se otorgara en cada categoría cuando el Sistema Nórdico sea usado.

Para que la realización de las finales sea de manera apropiada y permita a los atletas el usar ropa apropiada, las ceremonias de premiación se realizaran siguiendo el siguiente esquema:

Categoría 1	Combate por Medalla de Bronce 1
Categoría 1	Combate por Medalla de Bronce 2
Categoría 1	Combate por Medalla de Oro
Categoría 2	Combate por Medalla de Bronce 1
Categoría 2	Combate por Medalla de Bronce 2
Categoría 3	Combate por Medalla de Oro
Categoría 1	Ceremonia de Premiación
Categoría 3	Combate por Medalla de Bronce 1
Categoría 3	Combate por Medalla de Bronce 2
Categoría 3	Combate por Medalla de Oro
Categoría 2	Ceremonia de Premiación
Categoría 3	Ceremonia de Premiación

Para casos excepcionales, este orden puede ser modificado únicamente por la United World Wrestling.

CAPITULO 3 - DESARROLLO DE UNA COMPETENCIA

Artículo 11- El Pesaje

La lista definitiva de competidores debe ser entregada a los organizadores a través del delegado del equipo, sin excepción, como máximo a las 12:00 del día del pesaje. Ninguna modificación será aceptada una vez pasada la hora estipulada.

En todas las competencias, se llevará a cabo un solo pesaje para cada categoría de peso. Se realizará siempre un día antes de su competencia y tiene una duración de 30 minutos.

Ningún luchador podrá ser aceptado en el pesaje si no se le ha sido realizado el examen medico dentro de los plazos fijados en la convocatoria (bases) de la competencia en cuestión. El control médico será realizado 1 hora 15 minutos antes del pesaje. Entre el examen médico y el pesaje oficial debe mediar obligatoriamente un tiempo de quince (15) minutos. Los luchadores se presentarán al examen médico y al pesaje con su licencia y su acreditación.



Los luchadores se pesarán únicamente con su butarga de lucha después de haber sido examinados por médicos calificados, quienes están obligados a descartar de la competencia a cualquier luchador que represente algún peligro de contagio. No se concederá tolerancia de peso alguna por la butarga.

Los luchadores deberán estar en perfectas condiciones físicas, llevando las uñas de las manos muy cortas.

Durante toda la ceremonia de pesaje, los luchadores tienen derecho, por turno, a colocarse sobre la báscula tantas veces como consideren oportuno.

Los árbitros responsables del pesaje deben asegurarse de que todos los luchadores dan el peso que corresponde a la categoría en la cual fueron inscritos a la competencia, que cumplen las disposiciones previstas en el Artículo 5 (“El Uniforme”), e informar a cualquier luchador de los posibles riesgos y sanciones que conllevará presentarse en el colchón con la vestimenta incorrecta. Los árbitros no pesarán a luchador alguno que se presente al pesaje vestido incorrectamente.

Artículo 12 - El Sorteo

Los luchadores serán pareados para cada ronda según el orden numérico establecido en el sorteo celebrado durante el pesaje. El sorteo debe ser público. El sistema informático de gestión de competencias de la UNITED WORLD WRESTLING se usará en el pesaje en todas las competiciones incluidas en el calendario oficial.

Si el mencionado sistema informático no pudiera ser utilizado, unas fichas numeradas correspondientes al número total de luchadores que pasaron el control médico serán depositadas en una urna, bolsa o utensilio similar. Si se usara un sistema diferente, éste deberá ser claro y transparente.

El luchador debe ser pesado, y, en cuanto baja de la báscula, debe participar en el sorteo para sacar un número, el cual será usado para parrearle. Este número ha de apuntarse inmediatamente en un tablero visible al público así como en la lista de salida y de pesaje.

Importante: Cuando el responsable del pesaje y del sorteo constate un error en el procedimiento reglamentario explicado anteriormente, el sorteo de la categoría de peso en cuestión será anulado. Un nuevo sorteo se iniciará para dicha categoría con el consentimiento del delegado técnico.

Los árbitros son responsables de anotar el número obtenido por los luchadores durante el sorteo, y deberán firmar el formato de pesaje (el cuál debe tener claramente anotada la fecha del mismo). Éste formato será el único válido para resolver alguna protesta dado el caso.

Procedimiento especial para los Juegos Olímpicos: Los atletas que terminen en Primer y Segundo lugar del Campeonato Mundial Adulto del año previo, sin importar quien sea, serán colocados el primer puesto de los brackets superior e inferior respectivamente antes del sorteo. Así como él/ella ya no entraran al sorteo después del pesaje. El resto de los participantes deberán entrar al sorteo para determinar su lugar en los pareamientos. Por ejemplo, en un bracket de 16 personas los Medallistas de los Campeonatos Mundiales de los años previos serán colocados en el número 1 del bracket superior. El medallista de plata será ubicado en el número 9 o en la parte superior del bracket inferior. Estos puestos en los brackets se mantendrán mientras sean hasta 24 atletas. Si existieran entre 25 a 31 participantes, el número correspondiente a la parte más alta del bracket inferior se incrementara de uno en uno por cada participante adicional. De igual manera, en caso de haber 32 participantes el medallista de oro será ubicado en el número 1 del bracket superior y el medallista de plata será colocado en el número 17 o en la parte superior del bracket inferior. Estas posiciones se mantendrán constantes cuando sean hasta 48 participantes. Si fueran de 49 a 63 participantes, el número correspondiente a la parte más alta del bracket inferior se incrementara de uno en uno por cada participante adicional.

Bajo ninguna circunstancia estos lugares serán transferibles. Únicamente los dos Atletas que ganaron Oro y Plata en sus respectivas categorías de peso, serán los separados. Si los Medallistas de Oro y Plata del Campeonato del año anterior no pueden asistir a representar a su país, se realizara un sorteo de manera convencional. Si solo uno de los dos medallistas llega a inscribirse, él/ella tomara el número 1 del bracket principal. A continuación se muestra la tabla de ejemplo de cómo se ubicara a los medallistas dependiendo del número de participantes:



Participantes	Lugar N° 1	Lugar N° 2
1-5 Luchadores	Sistema Nórdico, no se considera a los medallistas.	
6 Luchadores	1	3
7 Luchadores	1	4
8-12 Luchadores	1	5
13 Luchadores	1	6
14 Luchadores	1	7
15 Luchadores	1	8
16-24 Luchadores	1	9
25 Luchadores	1	10
26 Luchadores	1	11
...		

Artículo 13 - Lista de Salida

Si uno o varios luchadores no se presentaran al pesaje o se excedieran de la categoría de peso en que fueron inscritos, al final del pesaje los luchadores serán reagrupados en orden exacto del menor al mayor número.

Artículo 14 - Pareamiento

Los luchadores serán pareados en el orden de los números sacados en el sorteo. Un documento fijando el protocolo y el horario de los combates (programa de competencia) será creado. Este documento proporcionará igualmente todas las precisiones útiles para el desarrollo de la competencia.

Los pareamientos de cada ronda, así como sus resultados, se registrarán sobre un tablero o documento a disposición de los luchadores, entrenadores y delegados, que podrán consultar en todo momento.

Artículo 15 - Eliminación de la Competencia

Aquel luchador que haya sufrido una derrota, será eliminado y clasificado en función de los puntos de clasificación obtenidos, a excepción de los luchadores que han sido derrotados por alguno de los dos finalistas; pues participarán en la repesca para el 3er o 5to lugar.

Después del pesaje, en el caso de que un luchador, sin el permiso firmado por el médico de la UNITED WORLD WRESTLING o bien el médico de la competencia y sin haber avisado al secretariado técnico del torneo, no se presente ante su adversario después de haber sido llamado por su nombre, perderá el combate por abandono, quedara eliminado y su nombre aparecerá en la tabla de clasificación final sin lugar de clasificación. Su oponente habrá ganado el combate.

Si el Médico de la UNITED WORLD WRESTLING puede confirmar que un luchador simula una lesión por motivos políticos para evitar competir contra su oponente, el luchador que finge será descalificado y su nombre aparecerá al final de la tabla de clasificación, sin ningún puesto numérico, pero con las siglas "Dsq" junto a su nombre.

Un luchador que cometa una falta manifiesta contra el "fair-play" dentro del espíritu y concepto de lucha total y universal enunciado por la UNITED WORLD WRESTLING, y que cometa una trampa evidente, una falta grave o utilice la brutalidad, será inmediatamente descalificado de la competencia y eliminado por decisión unánime del cuerpo arbitral. En este caso será puesto en el último lugar de la tabla de clasificación, con únicamente la nota "Dsq" al lado de su nombre.

Si dos luchadores son descalificados por brutalidad en el mismo combate, serán eliminados como se señaló anteriormente. El combate para la siguiente ronda no se modificara. El luchador que enfrentaría a uno de los luchadores eliminados ganara el combate.



Si dos semifinalistas son descalificados por brutalidad durante el mismo combate, los dos quedarán eliminados y los oponentes que derrotaron en cuartos de final se enfrentarán en la semifinal por lo que el grupo de repechaje será modificado de acuerdo a este nuevo combate de semifinal.

Si esta descalificación perturba el ranking en una final, los luchadores clasificados inmediatamente debajo remontarán puestos en el ranking para establecer la clasificación final.

Si los dos finalistas son descalificados, entonces será necesario realizar un combate entre las dos medallas de bronce para determinar el 1er y 2o lugar. El resto de luchadores remontarán en la clasificación; en este caso, los dos quintos lugares se convertirán ambos en 3er lugar.

Clasificación en caso de dopaje

Si un luchador da positivo en el control de doping, será descalificado y será automáticamente listado al final del ranking, únicamente con la leyenda “Dsq” al lado de su nombre.

Si el 1er o 2do lugar es descalificado por doping, el luchador medalla de bronce del cuadro de repesca del luchador finalista descalificado será ascendido a medalla de plata.

La medalla de bronce será igualmente atribuida al perdedor de la final por 3er y 5to lugar del mismo cuadro. En este caso en particular, solo un luchador será ranqueado en 5to lugar. Para el resto de la clasificación, los otros luchadores remontarán según el sistema de clasificación.

CAPITULO 4 - EL CUERPO ARBITRAL

Artículo 16- Composición

En todas las competiciones, el cuerpo arbitral para cada combate deberá estar compuesto por:

- 1 Presidente de colchón
- 1 Arbitro
- 1 Juez

El proceso de designación de estos tres jueces-árbitros está fijado en el Reglamento para los Cuerpos Arbitrales Internacionales. Está terminantemente prohibido reemplazar a un miembro del cuerpo arbitral en el transcurso de un combate, salvo en caso de un malestar súbito y grave confirmado médicamente. El cuerpo arbitral no puede en ningún caso estar formado por dos jueces-árbitros de la misma nacionalidad. Además, está terminantemente prohibido que un juez- árbitro ejerza sus funciones durante combates disputados por compatriotas suyos.

El cuerpo arbitral toma decisiones por unanimidad o por mayoría de 2 de 3, excepto en la situación de toque o pegada, donde la aprobación del jefe de colchón es obligatoria.

Artículo 17 - Funciones colectivas

- a) El cuerpo arbitral ha de desempeñar todas las funciones establecidas en las Regulaciones que rigen las competencias de lucha y en las disposiciones especiales que pudieran ser establecidas para la organización de determinadas competencias específicas.
- b) Su deber consiste en vigilar cada combate con la mayor atención y evaluar las acciones de los luchadores de forma que el resultado que figure en la hoja de puntuación del juez refleje exactamente el desarrollo del combate.
- c) El jefe de colchón, el árbitro y el juez evalúan las acciones de forma individual con el fin de emitir una decisión



UNITED WORLD WRESTLING

definitiva común. El árbitro y el juez deben interactuar entre sí bajo la dirección del jefe de colchón, el cual coordina las labores del cuerpo arbitral.

d) Es tarea del cuerpo arbitral asumir todas las funciones de arbitraje y jueceo, atribuir puntos técnicos y aplicar las sanciones previstas en el reglamento.

e) Las hojas de puntuación del juez y del jefe de colchón sirven para llevar cuantificar todas las técnicas efectuadas por los dos luchadores. Los puntos, así como las amonestación (0) deben quedar registradas con la mayor precisión y en el orden correspondiente a las diferentes fases del combate. Las hojas de puntuación deben ir firmadas por el juez y el jefe del colchón.

f) Si un combate no termina por "toque", la decisión deberá ser tomada por el jefe de colchón, que basará su decisión en la evaluación de todas las acciones realizadas por cada luchador, anotadas desde el inicio y hasta el final del combate en las hojas de puntuación del juez y del jefe de colchón.

g) Todos los puntos otorgados por el juez deben ser anunciados al público tan pronto como sean adjudicación, ya sea por medio de paletas o vía marcadores electrónicos.

h) Los miembros del cuerpo arbitral usarán el vocabulario básico de la UNITED WORLD WRESTLING apropiado a sus respectivos roles durante la conducción del combate. Sin embargo, tienen prohibido dialogar con cualquier persona durante el combate, excepto, por supuesto, entre ellos cuando la ocasión requiera una consulta para realizar correctamente sus correspondientes funciones.

i) En el caso de una reclamación o *challenge* realizado por el entrenador y confirmado por el luchador, el delegado de arbitraje (o su sustituto) y el presidente de colchón observaran el video de la evidencia en una pantalla de gran tamaño. Después de haber observado la evidencia y discutido el punto, el delegado de arbitraje (o su sustituto) anunciará su decisión sin consultar al cuerpo arbitral.

Artículo 18 - Vestimenta del Cuerpo Arbitral

El cuerpo arbitral (instructores, supervisores, árbitros, jueces, jefes de colchón y miembros del jurado) deberán estar vestidos con el uniforme homologado de la UNITED WORLD WRESTLING.

Esta vestimenta debe ser un modelo homologado por UNITED WORLD WRESTLING. De igual manera, no pueden llevar el nombre de ningún patrocinador. Sin embargo, el número en su saco puede incluir el nombre del patrocinador de la United World Wrestling.

Artículo 19 - El Arbitro

a) El árbitro es responsable del buen desarrollo del combate sobre el colchón, el cual debe dirigir de acuerdo al Reglamento.

b) Debe hacerse respetar por los participantes y ejercer sobre ellos plena autoridad, a fin de que obedezcan inmediatamente sus órdenes e instrucciones. Igualmente, deberá dirigir el combate sin tolerar ninguna intervención externa irregular e inoportuna.

c) Es su deber trabajar en estrecha colaboración con el juez y debe desempeñar sus deberes en la supervisión del combate al tiempo que se abstiene de interferir de manera irreflexiva o intempestiva. Su silbatazo comienza, interrumpe y termina el combate.

d) El árbitro ordena el regreso de los luchadores al colchón cuando éstos salen de él, o la continuación del combate, de pie o en tierra, encima o debajo, con la aprobación del juez o en su defecto, la del jefe de colchón.

e) El árbitro está obligado a llevar una muñequera de color rojo en su muñeca izquierda, y una muñequera azul en su muñeca derecha. Indicará con los dedos de las manos los puntos correspondientes al valor de una técnica después de su ejecución (si es válida, si ha sido efectuada dentro de los límites del colchón, si un luchador ha estado en "posición de peligro", etc.), levantando el brazo con la muñequera del color correspondiente al luchador



que ha hecho la acción.

f) El árbitro no debe dudar nunca en:

- Interrumpir el combate justo en el momento preciso, ni demasiado pronto y demasiado tarde.
- Indicar si una técnica ejecutada al borde del colchón es o no válida.
- Señalar y anunciar el "TOQUE" después de haber solicitado la confirmación del juez o en su defecto, la del jefe de colchón. Para comprobar si un luchador ha estado verdaderamente "pegado" al colchón con los dos hombros al mismo tiempo, el árbitro debe pronunciar la palabra "TOUCHE" ("toque"), levantar la mano para obtener la confirmación del jefe de colchón, golpear el colchón con la mano y, entonces, hacer sonar el silbato.

g) El árbitro debe:

- Ordenar rápidamente y con claridad la posición en la cual la lucha debe reiniciar, cuando ordena a los luchadores volver al centro del colchón (pies dentro del círculo central).
- Evitar estar demasiado cerca de los luchadores para no impedir la visión de los jueces y del jefe de colchón, especialmente si hay peligro de que se produzca un toque.
- Asegurarse de que los luchadores no descansen durante el combate fingiendo limpiarse, sonarse la nariz, simulando lesiones, etc. En este caso, él debe detener el combate y solicitar una amonestación (0) contra el luchador que comete la falta y 2 puntos para su oponente.
- Estar en condiciones de cambiar de posición en todo momento, sobre el colchón o alrededor de éste, y, especialmente importante, tumbarse boca abajo inmediatamente para conseguir una mejor vista de un toque inminente.
- Ser capaz de estimular al luchador pasivo sin interrumpir el combate, colocándose de forma que impida cualquier huida del colchón.
- Estar preparado para sonar el silbato si los luchadores se acercan demasiado al borde del colchón.
- No interrumpir el combate durante la situación de posición de peligro excepto si se trata de un agarre ilegal.
- Estrictamente prevenir que los luchadores entrelacen sus dedos.

h) Al árbitro se le requiere también:

- Poner especial atención a las piernas de los luchadores en lucha grecorromana.
- Obligar a los luchadores a permanecer sobre el colchón hasta que se anuncie el resultado del combate.
- En todos los casos cuando una confirmación sea necesaria, pedir primero la opinión del juez al borde del colchón, dando cara al jefe de colchón.
- Proclamar al luchador vencedor al final del combate después de la confirmación del jefe de colchón.

i) El árbitro está capacitado para pedir sanciones por infracción a las reglas o por brutalidad.

j) El árbitro, si el jefe de colchón interviene, debe interrumpir el periodo y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando la diferencia en el marcador sea de 8 puntos en la lucha grecorromana y de 10 puntos en la lucha libre masculina y femenina. En esta situación, el árbitro deberá esperar que la acción (ya sea un ataque o un contraataque) haya sido completada.

Artículo 20 - El juez

a) El juez es responsable de todas las tareas estipuladas en el Reglamento de lucha.

b) Debe seguir muy atentamente el desarrollo del combate sin distraerse en ningún momento y atribuir los puntos para cada acción, que anotará en su hoja de puntuación, conjuntamente con el árbitro o el presidente de colchón. Debe emitir su opinión en cualquier situación.

c) Después de cada acción, y basándose en las indicaciones del árbitro (que comparará con su propia apreciación) o, si lo anterior no fuera posible, con las indicaciones del presidente de colchón, anota el número de puntos atribuidos a la acción y muestra el resultado por medio de un marcador situado a su lado, o bien mediante paletas. Este marcador debe resultar visible tanto para los espectadores como para los luchadores.



- d) El juez verifica y señala el Toque (TOUCHE) para el árbitro.
- e) Si, durante el combate, el juez observara algo que en su opinión debiera ser de conocimiento del árbitro, en caso que éste no lo hubiera visto o percibido (un toque, una técnica o acción ilegal, una posición pasiva, etc.), deberá comunicarlo levantando la paleta del color del luchador en cuestión, incluso si el árbitro no solicitara su opinión. En cualquier circunstancia, el juez debe llamar la atención del árbitro para todo lo que parezca anormal o irregular en el desarrollo del combate o en el comportamiento de los luchadores.
- f) El juez debe, también, firmar la hoja de puntuación en el momento de recibirla y, al final del combate, esta hoja debe mostrar claramente el resultado, tachando el nombre del vencido y escribiendo en el espacio correspondiente el nombre y país del ganador.
- g) Si las decisiones del árbitro y del juez concuerdan, son válidas y ejecutables sin intervención del jefe de colchón, con excepción de la proclamación de la victoria por superioridad técnica, para la cual la confirmación del presidente de colchón es obligatoria, así como en los casos de consulta o reclamación.
- h) La hoja de puntuación del juez debe indicar exactamente el tiempo en el cual terminó el combate en caso de victoria por toque, superioridad técnica, etc.
- i) A fin de facilitarse una mejor visión del combate, especialmente cuando se trate de una posición delicada, el juez está autorizado a desplazarse, aunque únicamente a lo largo del lado del lado del colchón que le corresponde controlar.
- j) Debe también subrayar la última acción marcada, la cual puede determinar al vencedor del combate.
- k) La amonestación por huida del área de combate, técnicas ilegales o brutalidad serán señaladas con una "O" en la columna del luchador que comete la falta.
- l) La pasividad que dé inicio al Tiempo de Actividad será anotado con una 'P' en la columna del luchador que comete la pasividad. La advertencia verbal será anotada con una 'V'.

Artículo 21 - El Presidente de Colchón

- a) El presidente de colchón, cuyas funciones son sumamente importantes, debe asumir las tareas previstas en el Reglamento de lucha.
- b) Debe coordinar la labor del árbitro y del juez.
- c) Debe seguir atentamente el desarrollo de los combates sin dejarse distraer de ninguna manera y evaluar el comportamiento y acciones del juez y del árbitro de acuerdo a las reglas.
- d) En caso de desacuerdo entre el juez y árbitro, su tarea es resolver la controversia con la finalidad de determinar el resultado, la cantidad de puntos y los toques.
- e) En ningún caso el presidente de colchón se adelantará a dar su opinión. Debe esperar la opinión del juez y del árbitro. Tampoco se le permite influir en la decisión de éstos.
- f) La aprobación del presidente de colchón debe ser solicitada antes de la confirmación de un toque.
- g) El presidente de colchón puede interrumpir el combate en caso de un error grave cometido por el árbitro.
- h) El presidente de colchón también puede interrumpir el combate si el árbitro, el juez o ambos han cometido un error grave al otorgar puntos. Dado el caso, el Presidente de Colchón debe llamarlos a consulta. El presidente de colchón tiene el derecho de revisar la evidencia en video con el árbitro y el juez. Si no se logra una decisión por mayoría, el presidente de colchón deberá optar por apoyar la decisión o bien del árbitro o la del juez. Este tipo de consulta no elimina el derecho del luchador a pedir reclamación o *challenge*.
- i) Durante un combate, cuando el entrenador realiza una reclamación o *challenge* por considerar que ha habido un evidente error en contra de su luchador, el presidente de colchón deberá esperar que la lucha llegue a una



UNITED WORLD WRESTLING

situación neutral para detener el combate. El delegado de arbitraje (o su sustituto) y el presidente de colchón deberán revisar la evidencia en video. Si el delegado de arbitraje (o su sustituto) considera que la decisión del cuerpo arbitral es correcta, el presidente de colchón debe asegurarse de que ningún otro *challenge* sea otorgado a ese mismo luchador durante el resto del combate.

Después de la revisión de la evidencia en video, el delegado de arbitraje (o su sustituto) emitirá su decisión, la cual será considerada como final y no podrá ser refutada ni reclamada por un sucesivo *challenge*.

Artículo 22 - Sanciones contra el Cuerpo Arbitral

El Bureau de la UNITED WORLD WRESTLING, el cual constituye el jurado supremo, podrá tomar de manera colectiva las siguientes medidas disciplinarias en contra de todo miembro del cuerpo arbitral que haya cometido una falta, previo informe de los delegados de competencia:

- Amonestar a los oficiales correspondientes
- Suspensión de una o más sesiones de la competencia
- Suspender por el resto de la competencia a los oficiales involucrados
- Degradar a los oficiales involucrados a una categoría inferior
- Ordenar una suspensión temporal
- Ordenar una expulsión definitiva

CAPITULO 5 - EL COMBATE

Artículo 23 - Duración de un combate

Para Escolares y Cadetes: 2 periodos de 2 minutos, con pausa de 30 seg. entre ambos.

Para Juveniles y Adultos: 2 períodos de 3 minutos, con pausa de 30 seg. entre ambos.

Para todas las competencias, el tiempo mostrado en los marcadores electrónicos avanzará desde 0 y hasta 6 minutos (de 0 a 4 minutos para escolares y cadetes).

El vencedor es declarado por la suma de puntos técnicos marcados en ambos periodos al final del tiempo regular de combate. Una evidente superioridad técnica de 8 puntos en Lucha Greco-romana y de 10 puntos en Lucha Libre y Lucha Femenil dan automáticamente la victoria y con ello el fin del combate.

El “toque” detiene automáticamente el combate sin importar en qué periodo se produzca.

En Lucha Libre y Lucha Femenina: La duración de un período es de 3 minutos. Si, al llegar a 2 min. en el primer periodo, ambos luchadores no han marcado algún punto, entonces el árbitro deberá señalar a uno de los dos luchadores como pasivo.

Artículo 24 - La llamada

Los competidores son llamados, en voz alta y clara, a presentarse sobre el colchón. Un luchador no podrá ser llamado a disputar de nuevo un combate sino hasta que haya tenido un periodo de descanso de veinte (20) minutos desde el final del combate que sostuvo previamente.

Se otorga un tiempo de tolerancia a un luchador que no se presente a la primera llamada mediante el siguiente procedimiento: los competidores serán llamados en tres ocasiones, con intervalos de 30 segundos entre llamadas. Los llamados serán realizados tanto en francés como en inglés. Si, después de la tercera llamada, el luchador



no se presenta, será descalificado y no aparecerá en el ranking final de la competencia. Su oponente habrá ganado el combate por abandono.

Artículo 25 - Presentación de los Luchadores

La ceremonia que se describe a continuación se realizará durante las finales por primer y segundo lugar en cada categoría de peso: los finalistas serán presentados al público. El maestro de ceremonias va mencionando sus logros cuando se van acercando al colchón.

Artículo 26 - Comienzo del Combate

Antes de que el combate comience, cada contrincante responderá cuando sea llamado por su nombre y deberá colocarse en la esquina del colchón que le corresponda. La esquina es del mismo color que la butarga que le ha sido asignada.

El árbitro, de pie en el círculo central del colchón, llama a su lado a los dos luchadores. Entonces, estrecha la mano con ellos y examina su vestimenta, comprueba que no están cubiertos con alguna sustancia grasa o pegajosa, que no estén cubiertos de sudor, que sus manos están desnudas y que lleven un pañuelo de tela.

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

Artículo 27 - Interrupción del combate

a) Si un luchador se ve forzado a interrumpir el combate por sufrir alguna lesión o como consecuencia de cualquier otro incidente aceptable ajeno a su voluntad, el árbitro deberá interrumpir la lucha. Durante tal interrupción, el luchador debe permanecer de pie en su esquina. Ambos tienen permitido cubrir sus hombros con una toalla o chamarra y recibir indicaciones de su entrenador.

b) Si el combate no puede reanudarse por razones médicas, la decisión será tomada por el médico a cargo de la competencia, quién informará de ello tanto al entrenador del luchador en cuestión como al jefe de colchón; éste último ordenará entonces parar el combate. Esta decisión tomada por el médico de la competencia no podrá ser refutada.

c) Bajo ninguna circunstancia un competidor podrá tomar la iniciativa para interrumpir el combate por sí mismo, ni decidir luchar de pie o en el suelo (*par terre*), ni para hacer regresar a su adversario al centro del colchón cuando el combate se desarrolla en el borde.

d) Si una acción debe ser interrumpida porque un luchador lesiona deliberadamente a su oponente, el luchador que ha cometido la falta será descalificado.

e) Si un luchador interrumpe el combate sin sangrado o lesión visible que determine el cuerpo arbitral, su oponente recibirá 1 punto. El combate deberá resumirse de inmediato.

f) En caso de sangrado de uno de los luchadores, el árbitro deberá de interrumpir el combate para detener el sangrado. El cronometro comenzara a avanzar tan pronto como el doctor entre al colchón. En caso de que el tiempo acumulado de las interrupciones para tratar el sangrado exceda de 4 minutos sobre el tiempo total de combate, el presidente de colchón ordenara el fin del combate. En este caso, el luchador con sangrado el combate y su oponente obtendrá la victoria por lesión. Si el combate se realiza hasta el final, el cronometro se reinicia para el siguiente combate.

g) Después del tratamiento médico, el combate se reanudara en la misma posición que tenía antes de la interrupción.

Artículo 28 - Fin del Combate



El combate finaliza cuando se declara ya sea un toque o la descalificación de uno de los luchadores por lesión, o bien por haberse acabado el tiempo regular de combate.

Un combate puede finalizar por superioridad técnica (cuando exista una diferencia de 8 puntos en Lucha Greco-romana y de 10 puntos en Lucha Libre).

Cuando un luchador ha acumulado en su marcador 8 puntos más que su oponente en Lucha Greco-romana y 10 puntos más en Lucha Libre y Femenil, éste gana el combate por superioridad. En todo caso, el árbitro debe esperar el final de la acción: ataque, contraataque o derribe donde el luchador esté en una posición que pudiera terminar en toque.

Si el árbitro no oyera el sonido del gong, el jefe de colchón deberá intervenir y detener el combate lanzando un objeto suave hacia el colchón. Toda acción iniciada al mismo tiempo que el sonido del gong no será válida, así como tampoco lo será toda acción ejecutada entre el sonido del gong y el silbatazo del árbitro.

Cuando el combate ha terminado, el árbitro se situará en el círculo central frente a la mesa del jefe de colchón. Los luchadores se darán la mano y se colocarán uno a cada lado del árbitro y esperarán la decisión. Les está prohibido bajarse los tirantes de la butarga antes de abandonar la sala de competencia. En cuanto la decisión sea anunciada, los luchadores estrecharán la mano con el árbitro.

Luego, cada luchador debe dar la mano al entrenador de su adversario. Si las disposiciones señaladas no fueran cumplidas, el luchador que haya cometido la falta será penalizado de acuerdo al Reglamento Disciplinario.

Artículo 29 - Interrupción y continuación de un Combate

Cuando la lucha sea interrumpida en posición de pie o en “par terre”, ésta reiniciará de pie. El combate debe ser interrumpido y reanudado en el centro del colchón en posición de pie si:

- Un pie en su totalidad pisa el área de protección y no se ejecuta ninguna acción.
- Durante la ejecución de una técnica, los luchadores penetran la zona naranja de pasividad con tres o cuatro pies sin ejecutar ninguna técnica y permanecen ahí.
- En la lucha en el piso, si la cabeza del luchador de abajo toca en su totalidad la zona de protección.

La lucha reiniciará obligatoriamente en posición “par terre” después de cualquier acción ilegal ocurrida en tal posición, tales como huida del agarre, huida del colchón, faltas cometidas por el atacante o lesión.

En caso de acciones ilegales como huida del agarre, huida del colchón, agresiones o lesiones en la posición de pie, el combate se reanudará en la posición de pie.

Si un luchador atacante levanta del piso a su oponente desde la posición “par terre” y el luchador atacado evita el ataque por medio de una acción ilegal, el árbitro dará una amonestación (“caution”) y se le dan 2 puntos sin importar si la acción fue exitosa o no y el combate se reanudará en la posición de “par terre”. Si el luchador ofensivo tuvo éxito en su agarre, se le otorgarán también los puntos correspondientes a la acción.

Cuando el entrenador pida la revisión del video mediante *challenge*, el presidente de colchón interrumpirá el combate una vez que la lucha haya vuelto a una situación neutral. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión de su entrenador, él puede rechazar directamente el *challenge* y el combate se reanudará.

Artículo 30 - Tipos de Victorias



Un combate puede ser ganado de las siguientes maneras*:

- Por “toque”
- Por lesión
- Por 3 amonestaciones dadas al oponente durante el combate
- Por superioridad técnica
- Como consecuencia de *Forfeit* o incomparecencia (no presentarse al combate)
- Por descalificación
- Por puntos (ganando por mínimo 1 punto más que el oponente al finalizar los dos periodos)

* Para más descripción detallada de cada tipo de victoria, ver Artículo 42

En caso de empate en puntos técnicos, el vencedor será determinado siguiendo sucesivamente los siguientes criterios:

- La acción técnica de mayor valor;
- La menor cantidad de amonestaciones;
- El último punto técnico marcado

Ejemplos:

Rojo	Azul	Comentario	Resultado
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Último punto marcado por el luchador azul.	Azul gana
1 2	1 1 <u>1</u>	Último punto marcado por el luchador azul, pero el luchador rojo realizó una técnica de 2 puntos.	Rojo gana
0 0 1 1 <u>1</u>	1 1 1 0	El último punto técnico lo marco el luchador rojo, pero él tiene dos amonestaciones y el luchador azul solo tiene una amonestación.	Azul gana
1 1 1	1 <u>2</u> 0	El luchador azul realizo una técnica de 2 puntos la cual es la técnica de mayor valor en el combate.	Azul gana
1 1 <u>1</u> 0	1 2 0	El luchador rojo marco el último punto técnico; pero el luchador azul realizó una técnica de 2 puntos. Cada uno de los luchadores tiene una amonestación.	Azul gana
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	Cada uno de los luchadores tiene dos amonestaciones. El luchador azul marco el último punto técnico.	Azul gana

Un luchador que reciba tres amonestaciones durante un combate será descalificado. La tercera amonestación deberá ser unánime por todo el cuerpo arbitral. Un “challenge” podrá ser aceptado para todo tipo de amonestaciones.

Artículo 31 - El Entrenador

Durante el combate, el entrenador podrá permanecer al pie de la plataforma o a una distancia de al menos 2 metros desde el borde del colchón. Si el doctor de la United World Wrestling (o el doctor de la competencia) lo permite, el entrenador puede ser autorizado para ayudar en el cuidado de la lesión de su luchador. Excepto durante esta situación y durante la pausa entre periodos, queda estrictamente prohibido que el entrenador pise dentro del colchón. En caso de que esto suceda, el entrenador puede ser amonestado por el árbitro. Al entrenador le está



UNITED WORLD WRESTLING

terminantemente prohibido influenciar las decisiones o insultar al juez o al árbitro. El entrenador tiene derecho de dar agua a su luchador solamente durante la pausa entre periodos. Está prohibido al luchador escupir el agua. Ninguna otra sustancia puede ser dada durante la pausa o durante el combate.

Es el deber del entrenador el secar a su luchador durante el descanso. Al final del periodo de descanso, su luchador/luchadora no deberá tener restos de sudor o manchas de sangre.

Si tales restricciones no son cumplidas, el árbitro está obligado a pedir al presidente de colchón presentar al entrenador una tarjeta “Amarilla” (advertencia); si éste persiste, el jefe de colchón le mostrará una tarjeta “Roja” (eliminación). El jefe de colchón podrá presentar también por iniciativa propia la tarjeta amarilla o roja.

Una vez mostrada la tarjeta roja, el jefe de colchón deberá informar al director de la competencia, y el entrenador será eliminado de la misma y no podrá más realizar sus funciones. Estos hechos tendrán que ser reportados en la hoja de puntuación del combate en el que sucedió. Sin embargo, el equipo en cuestión tendrá derecho a contar con los servicios de otro entrenador. La Federación Nacional del entrenador eliminado será penalizada según las disposiciones del Reglamento Disciplinario y Financiero.

Artículo 32 - La Reclamación o Challenge

La reclamación (“*challenge*”) es la acción mediante la cual se permite al entrenador, en nombre del luchador, detener el combate y pedir que el delegado de arbitraje (o su sustituto) y el presidente de colchón revisen la evidencia en vídeo en caso de desacuerdo con la puntuación dada. Esta posibilidad sólo es posible en competencias donde el control en vídeo está formalmente establecido por la UNITED WORLD WRESTLING y el Comité Organizador.

El entrenador debe solicitar la reclamación apretando el botón del dispositivo que se proporciona al principio del combate, inmediatamente después de que el cuerpo arbitral haya otorgado o fallado en dar puntos en la situación controvertida. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión del entrenador, el luchador debe rechazar de inmediato la reclamación y el combate se reanudará.

Si durante la competencia, el sistema de botones (para las reclamaciones o *challenge*) no fuera proporcionado a los entrenadores, el organizador deberá proveer esponjas u objetos suaves que se utilizaran para solicitar las reclamaciones.

El comité organizador tiene también la obligación de usar el sistema de gestión de competencias de la UNITED WORLD WRESTLING y proyectar el vídeo en una pantalla grande (1 por colchón como mínimo) que debe ser visible para todo el público en la sala de competencia. Esta pantalla puede ser una pantalla de plasma o una pantalla blanca sobre la que se use un proyector.

En caso de un problema técnico que no permita la revisión de la acción reclamada, la decisión inicial del cuerpo arbitral prevalecerá y el entrenador conservará su derecho a reclamación.

Puntos específicos

Cada luchador tiene derecho a una (1) reclamación por combate. Si, después de revisar el vídeo, el delegado de arbitraje (o su sustituto) modifica la decisión en favor del luchador que solicitó el *challenge*, entonces el luchador que ejerció la reclamación mantiene este derecho y podrá hacer uso de él de nuevo durante el combate.

Si el delegado de arbitraje (o su sustituto) confirma la decisión del cuerpo arbitral, el luchador perderá el *challenge* y su oponente recibirá un (1) punto técnico.

El jefe de colchón deberá parar el combate para examinar el vídeo tan pronto como el combate haya vuelto a una situación neutral.

En caso de conflicto entre el cuerpo arbitral y el entrenador, el cuerpo arbitral tendrá permitido rechazar un *challenge* solo después de la aprobación del delegado de arbitraje (o su sustituto). El jefe de colchón o el árbitro no podrán rechazar un *challenge* por sí mismos.



Ninguna reclamación o *challenge* podrá ser solicitada en caso de pasividad o de toque, entendiendo que el toque debe ser confirmado por el presidente de colchón después de que lo haya señalado ya sea el árbitro o el juez (***challenge* solicitado por un ataque o contraataque ilegal, acción realizada durante los últimos segundos del combate, antes del toque será aceptada**). Si quedan menos de 30 segundos en un combate de lucha libre y el cuerpo arbitral acuerda de manera unánime que uno de los dos luchadores está pasivo, podrán amonestar por huida del agarre y dar 2 puntos al oponente. En el caso que estos puntos determinaran al vencedor de un combate, el luchador amonestado tendrá la opción de pedir el *challenge*.

Ninguna reclamación puede ser solicitada después del final del tiempo regular de un periodo, excepto si los puntos fueron añadidos al marcador después que sonó el silbato del árbitro o en el caso de que la acción ocurriera justo antes de que termine el tiempo reglamentario. El entrenador tendrá 5 segundos para reclamar a partir del momento en que la puntuación a cuestionar sea mostrada en el marcador oficial.

El entrenador que solicite la reclamación debe hacerlo desde su silla, sin pisar el colchón o acercarse a la mesa del juez o del jefe de colchón. Así mismo, el entrenador no tiene permitido solicitar su reclamación o *challenge* lanzando objeto alguno al colchón.

Después de examinar el video de la acción, el delegado de arbitraje (o su sustituto), consultando con el presidente de colchón, anunciará su decisión. Él intervendrá y anunciará su decisión en todos los casos. Su decisión será definitiva e inapelable.

No está permitido solicitar una "contra reclamación" (pedir un *challenge* para desafiar otro *challenge*) una vez que la decisión final ha sido anunciada.

Artículo 33 - Clasificación por Equipos en Competencias Individuales

La clasificación por equipos está determinada por los 10 primeros luchadores clasificados en la competencia.

Clasificación en una categoría de peso	Puntos	Clasificación en una categoría de peso	Puntos
1°	10	7°	4
2°	9	8°	3
3° - 3°	8	9°	2
5° - 5°	6	10°	1

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

* En el caso de que un atleta sea descalificado y que la tabla de posiciones solo tenga un luchador en el 5to lugar, el recibirá 6 puntos y el atleta en el 6to lugar recibirá 5 puntos.

En el caso de que alguna categoría de peso use el sistema nórdico, la clasificación por equipos será determinado con la siguiente tabla:

Clasificación en una categoría de peso	Puntos
1er	10
2do	9
3er	8
4to	7
5to	6

Si varios equipos tienen la misma cantidad de puntos, los equipos serán clasificados siguiendo el siguiente criterio:

1. El que tenga más primeros lugares
2. El que tenga más segundos lugares
3. El que tenga más terceros lugares
4. etc.



Artículo 34 - Sistema de Clasificación en Competencias por Equipos

En principio, una competencia por equipos se desarrollará según las categorías de peso oficiales de la UNITED WORLD WRESTLING, es decir, 8 categorías. Está permitido que los equipos cambien de luchadores en cada encuentro, siempre y cuando éstos hayan superado el pesaje oficial.

Si una competencia con ida y vuelta tuviese lugar en un mismo día, debe proclamarse un vencedor al final del encuentro de ida, y otro al final del encuentro de vuelta. La victoria obtenida por un luchador en un combate reporta 1 punto a su equipo, independientemente de cómo haya obtenido dicha victoria.

Si la competencia es solo entre dos equipos

En el caso de un encuentro de modalidad ida y vuelta en un mismo día entre dos equipos “Dual Meet” donde cada equipo gana un encuentro, existen dos posibilidades de clasificación que hay que fijar antes del comienzo del encuentro.

- a) Ejecutar un tercer encuentro que determinará el equipo ganador.
- b) Determinar al equipo ganador en función de los siguientes criterios:
 - El mayor número de victorias sumando los 2 encuentros
 - Número total de puntos de clasificación después de los 2 encuentros (ida y vuelta)
 - El mayor número de victorias por toque, incomparecencia o descalificación
 - El mayor número de victorias por superioridad
 - El mayor número de puntos técnicos marcados en toda la competencia
 - El menor número de puntos técnicos recibidos en toda la competencia
 - El resultado del último combate realizado

Si la competencia es entre más de dos equipos

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

Si al final de la competencia existe empate en puntos de clasificación entre dos equipos, se determinará el vencedor basándose en su encuentro directo.

Si más de dos equipos tienen el mismo número de puntos por equipo, el último de ese grupo se determinará siguiendo los siguientes criterios hasta que solo dos equipos queden empatados:

- El menor número de puntos de clasificación
- El menor número de victorias por toque, incomparecencia o descalificación
- El menor número de victorias por superioridad
- El menor número de puntos técnicos marcados en toda la competencia
- El mayor número de puntos técnicos en contra durante toda la competencia
- El número más alto en el sorteo

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

En caso de empate en un encuentro (mismo número de victorias como 4-4) entre dos equipos en una competencia en esta modalidad, el ganador será determinado mediante la aplicación sucesiva de los siguientes criterios:

- El total (la suma) de puntos de clasificación
- El mayor número de victorias por toque, incomparecencia o descalificación
- El mayor número de victorias por superioridad
- El mayor número de puntos técnicos marcados en toda la competencia
- El menor número de puntos técnicos recibidos en toda la competencia
- El resultado del último combate realizado



CAPITULO 6 - PUNTOS POR ACCIONES Y TECNICAS

Artículo 35 - Evaluación de la Importancia de la Acción o Técnica

Con el fin de promover la toma de riesgo en los combates, cuando un luchador intente sin éxito una técnica y termine en el suelo debajo de su oponente sin que éste haya realizado contraataque alguno, no se otorgan puntos al luchador que quedó arriba y ambos luchadores serán llevados de nuevo a la posición de pie de manera inmediata. Sin embargo, si en la ejecución de una técnica, el luchador atacado ejecuta un contraataque y logra hacer caer al suelo a su adversario, recibirá los puntos correspondientes a su acción.

Si el luchador atacante ejecuta una técnica sobre su propio puente, queda en tal posición por algunos segundos, y entonces completa la acción poniendo a su adversario en posición de peligro, el atacante no será penalizado. Solamente al luchador atacante se le otorgarán los puntos correspondientes, al haber terminado una acción de riesgo. Empero, si el atacante es bloqueado y controlado en posición de puente por un contraataque de su oponente, queda claro que se otorgarán puntos al luchador que hizo la contra.

La misma técnica ejecutada en posición de pie tiene siempre más valor que si es ejecutada en la posición parterre. El valor de la técnica es siempre determinado por la posición del luchador que es atacado. Si el luchador que es atacado tiene al menos una rodilla en el colchón, su posición será tomada como parterre. La Posición del luchador que ataca no es relevante cuando se evalúa la técnica.

Además, el luchador contra el que se haya iniciado una técnica podrá ser premiado con puntos si, por su propia acción:

- a) Ha llevado al luchador atacante al suelo.
- b) Si ha encadenado la acción con continuidad.
- c) Ha tenido éxito en bloquear al luchador atacante en posición de puente, es decir, en una posición considerada como completada.
- d) El árbitro debe esperar el final de cada situación para dar los puntos conseguidos por cada luchador.
- e) En el caso en que por sus acciones, los dos luchadores se cambien alternativamente de una posición a otra, la atribución de los puntos para todas las acciones se hará según su valor.
- f) El toque instantáneo, “cuando ambos hombros de un luchador toquen instantánea y simultáneamente el colchón”, no es considerado como “toque” (artículo 43). Si un luchador llega a la situación de toque instantáneo desde posición de pie como consecuencia de un movimiento de su adversario, el atacante recibirá 4 puntos siempre y cuando éste demuestre control y el oponente ya no será recompensado con 1 punto por toque instantáneo.
- g) Rodar de un hombro a otro sobre los codos en posición de puente y viceversa, será considerado como una sola acción.
- h) Una técnica no debe ser considerada como una nueva acción mientras que los luchadores no vuelvan a la posición inicial.
- i) El árbitro indica los puntos. Si el juez está de acuerdo, levanta la paleta del mismo color y valor en cuestión (1, 2, 4 ó 5 puntos). En caso de desacuerdo entre el juez y el árbitro, el presidente de colchón debe obligatoriamente pronunciarse a favor de uno u otro luchador. Él no tiene permitido dar una opinión diferente, a menos que él llame a consulta y obtenga la mayoría.
- j) En el caso de que un toque se produzca al final del tiempo reglamentario, sólo el sonido del gong (y no el silbatazo del árbitro) es válido.



k) Al final del periodo, cualquier técnica es válida si fue completada antes del sonido del gong. En ningún caso se tomará en cuenta una técnica que termine después del sonido del gong.

Artículo 36 - La Posición de Peligro

Se considera a un luchador en posición de peligro cuando la línea de su espalda (o la línea de sus hombros), en posición vertical o paralela con el colchón, forma un ángulo menor de 90°, y cuando el luchador resiste con la parte superior del cuerpo para evitar el "toque" (ver definición del toque). Existe posición de peligro cuando:

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

La "posición de peligro" deja de existir cuando el luchador sobrepasa la línea vertical de 90° con el pecho y el vientre vuelto hacia el colchón.

Si la espalda del luchador forma un ángulo exacto de 90° con el colchón, ello no puede ser considerado aún como "posición de peligro" (el así llamado "punto neutro").

Artículo 37 - Registro de los Puntos

El juez anota los puntos obtenidos por las acciones y técnica realizadas por los luchadores en una hoja de puntuación, a medida que van sucediendo las técnicas durante el combate.

Los puntos de la acción que lleven al "toque" serán señalados, en la hoja de puntuación, rodeados por un círculo.

Las amonestaciones por huida del colchón, huida del agarre, rehusarse a reiniciar el combate, técnica ilegal y brutalidad estarán señaladas con un (0). Después de cada amonestación (0), el adversario recibirá automáticamente 2 puntos.

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

Artículo 38 - Proyección de Gran Amplitud

Toda acción o técnica en la lucha en pie que haga perder al adversario totalmente el contacto con el suelo, le controle, le haga describir una curva muy amplia en el aire y lo lleve al suelo en posición de peligro directa e inmediata será considerada como proyección de "gran amplitud".

En la lucha en el suelo, se considera igualmente proyección de gran amplitud cualquier levantamiento que haga perder al adversario totalmente el contacto con el suelo, ya sea que el luchador atacado caiga en posición neutral (4 puntos) o en posición de peligro (5 puntos), la cual también será considerada como proyección de gran amplitud.

Artículo 39 - Valor Asignado a las Acciones y Técnicas

1 punto

- Al luchador cuyo adversario introduzca completamente un pie dentro de la zona de protección (solamente en la lucha de pie) si no está ejecutando alguna técnica.

Aclaración del concepto de "pisar fuera" durante lucha de pie en los dos estilos:



UNITED WORLD WRESTLING

- Cuando el luchador ofensivo es el primero en pisar el área de protección durante la ejecución de una técnica, puede ocurrir lo siguiente:
 - Si el luchador completa la técnica con éxito en una acción continua, él será recompensado con los puntos apropiados: 1, 2, 4, o 5 puntos.
 - Si el luchador no logra completar la técnica con éxito, después de detener la acción el árbitro le otorgará 1 punto al oponente.
 - Si el luchador levanta y controla al oponente, pero no puede completar la técnica en una acción continua, el árbitro detendrá el combate pero no le dará 1 punto al oponente.

Nota: Cuando un luchador deliberadamente empuje al oponente hacia el área de protección sin alguna acción significativa, ya no será recompensado con un punto. Si lo hace por segunda vez será penalizado con una amonestación y serán otorgados 2 puntos al oponente.

- Todas las interrupciones de combate por lesión sin hemorragia o sin una lesión visible son penalizadas con 1 punto para el adversario.
- Al luchador cuyo oponente solicitó una reclamación o *challenge*, si la decisión inicial es confirmada.
- Al adversario de un luchador señalado como pasivo si éste falla en marcar puntos durante un periodo de actividad de 30 segundos en el estilo libre.
- Por “*reversal*” (contraataque realizado por un luchador dominado en posición en el piso, con el que logra pasar detrás y encima de su oponente)

2 puntos

- Al luchador que sobrepasa, mantiene y controla a su adversario pasando detrás de él (tres puntos de contacto: dos brazos y una rodilla o dos rodillas y un brazo o la cabeza).
- Al luchador que realiza una técnica correcta en posición de pie o en la posición parterre con tres puntos de contacto pero que no asegura el control por pasar atrás.
- Al luchador que realice una técnica que exponga la espalda de su oponente en un ángulo menor a 90 grados, incluyendo cuando su oponente tenga uno o dos brazos extendidos.
- Al luchador cuya técnica es impedida de forma irregular por su adversario pero que a pesar de todo logre ejecutar la técnica.
- Al luchador atacante cuyo adversario huye del agarre o del colchón, se rehúsa a reiniciar el combate, realiza una acción ilegal o actos de brutalidad.
- Al luchador atacante cuyo adversario rueda sobre sus hombros.
- Al luchador atacante cuyo adversario huye del agarre hacia fuera del colchón y queda en posición de peligro.
- Al luchador atacante cuyo adversario comete una acción ilegal que impida la ejecución de una técnica iniciada o de un toque
- Al luchador que bloquea a su adversario en posición de peligro en la ejecución de una técnica desde posición de pie.
- Al luchador cuyo adversario, ya sea el luchador atacante o el defensor, se rehúsa a tomar la posición correcta en “parterre”, después de haber estado en posición de peligro.

4 puntos

- Al luchador que, efectuando una técnica de pie, pone a su adversario en posición de peligro mediante una proyección directa de pequeña amplitud.
- Por cualquier técnica despegando al rival del piso, de pequeña amplitud, incluso si el luchador atacante se encuentra con una o dos rodillas en el suelo.
- Al luchador que ejecuta una técnica de gran amplitud y que no pone a su adversario en posición de peligro directa e inmediata en la lucha grecorromana.

NOTA: Si en la ejecución de una técnica, el luchador atacado mantiene contacto con el colchón con una mano, pero cae inmediatamente en posición de peligro, el luchador atacante recibirá igualmente 4 puntos.

5 puntos

- Todas aquellas proyecciones ejecutadas en posición de pie, con gran amplitud, que ponen al luchador



UNITED WORLD WRESTLING

atacado en posición de peligro directa e inmediata.

- La acción ejecutada por un luchador en posición “par terre” mediante la cual arranca a su adversario del suelo y ejecuta una proyección de gran amplitud, llevando al rival a posición de peligro directa e inmediata.

Artículo 40 - Decisión y Voto

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

El juez y el presidente de colchón deben manifestarse por medio de paletas o marcador electrónico. Hay 11 paletas en lucha grecorromana y lucha libre masculina y femenina, mismas que están pintadas de colores diferentes: azul, rojo y blanco.

La distribución de las paletas será de la siguiente manera: una blanca, cinco rojas, de las cuales, cuatro son numeradas 1, 2, 4, 5 para indicar los puntos, y una no marcada destinada a los avisos y a llamar la atención sobre el luchador en cuestión; cinco azules, de las cuales cuatro están numeradas como las rojas y una no numerada.

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

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

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

Artículo 41 - Cuadro de Decisiones

Cuando observan una acción de lucha, el juez y el árbitro atribuirán los puntos, las advertencias y los avisos por pasividad como se indica aquí debajo, dando el resultado siguiente en cada uno de los ejemplos:

R: luchador Rojo - A: luchador Azul - 0: Cero puntos

Arbitro	Juez	Jefe de Colchón	Resultado Oficial	Observaciones
1R	1R	-	1R	En estos casos el árbitro y juez dan la misma puntuación. El jefe de colchón no debe intervenir, salvo en caso de falta seria
2A	2A	-	2A	
4R	4R	-	4R	
5R	5R	-	5R	
1R	0	0	0	En estos casos el árbitro y juez no dan la misma puntuación. El jefe de colchón debe intervenir y se aplica el principio de mayoría
1A	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2A	0	2A	2A	
4R	2R	2R	2R	
2A	1R	2A	2A	



En caso de infracción flagrante a las reglas, el presidente de colchón llamará al árbitro y al juez a consulta.

CAPITULO 7 - PUNTOS DE CLASIFICACION DESPUES DEL COMBATE

Artículo 42 - Puntos de Clasificación

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

5 puntos para el ganador y 0 para el perdedor:

- Victoria por "toque" (con o sin puntos técnicos para el perdedor) (VFA 5:0)
- Lesión (VIN 5:0)
 - Aplica cuando el atleta se lesiona antes o durante el combate y la lesión es certificada por el doctor de la United World Wrestling
- 3 amonestaciones durante el combate (VCA 5:0)
- Abandono (VFO 5:0) - ver artículo 15
 - Aplica si el atleta no se presenta en el colchón
- Descalificación (DSQ 5:0) - ver artículo 15
 - Aplica cuando el atleta es descalificado antes o durante el combate por comportamiento antideportivo

4 puntos para el ganador y 0 para el perdedor:

- Victoria por superioridad técnica (8 puntos de diferencia en grecorromana y 10 en lucha libre durante alguno de los periodos) y que el perdedor no haya marcado ningún punto técnico

4 puntos para el ganador y 1 para el perdedor:

- Victoria por superioridad técnica (8 puntos de diferencia en grecorromana y 10 en lucha libre) y que el perdedor haya marcado puntos.

3 puntos para el ganador y 0 para el perdedor:

- Cuando, al final del tiempo reglamentario, el luchador gana por entre 1 y 7 puntos en lucha grecorromana y de 1 a 9 puntos en lucha libre, si el perdedor no marca ningún punto técnico.

3 puntos para el ganador y 1 para el perdedor:

- Cuando, al final del tiempo reglamentario, el luchador gana por puntos y el perdedor ha marcado uno o varios puntos técnicos.

0 puntos para luchador rojo y 0 puntos para el luchador azul (2DSQ 0:0):

- Cuando los dos luchadores son descalificados por infringir las reglas.

Artículo 43 - El Toque

Se considera toque ("*fall*") a la maniobra en la cual el luchador defensivo es sostenido por su oponente con sus dos hombros pegados contra el colchón el tiempo suficiente para permitir al árbitro constatar un control total. Para que un toque al borde del colchón sea válido, los hombros del luchador deben estar completamente dentro de la zona naranja de pasividad y su cabeza no debe tocar el área de protección. El toque en el área de protección no es válido.

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

El toque constatado por el árbitro será válido si recibe la confirmación del jefe de colchón. Si el árbitro no señalase o viese toque y éste fuese válido, podrá ser declarado con el acuerdo del juez y del jefe de colchón.

En consecuencia, como criterio para su observación y validación, el toque debe ser claramente sostenido. Los dos hombros del luchador en cuestión deben estar tocando simultáneamente el colchón durante el breve espacio de detención señalado en el primer párrafo, incluso en el caso de la técnica de *souplesse* (suplé) desde el cierre de cintura por detrás en la lucha de pie. En cualquier caso, el árbitro golpeará el colchón concediendo el "toque"



UNITED WORLD WRESTLING

únicamente después de haber obtenido la aprobación del juez o, en su defecto, del presidente de colchón. A continuación, el árbitro hará sonar su silbato para dar por terminado el combate.

No será posible pedir una reclamación en caso de toque, en el entendido de que el toque debe ser validado por el presidente de colchón luego del pronunciamiento del juez o del árbitro.

Artículo 44 - La Superioridad Técnica

Excepto en caso de ocurrir un toque, una descalificación, el combate será interrumpido antes del final del tiempo reglamentario cuando:

- Cuando haya una diferencia de 8 puntos en lucha grecorromana y de 10 puntos en lucha libre entre ambos luchadores

El combate no podrá ser interrumpido para atribuir la victoria por superioridad técnica sino hasta que la acción haya sido concluida (ver artículo 28).

El presidente de colchón señalará al árbitro cuando la diferencia de 8 ó 10 puntos sea constatada. Después de consultar con los miembros del cuerpo arbitral a cargo del combate, el árbitro proclamará al vencedor.

CAPITULO 8 - LUCHA NEGATIVA

Artículo 45 - Lucha en el Piso (Par Terre) Durante el Combate

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

En Lucha Grecorromana, el luchador que defiende en el piso no tiene permitido poner más que una de sus manos en la parte superior del cuerpo del luchador atacante (torso o en alguna parte de los brazos). Además, el luchador que defiende no tiene permitido cerrarse pegando sus brazos contra su propio cuerpo ni bloquear con codos ni rodillas para evitar técnica alguna.

Está prohibido que el luchador atacante reinicie el combate saltando sobre su adversario. Si ocurriera, el árbitro deberá advertirle verbalmente la primera vez; en caso de que la falta se repita, el árbitro le marcará una amonestación y otorgará 2 puntos al oponente, y el combate reiniciará de pie.

El luchador que está encima no tiene derecho a interrumpir el combate ni solicitar que la lucha reinicie en posición de pie.

Posición ordenada en el piso

La posición inicial de los luchadores en el piso antes que el árbitro suene su silbato es la siguiente: el luchador que va en la posición de abajo debe tener sus rodillas y manos dentro del círculo central. Sus manos deben estar separadas de sus rodillas por al menos 20 centímetros. Los brazos deben estar extendidos, los pies no deben estar cruzados, y los muslos deben formar un ángulo de 90 grados respecto al colchón.

El luchador que adoptará la posición de arriba se coloca detrás de su adversario, con las manos sobre los hombros de éste. Podrá estar en posición de pie, o tener una o sus dos rodillas en el suelo.



Artículo 46 - La Zona de Pasividad (Zona Naranja)

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

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

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

El toque en el área de protección no es válido. El combate debe interrumpirse y los luchadores serán llevados de regreso al centro en posición de pie, dado que la técnica terminó fuera del colchón.

Una acción, que no obtiene puntos en el área central del colchón, tampoco puede obtener puntos en el área de protección. Solo 1 punto por salir del área de lucha se le puede dar a uno de los luchadores.

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

En caso de que un luchador realice una técnica sin éxito y termine en el área de protección en cuatro puntos, en posición neutral y controlado por su oponente (el oponente no necesita realizar ningún movimiento para obtener esta posición), el perderá un punto por salir del área de combate de una posición de pie. En el caso de que el luchador caiga sobre sus espaldas en el área de protección y su oponente tenga control sobre él, perderá 2 puntos.

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

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

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

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

Si un pie del luchador atacado entra a la zona de protección, pero el atacante ejecuta su técnica sin interrupción, la técnica ofensiva será válida. Si el atacante no llega a ejecutar técnica, el árbitro hará interrumpir el combate.

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

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

El árbitro y el juez atribuirán puntos por toda acción iniciada en lucha en el piso en la zona de pasividad que concluya en la zona de protección. Sin embargo, el combate será interrumpido y se reanudará la lucha en el centro del colchón, en posición de pie.



En la lucha en el piso, el luchador atacante puede continuar su acción si en la ejecución de la técnica sale a la zona de protección, siempre y cuando los hombros y la cabeza de su adversario estén todavía en la zona roja. En ese caso, incluso cuatro piernas pueden estar fuera del colchón.

Artículo 47 - Lucha contra la Pasividad (Lucha Libre y Greorromana)

Procedimiento para el Refuerzo de las Penalizaciones por Inactividad en la Lucha Estilo Libre

El rol de los árbitros, entre otras funciones fundamentales, incluye la responsabilidad de evaluar y distinguir la acción real de los intentos fingidos hechos para consumir tiempo.

- a. En cualquier momento en el que el cuerpo arbitral coincida en la apreciación de que un luchador bloquea, entrelaza los dedos del rival, evita el contacto con su adversario y/o de manera general eluda la lucha: el árbitro central señalará al luchador en cuestión “*Cuidado, Rojo o Azul*”. La primera infracción amerita una breve interrupción de la acción para dar una amonestación verbal: “*Atención*”. La segunda vez, la acción se detendrá brevemente para designar al luchador pasivo y se iniciará un período de 30 segundos donde obligatoriamente deben marcarse puntos. El árbitro no debe interrumpir el combate en medio de una acción viable ya sea al inicio o al final de un periodo de actividad. Se iluminará una luz correspondiente al color del luchador amonestado. Esta luz indicará a los luchadores, entrenadores y público que un “período de actividad” ha comenzado. Si alguno de los luchadores marca puntos dentro del periodo de castigo de 30 segundos, no se otorgarán puntos de penalización, solo los puntos correspondientes a la técnica. Si ninguno de los dos luchadores marca puntos al terminar los 30 segundos, al oponente del luchador pasivo se le otorgará un punto técnico sin detener el combate.
- b. Si después del minuto 2:00 del primer período ningún luchador ha conseguido marcar puntos, el árbitro deberá obligatoriamente designar a uno de los luchadores como inactivo (se aplica el mismo procedimiento descrito en el punto anterior).
- c. Cuando restan menos de 30 segundos en cualquiera de los dos periodos, si los tres integrantes del cuerpo arbitral consideran de manera unánime que un luchador está evadiendo y/o bloqueando a su oponente, éste último recibirá dos puntos (por ejemplo, por huida del agarre). Esta situación puede ser reclamada mediante *challenge*.
- d. Si un luchador inicia una acción algunos segundos después del minuto 2:00 cuando el marcador se encuentra 0:0, el árbitro no interrumpirá el combate y permitirá que el luchador termine la acción. Si la acción termina con puntos, el combate seguirá sin interrupción. Si la acción no termina con puntos, el árbitro interrumpirá el combate y aplicará el periodo de actividad.

Procedimiento para la aplicación de las Penalizaciones por Inactividad en la Lucha Estilo Greorromana

La Lucha Activa se considera como la actividad del luchador cuando busca entrar en contacto con el oponente, trata de enganchar los brazos, torso y cabeza del rival (*Hooking*) y prepara un ataque. Ambos luchadores deben de ser alentados en todo momento a realizar Lucha Activa.

Si solo uno de los luchadores está realizando Lucha Activa, éste será recompensado. En estos casos, el oponente que está bloqueando y evitando la Lucha Activa será determinado como pasivo y será utilizado el procedimiento apropiado contra la pasividad.

La posición ordenada en el piso ha sido anulada y, en su lugar, será aplicado el siguiente procedimiento:

- **Primera ocasión:** se realiza una advertencia verbal al luchador pasivo usando el vocabulario aprobado por la UNITED WORLD WRESTLING sin detener el combate. No es necesario registrar la “V” (advertencia verbal) en la hoja de puntuación.
- **Segunda ocasión:** si el mismo luchador está pasivo (P), el árbitro dará la primera amonestación por pasividad, de nuevo sin detener el combate



UNITED WORLD WRESTLING

- **Tercera ocasión:** cuando el mismo luchador está pasivo (P), el árbitro dará la segunda amonestación por pasividad y 1 punto técnico al oponente, de nuevo sin detener el combate.
- **Cada dos pasividades subsecuentes** resultarán en 1 punto técnico al oponente, todo sin detener el combate

Aclaración

En caso de que el marcador continúe 0:0, la 3er violación de uno de los luchadores deberá ser otorgada no más allá de 4 minutos 30 segundos (3 minutos para cadetes y escolares).

En caso de que el combate llegue a 4 minutos 30 segundos (3 minutos para cadetes y escolares) y el marcador siguiera 0:0, el árbitro detendrá el combate y el cuerpo arbitral elegirá a uno de los luchadores como pasivo y le otorgará 1 punto a su oponente.

Si uno de los luchadores está bloqueando a su oponente ya sea manteniendo su cabeza abajo contra el pecho del rival, entrelazando los dedos del contrario, o en general evitando que el combate se desarrolle de manera apropiada en lucha de pie (manteniendo su torso inclinando para alejar su cadera del alcance del rival y evitando regresar a una posición más erguida), el árbitro puede determinar que este luchador está haciendo Lucha Negativa.

La Lucha Negativa describe cualquier acción que pueda ser potencialmente peligrosa para el oponente o que sea contraria al principio básico de utilizar un estilo de lucha ofensivo y espectacular (ejemplos de lucha negativa: entrelazar dedos, bloquear al oponente, evitar mantener el contacto con éste).

La Lucha Negativa debe de ser señalada por el árbitro a la primera señal con una llamada verbal clara (por ejemplo: "¡Rojo, no dedos!") y necesita ser confirmada por el presidente de colchón.

Una vez confirmada, la Lucha Negativa será declarada inmediatamente junto con una amonestación para el infractor y se otorgarán dos puntos a su oponente.

La Lucha Negativa, según ha sido definida anteriormente, así como más detalladamente en los artículos 48 al 50, no deberá ser penalizada como Pasividad. En todo caso, la Lucha Negativa resultará en una Amonestación y 2 puntos.

Las Pasividades y la Lucha Negativa deben diferenciarse apropiadamente la una de la otra. No será aceptable que se penalice una Pasividad con una advertencia de Lucha Negativa o viceversa. **La pasividad y la Lucha Negativa son evidentemente diferentes.**

Nota: el procedimiento para la aplicación de medidas contra la pasividad para la lucha estilo Libre y el estilo Grecorromano son claramente diferentes.

CAPITULO 9 - PROHIBICIONES Y TECNICAS ILEGALES

Artículo 48 - Prohibiciones Generales

Los luchadores tienen prohibido:



UNITED WORLD WRESTLING

- Jalar del cabello, orejas, genitales, pellizcar, morder, retorcer los dedos de pies y manos, etc. y en general, cometer cualquier acción, gesto o técnica que tenga por objeto torturar al adversario o hacerle sufrir para obligarle a abandonar.
- Dar patadas, cabezazos, estrangular, empujar, efectuar técnicas que pongan en peligro la vida del adversario o provocar fractura o luxación de miembros, pisar los pies del adversario o tocarle la cara entre las cejas y la línea de la boca.
- Clavar el codo o la rodilla en el vientre o el estómago del adversario, practicar cualquier torsión con la intención de causar sufrimiento, o sujetar al adversario por el traje de lucha.
- Agarrarse o engancharse al colchón.
- Hablar durante el combate.
- Agarrar la planta del pie del adversario (sólo está permitido agarrar el empeine del pie o el talón).
- Acordar el resultado del combate entre 2 luchadores.
- El entrelazar por los dedos y cualquier otra acción contraria a la Lucha Activa.

Artículo 49 - Huida del Agarre

La huida del agarre ocurre cuando el luchador atacado rechaza abiertamente el contacto para impedir a su adversario efectuar o iniciar una técnica. Estas situaciones surgen tanto en la lucha de pie como en el piso. Pueden producirse en el área central de combate o de ésta hacia la zona naranja. La huida del agarre debe ser penalizada de la misma forma que la huida del colchón, es decir:

Huida del agarre en la lucha en el piso:

- 1 amonestación contra el luchador que cometió la falta (0)
- 2 puntos para el oponente
- La lucha se reanuda en el piso

Huida del agarre en la lucha de pie:

- 1 amonestación contra el luchador que cometió la falta (0)
- 2 puntos para el oponente
- La lucha se reanuda en posición de pie

Huida del agarre en posición en el piso en Grecorromana

Cuando un luchador está en el piso por una acción de su oponente o después de un agarre ordenado, si él salta hacia delante para impedir el agarre en su contra, provocando así que el oponente cometa un agarre ilegal - agarrar los muslos del luchador que “escapa”-, ello será considerado como huida del agarre. El árbitro no debe permitir esta situación, la cual es una huida del agarre cometida por el luchador que escapa. El árbitro deberá ser muy claro y preciso en la manera en que él trata esta falta. Debe, además, colocarse delante de los luchadores de manera que prevenga la huida hacia delante.

- La primera vez que el luchador en tierra salte hacia delante para evitar el agarre de su adversario, el árbitro deberá advertir en voz alta, “*Attention, no jump*” (“Atención, no salte”).
- La segunda vez, el árbitro pedirá obligatoriamente una amonestación (0) y dos puntos por huida del agarre, detendrá el combate una vez que obtenga el acuerdo del juez y del presidente de colchón, hará que los luchadores se pongan de pie, señalará la falta y reanudará el combate en posición “par terre”.

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

El luchador que está dominado en el piso en lucha grecorromana no tiene permitido flexionar o levantar una o ambas piernas para impedir que una técnica sea ejecutada.

En el caso anterior, si un luchador dominado en el piso utiliza sus piernas para defenderse, recibirá una amonestación (0) y su adversario recibirá 2 puntos.

Artículo 50 - Huida del Colchón



Cuando un luchador huye del colchón, ya sea de pie o en el piso, la amonestación debe ser pronunciada inmediatamente en contra del luchador que cometió la falta. Se otorgarán puntos técnicos al luchador atacante bajo los siguientes criterios:

Huida del colchón cuando la lucha sea en el piso o “parterre”:

- 2 puntos + 1 amonestación contra el oponente
- El combate se reanuda en el piso

Huida del colchón en posición de peligro:

- 2 puntos + 1 amonestación contra el oponente
- El combate se reanuda en el piso

Huida del colchón en posición de pie:

- 2 puntos + 1 amonestación contra el oponente
- El combate se reanuda en posición de pie

Cuando uno de los luchadores pise la zona naranja del colchón por primera vez, el árbitro deberá advertirle con un llamado fuerte y claro (Ej. “¡Zona!”). Los luchadores estarán obligados a regresar al centro del colchón. Si los luchadores no obedecen este llamado y 3 de los pies de los luchadores pisan la zona naranja, el árbitro deberá detener el combate y regresará a los luchadores al centro del colchón. Si pisan la zona naranja mientras realizan un movimiento técnico, se les permitirá terminar la acción, otorgándole los puntos correspondientes al luchador atacante, aun si los pies de ambos luchadores pisan la zona naranja o si una o las dos piernas del luchador defensor ya están en el área de protección. Ningún contraataque realizado en el área de protección será admitido ni obtendrá punto alguno.

La situación en lucha en pie donde intencionalmente se mantiene al oponente a distancia o se rompe el contacto de manera repetida o prolongada será penalizada con 1 amonestación y 2 puntos para el adversario, tal y como se hace para huida del agarre.

Artículo 51 - Técnicas Ilegales

Las siguientes técnicas y acciones son ilegales están terminantemente prohibidas:

- Agarrar la garganta
- Torcer los brazos a más de 90°
- Palanca al brazo por encima aplicada al antebrazo
- Agarrar la cabeza o el cuello con las dos manos, así como todas las situaciones y posiciones de estrangulamiento
- Nelson completa (también llamada “Doble Nelson”), si no es ejecutada de lado sin usar las piernas sobre parte alguna del cuerpo del adversario
- Llevar y presionar el brazo del adversario detrás de su espalda en una posición donde el antebrazo forme un ángulo agudo con el brazo (“martillo”)
- Ejecutar toda técnica cuyo objetivo sea forzar la columna vertebral del adversario en hiperextensión
- Hacer el agarre a la cabeza sola por encima con uno o dos brazos (“corbata”) para proyectar hacia cualquier sentido
- Solo serán permitidos los cierres a la cabeza que lleven un brazo del adversario dentro del agarre
- En posición de pie, las técnicas ejecutadas desde atrás cuando el adversario está cabeza abajo (por un agarre de cintura al revés o “turca”), la proyección debe realizarse únicamente de lado y nunca de arriba a abajo (haciendo que el oponente caiga sobre su cabeza en “martinete”)
- En la ejecución de una técnica, sólo un brazo puede ser usado para agarrar la cabeza o el cuello del adversario
- Levantar al oponente cuando éste se encuentra en puente y entonces hacerle caer sobre el colchón (severo impacto en el suelo); es decir, el puente sólo puede ser forzado hacia abajo
- Romper el puente empujando en el sentido de la cabeza
- En general, si el atacante viola las reglas durante la ejecución de una técnica, la acción en cuestión será completamente anulada y, si se trata de la primera vez en el combate, el árbitro dará una advertencia (ej. “¡attention!”) al luchador que cometió la falta. Si el atacante repite su falta, será sancionado con una amonestación “0” y se otorgará 2 puntos a su adversario
- Si un luchador en situación de defensa, por medio de una acción ilegal, impide a su adversario



desarrollar su técnica, el defensor será amonestado “0”. Su adversario recibirá 2 puntos.

Agarres prohibidos en Lucha Femenil

La “Nelson Completa” está prohibida en la lucha femenina, tanto de pie como en el piso y en cualquier dirección.

Agarres prohibidos para escolares y cadetes

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

- Nelson Completa tanto de frente como de lado
- En lucha libre, el enganche a la pierna del oponente acompañado de una Nelson Completa

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

Si el luchador atacante puede ejecutar la acción a pesar de una técnica ilegal del defensor, el árbitro debe:

- Detener la irregularidad
- Otorgarle los puntos correspondientes por la técnica en contra de su oponente
- Pedir una amonestación
- Otorgarle 2 puntos al oponente
- Detener el combate
- Reanudar el combate en la misma posición donde fue cometida la infracción

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

- Detener el combate y pedir una amonestación
- Otorgarle 2 puntos al oponente
- Reanudar el combate en la misma posición donde fue cometida la infracción

Artículo 52 - Prohibiciones Especiales

En la lucha grecorromana, está prohibido agarrar al adversario por debajo de la cadera o apretarlo con las piernas. Todos los empujes, presiones o levantamientos mediante el contacto con las piernas sobre cualquier parte del cuerpo del adversario también están estrictamente prohibidos.

En la lucha grecorromana, contrariamente a la lucha libre, hay que acompañar al adversario al suelo y quedar en contacto con él para que la acción sea válida.

En lucha libre, atrapar la cabeza, cuello o torso del oponente con los pies cruzados (tijera cerrada) está prohibido.

Artículo 53 - Consecuencias que afectan el Combate

La técnica o agarre ilegales del luchador atacado deben ser interrumpidos por el árbitro sin parar el combate si ello es posible. Si no hay peligro, el árbitro permitirá la realización de la técnica y esperará el resultado. Entonces, interrumpirá el combate, amonestará al luchador que cometió la falta (0) y otorgará los puntos correspondientes a la acción.

Si el agarre ha empezado siendo válido y luego se vuelve ilegal, el mismo debe ser evaluado desde que comenzó la irregularidad, entonces el combate debe detenerse y la lucha deberá reanudarse en posición de pie después de haber advertido al luchador que hizo el agarre ilegal. Si el luchador ataca una segunda vez de manera irregular, el árbitro detendrá el combate, dará una amonestación (0) al luchador que cometió la falta y le otorgará 2 puntos a su adversario.

En todo caso donde sean evidentes cabezazos intencionales u otras acciones de brutalidad, el luchador que haya cometido la falta puede ser inmediatamente eliminado del combate con la unanimidad del cuerpo arbitral o descalificado de la competencia y situado en última posición con la mención de “eliminado por brutalidad”.



CAPITULO 10 - LA PROTESTA

Artículo 54 - La Protesta

No está permitido presentar protesta al final de un combate. Bajo ninguna circunstancia se podrá modificar el resultado de un combate una vez que el vencedor haya sido declarado en el colchón.

Si el Presidente de la UNITED WORLD WRESTLING o el responsable de arbitraje advierte un abuso de poder por parte del cuerpo arbitral con el fin de modificar el resultado de un combate, ellos pueden examinar el vídeo correspondiente y, con el acuerdo del Bureau de la UNITED WORLD WRESTLING, sancionar a los responsables como se establece en las previsiones de las Regulaciones para el Cuerpo de Arbitraje Internacional.

CAPITULO 11 - SERVICIO MÉDICO

Artículo 55 - Servicio Médico

El organizador de la competencia está obligado a proveer un servicio médico encargado del control médico antes del pesaje y de la asistencia médica durante los combates. El servicio médico, el cual debe estar presente durante toda la competencia, está bajo la autoridad del médico de la UNITED WORLD WRESTLING a cargo. Los requerimientos se encuentran descritos en el reglamento medico correspondiente.

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

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

Artículo 56 - Intervenciones del Servicio Medico

a) El responsable médico de la UNITED WORLD WRESTLING tiene el derecho y el deber de interrumpir un combate en cualquier momento por medio del jefe de colchón siempre que considere que cualquier competidor está en peligro. En primera instancia, el tratamiento en caso de una lesión será dado únicamente por el Médico oficial de la United World Wrestling. En caso de requerir apoyo, él puede solicitar la ayuda del Médico del equipo al que pertenece el luchador o, en caso de no haberlo, a su entrenador.

b) También puede detener inmediatamente un combate y declarar a uno de los luchadores no apto para continuar. El luchador nunca debe abandonar el colchón, salvo en caso de alguna lesión grave que requiera su traslado inmediato. En caso de lesión de un luchador, el árbitro deberá solicitar inmediatamente la intervención del doctor y, si la lesión no es visible o no hay sangrado, impondrá la sanción correspondiente.

c) Si un luchador sufre una lesión visible o presenta sangrado, el médico dispondrá del tiempo necesario para tratar al lesionado y decidirá si el luchador puede continuar el combate o no.

d) Un máximo de 4 minutos serán otorgados a cada luchador para que a través de todo el combate pueda ser tratado por lesiones o sangrados. Las consecuencias por exceder este lapso de tiempo están claramente descritas en el artículo 27.



- e) En caso de cualquier controversia médica, el médico del equipo del luchador en cuestión tiene el derecho de intervenir en cualquier tratamiento que sea requerido, o a emitir su opinión sobre la intervención o decisión tomada por el servicio médico. Únicamente el delegado de la Comisión Médica de la UNITED WORLD WRESTLING puede exigir al cuerpo arbitral que detenga el combate.
- f) En las competencias internacionales donde la Comisión Médica de la UNITED WORLD WRESTLING no esté representada, la decisión de interrumpir el combate será tomada por el delegado de la UNITED WORLD WRESTLING o el responsable de arbitraje designado por UNITED WORLD WRESTLING después de consultarlo con el médico de la competencia y el médico del equipo del luchador lesionado.
- g) Para todos los casos, el médico que tome la decisión de prohíbe a un luchador continuar el combate deberá ser de una nacionalidad diferente a la del luchador en cuestión y no estar involucrado en la categoría de peso correspondiente. En caso de que esto ocurriera, la decisión deberá ser tomada por otro doctor designado por el delegado de arbitraje.
- h) Todos los gastos de primeros auxilios (que no requieran hospitalización) que se brinden en una competencia internacional UNITED WORLD WRESTLING serán a costa del organizador. Los costos de aquellas lesiones que requieran hospitalización serán cubiertos por la licencia UNITED WORLD WRESTLING, siempre y cuando el caso haya sido anunciado a la compañía aseguradora (al número telefónico que figura en el reverso de la licencia) el mismo día.

Artículo 57 - Dopaje

Conforme a las disposiciones de los estatutos de la UNITED WORLD WRESTLING, y con el fin de combatir la práctica del dopaje, misma que está formalmente prohibida, la UNITED WORLD WRESTLING se reserva el derecho de requerir a los luchadores someterse a exámenes o pruebas en todas las competencias del calendario oficial. Esta disposición es obligatoria en los Campeonatos Continentales y del Mundo acorde a las regulaciones de la UNITED WORLD WRESTLING, y en los Juegos Olímpicos y Juegos Continentales acorde a las reglas del COI.

En ningún caso los competidores o los jueces-árbitros podrán oponerse a este control sin ameritar las sanciones previstas en el reglamento anti dopaje de la UNITED WORLD WRESTLING. La Comisión Médica de UNITED WORLD WRESTLING decidirá el momento, cantidad y frecuencia de estos exámenes de control, que se aplicarán utilizando todos los medios que se considere apropiados. Se tomarán las muestras pertinentes bajo la responsabilidad de un médico acreditado por la UNITED WORLD WRESTLING, en presencia de un dirigente del luchador requerido a este tipo de examen.

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

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

El órgano jurídico de apelación en caso de una sanción por dopaje decidida por el Bureau de la UNITED WORLD WRESTLING en contra de un luchador es la Corte de Arbitraje del Deporte (CAS, por sus siglas en inglés) con sede en Lausana (Suiza) una vez que todas las apelaciones y previsiones hayan sido agotadas según el reglamento para anti doping de la UNITED WORLD WRESTLING.

CAPITULO 12 - APLICACION DE LAS REGLAS DE LUCHA

Este Reglamento reemplaza cualquier edición anterior.

El Bureau Ejecutivo de la UNITED WORLD WRESTLING es la única autoridad con capacidad para realizar las modificaciones pertinentes a las presentes disposiciones, con vista al mejoramiento de las reglas técnicas de lucha.

Este reglamento ha sido establecido tomando en cuenta todas las circulares e información distribuida por la



UNITED WORLD WRESTLING

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

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

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

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

Cada árbitro que acuda a una competencia deberá tener una copia de estas reglas en su lengua natal y en uno de los lenguajes oficiales de la UNITED WORLD WRESTLING (francés o inglés).



UNITED WORLD
WRESTLING