







CAMPEONATO ESPAÑA LUCHA INCLUSIVA NORMATIVA ESPECIAL PARA LA LUCHA INCLUSIVA PARAWRESTLING DISCAPACIDAD INTELECTUAL

- Madrid, sábado 6 de diciembre de 2025, de 09:00 a 14:00
- Complejo Educativo Ciudad Escolar, Ctra. Vía de Servicio, M-607, km12,800, salida 14 y 15, 28049, Madrid
- Enviar inscripción antes del 28 de noviembre de 2025 con los nombres, pesos y Disciplina que quieren participar.

El objeto del presente Reglamento es regular la organización, participación, desarrollo del Campeonato España Lucha Inclusiva **Especial ParaWrestling**

MODALIDADES DEPORTIVAS

DEPORTES	Disciplinas/Especialidades
LUCHA INCLUSIVA	Lucha Inclusiva para
Especial Parawrestling	PW3- PW4- PW5- PW6

Lucha Inclusiva.

 Se realizará una inscripción el mismo día de la competición teniendo en cuenta la edad, la clasificación funcional, sexo y peso, una vez finalice se agruparán para iniciar.

El objetivo del Campeonato de España de Lucha Inclusiva **PARAWRESTLING** es crear espacios de práctica deportiva inclusiva, donde cada deportista pueda desarrollar su potencial en función de sus capacidades, no de sus limitaciones. La lucha olímpica adaptada-PARAWRESTLING representa una herramienta pedagógica, social y deportiva de enorme valor, que combina fuerza, control postural, equilibrio y compañerismo.

El presente reglamento tiene como finalidad establecer una clasificación funcional adaptada al modelo del Comité Paralímpico Internacional (IPC), aplicada a la práctica de la lucha olímpica, y ofrecer orientaciones metodológicas y juegos específicos que faciliten el trabajo del cuerpo técnico en entornos educativos, federativos o de iniciación deportiva.

















En este campeonato se organizarán las categorías por la siguiente clasificación funciona, si hay algún deportista que no se encuentra en una de ellas se adaptarán los juegos y combates para garantizar su participación.

Clasificación funcional – PARAWRESTLING

Clase	Tipo de discapacidad / nivel funcional	Capacidades predominantes	Adaptaciones reglamentarias sugeridas	Habilidades para desarrollar
PW3 – Motora leve	Afectación leve en extremidades	Control del tronco, fuerza parcial, movilidad compensada	Combates con técnicas completas y restricción de agarres de riesgo articular.	Equilibrio, derribo, empuje, fuerza, velocidad.
PW4 – Motora moderada	Parálisis parcial o debilidad muscular moderada	Control parcial del equilibrio dinámico, gran capacidad de tracción	Enfoque en lucha en suelo (par terre). Duraciones reducidas.	Tracción, empuje, fuerza, derribo controlado
PW5 – Motora severa	Lesión medular incompleta o amputaciones múltiples	Control limitado del tronco y del agarre	Combates exclusivamente en suelo. Asistencia en la posición inicial.	Tracción, agarre, equilibrio postural
PW6 – Intelectual (ID)	Discapacidad intelectual leve o moderada	Fuerza, coordinación y ritmo adecuados	Reglas simplificadas y comunicación adaptada.	Equilibrio, fuerza, velocidad, coordinación

Criterios técnicos del torneo

Desde la organización del campeonato, se considera que la evaluación funcional es clave para garantizar la seguridad, la igualdad y el desarrollo de cada deportista. Antes de iniciar el campeonato, realizara una breve valoración de equilibrio, movilidad, agarre y desplazamiento, con el fin de ubicar al deportista en la clase más adecuada.

Los combates se desarrollarán sobre acciones básicas de lucha Libre olímpica.

















El Juez-árbitro actuará, podrá interrumpir cualquier técnica que considere que pone en riesgo la integridad física, priorizando en todo momento, la integridad del deportista.

Solo se permitirán derribos y trabajo en suelo controlado, con encuentros de dos tiempos de 2 minutos.

No se permitirá técnicas de gran amplitud, (Suples, Bomberos, entradas a piernas proyectando por encima del pecho, etc.).

Los combates se adaptan en duración y espacio según las características de cada grupo, priorizando el trabajo técnico sobre el resultado competitivo.

La puntuación se establece en función del control, la iniciativa y la estabilidad:

- 1 punto por control o agarre mantenido
- 2 puntos por derribo controlado
- 3 puntos por desequilibrio total.

Objetivos pedagógicos

El propósito de la lucha adaptada PARAWRESTLING no es únicamente la competición, sino la formación integral del deportista. Como organizadores, nuestro objetivo es que cada participante mejore su condición física general (fuerza, equilibrio, movilidad y coordinación), desarrolle su autoestima y autonomía motriz, experimente la superación personal a través del esfuerzo compartido, y comprenda la lucha como un medio de cooperación y respeto mutuo, más que de confrontación.

Juegos orientados a la lucha olímpica adaptada

Clase	Objetivo motriz	Juego / dinámica adaptada	Material necesario
PW3 – Motora leve	Desarrollar fuerza y tracción bilateral	"Tira y afloja circular": dos deportistas traccionan una cuerda intentando desequilibrar sin soltar.	Cuerda o cinta
PW4 – Motora moderada	Mejorar empuje y coordinación en suelo	"Sumo adaptado": desde posición sentada, empujar con el tronco y hombros al oponente fuera del círculo.	Conos, tapiz

















PW5 – Motora severa	Estimular tracción y contacto controlado	"Arrastra al compañero": con agarre de brazos, mover al compañero una distancia determinada.	Tapiz
PW6 – Intelectual (ID)	Trabajar fuerza, velocidad y coordinación con reglas simples	"Rey del círculo": mantener el equilibrio dentro del área evitando salir del perímetro.	Cinta o cuerda circular

Horario:

9:00 Inscripción de las delegaciones.

10:00 Presentación delegaciones.

10:30 Calentamiento

11:00 Puesta en marcha del campeonato

13:00 Entrega de medallas

14:00 Fin del campeonato

Conclusión

La lucha adaptada nos recuerda que el deporte es, ante todo, una forma de comunicación humana. Cada movimiento, agarre y gesto técnico son oportunidades para aprender a convivir, cooperar y respetar las diferencias. Desde la Federación Madrileña de Lucha, seguimos trabajando por una lucha inclusiva, educativa y accesible, donde cada atleta encuentre su espacio para crecer, superarse y disfrutar del deporte.























