



UNITED WORLD
WRESTLING

REGLAMENTO INTERNACIONAL DE LUCHA



LUCHA GRECORROMANA
LUCHA LIBRE
LUCHA FEMENINA



PRÓLOGO

La Lucha Olímpica, como todos los demás deportes, obedece a las Reglas que constituyen las “Reglas del Juego” y definen su práctica, cuyo objetivo es “la puesta” al oponente o ganar por puntos.

La lucha Grecoromana y la Lucha Estilo Libre básicamente difieren de la siguiente manera:

En la Lucha Grecoromana, está estrictamente prohibido tomar al oponente por debajo de la línea del cinturón, aplicar zancadillas o usar las piernas activamente contra su oponente para realizar cualquier acción.

En el estilo Libre y en Libre Femenino, sin embargo, está permitido agarrar las piernas del oponente, hacer zancadillas y utilizar las piernas activamente para realizar cualquier acción. El estilo Libre Femenino sigue las reglas del estilo Libre, prohibiendo sin embargo la Doble Nelsons.

La Lucha Playa, Pankration, Belt Wrestling, Grappling y Lucha Traditional están sujetas a regulaciones específicas.

Frecuentemente modificadas y siempre sujetas a modificaciones adicionales, las Reglas establecidas en este documento deben ser conocidas y aceptadas por todos los luchadores, entrenadores, árbitros y delegados. El Reglamento hace un llamado a todos quienes practican este deporte a un combate total y universal, con total honestidad y juego limpio para el deleite de los espectadores.



TABLA DE CONTENIDOS

REGLAS GENERALES..... 3

ARTÍCULO 1: OBJETIVO 3

ARTÍCULO 2: INTERPRETACIÓN 3

ARTÍCULO 3: APLICACIÓN 3

CAPÍTULO 1. ESTRUCTURA MATERIAL 3

ARTÍCULO 4: EL COLCHÓN 3

ARTÍCULO 5: EL UNIFORME..... 5

ARTÍCULO 6: LICENCIA DE COMPETIDOR 6

ARTÍCULO 7: CATEGORÍAS DE EDAD, PESO Y COMPETENCIA..... 6

CAPÍTULO 2. COMPETENCIAS Y PROGRAMAS 9

ARTÍCULO 8: SISTEMA DE COMPETENCIA 9

ARTÍCULO 9: PROGRAMA DE COMPETENCIAS.....13

ARTÍCULO 10: CEREMONIA DE PREMIACIÓN13

CAPÍTULO 3: PROCEDIMIENTOS DE UNA COMPETENCIA14

ARTÍCULO 11: PESAJE.....14

ARTÍCULO 12: ELABORACIÓN DE LOS PAREOS.....15

ARTÍCULO 13: LISTA DE INICIO16

ARTÍCULO 14: PAREO16

ARTÍCULO 15: ELIMINACIÓN DE LA COMPETENCIA17

CAPÍTULO 4. EL CUERPO ARBITRAL18

ARTÍCULO 16: COMPOSICIÓN18

ARTÍCULO 17: OBLIGACIONES GENERALES.....18

ARTÍCULO 18: UNIFORME ARBITRAL19

ARTÍCULO 19: EL ÁRBITRO19

ARTÍCULO 20: EL JUEZ21

ARTÍCULO 21: EL PRESIDENTE DE COLCHÓN22

ARTÍCULO 22: PENALIZACIONES CONTRA EL CUERPO ARBITRAL22

CAPÍTULO 5. EL COMBATE23

ARTÍCULO 23: DURACIÓN DEL COMBATE23

ARTÍCULO 24: LA LLAMADA AL COLCHÓN23

ARTÍCULO 25: PRESENTACIÓN DE LOS LUCHADORES24

ARTÍCULO 26: COMIENZO DEL COMBATE.....24

ARTÍCULO 27: INTERRUPCIONES DEL COMBATE24

ARTÍCULO 28: FIN DEL COMBATE25

ARTÍCULO 29: INTERRUPCIÓN Y REINICIO DEL COMBATE25

ARTÍCULO 30: TIPOS DE VICTORIA.....26

ARTÍCULO 31: EL ENTRENADOR.....27

ARTÍCULO 32: LA PROTESTA28

ARTÍCULO 33: CLASIFICACIÓN POR EQUIPOS DURANTE COMPETENCIAS INDIVIDUALES.....29

ARTÍCULO 34: SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DURANTE COMPETENCIAS POR EQUIPOS30

CAPÍTULO 6. PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS30

ARTÍCULO 35: EVALUACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE UNA ACCIÓN O TÉCNICA30



ARTÍCULO 36: POSICIÓN DE PELIGRO	32
ARTÍCULO 37: REGISTRO DE LOS PUNTOS.....	32
ARTÍCULO 38: PROYECCIONES DE GRAN AMPLITUD.....	32
ARTÍCULO 39: VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y TÉCNICAS.....	33
ARTÍCULO 40: DECISIÓN Y VOTO	34
ARTÍCULO 41: MESA DE DECISIONES	35
CAPÍTULO 7. PUNTOS DE CLASIFICACION DESPUES DE UN COMBATE.....	36
ARTÍCULO 42: PUNTOS DE CLASIFICACIÓN.....	36
ARTÍCULO 43: EL TOQUE O PEGADA.....	37
ARTÍCULO 44: LA SUPERIORIDAD TÉCNICA	37
CAPÍTULO 8. LUCHA NEGATIVA.....	38
ARTÍCULO 45: LUCHA EN TIERRA POSICIÓN “PARTERRE” DURANTE EL COMBATE	38
ARTÍCULO 46: LA ZONA DE PASIVIDAD (ZONA/BANDA NARANJA)	39
ARTÍCULO 47: PENALIZACIONES CONTRA LA PASIVIDAD (ESTILO LIBRE Y GRECORROMANA)	40
CAPÍTULO 9. PROHIBICIONES Y TECNICAS ILEGALES	42
ARTÍCULO 48: PROHIBICIONES GENERALES	42
ARTÍCULO 49: HUIDA DEL AGARRE	43
ARTÍCULO 50: HUIDA DEL COLCHÓN.....	44
ARTÍCULO 51: AGARRES ILEGALES.....	44
ARTÍCULO 52: PROHIBICIONES ESPECIALES	46
ARTÍCULO 53: CONSECUENCIAS QUE AFECTAN EL COMBATE	46
CAPÍTULO 10. LA PROTESTA.....	47
ARTÍCULO 54: LA PROTESTA	47
CAPÍTULO 11. SERVICIO MÉDICO	47
ARTÍCULO 55: SERVICIO MÉDICO	47
ARTÍCULO 56: INTERVENCIONES DEL SERVICIO MÉDICO.....	47
ARTÍCULO 57: ANTIDOPAJE.....	49
CAPÍTULO 12. APLICACION DE LAS REGLAS DE LUCHA	50



REGLAS GENERALES

Artículo 1: Objetivo

Elaborado en conformidad con la Constitución de la UWW, el Reglamento Financiero, el Reglamento Disciplinario, las Reglas Generales que rigen la organización de competiciones internacionales y todas las Regulaciones específicas, las Reglas de Lucha Internacional tienen como objetivos específicos:

- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas bajo las cuales se realizarán los combates;
- Determinar el sistema de competición, métodos de victoria, derrota, clasificación, penalización, eliminación de competidores, etc.
- Determinar los valores que se asignarán a las acciones de lucha y retenciones;
- Enumerar situaciones y prohibiciones;
- Determinar las funciones técnicas de los oficiales.

Al estar sujeto a modificaciones a la luz de las observaciones prácticas en cuanto a su aplicación e investigación sobre su efectividad, las Reglas internacionales establecidas en el siguiente documento constituyen el marco dentro del cual se lleva a cabo el deporte de lucha olímpica en todos sus estilos.

Artículo 2: Interpretación

En caso de desacuerdo en cuanto a la interpretación de las disposiciones de cualquier ARTÍCULO en las siguientes Reglas, el Comité Ejecutivo de UWW tiene la facultad exclusiva de determinar el significado exacto de los ARTÍCULO (s) en cuestión. El texto francés prevalecerá.

Artículo 3: Aplicación

La aplicación de estas Reglas a los Juegos Olímpicos, Campeonatos y a todas las competiciones internacionales bajo el control de la UWW es obligatoria (Todos los eventos registrados en el calendario de la United World Wrestling).

Durante los torneos internacionales, se puede utilizar excepcionalmente un procedimiento de competencia diferente al establecido en las Reglas, siempre que la UWW y todos los países participantes hayan otorgado el permiso.

CAPÍTULO 1. ESTRUCTURA MATERIAL

Artículo 4: El Colchón

Un colchón nuevo aprobado por la UWW, con un diámetro de 9 m. y rodeado por un borde de 1.50 m del mismo grosor es obligatorio en los siguientes eventos: Juegos Olímpicos, Campeonatos y Copas. Para todas las demás competiciones internacionales, los colchones deben ser homologados, pero no necesariamente nuevos.



Para los Juegos Olímpicos y el Campeonato Mundial, los colchones de calentamiento y entrenamiento también deben ser nuevas y aprobadas por la UWW y deben ser de la misma calidad que los colchones de competición.

Una banda naranja de 1 m de ancho y que forma parte integral del área de lucha se dibuja a lo largo de la circunferencia en el interior del círculo de 9 m de diámetro.

Los siguientes términos se utilizarán para designar las diferentes partes del colchón:

El círculo central indica el centro del colchón (1 m de diámetro). La parte interior del colchón que está dentro del círculo naranja es la superficie central de la lucha olímpica (7 m de diámetro). La zona de pasividad (franja naranja) tiene 1 m de ancho. El área de protección es de 1m50 de ancho.



Para todos los Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales y Continentales, el colchón se instalará en una plataforma no superior a 1m10 o inferior a 0m80. La plataforma alrededor de cada lado del colchón debe alcanzar los 2 metros. Si se usa más de un colchón, 2 metros deben separar cada colchón. En todos los casos, el color del área de protección tendrá que ser diferente al del colchón. El piso de madera cerca del colchón tendrá que cubrirse con una cubierta suave fuertemente bien fijada. Por razones de seguridad, los marcadores deben colocarse en una plataforma separada, cerca de lo (s) colchón (es).

Para evitar la contaminación, el colchón debe limpiarse y desinfectarse antes de cada sesión de lucha. Cuando se usan colchones que tienen una superficie lisa, uniforme y no abrasiva (lienzo incluido), también se deben aplicar las mismas medidas de higiene.

Se debe trazar un círculo en el medio del colchón con un diámetro interno de un metro y una banda circundante de 10 cm de ancho.

El entrenador de cada atleta estará ubicado en el mismo lado de la colchoneta. El luchador rojo se colocará a la izquierda y el luchador azul a la derecha.



El colchón debe instalarse de modo que esté rodeado por un amplio espacio abierto para garantizar que la competencia se desarrolle normalmente.

Todos los detalles sobre el logotipo de UWW y el logotipo del fabricante del colchón deben dirigirse a la sede de United World Wrestling y deben seguirse las pautas enviadas a los productores de colchones.

Artículo 5: El Uniforme

Para participar en los eventos de la United World Wrestling, los atletas de TODAS las categorías de edad deben cumplir con las pautas de uniformes de la UWW. Estas pautas están destinadas a permitir características de diseño innovadoras de conformidad con las reglas y regulaciones para la lucha olímpica.

Responsabilidad de cumplimiento

En todos los eventos organizados por la United World Wrestling, las Federaciones Nacionales son responsables; y en los Juegos Olímpicos, los Comités Olímpicos Nacionales son responsables de garantizar que los artículos vestidos o usados por los miembros de su delegación cumplan con los términos de estas reglas.

Consideraciones Generales

La trusa es el uniforme estándar que se utiliza en todos los estilos olímpicos.

La trusa de lucha debe estar hecha de una tela lisa sin bordes ásperos que no presente ningún peligro de irritación, ni para el usuario ni para el oponente.

La trusa proporcionará a cada luchador todas las posibilidades, para ejecutar sus tomas y técnicas. Para obtener información específica sobre consideraciones específicas, colores, marcas, colocación de patrocinadores, protectores auditivos y zapatos, consulte el documento Guía del Uniforme de la UWW.

Infracciones

En el pesaje, el árbitro debe verificar que cada competidor cumpla con los requisitos de este ARTÍCULO. El luchador debe ser advertido en el pesaje, si su apariencia no es conforme. Si el luchador no cumple, la federación del luchador será multada al finalizar la competencia. Si el luchador ingresa al colchón con el color incorrecto designado para el combate, los oficiales le darán un máximo de un minuto para que cumpla. Si, después de este tiempo, el luchador todavía tiene la culpa, perderá el combate por "forfeit".

Está prohibido:

- Llevar el emblema o la abreviatura de otro país.
- Aplicar cualquier sustancia grasosa o pegajosa al cuerpo
- Llegar al colchón transpirando para el comienzo del combate y para el comienzo de cada período.
- Usar vendajes en los dedos, muñecas, brazos o tobillos, excepto en caso de lesiones y por orden del médico. Estas vendas deben estar cubiertas con correas elásticas.
- Usar cualquier objeto que pueda causar lesiones al oponente, como anillos, brazaletes, prótesis, piercing, etc.
- Usar sujetadores con aros para las luchadoras.



Artículo 6: Licencia de competidor

Todo cadete masculino o femenino, luchador junior y senior que compita en los Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales, Copas Mundiales, Campeonatos Continentales, Copas y Juegos, Juegos Regionales y la Liga Mundial y Continental, los torneos internacionales registrados en el calendario de la UWW deben tener una licencia internacional de competidor, según lo definido por un reglamento especial.

Cualquier luchador veterano que compita en el Campeonato Mundial y otras competiciones internacionales también debe tener una licencia de competidor internacional.

Esta licencia también se utiliza como seguro para gastos médicos y hospitalarios en caso de que ocurra un accidente en el extranjero durante la competencia internacional en la que participa el luchador.

La licencia solo es válida para el año en curso y debe renovarse cada año.

La solicitud de licencia debe enviarse al menos 2 meses antes de la competencia en la que participará el luchador en cuestión. Este tiempo se fija para dejar suficiente tiempo para concluir el procedimiento y validar la licencia.

Artículo 7: Categorías de edad, peso y competencia

Categorías de edad

Las categorías de edad son las siguientes:

U15	14-15 años (de 13 años con certificado médico y de los padres)
Cadetes	16-17 años (de 15 años con certificado médico y de los padres)
Juveniles	18-20 años (de 17 años con certificado médico y de los padres)
Mayores U 23	19-23 años (a partir de 18 años con certificado médico y de los padres)
Mayores	Atletas de 20 años o más
Veteranos	Atletas de más de 35 años

Los luchadores en la categoría junior pueden participar en las competiciones para personas mayores si cumplen 18 años en el año en cuestión. Sin embargo, deben proporcionar un certificado médico y una autorización de los padres si aún no cumplen 18 años en la fecha de la competencia.

La edad se verificará en todos los campeonatos y competiciones durante la acreditación.

Para los Campeonatos Senior de menores de 23 años, se utilizan las reglas Senior y las categorías de peso.

El Presidente de la Federación Nacional emitirá un certificado de honor para cada participante que acredite la edad del luchador; Este certificado debe redactarse de acuerdo con el modelo suministrado por la UWW, en papel con membrete de la Federación Nacional.

Un luchador puede participar en una competencia solo bajo la nacionalidad que aparece en su licencia. Si, en algún momento, la UWW determina que la declaración fue falsa y que se produjo un fraude, las medidas disciplinarias previstas para este fin se aplicarán inmediatamente contra la Federación Nacional, el luchador y la persona cuya firma aparece en el certificado fraudulento.



Los luchadores que deseen cambiar su nacionalidad deben consultar el procedimiento descrito en el Reglamento Internacional para el cambio de nacionalidad. Los luchadores pueden cambiar su nacionalidad solo una vez. Una vez que se completa el procedimiento para el cambio de nacionalidad, ya no tienen derecho a competir por su país anterior ni por ningún otro país en una competencia oficial organizada bajo los auspicios de la United World Wrestling.

Cada luchador con licencia que participa en una competencia acepta automáticamente que la UWW use su imagen filmada o fotografiada para la promoción del campeonato o de los campeonatos por venir. Si un luchador se niega a aceptar estas condiciones, tendrá que dejar esto claro en la etapa de entrada y, por lo tanto, puede ser excluido de la competencia.

Categorías de peso

Las categorías de peso para la **Lucha Estilo Libre y Greco-Romano** son las siguientes (en kilogramos):

SENIORS, U23 Y JUVENILES

Estilo Libre	Greco-Romano
1. 57 kg	1. 55 kg
2. 61 kg	2. 60 kg
3. 65 kg	3. 63 kg
4. 70 kg	4. 67 kg
5. 74 kg	5. 72 kg
6. 79 kg	6. 77 kg
7. 86 kg	7. 82 kg
8. 92 kg	8. 87 kg
9. 97 kg	9. 97 kg
10. 125 kg	10. 130 kg

CATEGORÍAS DE PESO OLÍMPICO*

Estilo Libre	Greco-Romano
1. 57 kg	1. 60 kg
2. 65 kg	2. 67 kg
3. 74 kg	3. 77 kg
4. 86 kg	4. 87 kg
5. 97 kg	5. 97 kg
6. 125 kg	6. 130 kg

* Incluidos los torneos clasificatorios de los Juegos Olímpicos

U15

1. 34-38 kg
2. 41 kg
3. 44 kg
4. 48 kg
5. 52 kg
6. 57 kg
7. 62 kg
8. 68 kg
9. 75 kg
10. 85 kg

CADETES

1. 41-45 kg
2. 48 kg
3. 51 kg
4. 55 kg
5. 60 kg
6. 65 kg
7. 71 kg
8. 80 kg
9. 92 kg
10. 110 kg

Las categorías de peso para la **Lucha Libre Femenina** son las siguientes (en kilogramos):

SENIORS, U23 Y JUVENILES

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 55 kg
4. 57 kg
5. 59 kg
6. 62 kg
7. 65 kg

CATEGORÍAS DE PESO OLÍMPICO*

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 57 kg
4. 62 kg
5. 68 kg
6. 76 kg



- 8. 68 kg
- 9. 72 kg
- 10. 76 kg

* Incluidos los torneos clasificatorios de los Juegos Olímpicos

U15

- 1. 29-33 kg
- 2. 36 kg
- 3. 39 kg
- 4. 42 kg
- 5. 46 kg
- 6. 50 kg
- 7. 54 kg
- 8. 58 kg
- 9. 62 kg
- 10. 68 kg

CADETES

- 1. 36-40 kg
- 2. 43 kg
- 3. 46 kg
- 4. 49 kg
- 5. 53 kg
- 6. 57 kg
- 7. 61 kg
- 8. 65 kg
- 9. 69 kg
- 10. 73 kg

A cada participante que se considere que forma parte de su propio libre albedrío, y es responsable de sí mismo, se le permitirá competir en una sola categoría de peso: la que corresponde a su peso en el momento del pesaje oficial. Para las categorías en el grupo de edad avanzada, los competidores pueden optar por la siguiente Categoría más alta que su peso corporal, a excepción de la Categoría de peso pesado, para la cual los participantes deben pesar más de 97 kg para Estilo Libre y Greco Romano y más de 72 kg para Femenino.

Competencias

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

U15 14-15 años	Competencias internacionales Campeonatos continentales	(bajo petición)
Cadetes 16-17 años	Competencias internacionales Campeonatos continentales Campeonatos del mundo	(cada año) (cada año)
Juniors 18-20 años	Competencias internacionales Campeonatos continentales Campeonatos del mundo	(cada año) (cada año)
Seniors U23 19-23 años	Campeonatos continentales	(bajo petición) (cada año)
Seniors 20 o más	Competencias internacionales Campeonatos continentales Campeonatos del mundo Copas del mundo Juegos Olímpicos	(cada año) (cada año, excepto el año Olímpico) (cada año, excepto el año Olímpico) (cada cuatro años)



Veteranos
35 o más

Campeonatos del mundo
Categorías y regulaciones específicas

(cada año)

Se podría organizar otro tipo de competiciones luego de la aprobación de la United World Wrestling.

CAPÍTULO 2. COMPETENCIAS Y PROGRAMAS

Artículo 8: Sistema de competencia

Las competiciones tienen lugar mediante un sistema de eliminación directa con un Número ideal de luchadores, es decir, 4, 8, 16, 32, 64, etc. Si no hay un Número ideal de luchadores en una Categoría, se organizarán combates de clasificación.

El pareo se realiza en el orden de los Números al azar. Todos los luchadores que perdieron contra ambos finalistas tendrán combates de repechaje. Hay dos grupos separados de repechaje: un grupo de luchadores que perdieron contra el finalista de la parte superior del grupo, y otro grupo de luchadores que perdieron contra el finalista de la parte inferior del grupo. Los combates de repechaje comienzan con luchadores que perdieron en la primera ronda, incluso en combates de clasificación para obtener el Número ideal contra uno de los dos finalistas hasta los perdedores en las semifinales por eliminación directa. Los ganadores de los dos grupos de repechaje recibirán cada uno la Medalla de bronce.

Cada Categoría de peso se organiza en dos días. El sorteo tiene lugar a más tardar el día antes del comienzo de la Categoría correspondiente.

El control médico y el primer pesaje se realizarán la mañana de la Categoría de peso en cuestión. Los atletas clasificados para la final y los repechajes serán pesados nuevamente la segunda mañana de la categoría de peso en cuestión. No se permitirá más tolerancia al peso para el segundo pesaje.

Se permite una tolerancia de peso de 2kg para la Copa Mundial y para los torneos internacionales (excepto los eventos de clasificación de la UWW).

Para las competiciones donde se registran menos de 16 atletas, la Categoría de peso se puede organizar en un día. Si es el caso, el control médico y el pesaje permanecen la mañana de la competencia y el sorteo podría organizarse durante el pesaje.

La competencia se lleva a cabo de la siguiente manera:

Primer día:

- Rondas de clasificación
- Rondas de eliminación

Segundo día:

- Rondas de repechaje
- Finales

Ejemplo de competencia por eliminación directa.



Tomemos el ejemplo de una competencia con 22 luchadores en una categoría de peso. Los 22 luchadores obtienen un Número al azar que define el orden de inicio.

En nuestro ejemplo, para obtener el Número ideal de 16 atletas, tendríamos que organizar combates de clasificación. Como 6 luchadores tendrán que ser eliminados, los 12 luchadores que obtuvieron los Números más altos en el sorteo deberán participar en esta ronda de clasificación. De acuerdo con el principio de emparejamiento en el orden de los Números sorteados al azar, las coincidencias tienen lugar de la siguiente manera:

- Número 11 contra Número 12, combate Número 1
- Número 13 contra Número 14, combate Número 2
- Número 15 contra Número 16, combate Número 3
- Número 17 contra Número 18, combate Número 4
- Número 19 contra Número 20, combate Número 5
- Número 21 contra Número 22, combate Número 6

Los ganadores de estos 6 combates de clasificación están clasificados para la ronda de eliminación por eliminación directa.

Tenemos el número ideal de 16 luchadores después de los combates de clasificación. Los 16 luchadores que compiten por la ronda de eliminación son los 10 luchadores que sacaron los Números del 1 al 10 y los 6 luchadores que ganaron los combates de clasificación, es decir, los Números 12, 13, 15, 17, 19 y 22 (para llegar a 16). De acuerdo con el principio de emparejamiento en el orden de los Números sorteados al azar, la primera ronda de eliminación tiene lugar de la siguiente manera:

- 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

Como se mencionó anteriormente, todos los luchadores que pierden contra los dos finalistas harán un repechaje. Los luchadores que pierden contra el finalista n°5 son los siguientes:

- Número 6 (perdedor de la primera ronda)
- Número 7 (perdedor de la segunda ronda)
- Número 3 (perdedor de la tercera ronda)

Los luchadores que pierden contra el finalista no 15 son:

- Número 16 (perdedor de la ronda de clasificación)
- Número 17 (perdedor de la 1ª ronda)
- Número 19 (perdedor de la 2ª ronda)
- Número 12 (perdedor de la 3ª ronda)



SEGUNDO DÍA

La fase de repechaje comienza con los luchadores que perdieron contra los finalistas en el nivel más bajo de la competencia. *

1er combate: n° 6 (perdedor de la 1ª ronda) contra n° 7 (perdedor de la 2ª ronda) 2º combate: n° 6 (ganador del 1er combate) contra n° 3 (perdedor de la 3ª ronda)

El luchador n° 6 es el ganador en el GRUPO repechaje que perdió contra el n 5 finalista.

El mismo sistema se aplica a los luchadores que pierden contra el finalista n° 15.

1er combate: n° 16 (perdedor de la ronda de clasificación) contra n° 17 (perdedor de la 1ra ronda)

2do combate: n° 16 (el ganador del 1er combate) contra n° 19 (perdedor de la 2da ronda)

3er combate: n° 16 (Ganador del segundo combate) contra n° 12 (perdedor de la tercera ronda)

El luchador n° 16 es el ganador del GRUPO repechaje que perdió contra el finalista n° 15.

*Las rondas de repechaje comienzan siguiendo el Número de los luchadores en el soporte superior e inferior. Con respecto al ejemplo anterior, el segundo grupo de repechaje (soporte inferior) tiene 4 luchadores y el primer grupo (soporte superior) tiene 3 luchadores. Luego, el primer combate de repechaje comenzará desde el segundo grupo de repechaje. Si ambos grupos tienen el mismo Número de luchadores, los combates de repechaje comenzarán desde el primer grupo de repechaje (soporte superior).

Los dos finalistas en las rondas eliminatorias, es decir, n° 5 y 15, participan en el combate por el 1° y 2° lugar. Los dos ganadores de los dos últimos combates de repechaje (n° 6 y n° 16) reciben cada uno la Medalla de bronce. Los perdedores de ambas finales para las dos Medalla de bronce se ubicarán en el quinto lugar “ex aequo”.

Criterios de clasificación

A partir del séptimo lugar, los luchadores de cada Categoría se clasificarán según sus puntos de clasificación.

En caso de empate en el ranking, se clasificarán analizando los siguientes criterios sucesivamente en toda la competencia:

- La mayor cantidad de victorias por “Toque o Pegada”
- La mayor cantidad de combates ganados por superioridad
- La mayor cantidad de puntos técnicos anotados
- La menor cantidad de puntos técnicos otorgados
- El número de clasificación más bajo (si corresponde)
- El número de sorteo más bajo



Competición con menos de 8 atletas (Torneo nórdico)

Si se registran menos de 6 luchadores en una Categoría de peso, se establecerá un GRUPO y todos los luchadores competirán entre sí. En un formato de competencia de dos días, la última ronda se organizará el segundo día.

Para los campeonatos continentales y mundiales, se cancelará una categoría de peso que cuente con solo con 1 luchador y no se otorgará ningún título o medalla.

Si hay 6 o 7 atletas en una categoría de peso, la competencia comienza con una fase de grupo con dos GRUPOS.

Procedimiento para el sorteo

El luchador que obtenga el sorteo más bajo Número estará en GRUPO A, luego el segundo sorteo más bajo Número estará en GRUPO B y así sucesivamente.

Ejemplo:

Países	Números de sorteo
FRA	20
SUI	12
RUS	08
GUA	45
AUS	88
TUN	02

GRUPO A	GRUPO B
TUN (02)	RUS (08)
SUI (12)	FRA (20)
GUA (45)	AUS (88)

Como se mencionó anteriormente, todos los luchadores de cada grupo competirán contra todos los otros luchadores de su grupo (el sistema de torneo nórdico se utiliza como criterio de clasificación dentro de cada grupo). La clasificación dentro de los grupos se usa para determinar los emparejamientos para las semifinales.

Los combates de semifinales consistirán en:

- el primer clasificado en el grupo A contra el segundo clasificado en el grupo B
- el segundo clasificado en el grupo A contra el primero clasificado en el grupo B

El combate por la Medalla de oro será entre los ganadores de las semifinales y el combate por la Medalla de bronce será entre los perdedores de las semifinales.

Solo se otorgará una Medalla de bronce por este escenario.

Criterios de clasificación para el torneo nórdico

En el torneo con sistema nórdico, el luchador con el mayor número de victorias será el primero.

En un mismo grupo, si dos luchadores tienen el mismo número de victorias, su combate directo definirá la clasificación.



Para todos los **otros** casos con un empate entre atletas, la clasificación se determinará siguiendo estos criterios, en toda la competencia:

- Los puntos de clasificación más altos
- La mayor cantidad de victorias por «Toque o Pegada»
- La mayor cantidad de victorias por superioridad técnica
- Los puntos técnicos más altos anotados
- La menor cantidad de puntos técnicos perdidos
- El Número de clasificación más bajo (si corresponde)
- El Número de sorteo más bajo

Artículo 9: Programa de Competencias

La duración de los Juegos Olímpicos es de 7 días en 3 colchones.

La duración de los Campeonatos del mundo senior es de 9 días en 4 colchones y la duración de los Campeonatos del mundo junior es de 7 días en 3 colchones. Sin embargo, dependiendo del número de entradas recibidas, se puede agregar o retirar un colchón para todos los tipos de competencia con el acuerdo de la UWW.

En principio, para todos los tipos de competición, las sesiones no durarán más de tres horas.

Excepto las competiciones televisadas por la United World Wrestling, todos los combates para el 1er y 2do deben llevarse a cabo en un colchón. Los combates para el 3er y 5to lugar pueden tener lugar en dos colchones.

Para las competiciones televisadas por la United World Wrestling, todas las finales (Oro, Bronce y Bronce) deben llevarse a cabo en un colchón para que todos los combates se transmitan.

Artículo 10: Ceremonia de Premiación

Los primeros cuatro luchadores de cada categoría de peso participarán en la ceremonia de entrega de premios y recibirán una medalla y un diploma, según su clasificación.

1°	Oro + diploma
2°	Plata + diploma
Los dos 3°	Bronce + diploma

En el Campeonato Mundial, cada Campeón recibirá el Cinturón del Campeonato Mundial.

Solo se otorgará una Medalla de bronce en las categorías de peso donde se utiliza el Sistema Nórdico.

Para correr las finales sin problemas y dejar que los atletas usen la ropa adecuada, las ceremonias de premiación se organizarán siguiendo este sistema:

Categoría 1	Primer combate por la medalla de bronce
Categoría 1	Segundo combate por la medalla de bronce



Categoría 1	Combate por la medalla de oro
Categoría 2	Primer combate por la medalla de bronce
Categoría 2	Segundo combate por la medalla de bronce
Categoría 2	Combate por la medalla de oro
Categoría 1	Ceremonia de Premiación
Categoría 3	Primer combate por la medalla de bronce
Categoría 3	Segundo combate por la medalla de bronce
Categoría 3	Combate por la medalla de oro
Categoría 2	Ceremonia de Premiación
Categoría 3	Ceremonia de Premiación

Para casos excepcionales, la United World Wrestling puede modificar este orden.

CAPÍTULO 3: PROCEDIMIENTOS DE UNA COMPETENCIA

Artículo 11: Pesaje

Para todas las competencias, los pesajes son organizados cada mañana para las categorías de peso concernientes. El pesaje y el control médico tienen una duración de 30 minutos.

La segunda mañana de cada categoría de peso concerniente, solamente los luchadores que participan en los repechajes y las finales deben presentarse al pesaje. Esta sesión de pesaje durará 15 minutos.

Ningún luchador será aceptado en el pesaje si no ha pasado por el examen médico la primera mañana. Los luchadores deben presentarse a la revisión médica y al pesaje con su licencia y su acreditación.

El único uniforme permitido para el pesaje es la malla o trusa. Después de haber sido examinado por médicos calificados que están obligados a eliminar a cualquier luchador que represente peligro de contagiar enfermedades, el luchador puede ser pesado. No se permitirá ninguna tolerancia de peso por la malla.

Los participantes deberán estar en perfectas condiciones físicas, con sus uñas cortadas muy cortas.

A lo largo de toda la sesión del pesaje, los luchadores tienen el derecho, uno a la vez, de subirse a la balanza la cantidad de veces que deseen.

Los árbitros responsables del pesaje deben chequear que todos los luchadores pertenezcan al peso correspondiente a la categoría a la cual se han registrado para la competición, y que cumplan los requerimientos del Artículo 5 y que informen a cualquier luchador sobre el riesgo que corre si se presenta al colchón con la vestimenta incorrecta. Los árbitros se rehusarán a pesar a cualquier luchador que no esté vestido correctamente.

Los árbitros responsables por el pesaje recibirán los resultados del sorteo y les será permitido controlar solamente a los atletas que están en la lista.



Si un atleta no se presenta o falla al dar su peso (en el primero o en el segundo pesaje), será eliminado de la competición y ocupará el último lugar en el ranking, sin calificación (excepción: cf. Art. 56: Intervención del Servicio Médico).

Artículo 12: Elaboración de los pareos

Los participantes deberán ser pareados para cada ronda de acuerdo con el orden numérico determinado por el sorteo, hecho el día anterior a la competición para cada categoría de peso concerniente, como última fecha posible. El resultado del sorteo debe ser de público conocimiento. El sistema de administración de la competencia de la UWW deberá ser usado para el sorteo y la administración de todas las competiciones internacionales que pertenezcan al calendario de la UWW.

Si el sistema de competición de la UWW no puede ser usado, bolillas numeradas deben ser puestas en una urna, una bolsa u otro objeto similar. Si se usa otro sistema diferente, debe estar bien claro su funcionamiento. Si el líder del equipo (o su sustituto) no puede participar del sorteo debido a una razón excepcional, debe informar al organizador o, de lo contrario, su/s atleta/s no formará/n parte del sorteo. El organizador tendrá la responsabilidad de comunicar esta situación al equipo de resultados de la UWW.

Importante: cuando la persona responsable por el pesaje y el sorteo de los pareos observe un error en las reglas del procedimiento mencionadas más arriba, el sorteo de los pareos para la categoría en cuestión deberá ser cancelado. El sorteo de los pareos para esta categoría será entonces repetido con la aprobación del delegado técnico.

El delegado técnico o la persona de Tecnología Informática (IT) es responsable del buen desarrollo del sorteo y debe asegurarse de que estas Reglas sean cumplidas. Este también deberá confirmar la lista de pesaje. Después del final del sorteo, ninguna protesta puede ser registrada.

Posición de los atletas cabeza de serie en las llaves

- N° 1 Será ubicado en la primera posición de la llave (primer puesto de la parte superior de la llave)
- N° 2 Será ubicado en la última posición de la llave (último puesto de la parte inferior de la llave)
- N° 3 Será ubicado en la primera posición de la parte inferior de la llave.
- N° 4 Será ubicado en la última posición de la parte superior de la llave.

Si se tiene una ronda clasificatoria, los atletas cabezas de serie serán pareados al final. Si el número de atletas obliga a los atletas cabeza de serie a participar en la ronda de clasificación, el cabeza de serie n° 4 será ubicado primero. Luego ubicaremos al cabeza de serie n° 3 y al final el cabeza de serie n° 2. Si también tenemos que ubicar al cabeza de serie n° 1, será únicamente con un número perfecto de atletas para llaves eliminatorias (por ej.: 8, 16, 32, etc.).

Ejemplo de una llave con un número entre 17 y 32 atletas

Si el número de atletas registrados está entre 17 y 28, los atletas cabeza de serie N° participarán de la ronda clasificatoria. Los combates de clasificación serán pareados desde la parte inferior hasta la superior de la llave, evitando los cuatro cabezas de serie.

Si 29 atletas están registrados, el cabeza de serie N° 4 participará en la ronda clasificatoria.

Si 30 atletas están registrados, los cabezas de serie N° 4 y N° 3 participarán en la ronda clasificatoria.

Si 31 atletas están registrados, los cabezas de serie N° 4, N° 3 y N° 2 participarán en la ronda clasificatoria.



Si 32 atletas están registrados, tendremos el número perfecto y la competición comenzará directamente desde 1/16 de finales para todos los atletas.

Este sistema también será utilizado para una llave con un número de atletas entre 9 y 16. Similarmente, los 4 cabezas de serie estarán exceptuados de la ronda clasificatoria en el caso de que el número de registrados sea mayor a 32.

Si uno o varios atletas cabeza de serie no se registran (reemplazados o no registrados), el siguiente cabeza de serie o el/los siguiente/s mejor/es atleta/s en el Ranking ocupará/n su lugar.

Ejemplo de una llave sin cabeza de serie

Si el N° 1 de la serie se retira, el N° 2 de la serie tomará su lugar. En consecuencia, el N° 3 de la serie tomará el lugar del N° 2 y el N° 4 tomará el lugar del N° 3. El siguiente mejor atleta del Ranking será posicionado 4. Para resumir, si un cabeza de serie no está registrado en el torneo, el siguiente cabeza de serie y el siguiente mejor atleta en el Ranking ascenderán un lugar.

No se determinarán cabezas de serie en un torneo con Sistema Nórdico (con menos de 8 atletas).

Pareo:

Los luchadores deberán ser pareados en el orden de los números que obtuvieron en el sorteo. Cuando un evento tenga atletas cabeza de serie (2 o 4), la elección de esta cabeza de serie será explicada en una circular y enviada a todas las Federaciones Nacionales de Lucha.

Artículo 13: Lista de inicio

Si uno o más luchadores no se presentan o no dan el peso, su/s oponente/s ganará/n el combate por forfait. Estos luchadores serán eliminados de la competencia y serán clasificados últimos, sin calificación. NINGÚN PAREO será realizado de nuevo el día de la competencia.

Artículo 14: Pareo

Los luchadores serán pareados en el orden de los números del sorteo. Un documento que establezca el procedimiento correcto y el cronograma de los combates debe ser publicado, y deberá proveer toda la información relevante concerniente a la manera en que la competición será conducida.

La mañana del segundo día de cada categoría de peso concerniente, los atletas calificados para los repechajes y las finales serán pesados otra vez. Los luchadores que no se presenten o no den el peso el segundo día serán eliminados y rankeados últimos, sin calificación, excepto por lo/s atleta/s lesionado/s en el primer día (cf. Art. 56: Intervención del Servicio Médico).

Si uno (o más) atletas calificados para los repechajes y/o las finales no se presenta o no da el peso, lo/s atleta/s (que exitosamente hayan pasado el segundo pesaje) serán ascendidos a la siguiente ronda en su/s parte/s de la llave. *

* Si ninguno de los atletas se presenta o ninguno da el peso, el ranking será realizado de acuerdo con el criterio de ranking individual (cf. Art. 8).



Artículo 15: Eliminación de la competencia

El perdedor es eliminado y rankeado de acuerdo a los puntos de clasificación obtenidos, excepto los luchadores que hayan perdido contra alguno los finalistas durante su participación en el repechaje del 3er. y 5to. puesto.

Luego del pesaje, en caso de que un luchador, sin certificado médico firmado por el doctor de la UWW o por el doctor de la competición y sin advertir al Secretario de la Competición, no se presenta ante su oponente cuando su nombre es llamado, perderá el combate por forfait y será eliminado y rankeado sin calificación. Su oponente ganará el combate.

Si los doctores de la UWW pueden probar que un luchador simula una lesión por cualquier razón para evitar competir contra su oponente, será descalificado y ubicado último en el ranking sin calificación y con la indicación “DSC.” al lado de su nombre.

Si un luchador comete una ofensa obvia contra el *Juego Limpio* dentro del espíritu y el concepto de la lucha en su forma total y universal enunciada por la UWW y abiertamente hace trampa, comete una falta seria o incurre en una acción de brutalidad, será descalificado inmediatamente de la competencia y eliminado por decisión unánime del cuerpo arbitral. En esta situación, el luchador será ubicado último en el ranking, sin ninguna calificación y con la indicación “DSC.” al lado de su nombre.

Si dos luchadores son descalificados por brutalidad durante el mismo combate, serán eliminados como se mencionó más arriba. El pareo de la ronda siguiente no será modificado. Los luchadores que supuestamente enfrentarían a uno de los luchadores descalificados ganarán su combate por forfait.

Si dos semifinalistas son descalificados por brutalidad o eliminados por forfait durante el mismo combate, los oponentes que hayan derrotado en cuartos de final competirán en la semifinal y el grupo de repechaje será modificado teniendo en cuenta el resultado de este nuevo combate de semifinal. Si las semifinales están organizadas durante la sesión vespertina de la competencia, este combate será programado al final de esa sesión con el objetivo de darles suficiente tiempo a los atletas involucrados para prepararse. Si el combate debe realizarse en el primer día, una hora (desde que haya sucedido esta doble calificación/forfeit) les será otorgada a estos atletas para que se preparen.

Si una doble lesión (2VIN) sucede durante un combate, el oponente de la ronda siguiente ganará su combate por lesión. Si sucede en un combate de semifinal y para determinar cuál de los atletas debería ir a la ronda de repechaje, usaremos el criterio de clasificación (Art. 8) para determinar el ganador de este combate con doble lesión.

Si un forfait/s sucede/n durante finales por medalla (1-2 o 3-5), los siguientes luchadores (de la parte de la llave del atleta descalificado/forfeited) serán promovidos en la tabla para establecer la clasificación final. Si los dos finalistas son descalificados, entonces será necesario realizar un combate entre los dos medallistas de bronce para determinar el primero y segundo puestos. Todos los demás participantes serán ascendidos en el ranking, los dos en la quinta posición pasarán a ser terceros. Si los dos finalistas son forfaits a pesar de haber dado el peso, se aplicará el mismo procedimiento (un combate adicional entre los dos medallistas de bronce).

En cualquier caso, de forfait, el atleta involucrado será ubicado último en el ranking, sin calificación.

Ranking en el caso de dopaje positivo

En el caso de que un control de *dopaje* resulte positivo, el luchador será descalificado y automáticamente será ubicado último en el ranking, sin calificación y con la indicación “DSC.” al lado de su nombre. Los siguientes luchadores serán promovidos en el ranking. Si el atleta involucrado está



rankeado en el 3er. lugar, el atleta de la parte de la llave perteneciente al atleta dopado será promovido. En esas circunstancias, solamente un atleta ocupará el 5to. puesto en el ranking.

En el caso de que los atletas en el primero y segundo lugares den positivo en el control de dopaje y sean descalificados, los dos medallistas de bronce recibirán una medalla de oro. En ese caso particular, no se premiará con medalla de plata y los dos ocupantes del 5to. lugar ascenderán al 3er. puesto del ranking.

En el caso de un control de *dopaje* positivo en un torneo por equipos, el equipo del atleta en falta será descalificado y ubicado último en el ranking, sin calificación y con la indicación “DSC.” al lado de su bandera.

CAPÍTULO 4. EL CUERPO ARBITRAL

Artículo 16: Composición

En todas las competencias, el cuerpo arbitral para cada combate estará compuesto por los siguientes integrantes:

- 1 presidente de colchón
- 1 árbitro
- 1 juez

Los procedimientos de asignación de estos tres oficiales están determinados en el *Cuerpo de Regulaciones para el Arbitraje Internacional*. El reemplazo de un oficial durante un combate está terminantemente prohibido, excepto en el caso de una enfermedad grave que sea certificada por un médico. En ninguna circunstancia el cuerpo arbitral estará compuesto por dos integrantes de la misma nacionalidad; además y en la misma línea, está terminantemente prohibido que un oficial arbitre en combates que involucren luchadores que sean sus compatriotas.

El cuerpo arbitral deberá tomar todas las decisiones unánimemente o por mayoría (2 de 3), excepto en la pasividad, las amonestaciones y las situaciones de pegada, en las cuales la confirmación del presidente de colchón es indispensable.

Artículo 17: Obligaciones generales

- a) Los oficiales deberán realizar todas sus obligaciones determinadas en las *Regulaciones* que rigen las competencias de lucha y en cualquier caso especial que sea establecido por la organización de competencias particulares.
- b) Es un deber de los oficiales el seguimiento de cada combate con mucho cuidado y la evaluación de las acciones de los luchadores de manera que los resultados registrados en las planillas del juez y del presidente de colchón reflejen con precisión el desarrollo del combate mencionado.
- c) El presidente de colchón, el árbitro y el juez deben evaluar los lances, acciones y agarres de manera individual con el fin de llegar a una decisión. El árbitro y el juez deben trabajar en conjunto bajo la dirección del presidente de colchón, quien coordina el trabajo de los oficiales.



- d) Es obligación de los oficiales asumir todas las funciones de árbitro y de juez, y otorgar los puntos e imponer las penalidades estipuladas en las reglas.
- e) Las planillas del juez y del presidente de colchón serán usadas para enumerar todos los agarres, lances y acciones ejecutados por los dos oponentes. Los puntos, las amonestaciones (0), las pasividades (P), la pegada (los puntos de la última acción, encerrados en un círculo) y el último punto anotado (subrayado) deberán ser registrados con la mayor precisión, en el orden correspondiente a los diferentes pasajes del combate. Estas planillas deberán ser firmadas por el juez y el presidente de colchón, respectivamente.
- f) Si un combate no termina en pegada, la decisión de quién resulta ganador la tomará el presidente de colchón, basándose en la evaluación de todas las acciones de cada competidor registradas de principio a fin en las planillas del juez y del presidente de colchón.
- g) Todos los puntos otorgados por el juez deberán ser anunciados al público tan pronto como sean determinados, ya sea por medio de paletas o de tablero electrónico.
- h) Es requisito de los oficiales utilizar el vocabulario básico de la UWW propio de cada uno de los roles mientras dirigen un combate. Sin embargo, está prohibido dirigirse a cualquier persona durante el combate, excepto, por supuesto, entre ellos, cuando la ocasión lo requiera para realizar alguna consulta o llevar a cabo debidamente sus tareas.
- i) Cuando una *Protesta* es solicitado por un entrenador y confirmado por el luchador, el delegado arbitral (o su sustituto) y el presidente de colchón deben ver la repetición en video en la pantalla gigante. Después de discutir entre ellos, el delegado arbitral (o su sustituto) toma la decisión por su cuenta, sin consultar con el cuerpo arbitral.

Artículo 18: Uniforme arbitral

El cuerpo arbitral (instructores, árbitros, jueves y presidentes de colchón) deberán estar vestidos con el uniforme homologado de la UWW.

El uniforme deberá ser un modelo homologado de la UWW. El cuerpo arbitral no deberá llevar el nombre de un auspiciador o patrocinador. Sin embargo, el número en su credencial podrá incluir el nombre de un auspiciador de la UWW.

Artículo 19: El árbitro

- a) El árbitro es responsable de conducir propiamente el combate en el colchón, que deberá estar dirigido de acuerdo con las Reglas.
- b) Deberá ordenar el respeto entre los contendientes y utilizar toda su autoridad sobre ellos con el fin de que inmediatamente obedezcan sus órdenes e instrucciones. Asimismo, deberá conducir el combate sin tolerar ninguna intervención externa irregular y fuera de tiempo.
- c) Deberá trabajar en completa colaboración con el juez y deberá llevar a cabo sus deberes respectivos a la supervisión del combate, al mismo tiempo que mantiene a raya cualquier interferencia fuera de tiempo o impulsiva.
- d) Su silbato deberá empezar, interrumpir y finalizar el combate. El árbitro deberá ordenar el regreso de los luchadores al colchón luego de que lo hayan abandonado o la continuación del combate en



la posición de pie o de tierra (en el colchón), con la aprobación del juez, o en todo caso, con la aprobación del presidente de colchón.

- e) Es requisito del árbitro utilizar una muñequera roja en su muñeca izquierda y una azul en su muñeca derecha. Deberá indicar con sus dedos los puntos correspondientes al valor de una acción luego de su ejecución (si es válida, si ha sido ejecutada dentro de los límites del colchón, si un luchador ha sido puesto en posición de peligro, etc.) levantando el brazo correspondiente al luchador que ha anotado.
- f) El árbitro nunca deberá dudar en:
 - interrumpir el combate exactamente en el momento justo, ni demasiado pronto ni demasiado tarde;
 - indicar si una acción ejecutada en el límite del colchón ha sido válida;
 - señalar y anunciar “TOUCHE” (‘pegada’) luego de buscar el acuerdo del juez, o, si no es posible, del presidente de colchón. Con el objetivo de determinar si un luchador ha sido efectivamente controlado con sus dos omóplatos simultáneamente apoyados en el colchón, el árbitro deberá decir la palabra “TOUCHE” (‘pegada’), levantar su mano para asegurarse la confirmación del presidente de colchón; luego, golpear el colchón con su mano y hacer sonar el silbato.
- g) El árbitro debe:
 - rápida y claramente ordenar la posición en la cual debe continuarse la lucha, cuando envía a los luchadores de nuevo al centro del colchón;
 - no permanecer demasiado cerca de los luchadores, de manera que obstruya la visión del juez o del presidente de colchón, especialmente en una situación de pegada inminente;
 - asegurarse de que los luchadores no descansen durante el combate con la excusa de secarse el cuerpo, sonarse la nariz, simular una lesión, etc. En caso de que esto suceda, deberá detener el combate y pedir una amonestación (0) para el luchador en falta y 1 punto para su oponente;
 - ser capaz de cambiar su posición de un momento a otro, sobre el colchón o alrededor de él y, en particular, inmediatamente ponerse boca abajo para obtener una mejor visión en el caso de una pegada inminente;
 - ser capaz de estimular a un luchador pasivo sin interrumpir el combate, ubicándose de tal forma que impida que un luchador abandone el colchón;
 - estar preparado para hacer sonar el silbato si los luchadores se mueven muy cerca del límite del colchón;
 - no interrumpir el combate en una situación de posición de peligro, excepto si es producto de un agarre ilegal;
 - prevenir estrictamente que los luchadores se tuerzan o entrecrucen los dedos.
- h) También son requisitos del árbitro:
 - prestar especial atención a las piernas de los luchadores en el estilo greco-romano;
 - cuidar que los luchadores permanezcan en el colchón hasta que el resultado sea anunciado;
 - en todos los casos en los cuales sea necesario un acuerdo, primero pedir la opinión del juez, enfrentado al presidente de colchón;
 - proclamar al ganador, luego del acuerdo con el presidente de colchón al final del combate.
- i) El árbitro pedirá las penalizaciones por violación de las Reglas o por brutalidad.
- j) El árbitro, si el presidente de colchón interviene, debe interrumpir el combate y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando haya 8 puntos de diferencia en el puntaje entre los



luchadores en estilo Greco-Romano o 10 puntos de diferencia en estilo Libre Masculino o Femenino. En estas circunstancias, deberá esperar a que la acción –ya sea un ataque o un contraataque– se haya completado.

Artículo 20: El juez

- a) El juez es responsable por todos los deberes y obligaciones estipuladas en las Reglas generales de lucha.
- b) Deberá seguir de cerca el desarrollo del combate sin permitirse distracciones de cualquier tipo, deberá otorgar puntos para cada acción, y anotarlas en su planilla, en concordancia con el árbitro o el presidente de colchón. Deberá dar su opinión en todas las situaciones.
- c) Siguiendo cada acción, y basándose en las señales del árbitro (que comparará con sus propias apreciaciones) o, en caso de fallar lo anterior, basándose en las indicaciones del presidente de colchón, registrará el puntaje otorgado a cada acción en cuestión, e ingresará los resultados en un tablero ubicado al costado suyo. Este tablero será visible tanto para los espectadores como para los luchadores.
- d) El juez verificará y señalará la pegada (TOUCHE) al árbitro.
- e) Si, durante un combate, el juez cae en la cuenta de algo por lo cual considera que debería llamar la atención del árbitro, dado que este último no lo ha notado (por ej., una pegada, un agarre ilegal, una postura pasiva, etc.), el juez está obligado a hacerlo, levantando la paleta del mismo color que la malla del luchador en cuestión, inclusive si el árbitro no ha pedido su opinión. En todas las ocasiones en las que el juez observe situaciones que considere anormales o irregulares en el transcurso del combate o en la conducta de los luchadores, deberá llamar la atención del árbitro para hacérselas notar.
- f) El juez debe, ante todo, firmar la planilla entregada a él en cuanto la reciba y, al final del combate, debe registrar claramente en la planilla el resultado de este, tachando notoriamente el nombre del perdedor y escribiendo el nombre y el país del ganador.
- g) Las decisiones del árbitro y del juez son válidas y pueden ser ejecutadas, si están de acuerdo, sin la intervención del presidente de colchón (excepto cuando se proclama una victoria por superioridad técnica –en cuyo caso se requiere la opinión del presidente de colchón–, y cuando hay una consulta o *protesta*).
- h) La planilla del juez debe indicar precisamente la hora en la cual el combate ha terminado, ya sea una victoria por pegada, por superioridad técnica, etc.
- i) Para facilitarle al juez la supervisión del combate, particularmente en una posición comprometida, este está autorizado a cambiar de posición, pero solamente a lo largo del borde del colchón correspondiente al lugar donde está sentado.
- j) El juez debe también indicar con subrayado los puntos anotados en la última acción, que pueden determinar el ganador de un combate.
- k) Amonestaciones por huir del colchón, agarres ilegales o brutalidad serán anotadas con “0” en la columna del luchador en falta.
- l) La pasividad que viene acompañada del Período de Actividad será anotada con “P” en la columna del luchador en falta. La advertencia verbal, con “V”.



- m) Los puntos anotados durante la acción que lleva a una victoria por pegada serán encerrados en un círculo.

Artículo 21: El presidente de colchón

- a) El presidente de colchón, cuyas funciones son muy importantes, deberá asumir todos los deberes y obligaciones estipulados en las Reglas.
- b) Deberá coordinar el trabajo del árbitro y del juez.
- c) Está obligado a seguir el curso del combate con mucho cuidado, sin permitirse distracciones de ningún tipo, y a evaluar la conducta y la acción de sus compañeros del cuerpo arbitral, de acuerdo con las Reglas.
- d) En el caso de cualquier desacuerdo entre el árbitro y el juez, su tarea es definir el asunto con el fin de determinar el resultado, el valor de los puntos y la puesta.
- e) Bajo ninguna circunstancia el presidente de colchón deberá ser el primero en dar su opinión. Su obligación es esperar las opiniones del árbitro y del juez. No tiene el poder de influir en sus decisiones.
- f) Es absolutamente necesario requerir la aprobación del presidente de colchón en los casos de pasividad y amonestación, y justo antes de declarar la pegada.
- g) El presidente de colchón podrá decidir la interrupción de un combate en el caso de un error grave cometido por el árbitro.
- h) También podrá interrumpir el combate si el árbitro o el juez cometen un error grave en la puntuación. En dichas circunstancias, deberá convocar a una consulta entre los tres. Si el presidente de colchón no obtiene la mayoría durante la consulta, debe optar por mantener la opinión del árbitro o del juez. Esta consulta no invalida el derecho del luchador de solicitar la protesta (*challenge*).
- i) Durante un combate, cuando un entrenador considera que se ha cometido un error arbitral evidente contra su luchador y solicita la protesta, el presidente de colchón debe esperar a que la lucha esté en una posición neutral para detener el combate. El delegado arbitral (o su sustituto) y el presidente de colchón deben revisar la evidencia en video. Si el delegado arbitral (o su sustituto) está de acuerdo con que el cuerpo arbitral estaba en lo correcto, el presidente de colchón debe asegurarse de que ninguna otra protesta le será permitida al luchador en cuestión durante lo que reste del combate.

Luego de la revisión del video, el delegado arbitral (o su sustituto) determina su decisión por su cuenta. Esta decisión es definitiva y no puede estar sometida a una nueva protesta.

Artículo 22: Penalizaciones contra el cuerpo arbitral

El Bureau de la UWW, que constituye el jurado supremo, tendrá el derecho a tomar colectivamente las siguientes medidas disciplinarias contra el/los miembros/ del cuerpo arbitral que haya/n cometido una falta técnica, luego de haber recibido el reporte correspondiente por parte de los delegados de la competencia:

- darle al/los oficial/es involucrados una advertencia;



- suspender al/los oficial/es de la competición durante una o más sesiones;
- retirar al/los oficial/es de la competición.

Otras sanciones decididas por la Comisión de Disciplina de la UWW podrán ser aplicadas, dependiendo de la seriedad de la falta cometida.

CAPÍTULO 5. EL COMBATE

Artículo 23: Duración del combate

Para U15, Cadetes y Veteranos: la duración del combate será de dos períodos de 2 minutos, con un descanso de 30 segundos.

Para Juveniles, U23 y Mayores: la duración del combate será de dos períodos de 3 minutos, con un descanso de 30 segundos.

Para todas las competencias, el tiempo del combate mostrado en los tableros, comenzará en los 6 minutos y correrá regresivamente hasta 0 (desde los 4 hasta 0 en U15, Cadetes y Veteranos).

El ganador será declarado luego de sumar los puntos correspondientes a ambos períodos al concluir el tiempo reglamentario.

La superioridad técnica se alcanza cuando existe una diferencia de 8 puntos en estilo Greco - Romano, o de 10 puntos en estilos Libre Masculino y Libre Femenino. Esta situación otorga la victoria automáticamente y lleva al final del combate.

La pegada detiene automáticamente el combate, sin importar el período.

Estilos Libre Masculino y Libre Femenino: La duración del combate es de tres minutos. Si, luego de transcurridos dos minutos del primer período, ningún luchador ha logrado anotar algún punto, entonces el árbitro debe obligatoriamente designar a uno de ellos como luchador pasivo.

Artículo 24: La llamada al Colchón

Los contendientes son llamados a presentarse al colchón en voz alta, clara y fuerte. Un contendiente no puede ser llamado a competir en un nuevo combate, hasta que no haya transcurrido un período de descanso de veinte (20) minutos a partir de la finalización de su combate previo.

Un retraso está garantizado para cualquier luchador que no responda al primer llamado, cumpliendo el siguiente protocolo: el competidor será llamado tres (3) veces, con intervalos de 30 segundos. Los llamados serán realizados tanto en francés como en inglés. Si el luchador no se presenta luego de la tercera llamada, será eliminado. Su oponente ganará el combate por forfait.



Artículo 25: Presentación de los luchadores

La siguiente ceremonia tomará lugar para cada categoría de peso en las finales por el primer y segundo puesto:

Los finalistas serán presentados con su nombre completo y nacionalidad, y sus logros serán anunciados a medida que se acerquen al colchón.

Artículo 26: Comienzo del Combate

Antes de que comience el combate, cada oponente responde cuando su nombre es mencionado y se ubica en la esquina del colchón correspondiente al color de su malla.

El árbitro, de pie en el círculo central en medio del colchón, llama a los luchadores a pararse a su lado. Luego estrecha la mano con ellos, examina su vestimenta, controla que no estén cubiertos con cualquier sustancia grasosa o resbaladiza, verifica que no estén transpirados y revisa que sus manos estén desnudas.

Los luchadores se saludan entre sí, estrechan sus manos y, cuando el árbitro hace sonar su silbato, comienzan el combate.

Artículo 27: Interrupciones del Combate

- a) Si uno de los contendientes se ve forzado a interrumpir el período debido a una lesión o a cualquier otro incidente razonable que suceda más allá de su control, el árbitro podrá detener el combate. Durante dicha interrupción, el/los luchador/es deberán permanecer en su esquina. Podrán cubrir sus hombros con una toalla o su uniforme deportivo y recibir consejos de su entrenador.
- b) Si un combate no puede ser reanudado, por cuestiones médicas, la decisión será tomada por el doctor de la competencia a cargo, quien informará tanto al entrenador como al luchador involucrado y también al presidente de colchón. Este último, entonces, ordenará que finalice el combate. No se podrá revertir la decisión tomada por el doctor de la competencia.
- c) Bajo ninguna circunstancia un competidor podrá tomar la iniciativa de interrumpir la acción por su cuenta, decidiendo luchar en posición de pie o tierra, o trayendo a su oponente de nuevo desde los límites del colchón hacia el centro.
- d) Si una acción debe ser detenida debido a que un luchador deliberadamente lesiona a su oponente, el luchador en falta será descalificado.
- e) Si un luchador interrumpe el combate sin presentar sangre o una lesión visible certificada por el doctor de la competencia, se otorgará 1 punto a su oponente. El combate se reanudará inmediatamente.
- f) Si uno de los atletas presenta una lesión con sangre, el árbitro deberá interrumpir el combate para detener el sangrado. Se pondrá en marcha un cronómetro en cuanto el doctor suba al colchón. En caso de que el tiempo acumulado por interrupciones para tratar un sangrado exceda los 4 minutos a lo largo de todo el combate, el presidente de colchón deberá ordenar la finalización de este. En esas circunstancias, el luchador involucrado perderá el combate y su oponente ganará por lesión. Si el combate se desarrolla hasta el final, el cronómetro se reiniciará en la siguiente ronda.



- g) Luego del tratamiento médico, el combate se reanudará en el centro en la misma posición (de pie o en tierra) en la que estaban los luchadores antes de la interrupción.
- h) Si un combate es interrumpido debido a un incidente más allá del control de los atletas, el árbitro deberá detener el combate y el tiempo restante será completado en cuanto termine la interrupción. Si una sesión no puede finalizar cumpliendo el cronograma previsto, podrá ser pospuesta para el día siguiente. Si se trata del último día de competencia y por razones extraordinarias, el final de la competencia podrá ser pospuesto para una fecha posterior y tener lugar en otro sitio.

Artículo 28: Fin del combate

El combate finaliza ya sea con una pegada, con una descalificación por lesión de uno de los oponentes o al terminar el tiempo reglamentario. Un combate termina por superioridad técnica (8 puntos de diferencia en estilo Greco-Romano y 10 puntos de diferencia en estilo Libre Masculino y Libre Femenino). Cuando un luchador anota 8 puntos más que su oponente en estilo Greco-Romano y 10 puntos más en estilo Libre Masculino y Libre Femenino, gana el combate por superioridad. En cualquier caso, el árbitro deberá esperar hasta el final de la acción: ataque, contraataque o derribo, donde el luchador está en una posición que pueda llevar a una pegada.

Si el árbitro no escucha el timbre de finalización, el presidente de colchón deberá intervenir y detener el combate arrojando el testigo blanco al colchón con el fin de atraer la atención del árbitro. Una vez que ha sonado el timbre de finalización, ninguna acción es válida. Tampoco es válida una acción realizada entre el sonido del timbre de finalización y el silbatazo del árbitro.

Cuando el combate haya terminado, el árbitro permanecerá en el centro del colchón enfrente a la mesa del presidente de colchón. Los luchadores deberán estrechar sus manos, permanecer al costado del árbitro y esperar el resultado. Tienen prohibido bajarse los tirantes de las mallas antes de dejar la zona de competencia. Inmediatamente luego de que la decisión sea anunciada, los luchadores deberán estrechar la mano del árbitro. Cada luchador deberá, después, con el entrenador de su oponente.

Si el protocolo mencionado más arriba no se cumple, el luchador en falta será penalizado en concordancia con las Regulaciones Disciplinarias.

Artículo 29: Interrupción y reinicio del combate

Cuando la lucha ha sido interrumpida en la posición de pie o de tierra, recomenzará en posición de pie. El combate interrumpido será reiniciado en el centro del colchón en la posición de pie en los siguientes casos:

- Si todo un pie se apoya en la zona de protección y ninguna acción es ejecutada.
- Si los luchadores, en un agarre, entran en la zona de pasividad con tres o cuatro pies sin finalizar ninguna acción o permanecen en ese lugar.
- Si la cabeza del luchador defensivo en posición de tierra toca por completo la zona de protección.
- En una acción ilegal en posición de tierra (por ejemplo, huida del agarre, huida del colchón, faltas cometidas por el luchador atacante o lesiones), el combate deberá reiniciarse en posición de tierra.
- En una acción ilegal en posición de pie (por ejemplo, huida del agarre, huida del colchón, faltas o lesiones), el combate deberá reiniciarse en posición de pie.



- Para preservar las intenciones del luchador atacante, si este levanta a su oponente desde el suelo durante una acción de lucha en tierra y el luchador atacado evita el ataque gracias a una acción ilegal, el árbitro penalizará al luchador en falta mediante amonestación y 1 punto en estilo Libre (Masculino y Femenino) y con amonestación y 2 puntos en estilo Greco-Romano, sin importar si el luchador atacante ha logrado exitosamente finalizar su acción. En estas circunstancias, la lucha se reiniciará en posición de tierra. Si la acción del atacante es exitosa, también le serán otorgados los puntos correspondientes.
- Si una protesta es requerida por un entrenador, el presidente de colchón interrumpe el combate cuando la lucha está en posición neutral. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión de su entrenador, deberá directamente rechazar la protesta y el combate continuará.

Artículo 30: Tipos de victoria

Un combate puede ganarse por:

- pegada,
- lesión,
- tres amonestaciones aplicadas al oponente o dos faltas defensivas de pierna en estilo Greco-Romano,
- perdida - Forfeit,
- descalificación,
- sumatoria de puntos (alcanza con tener 1 punto más que el oponente en la sumatoria de los dos períodos).

Nota: Revisar el Art. 42 para el detalle de cada tipo de victoria.

En caso de empate por puntos, el ganador se definirá aplicando en orden estos criterios:

1. Mayor cantidad de acciones de mayor puntuación.
2. Menor cantidad de amonestaciones recibidas.
3. Última acción con puntaje.

Ejemplos:

Rojo	Azul	Comentario	Resultado
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Último punto técnico anotado por el luchador azul.	Azul ganador
1 2	1 1 <u>1</u>	Último punto técnico anotado por el luchador azul, pero el rojo anotó una acción de 2 puntos.	Rojo ganador
0 0 1 1 <u>1</u>	1 1 1 0	Último punto técnico anotado por el luchador rojo, pero recibió dos amonestaciones y azul solamente una.	Azul ganador
1 1 1	1 <u>2</u> 0	El luchador azul anotó dos puntos y por lo tanto posee mayor cantidad de acción con puntaje más alto.	Azul ganador



1 1 0 <u>1</u>	1 2 0	El luchador rojo anotó la última acción con puntaje, y ambos luchadores tienen la misma cantidad de amonestaciones. Sin embargo, el azul obtuvo 2 puntos por una acción previa	Azul ganador
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	Cada uno de los luchadores fue amonestado dos veces. El azul anotó la última acción.	Azul ganador

Un luchador que haya recibido tres amonestaciones durante el combate lo perderá. La tercera amonestación deberá aplicarse de manera unánime por todo el cuerpo arbitral. Los pedidos de protesta deben ser aceptados para cualquier tipo de amonestación.

Artículo 31: El entrenador

El entrenador podrá permanecer al pie de la plataforma o, como mínimo a una distancia de dos metros de la esquina del colchón durante el combate. Si el doctor de la UWW (o el doctor de la competencia) se lo permite, estará autorizado a asistir a su luchador en el tratamiento de una lesión. Excepto en esta situación o durante el intervalo, está estrictamente prohibido que el entrenador pise el colchón. Si esto sucede, será sancionado por el árbitro.

El entrenador tiene terminantemente prohibido influir en los fallos arbitrales o insultar al cuerpo arbitral. Podrá solamente dirigir la palabra a su luchador. El entrenador tiene el derecho de ofrecerle agua a su luchador solo durante el intervalo. Ninguna otra sustancia podrá suministrarse durante la pausa o el combate.

Es obligación del entrenador secar a su luchador durante el intervalo. Al final de este, su luchador no deberá presentar signos de transpiración.

Si estas restricciones no se cumplen, el árbitro está obligado a consultarle al presidente de colchón si es necesario amonestar al entrenador con tarjeta amarilla.

Si esta situación persiste, el presidente de colchón amonestará al entrenador con tarjeta roja, lo cual implica su expulsión. El presidente de colchón podrá también presentar la tarjeta amarilla o roja por propia iniciativa.

En cuanto una tarjeta roja es aplicada, el presidente de colchón deberá reportar la situación al director de la competencia y también en la planilla correspondiente al combate en cuestión. El entrenador involucrado será eliminado de la competencia y no podrá proseguir con sus tareas. Sin embargo, el equipo de lucha involucrado tendrá el derecho de nombrar a un entrenador suplente.

La Federación Nacional del entrenador expulsado será penalizada siguiendo las disposiciones de las Regulaciones Disciplinarias y Financieras.

Más aún, si un entrenador recibe dos tarjetas amarillas durante la misma competencia (no necesariamente durante el mismo combate), también será eliminado de esta y no podrá continuar con sus tareas. En el caso de una tarjeta roja directa, se le retirará su acreditación.



Solo se permite un máximo de dos acompañantes para ingresar con el luchador a la zona de competencia. Si una Federación Nacional tiene un doctor en su equipo, este podrá utilizar el segundo lugar, si desea intervenir en caso de una lesión.

Está prohibido específicamente que un entrenador se desempeñe como árbitro en una misma competición. En la misma línea, un entrenador no podrá obtener la categoría arbitral I S.

Artículo 32: La protesta

La protesta es un recurso por el cual un entrenador tiene permitido, en representación de su luchador, detener la acción y requerir que el delegado arbitral (o su sustituto) y el presidente de colchón revisen la repetición en video en caso de no estar de acuerdo con el fallo arbitral. El desacuerdo debe ser razonable, y el derecho a la protesta no debe utilizarse para realizar simples quejas o reclamos; de lo contrario, el entrenador involucrado será sancionado con una tarjeta amarilla.

Esta posibilidad solamente existe en competiciones en las que la repetición por video esté formalmente establecida por la UWW y el Comité Organizador. El entrenador deberá realizar la protesta presionando un botón que le haya sido provisto, inmediatamente después de que el cuerpo arbitral haya otorgado o no puntos a la acción en cuestión. Si un luchador está en desacuerdo con la decisión de su entrenador, deberá rechazar la protesta directamente y el combate continuará.

Si durante la competición el sistema de botones para la protesta no es provisto a los entrenadores, la organización deberá proveer una esponja u otro tipo de testigo que será utilizado para solicitar la protesta. Los organizadores también están obligados a utilizar el sistema de administración de competencia de la UWW y a proyectar el video de la revisión en pantalla gigante (una por colchón, como mínimo), que deberá ser visible para toda la audiencia. Esta pantalla podrá ser una pantalla de plasma o un fondo blanco en combinación con un proyector.

En caso de un problema técnico de envergadura que no permita la revisión de la acción protestada, la decisión inicial del cuerpo arbitral será reafirmada, pero el entrenador que haya protestado podrá utilizar el botón nuevamente o bien conservará el testigo.

Puntos específicos

Cada luchador tiene la posibilidad de realizar una (1) protesta por combate. Si luego de la revisión el delegado arbitral (o su sustituto) modifica la decisión en favor del luchador que ha realizado la protesta, entonces el entrenador tendrá la oportunidad de protestar otra acción durante el mismo combate.

Si el delegado arbitral (o su sustituto) confirman la decisión del cuerpo arbitral, el luchador perderá su protesta y su oponente recibirá 1 punto técnico.

El presidente de colchón deberá pedir que se detenga el combate para revisar la protesta en cuanto los luchadores se encuentren en una posición de lucha neutral.

En caso de una disputa entre el cuerpo arbitral y el entrenador, el cuerpo arbitral tendrá la posibilidad de rehusar la protesta, luego de conseguir la aprobación del delegado arbitral (o su sustituto). Ni presidente de colchón ni el árbitro pueden rechazar una protesta por su cuenta.

Ninguna protesta podrá realizarse por penalizaciones que resulten de lucha pasiva o en el caso de una pegada, entendiéndose que la pegada debe ser confirmada por el presidente de colchón siguiendo la decisión ya sea del árbitro o del juez. Por otro lado, deberá ser aceptado el pedido de protesta por



ataques o contraataques ilegales o acciones comenzadas justo antes de los últimos segundos del final del tiempo reglamentario, que hayan sucedido antes de la pegada.

Cuando quedan menos de 30 segundos en el reloj del tiempo reglamentario del combate, y el cuerpo arbitral decide unánimemente que uno de los luchadores es pasivo, será posible aplicar una amonestación al luchador en falta por huida del agarre y un punto a su oponente (estilo libre solamente). En caso de que esta decisión determine el ganador del combate, el eventual perdedor podrá solicitar la protesta.

No es posible realizar una protesta luego de la finalización del tiempo reglamentario de un período, excepto cuando los puntos en el tablero sean anotados posteriormente al silbato del árbitro o en el caso en que una acción suceda justo antes de que el tiempo acabe. El entrenador tendrá tiempo para realizar su protesta durante los 5 segundos posteriores a que los puntos de la acción cuestionada fueron publicados en el tablero.

El entrenador que solicita una protesta debe hacerlo desde su puesto, sentado en su esquina correspondiente, sin subirse a la plataforma o al colchón mismo y sin aproximarse a las mesas del juez o del presidente de colchón. Más aún, el entrenador no tiene permitido manifestar su protesta arrojando elementos al colchón, como ser toallas, botellas de agua, etc.

Luego de haber revisado la acción y consultado con el presidente de colchón, el delegado arbitral (o su sustituto), tomará su decisión definitiva. Deberá intervenir y dar su opinión en todas las ocasiones. Su decisión será determinante e inapelable.

No será posible solicitar una “contra - protesta” una vez que se haya tomado la decisión final.

Artículo 33: Clasificación por equipos durante competencias individuales

La clasificación por equipos está determinada por los primeros diez luchadores que clasifiquen en la competencia.

Puesto en la categoría de peso	Puntos	Puesto en la categoría de peso	Puntos
1 ^{ero}	25	7 ^{mo}	8
2 ^{do}	20	8 ^{vo}	6
3 ^{ero} - 3 ^{ero}	15	9 ^{no}	4
5 ^{to} - 5 ^{to}	10	10 ^{mo}	2

La aplicación de la tabla anterior permanecerá invariable, sin importar la cantidad de luchadores en cada categoría.*

**En el caso en que un atleta sea descalificado y el ranking final tenga solamente un luchador en el 5to. lugar, el luchador clasificado en el 6to. lugar recibirá 9 puntos.*

En el caso de una categoría de peso que utilice el Sistema Nórdico, también se utilizará la tabla anterior. El atleta clasificado en el 4to. lugar recibirá 12 puntos y si un atleta queda en 6to. lugar, recibirá 9 puntos.

Si más de un equipo obtiene el mismo resultado en la sumatoria de puntos, estos equipos serán clasificados según el siguiente criterio:

1. Mayor cantidad de primeros puestos.



2. Mayor cantidad de segundos puestos.
3. Mayor cantidad de terceros puestos.
4. Etc.

Durante una competencia en la cual un país pueda anotar más de un atleta en la misma categoría de peso, los puntos por equipo serán otorgados solamente al atleta mejor clasificado en esa categoría. Los puntos de clasificación correspondientes a cada puesto permanecerán fijos. Por ejemplo:

1 ^{er} puesto	TUR	25 puntos
2 ^{do} puesto	TUR	20 puntos
3 ^{er} puesto	UKR	15 puntos
3 ^{er} puesto	GER	15 puntos
...		

Artículo 34: Sistema de clasificación durante competencias por equipos

El equipo ganador recibirá 1 punto por equipo y el perdedor, ninguno.

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

Si más equipos tienen la misma cantidad de puntos por equipo, el ganador se definirá aplicando en orden estos criterios:

- La mayor cantidad de puntos de clasificación.
- La mayor cantidad de victorias por pegada.
- La mayor cantidad de victorias por superioridad.
- La mayor cantidad de puntos técnicos obtenidos.
- La menor cantidad de puntos técnicos recibidos.
- El menor número obtenido en el sorteo.

En el caso de un combate empatado (misma cantidad de victorias, por ejemplo 5-5) entre dos equipos en una competencia, el ganador se definirá aplicando en orden estos criterios:

- El total de los puntos de clasificación.
- La mayor cantidad de victorias por pegada.
- La mayor cantidad de victorias por superioridad técnica.
- La mayor cantidad de puntos obtenidos durante el combate.
- La menor cantidad de puntos técnicos recibidos durante el combate.
- El resultado del último combate realizado.

CAPÍTULO 6. PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS

Artículo 35: Evaluación de la importancia de una acción o técnica

Con el fin de promover la toma de riesgos durante los combates, cuando un luchador intenta sin éxito ejecutar una técnica y termine en el suelo debajo de su oponente en una posición de “parterre” sin que este haya realizado un contraataque, el luchador de arriba no recibirá un punto técnico. El árbitro



interrumpe el combate y la lucha reinicia en posición de pie. Sin embargo, si en la ejecución de una técnica, el luchador atacado ejecuta un contraataque y logra hacer caer al suelo a su adversario, se le otorgarán los puntos que corresponden a su acción.

Si el luchador atacante ejecuta una técnica en su propio puente, queda en tal posición por unos segundos y luego completa su acción colocando a su adversario también en la posición de peligro, el luchador atacante no será penalizado. Solamente al luchador atacante se le otorgarán los puntos correspondientes, al haber terminado una acción de riesgo. Sin embargo, si el luchador atacante es bloqueado y controlado en posición de puente por un contraataque de su adversario, 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 se ejecutara en posición parterre. El valor de una técnica **siempre está determinado por la posición del luchador que es atacado**. Si el luchador atacado tiene al menos una rodilla en el colchón, su posición será tomará como posición “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 (luchador defensor) será premiado con puntos, si, por su propia acción:

- a) Ha llevado al luchador atacante al suelo.
- b) Realiza la acción de manera continua.
- 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 antes de otorgar puntos conseguidos por cada luchador.
- e) En el caso de que por sus acciones los luchadores se cambien alternativamente de una posición a otra, la atribución los puntos para todas las acciones, se hará según su valor.
- f) El toque instantáneo, “cuando ambos hombros de un luchador tocan simultánea e instantáneamente el colchón”, no es considerado como toque (totalmente controlado, por el contrario) (Artículo 43). Si el luchador llega a la situación de toque instantáneo desde la posición de pie como consecuencia de un movimiento de su adversario, el atacante recibe cuatro puntos siempre y cuando este demuestre control.
- g) Rodar de un hombro al otro sobre los codos en la posición de puente, y viceversa, será considerado como una sola acción.
- h) Una técnica no debe considerarse 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, levantará la paleta del mismo color y valor en cuestión. En caso de desacuerdo entre el juez y el árbitro, el presidente de colchón debe obligatoriamente pronunciarse a favor de uno u otro de los luchadores; Él no tiene permitido dar una opinión diferente, a menos que él llame a consulta y obtenga la mayoría.
- j) En caso de que un toque ocurra al final del tiempo reglamentario, solo el sonido del gong (y no el silbato del árbitro) es válido.
- k) Al final del período, 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: Posición de peligro

Se considera a un luchador en la “posición de peligro” cuando la línea de su espalda (o la línea de sus hombros) en posición vertical o en paralela con el colchón, forma un ángulo de menos de 90 grados y cuando el luchador resiste con la parte superior de su cuerpo para evitar “el toque”. (Ver definición de “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 sobre uno o ambos codos 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 grados con el otro hombro (ángulo agudo).
- El luchador rueda sobre sus hombros.

La “posición de peligro” ya no existe cuando el luchador excede la línea vertical de 90 grados con el pecho y el estómago frente al colchón.

La espalda del luchador forma un ángulo de 90 grados 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 presidente de colchón y el juez anotan los puntos obtenidos por las acciones y técnicas realizadas por los luchadores en una hoja de puntuación, a medida que vayan sucediendo las técnicas durante el combate.

Los puntos de la acción que lleven al toque serán anotados en la hoja de puntuación y rodeados por un círculo.

Las amonestaciones por huida del colchón, huir de un agarre, rehusarse a iniciar el combate, técnica ilegal y brutalidad estarán señalados con un (0). Después de cada amonestación (0) el adversario recibirá automáticamente un punto.

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

Artículo 38: Proyecciones de Gran Amplitud

Cualquier acción o técnica de un luchador en la posición de pie que haga que su adversario pierda totalmente el contacto con el suelo, lo controla, le haga describir una curva amplia en el aire y lo lleva al suelo en una posición de peligro directa e inmediatamente, será considerado como lanzamiento “Gran Amplitud”.

En la posición “parterre”, se considera igualmente una 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 una posición de peligro (5 puntos),



Artículo 39: Valor atribuido a las acciones y técnicas

1 punto

- Al luchador atacante cuyo adversario introduzca completamente un pie dentro de la zona de protección (en posición de pie) sin ejecutar una técnica.

Aclaración del concepto pararse fuera durante la lucha para ambos estilos:

- Cuando el luchador ofensivo es el primero en pararse en 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, se le otorgarán los puntos necesarios: 1, 2, 4 o 5 puntos.
 - Si el luchador no puede completar la técnica con éxito, después de detener la acción, el árbitro le otorgará 1 punto a su oponente.
 - Si el luchador levanta y controla a su oponente y 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 empuja a su oponente hacia el área de protección sin alguna acción significativa, ya no se le otorgará 1 punto (solo advertencia verbal).

- Todas las interrupciones de combate por lesión sin hemorragia o ninguna lesión visible son penalizadas con 1 punto, al adversario.
- Al luchador cuyo adversario solicitó una reclamación o Protesta si la decisión inicial es confirmada.
- Al adversario de un luchador señalado como pasivo si éste falla en marcar puntos durante un período de actividad de 30 segundos en la lucha libre.
- Reversión (contraataque realizado por un luchador dominado en posición de parterre con el que logra pasar detrás de su adversario)
- Al luchador ofensivo cuyo adversario huye del agarre, del colchón, se rehúsa a realizar la posición inicial, comete acciones ilegales o actos de brutalidad (en Lucha Libre).
- Al luchador ofensivo cuyo adversario comete una acción ilegal durante la ejecución de una técnica comprometida (en estilo libre).
- Al luchador de arriba cuyo contrario rechaza la posición correcta de “parterre”, después de la primera advertencia verbal (en Estilo Libre).
- Para el luchador que finalmente logra completar el agarre, incluso su oponente está haciendo un bloqueo irregular.
- Al luchador cuyo oponente es llamado a la pasividad en la lucha grecorromana

2 puntos

- Al luchador que sobrepasa y mantiene a su adversario al pasar 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 y completa una técnica correcta que lleve a su adversario a una posición boca abajo lateral o una posición con tres puntos de contacto. El luchador defensivo debe perder el control durante el movimiento.
- Al luchador que realice una técnica que exponga la espalda de su adversario en un ángulo menor de 90 grados, incluyendo cuando su adversario está en uno o dos brazos extendidos.
- Al luchador atacante cuyo adversario rueda sobre sus hombros.
- Al luchador que bloquea a su adversario en la ejecución de una técnica desde la posición de pie, en una posición de peligro.



- Al luchador atacante cuyo adversario huye del agarre, del colchón, se rehúsa a iniciar el combate, realiza una acción ilegal o de brutalidad (en lucha grecorromana).
- Al luchador atacante cuyo adversario huye del agarre y cae en una posición de peligro.
- Al luchador atacante cuyo adversario comete una acción ilegal que impida la ejecución de una técnica (en Greco-Romano).
- Al luchador de arriba cuyo adversario rechaza la posición correcta de “parterre”, después de la primera advertencia verbal (en grecorromano).
- Al luchador cuyo adversario huye del colchón en posición de peligro.
- Al luchador ofensivo cuyo adversario comete una falta en posición de peligro.

4 puntos

- Al luchador que realiza una técnica en posición de pie, y pone a su adversario en una posición de peligro de manera continua y fluida.
- Para cualquier técnica levantando al luchador del suelo y llevando a su adversario a una posición de peligro, mediante una proyección de pequeña amplitud, incluso si el luchador atacante se encuentra con una o las dos rodillas sobre el suelo.
- Al luchador que ejecuta una técnica de gran amplitud y que no pone a su adversario en una posición de peligro directa e inmediata.
- Para cualquier lanzamiento ejecutado desde pie o parterre donde el oponente es completamente levantado del suelo y cae de pecho o con uno/dos brazos estirados. El luchador defensivo deberá rotar (a cualquier dirección) sobre una pequeña amplitud.

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

5 puntos

- Todas aquellas proyecciones de gran amplitud ejecutadas en una posición de pie que ponen al luchador atacado en una posición de peligro directa e inmediata.
- La acción ejecutada por un luchador en la posición “parterre” mediante la cual levanta completamente a su oponente del suelo, y ejecuta una proyección de gran amplitud llevando a su adversario a una posición de peligro directa e inmediata.

Artículo 40: Decisión y voto

El árbitro indica su decisión levantando el brazo y marcando los puntos con los dedos de una manera 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 solicite una consulta o después de una reclamación.



Si se realiza una votación, el juez y el presidente de colchón deben indicar sus votos usando paletas o un marcador eléctrico. Hay 11 paletas en la lucha libre y grecorromana. Están pintadas de diferentes colores: azul, rojo y blanco.

Una blanca, cinco rojas, cuatro de los cuales están numerados 1, 2, 4, 5 para indicar los puntos y una de ellas es una paleta sin numerar destinada a avisos y para llamar la atención del luchador en cuestión; cinco paletas azules, cuatro de las cuales están numeradas como las paletas rojas, con una paleta no numerada.

Las paletas deben de estar colocadas al alcance de quienes las van a usar. El juez puede en ningún caso abstenerse de votar y debe emitir su voto de manera clara, y que no dé lugar a la 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 el árbitro, obliga en cualquier caso al presidente 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 al ganador. 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: Mesa de decisiones

Cuando se observa una acción de lucha, el juez y el árbitro atribuirán los puntos, las advertencias, como se indican a continuación, dando el resultado siguiente en cada uno de los ejemplos:

R: Luchador Rojo - A: Luchador Azul- 0: Cero Puntos

Árbitro	Juez	Presidente de Colchón	Resultado de la decisión	Observaciones
1R	1R		1R	En estos ejemplos, al estar el juez y el árbitro de acuerdo, el presidente de colchón no interviene, excepto en caso de una falla importante de los primeros.
2A	2A		2A	
4R	4R		4R	
5R	5R		5R	
1R	0	0	0	En estos ejemplos al estar el juez y el árbitro en desacuerdo, el presidente de colchón interviene 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 una infracción flagrante a las Reglas, el presidente de colchón llamará al árbitro y al juez a consulta.



CAPÍTULO 7. PUNTOS DE CLASIFICACION DESPUES DE UN 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)
 - o Si un atleta es lesionado antes o durante el combate y la lesión es certificada por el médico UWW
- 3 amonestaciones durante el combate (VCA 5:0)
- Falta a las piernas (GR) (VCA 5:0) - refiérase al Art. 52
- No presentarse (VFO 5:0) - refiérase al Art.15
 - o Si el atleta no se presenta al colchón
 - o Si un atleta no se presenta o no pasa el pesaje
- Descalificación (DSQ 5:0) - refiérase al Art. 15
 - o Si un atleta es descalificado antes o durante el combate en caso de comportamiento indebido

4 puntos para el ganador y 0 para el perdedor (VSU 4:0):

- Victoria por superioridad técnica (8 puntos de diferencia en el estilo grecorromano y 10 puntos en estilo libre durante el combate), y que el perdedor no haya marcado ningún punto técnico

4 puntos para el ganador y 1 punto para el perdedor (VSU1 4:1):

- Victoria por Superioridad Técnica durante el combate y que el perdedor haya marcado puntos técnicos.

3 puntos para el ganador y 0 para el perdedor (VPO 3:0):

- Cuando el luchador gana al final de los dos períodos por 1 a 7 puntos en estilo Grecorromana, y 1 a 9 puntos en estilo Libre y que el perdedor que no haya marcado ningún punto técnico.

3 puntos para el ganador y 1 punto para el perdedor (VPO1 3:1):

- Cuando el combate termina con una victoria por puntos al final del tiempo correspondiente y el perdedor haya marcado uno o varios puntos técnicos.

0 puntos para el luchador rojo 0 puntos para el luchador azul:

- En caso de que ambos luchadores hayan sido descalificados debido a infracción al reglamento (2DSQ 0:0).
- En caso de que ambos luchadores estén lesionados (2VIN 0:0).
- En caso de que ambos luchadores hayan sido descalificados debido a incomparecencia (2VFO 0:0).



Artículo 43: El Toque o Pegada

Se considera toque o pegada a la maniobra en la cual el luchador defensivo es sostenido por su oponente con sus dos hombros contra el colchón durante un tiempo suficiente para permitir que el árbitro observe el control total, dicho control es considerado “toque”. Para que un toque al borde del colchón sea válido, los hombros del competidor deben estar completamente dentro de la zona naranja 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 presidente de colchón. Si el árbitro no señalase o viese el toque y éste fuese válido, podrá ser declarado con el acuerdo del juez y del presidente 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 “Suplex” desde el cierre de cintura por detrás. En cualquier caso, el árbitro golpeará el colchón concediendo el “toque” únicamente después de haber obtenido la confirmación de presidente del colchón. A continuación, El árbitro hará sonar el silbato para dar por terminado el combate.

No será posible solicitar ninguna reclamación o protesta en caso de un toque o pegada, entendiendo 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 o la descalificación, el combate será interrumpido antes del final del tiempo reglamentario cuando:

- Haya una diferencia de 8 puntos en la lucha grecorromana y 10 puntos de diferencia en el estilo libre entre los luchadores

El combate no podrá ser interrumpido para declarar al ganador 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 o 10 puntos sea constatada. Después de consultar con los miembros del cuerpo arbitral a cargo del combate, el árbitro declarará al ganador



CAPÍTULO 8. LUCHA NEGATIVA

Artículo 45: Lucha en tierra Posición “Parterre” durante el combate

Si uno de los luchadores es llevado al suelo en el transcurso del combate, la lucha continuará en posición “parterre” 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.

Mientras el luchador de abajo defiende los ataques y los agarres del luchador de arriba en el estilo grecorromana, el luchador de abajo no puede colocar más de una de sus manos en la parte superior del cuerpo del adversario (torso o cualquier parte de los brazos del adversario). Además, el luchador de abajo no debe defenderse con el brazo cerrado o bloquear las acciones con los codos y las rodillas.

El luchador que está arriba de su adversario no tiene derecho a interrumpir el combate ni a solicitar que se reanude la lucha en una posición de pie.

Posición ordenada en el piso

La posición inicial de los luchadores en el piso en posición “parterre” antes de que el árbitro suene su silbato es la siguiente: el luchador que va en la posición de abajo debe acostarse boca abajo en el centro del colchón con los brazos estirados hacia adelante y las piernas extendidas hacia atrás. Los brazos y / o las piernas no se pueden cruzar. Las manos y los pies del luchador de abajo deben tocar el colchón. El luchador de abajo no puede bloquear al luchador de arriba. El luchador de arriba se coloca al lado de su adversario, colocando ambas manos sobre la espalda de su oponente **sin dudar** después de que se ordena la posición de piso “parterre”. Debe tener las dos rodillas sobre el colchón.

Después de que el árbitro suene el silbato, el luchador en la posición de abajo puede defenderse de acuerdo al reglamento. Está estrictamente prohibido saltar o huir del atacante, defenderse con los brazos cerrados o bloquear con los codos y las rodillas, así como usar activamente cualquier pierna mientras defiende. Sin embargo, el luchador en la posición de abajo puede levantarse después de que el árbitro haya hecho sonar el silbato.

Penalización para el luchador que rechaza el inicio correcto de la posición de piso “parterre” ordenada:

Luchador de Arriba

- Primera vez- advertencia verbal
- Segunda vez - pierde la posición y reinicia desde la posición de pie

Luchador de abajo

- Primera vez - advertencia verbal
- Segunda vez - amonestación para él y se le otorga 1 punto al contrario en lucha libre y 2 puntos en la lucha grecorromana y luego se reanuda el combate en posición de piso “parterre”



Artículo 46: La Zona de pasividad (Zona/Banda naranja)

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

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

Cualquier ataque o contraataque iniciado en la posición de pie sobre la superficie central del colchón (sin contar la zona de pasividad) es válido, sea cual sea el lugar donde termine (zona central de lucha, zona de pasividad o área 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 la 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 ser interrumpido y los luchadores deben regresar en posición de pie al centro del colchón dado que la técnica terminó fuera del colchón.

Una acción, que no obtiene puntos en el área central del colchón, tampoco se puede tener 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 salir fuera del área de combate sin ejecutar exitosamente una técnica, el luchador que salió fuera primero perderá 1 punto (lo que significa que su oponente recibirá 1 punto). Si ambos luchadores salen del área de combate juntos, el árbitro tendrá que determinar cuál de los luchadores salió primero del área de protección 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 realizó 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 la zona central de lucha, 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 el, 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 “parterre”, 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 “parterre” 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 posición de “parterre”, el luchador atacante puede continuar su acción si se mueve fuera de la zona de pasividad mientras ejecuta la retención, siempre que los hombros y la cabeza de su oponente estén dentro de la zona de pasividad. En este caso, incluso las cuatro piernas pueden estar en el área de protección.

Artículo 47: Penalizaciones contra la pasividad (Estilo Libre y Grecorromana)

Procedimiento para la penalización de la inactividad en la lucha libre

Una de las funciones del cuerpo arbitral entre otras, incluye la de evaluar y distinguir una acción real de los intentos fingidos para perder el 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 (V): “Atención”. La segunda vez, la acción se detendrá brevemente para designar al luchador que cometió la falta 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, aquel luchador que fue designado como pasivo recibirá 1 punto técnico sin necesidad de detener el combate.
- b. Si después del minuto 2:00 del primer período ningún luchador ha conseguido marcar puntos (0-0), 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 un punto y amonestación (por ejemplo, por huida del agarre). Esta situación puede ser reclamada al Delegado Arbitral.
- d. Si un luchador inicia una acción algunos segundos antes del minuto 2:00 con un marcador 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 ninguna interrupción. Si la acción no termina con puntos, árbitro detendrá el combate y aplicará el procedimiento adecuado.

Procedimiento para la aplicación de penalizaciones por inactividad en la lucha grecorromana



La lucha activa se define buscando el contacto con el oponente, enganchándose uno a otro e intentando establecer un ataque. Ambos luchadores siempre son alentados a realizar lucha activa.

Si solo un luchador está realizando lucha activa, será recompensado. En tal caso, su oponente que está bloqueando y evitando la lucha activa se determinará como pasivo y se llevará a cabo el procedimiento de pasividad apropiado.

Se aplicará el siguiente procedimiento:

- 1era pasividad en un combate (independientemente de qué luchador) se detiene el combate, el luchador activo recibe 1 punto y puede elegir entre la lucha de pie o en posición “parterre” (P).
- 2da pasividad en un combate (independientemente de qué luchador) se detiene el combate, el luchador activo recibe 1 punto y puede elegir entre la lucha de pie o de parterre (P).
- 3era y cualquier otra pasividad durante el combate (independientemente de qué luchador), se detiene el combate y el luchador activo podrá elegir entre continuar la lucha de pie o en tierra. El luchador activo no será premiado con 1 punto

Hay tres escenarios en los que el cuerpo arbitral necesita estimular un combate con una llamada de pasividad:

- a) El marcador es 0:0
- b) El marcador está empatado y un luchador es claramente más activo
- c) El luchador tiene la ventaja y su oponente actúa demasiado a la defensiva

Un luchador que ha anotado puntos ejecutando técnicas en la lucha libre no debe ser castigado con pasividad. Sin embargo, si este luchador antes mencionado está inactivo durante un cierto tiempo y su adversario anotó puntos o es claramente más activo, puede recibir una pasividad.

Criterios para considerar a un luchador como pasivo por:

- Evadir ataques sin contraataques.
- Agarrar las muñecas del oponente sin iniciar un ataque.
- Atacar sin contacto directo con el adversario.
- Recuperar la posición inicial justo después de comenzar un ataque.
- Ataques falsos (simulación)
- Evasión y mantenimiento en la zona de pasividad.
- Evitar la lucha en el centro del colchón
- acomodando a su oponente en la zona de pasividad.
- No se engancha a pesar de la buena posición
- Lucha defensiva



Aclaración

Cualquier pasividad debe ser confirmada por el presidente de colchón. Si al aplicar el procedimiento de pasividad el árbitro y el juez cometen un error grave, el presidente de colchón debe intervenir.

Si un luchador está bloqueando, manteniendo la cabeza baja sobre el pecho de su oponente, entrelazando los dedos o, en general, evitando la lucha abierta en posición de pie (negándose a regresar en una posición más recta de la parte superior del cuerpo), el árbitro determinará que **este luchador es negativo**.

La lucha negativa describe cada acción que es potencialmente peligrosa para el oponente o contraria al principio básico de proporcionar una forma ofensiva y espectacular de lucha (por ejemplo, entrelazar los dedos, evitar el contacto).

La lucha libre negativa debe ser indicada por el árbitro a la primera señal clara de la misma (por ejemplo, "Red No fingers" (rojo no agarrar o entrelazar los dedos") Y debe ser confirmada por el presidente de colchón.

Una vez confirmado, la Lucha negativa se declarará de inmediato y se otorgará al contrario una amonestación (0) y 1 punto en estilo libre y una amonestación (0) y 2 puntos la lucha grecorromana.

La lucha negativa como se define anteriormente y en los artículos 48-51 no debe ser penalizada con una llamada de pasividad o una pasividad total.

La pasividad y la lucha negativa deben distinguirse entre sí. No es posible penalizar la pasividad con una llamada de lucha negativa o viceversa. La pasividad y la lucha negativa son muy diferentes.

Nota: los procedimientos para la aplicación de la pasividad en el estilo libre y lucha grecorromana son claramente diferentes.

CAPÍTULO 9. PROHIBICIONES Y TECNICAS ILEGALES

Artículo 48: Prohibiciones generales

Los luchadores tienen prohibido:

- Jalar el cabello, las orejas, los genitales, pellizcar la piel, morder, retorcer los dedos de las manos y de los pies etc. y, en general, realizar cualquier acción, gesto o agarre con la intención de torturar al adversario o hacerlo sufrir para obligarlo a rendirse.
- Patear, dar cabezazos, estrangular, empujar, aplicar agarres que pongan en peligro la vida del oponente o le cause fracturas o luxación de las extremidades, pararse sobre los pies del adversario o tocarle la cara al mismo entre las cejas y la boca.
- Meter el codo o la rodilla en el abdomen o estómago del adversario, realizar cualquier torsión con la intención de causar sufrimiento o sujetar al adversario por la trusa.
- Agarrar o aferrarse al colchón.
- Hablar durante el combate.
- Agarrar la planta del pie del adversario (solo se permite agarrar la parte superior del pie o el talón).
- Arreglar el resultado del combate entre ellos.



- Agarrar o entrelazar los dedos para bloquear al oponente y evitar la lucha activa.
- Escupir el agua durante el descanso.

Estas prohibiciones generales se sancionan en función de la gravedad de la falta (descalificación, amonestación -1(2) punto o advertencia verbal). Las sanciones disciplinarias también podrían aplicarse después de la competencia contra el atleta que cometió la falta.

Artículo 49: Huida del agarre

Huir de un agarre ocurre cuando el luchador atacado rechaza abiertamente el contacto para evitar a su adversario realice o inicie un agarre. Estas situaciones surgen tanto en la posición de pie como en la de posición “parterre”. Pueden ocurrir en la zona central de lucha hacia la zona de pasividad “zona naranja”. La huida del agarre debe ser penalizada de la siguiente manera:

Huida del agarre en posición de suelo “parterre”:

- 1 amonestación contra el luchador que cometió la falta (0)
- 1 punto para el adversario en la lucha Libre
- 2 puntos para el adversario en la lucha grecorromana
- La lucha se reanuda en la posición “parterre”

Huida del agarre desde posición de pie:

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

Huida del agarre en posición de suelo “parterre” en la lucha grecorromana

Cuando un luchador está en el piso después de una acción de su adversario y luego salta hacia adelante para evitar el agarre en su contra, provocando así que el adversario cometa un agarre ilegal: agarrar los muslos del luchador “que escapa”, ello será considerado como una huida del agarre. El árbitro no debe permitir esta situación, la cual es una huida del agarre cometida por el luchador que escapa. Por tanto, el árbitro debe ser muy claro y preciso en la manera que él trata esta falta. Además, debe colocarse delante de los luchadores de manera que prevenga la huida hacia adelante.

- La primera vez que el luchador en tierra salta hacia adelante 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 y 2 puntos por huida del agarre, detendrá el combate una vez tenga 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 la posición de suelo “parterre”.

Este método es válido para penalizar la huida del agarre cuando el luchador salta hacia adelante. 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 la lucha grecorromana no tiene permitido flexionar o levantar ninguna o ambas piernas para evitar que una técnica sea ejecutada.



Artículo 50: Huida del colchón

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

Huida del colchón en la lucha posición de suelo “parterre”:

- 1 amonestación contra el luchador que cometió la falta (0)
- 1 punto para el adversario en Lucha Libre
- 2 puntos para el adversario en la Lucha Greco-romana
- La lucha se reanuda en la posición “parterre”

Huida del colchón en una posición de peligro (Lucha libre y greco-romana):

- 2 puntos + 1 amonestación contra el adversario
- La lucha se reanuda en la posición “parterre”

Huida del colchón en la posición de pie:

- 1 amonestación contra el luchador que cometió la falta (0)
- 1 punto para el adversario en Lucha Libre
- 2 puntos para el adversario en la lucha greco-romana
- La lucha se reanuda en la posición de pie

Cuando uno de los luchadores se para en la zona de pasividad por primera vez, el árbitro está obligado a advertirles (zona azul / zona roja). Los luchadores están obligados a regresar al centro del colchón. Si los luchadores no obedecen esta orden y se paran en el colchón con 3 pies en la zona de pasividad, el árbitro debe detener el combate y pedir a los luchadores que regresen al centro del colchón. Si se trata de un movimiento de ataque, los puntos se otorgarán al luchador atacante por la acción, incluso si las piernas de ambos luchadores están en la zona naranja o si una o ambas piernas del luchador defensor están en el área de protección. No se admitirá ni otorgarán ninguna acción realizada en el área de protección.

Artículo 51: Agarres ilegales

Las siguientes técnicas y acciones son ilegales y están terminantemente prohibidas:

- Agarrar la garganta
- Torcer los brazos a más de 90 grados
- Palanca al brazo por encima aplicada al antebrazo.
- Sostener la cabeza o el cuello con las dos manos, así como todas las situaciones o posiciones de estrangulamiento.
- Doble Nelson, cuando no se realiza de lado sin usar las piernas o cualquier parte del cuerpo del adversario.
- Llevar el brazo del adversario detrás de su espalda y al mismo tiempo aplicar presión al mismo en una posición la que el antebrazo forme un ángulo cerrado. “martillo”.
- Ejecutar una técnica cuyo objetivo sea forzar la columna vertebral del adversario en hiperextensión.
- Hacer el agarre a la cabeza por encima con uno o dos brazos para proyectar en cualquier dirección “corbata”



- Solo son 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 con la cabeza hacia abajo (agarre de cintura al revés o “turca”), **la proyección debe realizarse únicamente hacia un lado** y nunca de arriba hacia abajo (haciendo que su oponente caiga sobre su cabeza “martinete”)
- En la ejecución de una técnica, solo un brazo se puede ser usado para agarrar la cabeza o el cuello del adversario.
- Levantar al oponente cuando se encuentra en puente y luego lanzarlo al colchón (impacto fuerte en el suelo); es decir, que el puente debe ser forzado hacia abajo. - Romper el puente empujando en dirección a 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 un aviso “Atención” al luchador que cometió la falta. Si el atacante repite su falta, será sancionado con una amonestación y se otorgará 1 punto a su adversario.
- Si un luchador en situación de defensa, por medio de una acción ilegal, evita que su adversario desarrollar su técnica, el defensor será amonestado. Su adversario recibirá un punto en lucha libre y dos puntos en lucha grecorromana.

Agarres prohibidos en la Lucha Femenina

Todos los agarres de doble Nelson en la posición “parterre” o posición de pie están prohibidas en la Lucha Femenina.

Agarres prohibidos en U15 and cadetes

Para proteger la salud de los luchadores jóvenes, los siguientes agarres son considerados ilegales y están prohibidos para las categorías U15 y cadetes:

- Doble Nelson tanto de frente y como de lado.
- En estilo libre, el enganche a la pierna del adversario, acompañado de la doble Nelson

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

Si el luchador atacante puede ejecutar una acción a pesar de un agarre ilegal del luchador defensor:

- Detener la irregularidad
- Otorgar el valor correspondiente a la técnica ejecutada por el atacante
- Pedir una amonestación
- Otorgar 1 punto (estilo libre) o 2 puntos (lucha grecorromana) al adversario
- Detener el combate
- Reanudar el combate en la misma posición donde ocurrió la infracción

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

- Parar el combate y pedir una amonestación
- Da 1 punto (en el estilo libre) o 2 puntos (en lucha grecorromana) al adversario
- Reanudar el combate en la misma posición donde ocurrió la infracción.



Artículo 52: Prohibiciones especiales

En la Lucha Grecorromana, está prohibido agarrar al adversario por debajo de la cadera o sujetarlo con las piernas. Todos los empujones, presiones o proyecciones por medio de las piernas sobre cualquier parte del cuerpo del adversario también están estrictamente prohibidos.

En la lucha grecorromana, si el luchador ofensivo en la ejecución de una maniobra inadvertidamente hace contacto o bloquea sus piernas, el árbitro deberá:

- En la primera ofensa, parar el combate y advertir al luchador que cometió la falta.
- En la segunda ofensa, el adversario del luchador que cometió la falta recibirá 1 punto y el luchador que cometió la falta recibirá una amonestación.

En la lucha grecorromana, si un luchador defensivo comete una falta a las piernas, el árbitro deberá:

- En la primera ofensa, parar el combate y otorgar al oponente del luchador que cometió la falta 2 puntos y el luchador que cometió la falta recibirá una amonestación.
- En la segunda ofensa, el luchador que cometió la falta perderá el combate en cuestión.

En grecorromana, a diferencia de la Lucha estilo Libre, es necesario acompañar al adversario al suelo y mantenerse en contacto con él para que la acción sea válida.

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

Artículo 53: Consecuencias que afectan el combate

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

Si un agarre comienza adecuadamente y luego se convierte en ilegal, el agarre deberá ser evaluado desde que comenzó la infracción, luego el combate debe ser interrumpido y la lucha deberá reanudarse en posición de pie ya que el luchador atacante recibe una advertencia amistosa. Si el luchador atacara una segunda vez con un agarre ilegal, el árbitro detendrá el combate, dará una amonestación (0) al luchador que cometió la falta otorgándole 1 punto 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 por una decisión unánime del cuerpo arbitral o podrá ser descalificado de la competencia y ubicado en último lugar con el comentario que diga “eliminado por brutalidad”. El luchador que cometió la falta recibirá una tarjeta roja



CAPÍTULO 10. LA PROTESTA

Artículo 54: La protesta

Ninguna protesta puede ser aceptada al final del combate o de cualquier apelación ante el CAS o cualquier otra jurisdicción contra una decisión tomada por el órgano arbitral. En 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 observan que el cuerpo arbitral ha abusado de su poder con el fin de modificar el resultado de un combate, ellos pueden examinar el vídeo correspondiente y, con el consentimiento del Bureau de la UNITED WORLD WRESTLING, penalizar a los responsables tal y como está estipulado en las disposiciones del Reglamento para el Cuerpo de Arbitraje Internacional.

CAPÍTULO 11. SERVICIO MÉDICO

Artículo 55: Servicio médico

El organizador de la competencia está obligado a proveer un servicio médico responsable de realizar el 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 médico 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 se encuentra en buen estado de salud o que representa un peligro para él mismo o sus adversarios, será excluido de 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 responsable 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 Médico

- a) El médico responsable a cargo de la UNITED WORLD WRESTLING, tiene el derecho y el deber de interrumpir un combate en cualquier momento a través del presidente de colchón, siempre que considere que cualquiera de los luchadores está en peligro. Al principio, el tratamiento de la lesión será proporcionado únicamente por el médico de la UWW. En caso de que necesite apoyo, puede permitir que venga el médico del equipo o el entrenador del luchador
- 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 una lesión grave



que requiera su traslado inmediato. En caso de lesión de un luchador, el árbitro debe solicitar inmediatamente la intervención del médico; y si la lesión no es visible o hay sangrado, el árbitro debe solicitar una al juez o al presidente del colchón una sanción para el luchador involucrado.

- c) Si un luchador sufre una lesión visible o presenta sangrado, el médico dispondrá del tiempo necesario para tratar la lesión y decidirá si el luchador puede continuar el combate o no.
- d) Se asignará un máximo de cuatro minutos para cada luchador durante todo el combate para tratar una hemorragia. Las consecuencias de sobrepasar este tiempo asignado se describen 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 competencias Internacionales donde no exista una comisión médica por parte de la UNITED WORLD WRESTLING, el árbitro puede suspender el combate por un máximo de dos minutos. El cuerpo arbitral decide si los luchadores están actuando intencionalmente o no, y deben aplicar el procedimiento mencionado en los párrafos anteriores.
- g) Para todos los casos, el médico que tome la decisión de prohibir a un luchador continuar el combate, deberá ser de una nacionalidad diferente a la del luchador en cuestión o al adversario y el médico no debe estar involucrado en la categoría de peso correspondiente en cuestión. En caso de que ocurra esta situación, la decisión será delegada a otro médico designado por el delegado arbitral.
- h) Todos los gastos de primeros auxilios (que no requieren hospitalización) que se brinden en competencias internacionales de la UNITED WORLD WRESTLING, serán a cargo del organizador. Las lesiones que requieren hospitalización están cubiertas por la licencia de UNITED WORLD WRESTLING, siempre que el caso haya sido anunciado a la compañía de seguros (el número telefónico que figura en la licencia) el mismo día.
- i) Si un luchador está lesionado y no puede continuar el combate, perderá el combate por lesión. El luchador en cuestión no tendrá que asistir al segundo pesaje y se lo clasificará según los puntos que ganó antes de su lesión. Si el luchador lesionado está listo para competir en su próximo combate, debe recibir la aprobación del Doctor de la UNITED WORLD WRESTLING.

Un atleta lesionado tendrá solo una hora después de terminar de su primer día de competencia para anunciar su lesión al doctor UWW. Para todo tipo de lesiones o enfermedades que sucedan fuera de la competencia, el luchador involucrado deberá asistir al segundo pesaje; caso contrario, será eliminado de la competencia y clasificado en último lugar, sin clasificación.



Artículo 57: Antidopaje

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 y debe aplicarse 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 COMITÉ OLIMPICO INTERNACIONAL.

En ningún caso los competidores o los jueces-árbitros podrán oponerse a este control sin ameritar las sanciones previstas en el reglamento antidopaje 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 para este tipo de examen.

La realización y las consecuencias financieras de los controles antidopaje durante la competencia 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 COMITÉ OLIMPICO INTERNACIONAL (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 el Tribunal de Arbitraje Deportivo (CAS, por sus siglas en inglés) con sede en Lausana (Suiza) después de que se hayan agotado todas las disposiciones de apelación proporcionadas por las reglas antidopaje de UWW, si corresponde.



CAPÍTULO 12. APLICACION DE LAS REGLAS DE LUCHA

El Bureau Ejecutivo de la UNITED WORLD WRESTLING es la única autoridad con capacidad para realizar las modificaciones pertinentes a las presentes disposiciones, con vistas 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. 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 juicio, solo el texto en francés es válido.

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

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



UNITED WORLD
WRESTLING