



UNITED WORLD  
WRESTLING

# REGLAMENTO INTERNACIONAL DE LUCHA

Versión FELODA y de aplicación en los Campeonatos Nacionales



LUCHA GRECORROMANA  
LUCHA LIBRE  
LUCHA FEMENINA

Enero 2026

## PRÓLOGO

La Lucha Olímpica, como todo deporte reglado, se rige por normas que constituyen las Reglas del Juego y definen las condiciones de su práctica. El objetivo de un combate es obtener la victoria mediante tocado o por puntuación, conforme a lo establecido en el presente reglamento.

Existen tres estilos de Lucha Olímpica:

- **Lucha Grecorromana (GR)**
- **Lucha Libre (FS)**
- **Lucha Femenina (WW)**

En la Lucha Grecorromana está estrictamente prohibido agarrar al oponente por debajo de la línea del cinturón, aplicar zancadillas o utilizar activamente las piernas para ejecutar acciones técnicas.

En la Lucha Libre y en la Lucha Femenina está permitido agarrar las piernas del oponente, realizar zancadillas y utilizar activamente las piernas. La Lucha Libre Femenina se rige por las mismas reglas que la Lucha Libre, con la prohibición adicional de la Doble Nelson.

Las modalidades de **Lucha Playa, Pankration, Belt Wrestling, Grappling** y otras luchas tradicionales se rigen por reglamentos específicos.

Las presentes Reglas, sujetas a modificaciones derivadas de la experiencia práctica y de la evolución del deporte, deben ser conocidas y aceptadas por luchadores, entrenadores, árbitros y oficiales técnicos.

Este reglamento apela a todos los participantes a practicar una lucha honesta, con respeto a las normas y al Juego Limpio, en beneficio del deporte y del espectáculo.

## **TABLA DE CONTENIDOS**

<b>PRINCIPIOS GENERALES .....</b>	<b>5</b>
ARTÍCULO 1: OBJETO .....	5
ARTÍCULO 2: INTERPRETACIÓN .....	5
ARTÍCULO 3: APLICACIÓN .....	5
<b>CAPÍTULO 1. ESTRUCTURA MATERIAL .....</b>	<b>5</b>
ARTÍCULO 4: EL TAPIZ .....	5
ARTÍCULO 5: EL UNIFORME .....	7
ARTÍCULO 6: LICENCIA DE COMPETIDOR .....	7
ARTÍCULO 7: CATEGORÍAS DE EDAD, PESO Y COMPETICIÓN .....	8
<b>CAPÍTULO 2. COMPETICIONES Y PROGRAMAS .....</b>	<b>10</b>
ARTÍCULO 8: SISTEMA DE COMPETICIÓN .....	10
ARTÍCULO 9: PROGRAMA DE COMPETICIONES.....	12
ARTÍCULO 10: CEREMONIA DE PREMIACIÓN .....	12
<b>CAPÍTULO 3: PROCEDIMIENTOS DE UNA COMPETICIÓN .....</b>	<b>12</b>
ARTÍCULO 11: PESAJE .....	12
ARTÍCULO 12: SORTEO Y ELABORACIÓN DE LOS EMPAREJAMIENTOS .....	13
ARTÍCULO 13: LISTA DE INICIO.....	14
ARTÍCULO 14: ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN.....	14
<b>CAPÍTULO 4. EL CUERPO ARBITRAL .....</b>	<b>15</b>
ARTÍCULO 15: COMPOSICIÓN .....	15
ARTÍCULO 16: OBLIGACIONES GENERALES .....	16
ARTÍCULO 17: UNIFORME ARBITRAL .....	16
ARTÍCULO 18: EL ÁRBITRO.....	16
ARTÍCULO 19: EL JUEZ .....	18
ARTÍCULO 20: EL JEFE DE TAPIZ.....	19
ARTÍCULO 21: PENALIZACIONES CONTRA EL CUERPO ARBITRAL .....	19
<b>CAPÍTULO 5. EL COMBATE.....</b>	<b>20</b>
ARTÍCULO 22: DURACIÓN DEL COMBATE .....	20
ARTÍCULO 23: LA LLAMADA AL TAPIZ .....	20
ARTÍCULO 24: PRESENTACIÓN DE LOS LUCHADORES.....	20
ARTÍCULO 25: COMIENZO DEL COMBATE.....	21
ARTÍCULO 26: INTERRUPCIONES DEL COMBATE.....	21
ARTÍCULO 27: FIN DEL COMBATE .....	22
ARTÍCULO 28: INTERRUPCIÓN Y REINICIO DEL COMBATE .....	23
ARTÍCULO 29: TIPOS DE VICTORIA .....	23
ARTÍCULO 30: EL ENTRENADOR .....	25

ARTÍCULO 31: EL CHALLENGE .....	26
ARTÍCULO 32: CLASIFICACIÓN POR EQUIPOS DURANTE COMPETICIONES INDIVIDUALES.....	27
ARTÍCULO 33: SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DURANTE COMPETICIONES POR EQUIPOS.....	28
<b>CAPÍTULO 6. PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS .....</b>	<b>29</b>
ARTÍCULO 34: EVALUACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE UNA ACCIÓN O TÉCNICA .....	29
ARTÍCULO 35: POSICIÓN DE PELIGRO .....	30
ARTÍCULO 36: REGISTRO DE LOS PUNTOS.....	31
ARTÍCULO 37: PROYECCIONES DE GRAN AMPLITUD .....	31
ARTÍCULO 38: VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y TÉCNICAS .....	31
ARTÍCULO 39: DECISIÓN Y VOTO.....	33
ARTÍCULO 40: CUADRO DE DECISIONES .....	34
<b>CAPÍTULO 7. PUNTOS DE CLASIFICACION DESPUES DE UN COMBATE .....</b>	<b>34</b>
ARTÍCULO 41: PUNTOS DE CLASIFICACIÓN .....	34
ARTÍCULO 42: EL TOCADO .....	35
ARTÍCULO 43: LA SUPERIORIDAD TÉCNICA .....	36
<b>CAPÍTULO 8. LUCHA NEGATIVA.....</b>	<b>37</b>
ARTÍCULO 44: LUCHA EN SUELO - POSICIÓN “PARTERRE” DURANTE EL COMBATE .....	37
ARTÍCULO 45: LA ZONA DE PASIVIDAD .....	38
ARTÍCULO 46: PENALIZACIONES CONTRA LA PASIVIDAD.....	39
<b>CAPÍTULO 9. PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES.....</b>	<b>41</b>
ARTÍCULO 47: PROHIBICIONES GENERALES .....	41
ARTÍCULO 48: HUIDA DEL AGARRE O PRESA .....	42
ARTÍCULO 49: HUIDA DEL TAPIZ .....	42
ARTÍCULO 50: AGARRES ILEGALES .....	43
ARTÍCULO 51: PROHIBICIONES ESPECIALES .....	44
ARTÍCULO 52: CONSECUENCIAS SOBRE EL COMBATE .....	45
<b>CAPÍTULO 10. LA PROTESTA .....</b>	<b>45</b>
ARTÍCULO 53: LA PROTESTA .....	45
<b>CAPÍTULO 11. SERVICIO MÉDICO.....</b>	<b>46</b>
ARTÍCULO 54: SERVICIO MÉDICO .....	46
ARTÍCULO 55: INTERVENCIONES DEL SERVICIO MÉDICO .....	46
ARTÍCULO 56: ANTIDOPAJE.....	47
ARTÍCULO 56: NORMATIVA Y PROTOCOLO ANTE CONMOCIONES CEREBRALES.....	48
<b>CAPÍTULO 12. APLICACION DE LAS REGLAS DE LUCHA.....</b>	<b>50</b>

## **PRINCIPIOS GENERALES**

### **Artículo 1: Objeto**

El presente Reglamento, elaborado de conformidad con la Constitución y los Estatutos de la UWW y de la FELODA, así como con el Reglamento Financiero, el Reglamento Disciplinario y las regulaciones específicas aplicables, tiene por objeto:

1. Definir las condiciones técnicas y prácticas en las que se desarrollan los combates.
2. Establecer los sistemas de competición y los métodos de victoria, derrota, clasificación, eliminación y penalización.
3. Determinar el valor asignado a las acciones y técnicas de lucha.
4. Enumerar las situaciones prohibidas y las infracciones reglamentarias.
5. Precisar las funciones y competencias del cuerpo arbitral.

Estas Reglas constituyen el marco normativo dentro del cual se desarrolla la Lucha Olímpica en todos sus estilos, en el ámbito de la FELODA.

### **Artículo 2: Interpretación**

En caso de discrepancia en la interpretación de cualquiera de las disposiciones del presente Reglamento, el Departamento Técnico de la FELODA tendrá la competencia exclusiva para determinar su significado. El texto en **español** será el único válido a efectos reglamentarios.

### **Artículo 3: Aplicación**

El presente Reglamento será de obligado cumplimiento en los Campeonatos de España y en todas las competiciones organizadas bajo la tutela de la FELODA.

En competiciones nacionales podrá autorizarse un sistema de competición distinto al previsto en estas Reglas, siempre que cuente con la aprobación expresa de la FELODA y de las Federaciones Autonómicas participantes.

## **CAPÍTULO 1. ESTRUCTURA MATERIAL**

### **Artículo 4: El Tapiz**

El tapiz de competición deberá estar homologado y cumplir las especificaciones técnicas establecidas por la FELODA para su aplicación en Campeonatos Nacionales.

El tapiz tendrá un diámetro total de 9 metros y estará rodeado por un área de protección de 1,50 metros de ancho, del mismo grosor que el tapiz.

El área de combate se compone de las siguientes zonas:

- **Círculo central:** situado en el centro del tapiz, con un diámetro interior de 1 metro.
- **Superficie central de lucha:** zona comprendida dentro del círculo interior de la zona de pasividad, con un diámetro de 7 metros.
- **Zona de pasividad:** franja circular de 1 metro de ancho, marcada en color contrastado (habitualmente naranja), que forma parte integral del área de combate.
- **Área de protección:** franja exterior de 1,50 metros de ancho, destinada a garantizar la seguridad de los luchadores.



Para los Campeonatos Nacionales, el tapiz deberá instalarse sobre una plataforma cuya altura estará comprendida entre 0,80 metros y 1,10 metros. La plataforma deberá estar rodeada por un espacio libre suficiente que permita el correcto desarrollo de la competición.

Cuando se instalen varios tapices en una misma sala:

- La separación mínima entre tapices será de 1 metro.
- El color del área de protección deberá diferenciarse claramente del área de combate.

Por razones de seguridad:

- El suelo circundante deberá estar cubierto con material firmemente fijado.
- Los marcadores y mesas de control se situarán en plataformas separadas del tapiz.

El tapiz deberá **limpiarse y desinfectarse antes de cada sesión de competición**. Cuando se utilicen tapices con superficie lisa (incluido lienzo), se aplicarán las mismas medidas de higiene.

El luchador de color rojo se situará a la izquierda del jefe de tapiz y el luchador de color azul a su derecha. Los entrenadores se colocarán en el mismo lado del tapiz que su luchador.

## **Artículo 5: El Uniforme**

El uniforme oficial de competición en todos los estilos de Lucha Olímpica es el **maillot o malla** de lucha, conforme a las directrices técnicas de la UWW y de la FELODA.

El maillot deberá:

- Estar confeccionado con tejido liso y no abrasivo.
- No presentar bordes ásperos ni elementos que puedan causar lesiones.
- Permitir al luchador ejecutar libremente todas las acciones técnicas.

La FELODA autoriza diseños innovadores siempre que respeten las normas sobre colores, marcas, patrocinadores, calzado y protectores, de acuerdo con la **Guía del Uniforme UWW** ([https://cdn.uww.org/2023-12/uniform\\_guidelines\\_2017.pdf](https://cdn.uww.org/2023-12/uniform_guidelines_2017.pdf)).

### **Control y responsabilidad**

En competencias FELODA, las Federaciones Autonómicas serán responsables de garantizar que sus luchadores cumplan las normas de uniforme.

Durante el pesaje, el árbitro verificará el cumplimiento del presente artículo. Si se detectan irregularidades:

- El luchador será advertido en el pesaje.
- Si no se corrige la irregularidad, la federación correspondiente podrá ser sancionada.
- Si el luchador se presenta al tapiz con el color incorrecto y no corrige la situación en el plazo máximo de **1 minuto**, perderá el combate por **forfait**.

### **Prohibiciones**

Está estrictamente prohibido:

- Llevar el emblema, nombre o abreviatura de otra federación o país.
- Aplicar sustancias grasas, pegajosas o resbaladizas sobre el cuerpo.
- Presentarse al inicio del combate o de un período transpirado.
- Utilizar joyas, piercings, prótesis u objetos que puedan causar lesiones.
- Usar vendajes en dedos, muñecas, brazos o tobillos sin autorización médica oficial.
- Utilizar sujetadores con aros.

## **Artículo 6: Licencia de competidor**

Todo luchador o luchadora, de cualquier categoría de edad, que participe en competencias oficiales organizadas o tuteladas por la FELODA deberá estar en posesión de una licencia federativa de competidor en vigor.

La licencia:

- Será válida exclusivamente para el **año natural** correspondiente.
- Deberá renovarse anualmente.
- Actuará como **seguro de asistencia médica y hospitalaria** durante la competición.

La solicitud de licencia deberá presentarse con una antelación mínima de **dos meses** respecto a la competición en la que el luchador vaya a participar, a fin de permitir su correcta tramitación y validación.

## **Artículo 7: Categorías de edad, peso y competición**

### **Categorías de edad**

Las categorías de edad son las siguientes:

U13	12-13 años (11 años en año en curso con certificado médico y paterna)
U15	14-15 años (13 años en año en curso con certificado médico y paterna)
U17	16-17 años (15 años en año en curso con certificado médico y paterna)
U20	18-20 años (17 años en año en curso con certificado médico y paterna)
Seniors U23	19-23 años
Seniors	20 años o más
Veteranos	Más de 35 años

Los luchadores U20 podrán participar en competiciones Senior, salvo aquellos que tengan **17 años** en el año en curso.

Para las competiciones U23 se aplicarán las reglas y categorías de peso Senior.

La edad del luchador deberá acreditarse mediante certificado oficial emitido por la Federación Autonómica correspondiente.

Todo luchador que participe en una competición organizada por la FELODA autoriza automáticamente a la FELODA a difundir su imagen filmada o fotografiada para la difusión y la promoción de la lucha. Si un luchador rehusara esta disposición, deberá comunicarlo en el momento de la inscripción y podrá ser, en ese caso, excluido de la competición.

### **Categorías de peso**

Las categorías de peso serán las establecidas anualmente por la FELODA, en coherencia con las regulaciones vigentes de la UWW para cada estilo y categoría de edad.

Cada luchador solo podrá participar en una única categoría de peso, correspondiente a su peso corporal en el momento del pesaje oficial.

En las categorías **Senior y U23**, el luchador podrá optar por competir en la **categoría inmediatamente superior** a su peso corporal, con excepción de la categoría de peso pesado, para la cual los participantes deberán pesar más de 97 kg en GR y FS y más de 72 kg para WW.



## SENIORS, U23 Y U20

Estilo Libre	Greco-Romana
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-Romana
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

## U13

1. 30 kg
2. 35 kg
3. 40 kg
4. 45 kg
5. 50 kg
6. 55 kg
7. 60 kg
8. 65 kg
9. 70 kg
10. +70 kg

## 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

## U17

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 Femenina** son las siguientes (en kilogramos):

## SENIORS, U23 Y U20

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 55 kg
4. 57 kg
5. 59 kg
6. 62 kg
7. 65 kg
8. 68 kg
9. 72 kg
10. 76 kg

## CATEGORÍAS DE PESO OLÍMPICO\*

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

\* Incluidos los torneos clasificatorios de los Juegos Olímpicos

U13	U15	U17
1. 25 kg	1. 29-33 kg	1. 36-40 kg
2. 30 kg	2. 36 kg	2. 43 kg
3. 35 kg	3. 39 kg	3. 46 kg
4. 40 kg	4. 42 kg	4. 49 kg
5. 45 kg	5. 46 kg	5. 53 kg
6. 50 kg	6. 50 kg	6. 57 kg
7. 55 kg	7. 54 kg	7. 61 kg
8. 60 kg	8. 58 kg	8. 65 kg
9. 65 kg	9. 62 kg	9. 69 kg
10. +65 kg	10. 66 kg	10. 73 kg

## **CAPÍTULO 2. COMPETICIONES Y PROGRAMAS**

### **Artículo 8: Sistema de competición**

Las competiciones oficiales FELODA se desarrollarán, como norma general, mediante un **sistema de eliminación directa**, con cuadros de 4, 8, 16, 32, 64 o más luchadores.

Cuando el número de inscritos no sea un número ideal, se organizarán combates de clasificación para completar el cuadro.

El emparejamiento se realizará por sorteo, utilizando el sistema oficial de competición de la FELODA.

Todos los luchadores que hayan perdido contra cualquiera de los finalistas participarán en la **repesca**, organizada en dos cuadros independientes, correspondientes a cada finalista. Los ganadores de cada cuadro de repesca obtendrán medalla de bronce.

Cada categoría de peso podrá organizarse en uno o dos días, en función del número de participantes y de la planificación aprobada por la FELODA.

#### **Pesaje y control médico**

El control médico y el pesaje se realizarán:

- Preferentemente, la tarde anterior a la competición.
- Excepcionalmente, la mañana del día de competición.

En competiciones de dos días, los luchadores clasificados para finales y repescas deberán presentarse a un segundo pesaje, sin tolerancia adicional.

No se permitirá tolerancia de peso en Campeonatos de España.

## Desarrollo de la competición

En competiciones de dos días:

- Primer día: rondas de clasificación y eliminación.
- Segundo día: repescas y finales.

En competiciones de un solo día, todas las rondas se disputarán en la misma jornada.

## Criterios de clasificación

A partir del séptimo puesto, los luchadores se clasificarán según los puntos de clasificación obtenidos.

En caso de empate, se aplicarán sucesivamente los siguientes criterios:

1. Mayor número de victorias por tocado.
2. Mayor número de victorias por superioridad técnica.
3. Mayor número de puntos técnicos anotados.
4. Menor número de puntos técnicos concedidos.
5. Número de cabeza de serie más bajo (si procede).
6. Número de sorteo más bajo.

## Sistema nórdico

Cuando una categoría de peso cuente con **menos de 6 luchadores**, se aplicará el sistema nórdico, compitiendo todos contra todos. En un formato de competición de dos días, la última ronda se organizará el segundo día. En este caso, todos los atletas de la categoría de peso deberán participar en el pesaje del segundo día, incluso aquellos que hayan terminado ya todos sus combates.

Si hubiera **6 o 7 luchadores**, se organizarán dos grupos, clasificándose los dos primeros de cada grupo para semifinales.

Los luchadores en un mismo grupo competirán todos contra todos. La clasificación de cada grupo servirá para determinar los emparejamientos de semifinales:

- 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.

En este sistema, solo se otorgará una medalla de bronce.

## Criterios de clasificación para el torneo 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 luchadores, la clasificación se determinará siguiendo estos criterios:

1. Mayor número de puntos de clasificación.
2. Mayor número de victorias por tocado.
3. Mayor número de victorias por superioridad técnica.
4. Mayor número de puntos técnicos anotados.
5. Menor número de puntos técnicos concedidos.
6. Número de cabeza de serie más bajo (si procede).
7. Número de sorteo más bajo.

## **Artículo 9: Programa de Competiciones**

La duración y organización de las competiciones nacionales organizadas por la FELODA se establecerán en función del número de tapices y participantes.

Las finales se disputarán preferentemente en un único tapiz.

La FELODA podrá adaptar el programa por razones organizativas, técnicas o de retransmisión.

## **Artículo 10: Ceremonia de Premiación**

Participarán en la ceremonia de premiación los cuatro primeros clasificados de cada categoría de peso.

Se otorgarán:

- Medalla de **oro** y diploma al primer clasificado.
- Medalla de **plata** y diploma al segundo clasificado.
- Dos medallas de **bronce** y diploma, salvo en categorías disputadas por sistema nórdico, donde se otorgará una sola.

La presencia en la ceremonia de premiación es **obligatoria**. El incumplimiento podrá dar lugar a sanción disciplinaria.

## **CAPÍTULO 3: PROCEDIMIENTOS DE UNA COMPETICIÓN**

### **Artículo 11: Pesaje**

El pesaje y el control médico se organizarán para cada categoría de peso en la mañana del día de competición o en la tarde del día anterior, según lo determine la organización. La duración del pesaje y del control médico será de **30 minutos**.

En competiciones organizadas en dos días, únicamente los luchadores clasificados para las repescas y las finales deberán presentarse al segundo pesaje, que tendrá una duración de 15 minutos.

Ningún luchador será admitido al pesaje si no ha superado previamente el control médico. Los luchadores deberán presentarse al control médico y al pesaje con su licencia federativa y la acreditación correspondiente.

El único uniforme autorizado para el pesaje es el maillot de lucha. No se concederá ninguna tolerancia de peso por el uso del maillot.

Los luchadores deberán encontrarse en condiciones higiénicas adecuadas, con las uñas cortadas y, en caso de llevar barba, esta no deberá causar riesgo de arañazos.

Durante toda la sesión de pesaje, cada luchador tendrá derecho a subirse a la báscula tantas veces como lo desee, siempre de uno en uno.

Los árbitros responsables del pesaje comprobarán: a) Que el luchador corresponde a la categoría de peso en la que está inscrito. b) Que cumple los requisitos establecidos sobre uniformidad. c) Que ha sido informado de las sanciones aplicables en caso de presentarse al tapiz con una vestimenta incorrecta.

Se negará el pesaje a cualquier luchador que presente un maillot manipulado o alterado, por ejemplo, que haya recortado una parte.

Los árbitros responsables del pesaje únicamente podrán controlar a los luchadores incluidos en la lista oficial de pesaje.

El luchador que no se presente al pesaje, o que no dé el peso reglamentario en el primer o segundo pesaje, será eliminado de la competición y clasificado en último lugar, sin puntuación ni clasificación, salvo en los casos previstos en el Artículo 55 (Intervención del Servicio Médico).

## **Artículo 12: Sorteo y elaboración de los emparejamientos**

El sorteo y la elaboración de los emparejamientos se realizarán, como fecha límite, el día anterior al inicio de la competición para cada categoría de peso. El resultado del sorteo deberá ser público.

El programa oficial de competición de la FELODA deberá utilizarse obligatoriamente para el sorteo. Cuando no sea posible utilizar el programa oficial, se empleará un método alternativo claramente definido (por ejemplo, bolas numeradas en urna), garantizando la aleatoriedad y transparencia del procedimiento.

Si la persona responsable del sorteo detectara una infracción grave del procedimiento reglamentario, el sorteo de la categoría afectada será anulado y repetido, previa autorización del controlador o director de competición.

El director de la competición será responsable del correcto desarrollo del sorteo y de la validación de la lista definitiva de pesaje. Finalizado el sorteo, no se admitirán protestas.

La distribución de los luchadores en las llaves se realizará conforme a los criterios establecidos por la FELODA, incluidos los sistemas de grupos, rondas de clasificación y la colocación de cabezas de serie, con el objetivo de garantizar el equilibrio competitivo.

## Disposición específica para Campeonatos Nacionales FELODA

- En la categoría Senior se designarán **dos cabezas de serie por categoría de peso**, correspondientes a los dos primeros clasificados del ranking del año anterior. En el resto de las categorías de edad no se aplicará el sistema de cabezas de serie.
- Con el fin de preservar la integridad competitiva del campeonato y asegurar que la clasificación final refleje de forma fiel el rendimiento relativo entre deportistas españoles para la formación de equipos nacionales o como criterio de ranking interno, los **deportistas extranjeros** serán agrupados, con carácter general, en una misma mitad del cuadro. Los dos cabezas de serie españoles se situarán en la mitad opuesta, separados entre sí, uno en la parte superior y otro en la parte inferior del cuadro.
- Si fuera necesario para equilibrar el número de participantes, se asignarán por sorteo deportistas españoles no cabezas de serie al lado reservado a los extranjeros.
- El sorteo se realizará en el siguiente orden:
  1. Colocación de los dos cabezas de serie españoles.
  2. Sorteo de los deportistas extranjeros en su mitad del cuadro.
  3. Sorteo de los deportistas españoles restantes en las posiciones disponibles.

## Artículo 13: Lista de inicio

Los luchadores que no se presenten o no hayan superado el pesaje perderán por forfait. Dichos luchadores serán eliminados de la competición y clasificados en último lugar, sin puntuación ni clasificación.

No se realizará ningún nuevo emparejamiento el día de la competición como consecuencia de ausencias o forfaits.

## Artículo 14: Eliminación de la competición

El luchador que pierda un combate será eliminado y clasificado conforme a los puntos de clasificación obtenidos, salvo los casos de repesca establecidos reglamentariamente.

El luchador que, tras el pesaje, no se presente a un combate sin causa justificada ni certificado médico oficial, perderá por forfait y será eliminado, ocupando el último lugar de la clasificación.

La **simulación de lesión**, que deberá ser confirmada por el médico de la competición, conllevará la descalificación inmediata del luchador, que será clasificado en último lugar con la anotación “DSQ”.

Cualquier conducta contraria al juego limpio, **falta grave o acto de brutalidad** implicará la descalificación inmediata del luchador por decisión del cuerpo arbitral, con clasificación en último lugar y anotación “DSQ”, incluso si la conducta se produce tras la finalización del combate. Esta descalificación será aplicable incluso si la brutalidad ocurre después de haber terminado el combate o declarado el vencedor/vencedora.

En caso de **doble descalificación o doble forfait**, el emparejamiento de la ronda siguiente no será modificado. El oponente de la ronda siguiente ganará su combate por forfait. Si dos semifinalistas son descalificados o eliminados por forfait durante el mismo combate, sus oponentes en cuartos de final competirán en una nueva semifinal y el cuadro de repesca será modificado teniendo en cuenta este resultado.

En caso de **doble lesión** en un combate, el oponente de la ronda siguiente ganará su combate por lesión. Si sucediese en un combate de semifinal, para determinar cuál de estos los atletas pasa a la final o va a la ronda de repesca, usaremos los criterios de clasificación (Art. 8) que determinan el vencedor de este combate (todo luchador que pierde un combate por lesión puede reincorporarse a la competición si el médico de la competición lo autoriza y presenta el certificado al director de la competición a tiempo).

Si un **forfait o descalificación sucede durante finales por medalla** (1-2 o 3-5), los siguientes luchadores (de la parte de la llave del atleta descalificado/incompareciente) subirán de puesto en la clasificación final. Si los dos finalistas son descalificados, entonces será necesario realizar un combate entre los dos medallistas de bronce para determinar la medalla de oro y plata. Todos los demás participantes serán ascendidos en la clasificación, los dos en la quinta posición pasarán a ser bronce. Si los dos finalistas no comparecen, a pesar de haber dado el peso, se aplicará el mismo procedimiento (un combate adicional entre los dos medallistas de bronce).

### **Clasificación final en caso de doping**

En caso de resultado positivo en un control de dopaje, el luchador será descalificado y clasificado automáticamente en último lugar, sin puntos ni clasificación, con anotación “DSQ”. Los demás luchadores ascenderán en la clasificación.

En el caso que el **oro y la plata diesen positivo** en el control de dopaje y sean descalificados, los dos medallistas de bronce recibirán una medalla de oro. En este caso, no habrá medalla de plata y los dos ocupantes del 5to. lugar ascenderán al 3er. puesto de la clasificación. Los siguientes luchadores subirán en la clasificación, teniendo en cuenta que sólo habrá un 5º puesto.

En competiciones por equipos, un control de dopaje positivo conllevará la descalificación del equipo del luchador infractor, que será clasificado en último lugar.

## **CAPÍTULO 4. EL CUERPO ARBITRAL**

### **Artículo 15: Composición**

En cada combate, el cuerpo arbitral estará compuesto por: a) Un jefe de tapiz. b) Un árbitro. c) Un juez.

Está prohibido sustituir a un árbitro durante un combate, salvo en caso de enfermedad debidamente certificada por el médico de la competición.

El cuerpo arbitral no podrá estar integrado por dos miembros de la Autonomía, salvo autorización excepcional expresa.

Está prohibido que un árbitro actúe en combates en los que participe un luchador de su misma Autonomía. Para participar en competiciones en las que participe un familiar de hasta segundo grado, es necesaria la preceptiva autorización del Comité Técnico de Árbitros del CNJA.

La valoración de acciones técnicas se adoptará por unanimidad o por mayoría (2 de 3). En los casos de pasividad, amonestación y tocado, será obligatoria la confirmación del jefe de tapiz.

## **Artículo 16: Obligaciones generales**

- a) Los miembros del cuerpo arbitral deberán cumplir estrictamente las Reglas de Lucha y las disposiciones específicas establecidas por la organización de la competición.
- b) Deberán seguir el desarrollo del combate con atención permanente y evaluar las acciones de los luchadores de forma objetiva e independiente.
- c) El árbitro y el juez actuarán bajo la coordinación del jefe de tapiz, sin perjuicio de la independencia de criterio en la valoración de las acciones.
- d) Es obligación del cuerpo arbitral otorgar los puntos, señalar las pasividades y aplicar las amonestaciones conforme a las Reglas.
- e) Los boletines de puntuación del juez y del jefe de tapiz deberán reflejar con exactitud todas las acciones, puntos, pasividades, amonestaciones y tocados, y serán firmadas al final del combate.
- f) Si el combate no finaliza por tocado, el jefe de tapiz determinará el vencedor sobre la base de la evaluación completa del combate reflejada en el boletín de puntuación.
- g) Los puntos concedidos deberán ser comunicados al público de forma inmediata mediante los sistemas oficiales.
- h) El cuerpo arbitral utilizará el vocabulario oficial y no se dirigirá a terceros durante el combate, salvo por razones estrictamente funcionales.
- i) En caso de challenge, el controlador arbitral (o su sustituto) tomará la decisión final tras la revisión de vídeo, sin intervención del cuerpo arbitral.

## **Artículo 17: Uniforme arbitral**

Los árbitros, jueces y jefes de tapiz deberán vestir el uniforme oficial homologado por la FELODA.

No estará permitido exhibir nombres o logotipos de patrocinadores sin autorización expresa de la FELODA.

## **Artículo 18: El árbitro**

- a) El árbitro es responsable de la correcta conducción del combate sobre el tapiz, el cual deberá desarrollarse estrictamente de conformidad con las presentes Reglas.



b) Deberá velar por el respeto mutuo entre los contendientes y ejercer plenamente su autoridad para garantizar que sus órdenes e instrucciones sean obedecidas de inmediato. Asimismo, dirigirá el combate sin tolerar ninguna intervención externa irregular o fuera de tiempo.

c) El árbitro trabajará en estrecha y permanente colaboración con el juez, cumpliendo cada uno sus funciones específicas en la supervisión del combate y controlando cualquier interferencia indebida.

d) El silbato del árbitro se utilizará para iniciar, interrumpir y finalizar el combate. El árbitro ordenará el regreso de los luchadores al tapiz cuando lo hayan abandonado, o la continuación del combate en posición de pie o en el suelo, siempre con la aprobación del juez y del jefe de tapiz.

e) El árbitro deberá portar una muñequera roja en la mano izquierda y una azul en la mano derecha. Indicará con los dedos el valor de los puntos correspondientes a cada acción, una vez ejecutada, y señalará claramente al luchador que ha anotado levantando el brazo del color correspondiente (acción válida, ejecución dentro de los límites del tapiz, posición de peligro, etc.).

f) El árbitro no deberá dudar en:

- interrumpir el combate en el momento exacto, ni antes ni después de lo debido;
- indicar si una acción realizada en el límite del tapiz es válida;
- señalar y declarar el tocado, una vez obtenida la confirmación del jefe de tapiz. Tras dicha confirmación, golpeará el tapiz con la mano y hará sonar el silbato para declarar el final del combate.

g) El árbitro deberá:

- ordenar de forma rápida y clara la posición en la que se reanudará la lucha cuando envíe a los luchadores al centro del tapiz;
- no colocarse demasiado cerca de los luchadores, de modo que no obstaculice la visión del juez ni del jefe de tapiz, especialmente en situaciones de tocado inminente;
- asegurarse de que los luchadores no utilicen pretextos para descansar durante el combate (secarse el cuerpo, sonarse la nariz, simular una lesión, etc.). En caso de producirse estas conductas, deberá detener el combate y solicitar una amonestación (0) para el luchador infractor y 1 punto para su oponente;
- ser capaz de cambiar rápidamente de posición sobre el tapiz o alrededor de él y, en particular, colocarse inmediatamente en posición baja para obtener una mejor visión en caso de tocado inminente;
- estimular a un luchador pasivo sin interrumpir el combate, situándose de manera que impida la salida voluntaria del tapiz;
- estar preparado para hacer sonar el silbato cuando los luchadores se aproximen peligrosamente al límite del tapiz;
- no interrumpir el combate en una situación de posición de peligro, salvo que esta sea consecuencia de un agarre ilegal;
- prevenir estrictamente cualquier acción de agarre o torsión de los dedos.

h) Son también obligaciones del árbitro:

- prestar especial atención al uso de las piernas en el estilo greco-romano;
- asegurarse de que los luchadores permanezcan en el tapiz hasta que el vencedor sea oficialmente declarado y anunciado;
- solicitar, en todos los casos que requieran acuerdo, la opinión del juez en primer lugar;

- proclamar al ganador una vez que el jefe de tapiz confirme la decisión.

i) El árbitro solicitará las penalizaciones correspondientes por infracciones a las Reglas o por brutalidad.

j) Una vez confirmada la decisión por el jefe de tapiz, el árbitro deberá interrumpir el combate y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando exista una diferencia de 8 puntos en greco-romana o de 10 puntos en libre y lucha femenina. Antes de detener el combate, deberá asegurarse de que la acción (ataque o contraataque) haya concluido y que los luchadores hayan regresado a una posición neutral.

## **Artículo 19: El juez**

a) El juez es responsable del cumplimiento de todos los deberes y obligaciones establecidos en las Reglas.

b) Deberá seguir atentamente el desarrollo del combate, sin permitirse distracciones de ningún tipo, otorgar los puntos correspondientes a cada acción y registrarlos en su planilla, en concordancia con el árbitro o, en su caso, con el jefe de tapiz. Deberá emitir su opinión en todas las situaciones.

c) Tras cada acción, y basándose en las señales del árbitro (que comparará con su propia apreciación) o, en su defecto, en las indicaciones del jefe de tapiz, anotará los puntos en su planilla y los mostrará al público mediante paletas o un marcador electrónico.

d) El juez verificará y señalará el tocado al árbitro y al jefe de tapiz.

e) Si durante el combate el juez considera necesario comunicar una observación al árbitro (por ejemplo, una técnica ilegal o una falta), lo hará levantando la paleta del color correspondiente a la malla del luchador implicado. Siempre que observe situaciones anormales o irregulares en el desarrollo del combate o en la conducta de los luchadores, deberá advertir al árbitro.

f) El juez deberá firmar el boletín de puntuación y, al final del combate, registrar claramente el resultado, tachando de forma visible el nombre del perdedor e indicando el nombre y el país del ganador.

g) Las decisiones del árbitro y del juez serán válidas y ejecutables cuando coincidan, sin necesidad de la intervención del jefe de tapiz, excepto en los casos de victoria por superioridad técnica y en las situaciones de consulta o challenge.

h) La planilla del juez deberá indicar con precisión la hora exacta en que finaliza el combate.

i) Para facilitar la supervisión del combate, especialmente en posiciones comprometidas, el juez está autorizado a cambiar de posición, únicamente a lo largo del borde del tapiz correspondiente a su ubicación.

j) El juez subrayará los puntos anotados en la última acción, cuando estos puedan determinar el vencedor del combate.

k) Las amonestaciones por huida del tapiz, técnicas ilegales o brutalidad se registrarán con “0” en la columna del luchador infractor.

l) La pasividad acompañada de Período de Actividad se registrará con la letra “P” en la columna del luchador infractor. La advertencia verbal se registrará con la letra “V”.

m) Los puntos anotados durante la acción que conduce a una victoria por tocado deberán encerrarse en un círculo.

## **Artículo 20: El jefe de tapiz**

a) El jefe de tapiz, cuyas funciones son fundamentales, asumirá todos los deberes y obligaciones establecidos en las presentes Reglas.

b) Deberá coordinar el trabajo del árbitro y del juez.

c) Está obligado a seguir el desarrollo del combate con máxima atención, sin distracciones, y a evaluar la conducta y las decisiones de los miembros del cuerpo arbitral conforme a las Reglas.

d) En caso de desacuerdo entre el árbitro y el juez, corresponderá al jefe de tapiz resolver la situación para determinar el resultado, el valor de los puntos o la existencia del tocado.

e) En ningún caso el jefe de tapiz deberá ser el primero en emitir su opinión. Su obligación es esperar las opiniones del árbitro y del juez, sin influir en sus decisiones.

f) Es obligatoria la aprobación del jefe de tapiz en los casos de pasividad, amonestaciones y justo antes de declarar el tocado.

g) El jefe de tapiz podrá decidir la interrupción del combate en caso de error grave cometido por el árbitro.

h) Asimismo, podrá interrumpir el combate si el árbitro o el juez cometen un error grave de puntuación. En tal caso, convocará una consulta entre los tres oficiales. Si no se alcanza una mayoría, deberá prevalecer la opinión inicial del árbitro o del juez. Esta consulta no invalida el derecho del luchador a solicitar un challenge.

i) Durante el combate, cuando un entrenador solicite un challenge por considerar que se ha cometido un error arbitral evidente, el árbitro, con la autorización del jefe de tapiz, deberá esperar a que la lucha se encuentre en posición neutral para detener el combate. El controlador (o su sustituto) y el jefe de tapiz revisarán la evidencia en video. Si el controlador arbitral confirma que el cuerpo arbitral actuó correctamente, el jefe de tapiz deberá asegurar que no se permita ningún challenge adicional al luchador en cuestión durante el resto del combate. Tras la revisión del video, la decisión del controlador (o su sustituto) será definitiva y no estará sujeta a un nuevo challenge.

## **Artículo 21: Penalizaciones contra el cuerpo arbitral**

La Dirección Ejecutiva de la FELODA, en su calidad de jurado supremo, tendrá el derecho de aplicar colectivamente las siguientes medidas disciplinarias a los miembros del cuerpo arbitral que hayan cometido una falta técnica o disciplinaria, previa recepción del informe correspondiente por parte de los controladores de la competición:

- advertencia;

- suspensión de la competición por una o varias sesiones;
- exclusión de la competición.

Otras sanciones, determinadas por la Comisión de Disciplina de la FELODA, podrán ser aplicadas en función de la gravedad de la falta cometida.

## **CAPÍTULO 5. EL COMBATE**

### **Artículo 22: Duración del combate**

La duración del combate será la siguiente, según la categoría de edad:

- **U13:** un único período de 3 minutos a tiempo corrido.
- **U15, U17 y Veteranos:** dos períodos de 2 minutos, con un descanso de 30 segundos entre períodos.
- **U20, U23 y Seniors:** dos períodos de 3 minutos, con un descanso de 30 segundos entre períodos.

En todas las competiciones, el tiempo del combate mostrado en el marcador comenzará en 6:00 minutos y correrá de forma regresiva hasta 0:00 (de 4:00 a 0:00 en las categorías U15, U17 y Veteranos).

El vencedor será declarado tras la suma de los puntos obtenidos en ambos períodos, una vez concluido el tiempo reglamentario.

### **Artículo 23: La llamada al Tapiz**

Los contendientes serán llamados a presentarse al tapiz en voz alta, clara y fuerte.

Ningún luchador podrá ser llamado para un nuevo combate hasta que haya transcurrido un período mínimo de **20 minutos de descanso**, contado desde la finalización de su combate anterior.

En caso de que un luchador no responda al primer llamado, se aplicará el siguiente protocolo de retraso:

- el competidor será llamado **tres (3) veces**, con intervalos de **30 segundos**;

d) Si el luchador no se presenta tras la tercera llamada, será eliminado de la competición y su oponente será declarado vencedor por **forfait**.

### **Artículo 24: Presentación de los luchadores**

Para cada categoría de peso, se realizará una ceremonia oficial de presentación durante las finales por el primer y segundo puesto.

Los finalistas serán presentados mencionando su nombre completo y su autonomía, y sus logros deportivos serán anunciados a medida que se aproximen al tapiz.

## **Artículo 25: Comienzo del Combate**

Antes del inicio del combate, cada luchador responderá cuando su nombre sea anunciado y se ubicará en la esquina del tapiz correspondiente al color de su malla.

El árbitro, situado de pie en el círculo central del tapiz, llamará a los luchadores para que se coloquen a su lado. A continuación:

- estrechará la mano con cada uno de ellos;
- verificará la vestimenta y el equipamiento;
- comprobará que no estén cubiertos con sustancias grasosas o resbaladizas;
- confirmará que no estén excesivamente transpirados;
- revisará que las manos estén descubiertas.

Los luchadores se saludarán entre sí estrechándose la mano y, tras el silbatazo del árbitro, comenzará el combate.

## **Artículo 26: Interrupciones del Combate**

a) Si uno de los contendientes se ve obligado a interrumpir el combate debido a una lesión o a cualquier otro incidente razonable fuera de su control, el árbitro podrá detener el combate. Durante la interrupción, el o los luchadores deberán permanecer en su esquina, pudiendo cubrirse los hombros con una toalla o su uniforme deportivo y recibir consejos de su entrenador.

b) Si el combate no puede reanudarse por razones médicas, la decisión será tomada exclusivamente por el médico de la competición, quien informará al luchador, a su entrenador y al jefe de tapiz. El jefe de tapiz ordenará entonces la finalización del combate. Dicha decisión es definitiva e irrevocable.

c) En ninguna circunstancia un luchador podrá interrumpir la acción por iniciativa propia, decidir cambiar la posición de lucha (de pie o en suelo) ni trasladar a su oponente desde los límites del tapiz hacia el centro.

d) Si una acción debe ser detenida porque un luchador lesiona deliberadamente a su oponente, el luchador infractor será descalificado y su oponente declarado vencedor del combate.

e) Si un luchador interrumpe el combate sin presentar sangrado ni una lesión visible certificada por el médico de la competición, se otorgará **1 punto** a su oponente y el combate se reanudará inmediatamente en la posición en que haya sido interrumpido.

f) En caso de **lesión con sangrado**, el árbitro deberá interrumpir el combate para permitir la atención médica. Se activará un cronómetro en el momento en que el médico comience a tratar al luchador. Si el tiempo acumulado de interrupciones por sangrado excede los **4 minutos** durante todo el combate, el jefe de tapiz ordenará su finalización. En el caso que el sangrado no haya podido ser parado, el luchador afectado perderá el combate y su oponente será declarado vencedor por lesión. Si el sangrado ha podido ser controlado, el luchador afectado podrá continuar el combate. Una nueva interrupción por sangrado significaría, ahora sí, el final del combate y la pérdida del combate por lesión.

g) Tras el tratamiento médico, el combate se reanuda en el centro del tapiz, en la misma posición (de pie o en suelo) que tenían los luchadores antes de la interrupción.

h) Si el combate es interrumpido por un incidente ajeno al control de los luchadores, el árbitro detendrá el combate y el tiempo restante se completará una vez finalizada la interrupción. Si una sesión no puede concluirse conforme al cronograma previsto, podrá ser pospuesta al día siguiente. En el último día de competición, y por razones extraordinarias, el cierre de la competición podrá aplazarse para una fecha posterior y realizarse en otra sede.

i) En caso de **errores graves** del cuerpo arbitral (como errores del cronometrador, marcación incorrecta de puntos, reinicio erróneo del combate en posición de pie o de suelo, proclamación incorrecta del vencedor, un tocado no dado o brutalidad), el controlador de la competición podrá intervenir y solicitar la corrección, ya sea mediante una consulta o a través de la revisión del video.

## **Artículo 27: Fin del combate**

a) El combate finaliza por:

- tocado;
- descalificación o victoria por lesión de uno de los oponentes;
- finalización del tiempo reglamentario.

b) El combate termina por superioridad técnica cuando un luchador obtiene una ventaja de **8 puntos** en estilo grecorromano o de **10 puntos** en estilos libre y femenino. En todos los casos, el árbitro deberá esperar a que finalice la acción en curso (ataque, contraataque o derribo), siempre que el luchador se encuentre en una posición de peligro o susceptible de conducir a un tocado.

c) Si el árbitro no escucha la señal sonora de finalización del tiempo, el jefe de tapiz deberá intervenir arrojando el **testigo blanco** al tapiz para atraer su atención y detener el combate.

d) Una vez que ha sonado la señal sonora de finalización, ninguna acción será válida. Tampoco lo será cualquier acción ejecutada entre el sonido del timbre y el silbatazo del árbitro.

e) Finalizado el combate, el árbitro permanecerá en el centro del tapiz, de cara a la mesa del jefe de tapiz. Los luchadores deberán:

- estrecharse la mano;
- colocarse a cada lado del árbitro;
- esperar la proclamación oficial del resultado;
- no bajarse los tirantes de la malla antes de abandonar la zona de competición.

f) Inmediatamente después de anunciada la decisión, los luchadores deberán estrechar la mano del árbitro y, a continuación, la de su oponente y la del entrenador de este. El incumplimiento del protocolo descrito será sancionado de conformidad con el Reglamento Disciplinario FELODA vigente.

## Artículo 28: Interrupción y reinicio del combate

Cuando el combate sea interrumpido tanto en posición de pie como en posición de suelo, se reanudará, como principio general, en posición de pie, en el centro del tapiz.

El combate interrumpido se reiniciará en **posición de pie**, en el centro del tapiz, en los siguientes casos:

- cuando todo un pie de un luchador se apoye en la zona de protección sin que se ejecute ninguna acción;
- cuando ambos luchadores, en situación de agarre, ingresen en la zona de pasividad con tres o cuatro pies, sin finalizar ninguna acción, o permanezcan en dicha zona;
- cuando la cabeza del luchador defensivo, en posición de suelo, toque completamente la zona de protección;
- cuando el luchador atacante realiza una falta, ya sea en posición de pie o en suelo;
- en todos los casos de falta o técnica ilegal ocurridas en la posición de pie.

La lucha se reanudará en **posición de suelo**, en el centro del tapiz, si:

- Durante la lucha en suelo, el combate fue detenido por superioridad técnica y, durante el *challenge* o una consulta arbitral, se determinó que la puntuación había sido incorrectamente otorgada.
- El combate fue detenido en posición de peligro y, durante el *challenge* o consulta arbitral, se otorgaron puntos.
- En caso de una lesión o de una falta cometida por el luchador defensor (como huida del agarre o huida del tapiz) durante la lucha en suelo.

Si el luchador atacante **levanta a su oponente** desde el suelo durante una acción de lucha en suelo y el luchador defensivo evita el ataque mediante una acción ilegal:

- el árbitro sancionará al luchador infractor con amonestación y 1 punto en estilos libre masculino y femenino;
- con amonestación y 2 puntos en estilo grecorromano,

independientemente de que el luchador atacante haya logrado o no finalizar su acción. En este caso, el combate se reanudará en posición de suelo. Si la acción del luchador atacante es exitosa, se le otorgarán además los puntos correspondientes a la técnica ejecutada.

Cuando un entrenador solicite un challenge, el jefe de tapiz interrumpirá el combate únicamente cuando la lucha se encuentre en posición neutral. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión de su entrenador, deberá rechazar expresamente la protesta, y el combate continuará sin interrupción.

## Artículo 29: Tipos de victoria

a) Un combate puede ganarse por cualquiera de las siguientes formas:

- **tocado;**
- **victoria por lesión** del oponente;
- **tres amonestaciones** aplicadas al oponente;

- **forfait;**
- **descalificación;**
- **sumatoria de puntos**, siendo suficiente obtener un (1) punto más que el oponente al finalizar el tiempo reglamentario.

b) Para el detalle y definición específica de cada tipo de victoria, deberá consultarse el Artículo 41 del presente Reglamento.

c) En **caso de empate** al finalizar el combate, el vencedor se determinará aplicando, en el siguiente orden, los criterios desempate:

1. La acción o técnica de mayor valor.
2. El mayor número de acciones o técnica de mayor valor.
3. El menor número de amonestaciones.
4. El último punto o puntos técnicos anotados.

**4.1.** Excepto en la lucha grecorromana, si el marcador finaliza 1–1 y ambos puntos provienen de la pasividad del oponente, el primer punto anotado determinará al ganador del combate.

**4.2.** Excepto en la lucha grecorromana, si el marcador finaliza 1–1, pero el primer punto anotado no es técnico (por ejemplo, punto por pasividad, punto por *challenge* perdido o situaciones similares), y el **segundo punto anotado sí es técnico**, entonces el punto técnico tendrá un “valor superior” al punto no técnico, y el ganador será el último luchador en anotar, ya que ese luchador habrá marcado el “punto técnico”.

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
CASOS ESPECÍFICOS EN LUCHA GRECORROMANA CUANDO EL COMBATE TERMINA 1-1			
<u>1</u>	1	El luchador rojo marca primero un punto por pasividad y luego el azul otro, también por pasividad.	Rojo ganador
<u>1 0</u>	1	El primer punto lo marca el luchador rojo, pero tiene una amonestación	Azul ganador
<u>1 0</u>	1 0	El luchador rojo marca primero un punto por pasividad y luego el azul otro, también por pasividad. Los dos luchadores tienen una amonestación.	Rojo ganador
1	<u>1</u>	El luchador rojo marca primero un punto por pasividad. El luchador azul marca un punto técnico	Azul ganador
<u>1</u>	1	El primero punto técnico es marcado por el luchador azul. Luego el rojo marca también un punto técnico.	Rojo ganador
1	<u>1</u>	El primero punto técnico es marcado por el luchador rojo. Luego el azul marca también un punto técnico.	Azul ganador

Un luchador que reciba **tres (3) amonestaciones** durante un mismo combate perderá el combate. La tercera amonestación deberá ser aplicada de forma unánime por el cuerpo arbitral. Se admitirá la solicitud de challenge para todo tipo de amonestación.

### Artículo 30: El entrenador

- Durante el combate, el entrenador podrá permanecer al pie de la plataforma o, como mínimo, a una distancia de dos (2) metros de la esquina del tapiz correspondiente a su luchador.
- Si el médico de la competición, lo autoriza, el entrenador podrá asistir a su luchador durante el tratamiento de una lesión. Excepto en esta situación o durante el intervalo entre períodos, está estrictamente prohibido que el entrenador pise el tapiz. En caso contrario, será sancionado por el árbitro con tarjeta amarilla o roja.

- c) El entrenador tiene terminantemente prohibido influir en las decisiones arbitrales o dirigirse de forma inapropiada al cuerpo arbitral. Únicamente podrá dirigirse a su luchador.
- d) El entrenador podrá ofrecer agua a su luchador exclusivamente durante el descanso. Está prohibido suministrar cualquier otra sustancia durante el combate o las pausas.
- e) Es obligación del entrenador secar a su luchador durante el descanso. Al finalizar dicho intervalo, el luchador no deberá presentar signos evidentes de transpiración.
- f) En caso de incumplimiento de estas disposiciones, el árbitro podrá consultar al jefe de tapiz sobre la aplicación de una tarjeta amarilla al entrenador.
- g) Si la conducta indebida persiste, el jefe de tapiz mostrará una tarjeta roja, lo que implicará la expulsión inmediata del entrenador. El jefe de tapiz podrá mostrar tarjeta amarilla o roja por iniciativa propia, sin consulta previa.
- h) Una vez aplicada una tarjeta roja, el jefe de tapiz deberá informar al director de la competición y registrar el hecho en la planilla del combate. El entrenador expulsado será eliminado de la competición y no podrá continuar con sus funciones. No obstante, el equipo podrá designar un entrenador suplente.
- i) La Federación Autonómica del entrenador expulsado será sancionada conforme a las Reglamento Disciplinario y Financiero vigentes.
- j) Un entrenador que reciba dos tarjetas amarillas durante una misma competición (no necesariamente en el mismo combate) será eliminado de la competición y no podrá continuar con sus funciones. En caso de tarjeta roja directa, se le retirará su acreditación.
- k) Se permitirá un máximo de dos (2) acompañantes por luchador para ingresar a la zona de competición. Si una Federación Autonómica cuenta con un médico en su delegación, este podrá ocupar el segundo lugar.
- l) Está estrictamente prohibido que un entrenador actúe como árbitro en una misma competición.

### **Artículo 31: El Challenge**

- a) El challenge es un recurso mediante el cual el entrenador, en representación de su luchador, puede solicitar la interrupción del combate y requerir la revisión en video de una decisión arbitral por parte del controlador arbitral y del jefe de tapiz.
- b) El challenge no podrá utilizarse para simples quejas o protestas infundadas. En caso contrario, el entrenador será sancionado con tarjeta amarilla.
- c) El challenge solo estará disponible en competiciones en las que el sistema de revisión por video haya sido oficialmente establecido por la FELODA.
- d) El entrenador solicitará el challenge inmediatamente después de la acción cuestionada, ya sea:
  - arrojando al tapiz una esponja de color, o

- mediante un dispositivo electrónico dispuesto en su esquina.

e) Si el luchador no está de acuerdo con la decisión de su entrenador, deberá rechazar el challenge de forma expresa, y el combate continuará sin interrupción.

f) En caso de problema técnico que impida la revisión de la acción, la decisión inicial del cuerpo arbitral será confirmada, y el entrenador conservará su derecho a utilizar nuevamente el challenge.

### **Aclaraciones**

g) Cada luchador dispone de **un (1) challenge por combate**. Si tras la revisión el controlador arbitral (o su sustituto) modifica la decisión inicial, el entrenador conservará el derecho a solicitar un nuevo challenge durante el mismo combate.

h) Si el controlador arbitral confirma la decisión inicial, el luchador perderá su challenge y el oponente recibirá 1 punto técnico.

i) El jefe de tapiz ordenará la detención del combate para la revisión del video únicamente cuando los luchadores se encuentren en posición neutral.

j) El jefe de tapiz no podrá rechazar un challenge por iniciativa propia. Solo el controlador arbitral (o su sustituto) tiene autoridad para hacerlo.

k) No podrá solicitarse challenge contra una **pasividad** ni contra un **tocado**, salvo que el tocado haya sido precedido por una acción ilegal.

m) No podrá solicitarse challenge una vez finalizado el tiempo reglamentario, excepto:

- si los puntos fueron anotados después del silbatazo del árbitro;
- o si la acción se produjo inmediatamente antes del final del tiempo.

En estos casos, el entrenador dispondrá de **10 segundos para solicitar el challenge**, contados desde la actualización del marcador o desde que los luchadores regresen a posición neutral.

n) El entrenador deberá solicitar el challenge desde su asiento, sin subir al tapiz ni aproximarse a las mesas oficiales, y sin arrojar objetos distintos a los autorizados.

o) Tras la revisión y consulta con el jefe de tapiz, la decisión del controlador arbitral (o su sustituto) será definitiva e inapelable. No se admitirá ningún contra-challenge.

p) El challenge no podrá ser aceptado después que el vencedor del combate haya sido declarado.

### **Artículo 32: Clasificación por equipos durante competencias individuales**

a) La clasificación por equipos se determinará en función de los **diez (10) primeros puestos** obtenidos en cada categoría de peso.

b) La asignación de puntos será la siguiente:

Puesto en la categoría de peso	Puntos	Puesto en la categoría de peso	Puntos
1 <sup>ero</sup>	25	7 <sup>mo</sup>	8
2 <sup>do</sup>	20	8 <sup>vo</sup>	6
3 <sup>ero</sup> – 3 <sup>ero</sup>	15	9 <sup>no</sup>	4
5 <sup>to</sup> – 5 <sup>to</sup>	10	10 <sup>mo</sup>	2

- c) Esta tabla se aplicará independientemente del número de participantes en la categoría.
- d) En caso de descalificación de un atleta y de que el ranking final muestre un único quinto puesto, el luchador clasificado sexto recibirá 9 puntos.
- e) En categorías disputadas bajo el Sistema Nórdico, se aplicará la misma tabla. El atleta clasificado cuarto recibirá 12 puntos, y el sexto clasificado recibirá 9 puntos.
- f) En caso de empate en la clasificación por equipos, se aplicarán sucesivamente los siguientes criterios:
1. mayor número de primeros puestos;
  2. mayor número de segundos puestos;
  3. mayor número de terceros puestos;
  4. y así sucesivamente.
- g) Si una Federación Nacional o Autonómica inscribe más de un atleta en una misma categoría de peso, solo se otorgarán puntos por equipos al atleta mejor clasificado. Los puntos correspondientes a cada puesto se mantendrán fijos.

Por ejemplo:

1 <sup>er</sup> puesto	TUR	25 puntos
2 <sup>do</sup> puesto	TUR	<del>20 puntos</del>
3 <sup>er</sup> puesto	UKR	15 puntos
3 <sup>er</sup> puesto	GER	15 puntos
...		

### **Artículo 33: Sistema de clasificación durante competiciones por equipos**

- a) En las competiciones por equipos, el equipo ganador de un encuentro recibirá 1 punto de equipo, y el equipo perdedor 0 puntos.
- b) Si **dos equipos** finalizan con la misma cantidad de puntos de equipo, su enfrentamiento directo determinará la clasificación.
- c) Si **más de dos equipos empatan en puntos**, el orden se establecerá aplicando, sucesivamente, los siguientes criterios:
1. mayor cantidad de puntos de clasificación;
  2. mayor número de victorias por tocado;

3. mayor número de victorias por superioridad técnica;
4. mayor cantidad de puntos técnicos obtenidos;
5. menor cantidad de puntos técnicos recibidos;
6. mejor número en el sorteo.

d) En caso de **empate en un encuentro por equipos** (por ejemplo, **5–5**), el vencedor se determinará aplicando, en el siguiente orden:

1. total de puntos de clasificación;
2. mayor número de victorias por tocado;
3. mayor número de victorias por superioridad técnica;
4. mayor cantidad de puntos técnicos obtenidos en el encuentro;
5. menor cantidad de puntos técnicos recibidos;
6. resultado del último combate disputado.

## **CAPÍTULO 6. PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS**

### **Artículo 34: Evaluación de la importancia de una acción o técnica**

Con el fin de promover la toma de riesgo durante los combates, cuando un luchador intenta sin éxito ejecutar una técnica y termina en el suelo debajo de su oponente en una posición de suelo sin que éste haya realizado un contraataque alguno, el luchador de arriba no recibirá ningún punto técnico (**presa fallada o de riesgo**). El árbitro interrumpirá el combate y la lucha será reiniciada 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 en la ejecución de una técnica el luchador atacante quedase instantáneamente en posición de peligro e inmediatamente después consiguiera completar su acción, éste no será penalizado con puntos en contra. Solamente se otorgarán los puntos de la técnica al luchador atacante al haber arriesgado y podido terminar su acción técnica. 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 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 tapiz, su posición será valorada como posición “parterre”. La posición del luchador que ataca no es relevante cuando se evalúa una técnica.

No se considerará como posición de pie si, partiendo de una posición de suelo, las rodillas o rodilla del luchador atacado pierden contacto con el suelo brevemente.

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 terminada.
- d) El árbitro debe esperar el final de cada situación antes de otorgar puntos conseguidos por cada luchador.

Durante la ejecución de una técnica, en los casos en que las acciones de los luchadores los lleven a cambiar de una posición a otra, los puntos correspondientes a todas las acciones se otorgarán de acuerdo con su valor. Rodar de un hombro al otro apoyándose en los codos en posición de puente, y viceversa, se considera una sola acción.

Una técnica debe considerarse una nueva acción solo cuando los competidores regresan a una posición defendible. El árbitro debe esperar la finalización de cada situación antes de otorgar los valores de los puntos obtenidos por cada luchador.

Al final de un período, cualquier técnica es válida si ha sido completada antes de que expire el tiempo. En ningún caso se tendrá en cuenta una técnica que finalice después de la expiración del tiempo. En el caso de que se produzca un tocado al final del tiempo reglamentario, únicamente el cronómetro (y no el silbato del árbitro) será válido.

El tocado instantáneo, “cuando ambos hombros de un luchador tocan simultánea e instantáneamente el tapiz”, no es considerado como tocado (totalmente controlado, por el contrario) (Artículo 42). Si el luchador llega a la situación de tocado instantáneo desde la posición de pie como consecuencia de un movimiento de su adversario, el atacante recibe 4 o 5 puntos siempre y cuando éste demuestre control.

### **Artículo 35: Posición de peligro**

Se considera que un luchador se encuentra en posición de peligro cuando la línea de su espalda (o la línea de sus hombros), ya sea en posición vertical o paralela al tapiz, forma un ángulo inferior a 90 grados respecto al tapiz, mientras resiste con la parte superior de su cuerpo para evitar el tocado (ver definición de “tocado”).

Existe posición de peligro cuando:

- El luchador defensor adopta la posición de puente para evitar el tocado.
- El luchador defensor, con la espalda orientada hacia el tapiz, se apoya sobre uno o ambos codos para evitar que sus hombros entren en contacto con el tapiz.
- El luchador tiene un hombro en contacto con el tapiz o sobre el cuerpo de su oponente y, simultáneamente, el otro hombro sobrepasa la línea vertical de 90 grados (ángulo agudo).
- El luchador rueda sobre sus hombros.

La posición de peligro deja de existir cuando el luchador supera la línea vertical de 90 grados con el pecho y el estómago orientados hacia el tapiz.

Si la espalda del luchador forma exactamente un ángulo de 90 grados con el tapiz, esta posición no será considerada como posición de peligro.

## **Artículo 36: Registro de los puntos**

El jefe de tapiz y el juez registrarán los puntos obtenidos por las acciones y técnicas realizadas por los luchadores en la hoja de puntuación, a medida que dichas acciones se produzcan durante el combate.

Los puntos correspondientes a la acción que conduzca a un tocado deberán anotarse en la hoja de puntuación y rodearse con un círculo.

Las amonestaciones por huida del tapiz, huida de un agarre, rehusarse a iniciar el combate, técnica ilegal o brutalidad se señalarán con un (0). Después de cada amonestación (0), el adversario recibirá automáticamente uno o dos puntos, según corresponda al estilo.

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

## **Artículo 37: Proyecciones de Gran Amplitud**

Cualquier acción o técnica ejecutada por un luchador en posición de pie que haga que su adversario pierda totalmente el contacto con el tapiz, sea controlado, describa una curva amplia en el aire y sea llevado al suelo **directa e inmediatamente** en posición de peligro, será considerada una proyección de Gran Amplitud.

## **Artículo 38: Valor atribuido a las acciones y técnicas**

### **1 punto**

Se otorgará 1 punto:

#### **a) Por salidas y pasividad**

- Cuando su adversario introduzca completamente un pie en la zona de protección en posición de pie, sin ejecutar ninguna acción técnica.
- Cuando su adversario sea declarado pasivo en:
  - lucha libre masculina o femenina y no marque puntos durante el período de actividad de 30 segundos,
  - lucha grecorromana, en la primera y segunda pasividad.

#### **Aclaraciones:**

Cuando el luchador atacante es el primero en entrar con un pie en el área de protección durante la ejecución de una técnica, pueden darse las siguientes situaciones:

- Si completa la técnica de manera continua y exitosa, se le otorgarán los puntos correspondientes a la acción técnica: 1, 2, 4 o 5 puntos, según el caso.
- Si no logra completar la técnica, el árbitro detendrá el combate y otorgará 1 punto a su oponente.
- Si levanta a su oponente del suelo, lo controla completamente y sale del tapiz sin finalizar una técnica, el árbitro detendrá el combate y no penalizará al luchador con 1 punto por salida de la zona de combate.

- Si un luchador empuja deliberadamente a su adversario hacia la zona de protección sin intención técnica, se le advertirá verbalmente por realizar una acción ilegal. Sin embargo, en las situaciones en las que el luchador defensor apoye las rodillas justo antes de salir del tapiz, dicha acción se considerará como salida del tapiz de pie y se otorgará 1 punto al luchador atacante.

#### **b) Por interrupciones y sanciones**

- En toda interrupción del combate por lesión sin hemorragia o por una lesión no clara ni evidente.
- Cuando el *challenge* solicitado por el adversario sea rechazado y la decisión inicial del cuerpo arbitral sea confirmada.
- Cuando el atacante cometa una falta ofensiva de piernas, tras un primer aviso verbal.

#### **c) Por acciones técnicas**

- Por un *reversal* ejecutado desde la posición de *parterre* (el luchador dominado pasa detrás de su adversario).
- Cuando el adversario huye del agarre o del tapiz, tanto en lucha libre masculina o femenina, como en lucha grecorromana, siempre que no sea en posición de peligro.
- En lucha libre masculina o femenina, cuando el adversario comete una falta o acción ilegal durante la ejecución de una técnica.
- En lucha libre masculina o femenina, cuando en la posición de suelo ordenada el luchador de abajo no se posiciona correctamente en *parterre* tras una primera advertencia verbal.

## **2 puntos**

Se otorgarán **2 puntos** al luchador:

- Que lleve a su adversario al suelo (tres puntos de contacto de siete: manos, codos, rodillas y cabeza) pasando detrás de él y lo controle (Takedown).
- Que ejecute y complete una técnica correcta que haga caer a su adversario al suelo sobre el pecho o el costado, provocando pérdida de control.
- Que realice una técnica en posición de *parterre* exponiendo la espalda del adversario en un ángulo inferior a 90 grados (posición de peligro).
- Cuyo adversario rueda sobre sus hombros como consecuencia de una acción técnica, gira su espalda al tapiz en un ángulo de menos de 90° o rota de mano a mano.
- Que bloquee a su adversario en posición de peligro tras una técnica desde la posición de pie.
- En lucha grecorromana, cuando el adversario:
  - comete una técnica ilegal o brutalidad,
  - impide con una falta la ejecución de una técnica,
  - cuando estando en la posición de suelo ordenada, el luchador de abajo no se posiciona correctamente en *parterre* tras una primera advertencia verbal
- De manera general, cuando el adversario:
  - huye del tapiz estando en posición de peligro,
  - comete una falta mientras se encuentra en posición de peligro.



## 4 puntos

Se otorgarán 4 puntos al luchador:

- Que ejecute una proyección desde la posición de pie que coloque directamente a su adversario en posición de peligro.
- Que realice una técnica de levantada o arrancada de poca amplitud, incluso con una o ambas rodillas en el tapiz, siempre que el adversario llegue directamente a posición de peligro.
- Que ejecute una técnica de gran amplitud que no coloque al adversario en posición de peligro directa e inmediata.
- Que despegue completamente a su adversario del tapiz, lo haga girar en el aire y lo haga caer sobre el pecho o sobre uno o ambos brazos extendidos.

Aclaración: Si el luchador atacado mantiene contacto con el tapiz con **una sola mano**, pero cae inmediatamente en posición de peligro, la acción se valorará igualmente con 4 puntos.

## 5 puntos

Se otorgarán 5 puntos:

- Por toda proyección de gran amplitud desde la posición de pie que coloque al adversario en una posición de peligro **directa e inmediata**.
- Por toda acción en *parterre* en la que el luchador levante completamente a su adversario del tapiz y ejecute una proyección de gran amplitud que lo lleve directamente a posición de peligro.

## Artículo 39: Decisión y voto

El árbitro indicará su decisión levantando el brazo y señalando los puntos con los dedos de manera visible. Si el árbitro y el juez están de acuerdo, la decisión será anunciada oficialmente. El jefe de tapiz no tiene derecho a influir ni modificar una decisión en la que árbitro y juez coincidan, salvo en el caso de que solicite una consulta o tras una reclamación formal (*challenge*).

Cuando se requiera una votación, el juez y el jefe de tapiz deberán emitir sus votos utilizando paletas o un sistema electrónico de marcación. En lucha libre y grecorromana existen 11 paletas, de los colores azul, rojo y blanco:

- Una paleta blanca.
- Cinco paletas rojas: cuatro numeradas (1, 2, 4 y 5) para indicar puntos, y una sin numerar destinada a avisos y llamadas de atención.
- Cinco paletas azules: cuatro numeradas de la misma forma y una sin numerar.

Las paletas deberán estar siempre al alcance de quienes deban utilizarlas. **El juez no podrá abstenerse de votar** y deberá hacerlo de manera clara y sin ambigüedad.

En caso de desacuerdo entre el árbitro y el juez, la decisión será tomada por el jefe de tapiz. Para resolver esta divergencia, el jefe de tapiz deberá pronunciarse obligatoriamente a favor de una de las dos opiniones emitidas, sin introducir una alternativa distinta.

Si el combate se desarrolla hasta el final del tiempo reglamentario, la hoja de puntuación del jefe de tapiz será la referencia para designar al ganador. Durante el combate, el marcador deberá coincidir en todo momento con dicha hoja. En caso de discrepancia entre la hoja de puntuación del juez y la del jefe de tapiz, solo será válida la hoja de puntuación del jefe de tapiz.

## **Artículo 40: Cuadro de decisiones**

El jefe de tapiz, el juez y el árbitro atribuirán los puntos, advertencias y pasividades conforme a los siguientes ejemplos:

R: Luchador Rojo

B: Luchador Azul

-: Sin Puntos

Árbitro	Juez	Jefe de Tapiz	Resultado de la decisión	Observaciones
1R	1R		1R	En estos ejemplos, al estar el juez y el árbitro de acuerdo, el jefe de tapiz no interviene, excepto en caso de un error flagrante de los primeros.
2B	2B		2B	
4R	4R		4R	
5R	5R		5R	
1R	-	-	0	En estos ejemplos al estar el juez y el árbitro en desacuerdo, el jefe de tapiz interviene y se aplica el principio de mayoría.
1B	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2B	-	2B	2B	
4R	2R	2R	2R	
2B	1R	2B	2B	

En caso de una infracción flagrante a las Reglas, el jefe de tapiz deberá llamar al árbitro y al juez a una consulta obligatoria.

## **CAPÍTULO 7. PUNTOS DE CLASIFICACION DESPUES DE UN COMBATE**

### **Artículo 41: 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 tocado (con o sin puntos técnicos para el perdedor) (VFA 5:0)
- Victoria por lesión (VIN 5:0)
  - o Cuando un atleta resulte lesionado antes o durante el combate y la lesión sea certificada por el médico de la competición.
- Victoria por 3 amonestaciones durante el combate (VCA 5:0)
- 
- Victoria por forfait o incomparecencia (VFO 5:0) – refiérase al Art.14
  - o Si el atleta no se presenta al tapiz.
  - o Si un atleta no se presenta o no pasa el pesaje .
- Victoria por descalificación (DSQ 5:0) – refiérase al Art. 14
  - 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 lucha grecorromana, 10 puntos en lucha libre masculina o femenina), cuando 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, cuando el perdedor haya marcado uno o más 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 lucha libre o femenina 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 y el perdedor haya marcado uno o varios puntos técnicos.

### **0 puntos para ambos luchadores:**

- Doble descalificación por infracción al reglamento (*2DSQ 0:0*).
- Doble lesión (*2VIN 0:0*).
- Doble incomparecencia (*2VFO 0:0*)

## **Artículo 42: El tocado**

Se considera tocado la maniobra mediante la cual un luchador mantiene a su adversario con **ambos hombros contra el tapiz**, durante un tiempo suficiente que permita al árbitro constatar el **control total**. Dicho control constituye el tocado.

Para que un tocado en el borde del tapiz sea válido:

- los hombros del luchador deben estar completamente dentro de la zona naranja, y
- la cabeza (en su totalidad) no debe tocar la zona de protección.

**El tocado en la zona de protección no es válido.**

Si un luchador cae sobre sus dos hombros como consecuencia de su propia irregularidad o de una acción prohibida, el tocado será válido a favor de su adversario.

El tocado señalado por el árbitro será válido únicamente con la confirmación del jefe de tapiz. Si el árbitro no observa el tocado, pero este es válido, podrá ser declarado con el acuerdo del juez y del jefe de tapiz.

El árbitro golpeará el tapiz para conceder el tocado solo después de recibir la confirmación del jefe de tapiz, y a continuación hará sonar el silbato para finalizar el combate.

No se admitirá ninguna reclamación o *challenge* contra un tocado, siempre que este haya sido validado por el jefe de tapiz. A menos que el tocado haya sido precedido por una falta del atacante.

Si un luchador en posición de peligro grita o golpea el tapiz sin presentar una lesión evidente, el árbitro no detendrá el combate. Si reincide, el árbitro solicitará inmediatamente la confirmación de tocado al jefe de tapiz, quien confirmará la victoria por tocado.

### **Artículo 43: La Superioridad Técnica**

Excepto en caso de tocado o descalificación, el combate será interrumpido antes de finalizar el tiempo reglamentario cuando exista:

- una diferencia de **8 puntos** en lucha grecorromana, o
- una diferencia de **10 puntos** en lucha libre masculina o femenina.

El combate **no podrá ser interrumpido** para declarar la superioridad técnica hasta que los luchadores hayan vuelto a una posición neutral.

El jefe de tapiz señalará al árbitro cuando la diferencia reglamentaria sea constatada. Tras consultar con los miembros del cuerpo arbitral, el árbitro declarará oficialmente al ganador por superioridad técnica.

## CAPÍTULO 8. LUCHA NEGATIVA

### Artículo 44: Lucha en suelo - Posición “Parterre” durante el combate

Cuando uno de los luchadores es llevado al suelo durante el combate, la lucha continuará en posición de *parterre*. El luchador situado abajo podrá defenderse, contrarrestar los intentos de su adversario, ponerse de pie o ejecutar contraataques.

Si un luchador lleva a su adversario al suelo, pero debido a una defensa eficaz, no logra ejecutar ninguna acción durante un tiempo razonable, el árbitro interrumpirá el combate y ordenará la continuación en posición de pie.

En lucha grecorromana, durante la posición de *parterre*, al luchador defensivo **no le está permitido**:

- Apoyar más de una mano sobre el cuerpo del adversario (torso o brazos),
- Cerrarse con los brazos,
- Bloquear con codos o rodillas.

Una vez que el luchador de arriba ha cerrado su agarre, el luchador de abajo podrá cerrar los brazos. En lucha libre y femenina, el luchador de abajo no podrá defenderse cerrando los brazos.

El luchador que se encuentra en posición de arriba no tiene derecho a interrumpir el combate ni a solicitar el reinicio en posición de pie.

### **Posición ordenada en el suelo**

Antes del silbato del árbitro, la posición inicial será la siguiente:

- **Luchador de abajo:** Se colocará boca abajo en el centro del tapiz, con los brazos estirados hacia adelante y las piernas extendidas hacia atrás. No podrá cruzar brazos ni piernas. Las manos y los pies deberán tocar el tapiz. No podrá bloquear al luchador de arriba.
- **Luchador de arriba:** Se colocará al lado de su adversario con las dos rodillas en el tapiz y, siguiendo la orden del árbitro, apoyará inmediatamente ambas manos sobre los omóplatos del luchador de abajo.

Tras el silbato del árbitro, el luchador de abajo podrá defenderse conforme al reglamento. Está estrictamente prohibido:

- Saltar o huir del atacante,
- Defenderse cerrando los brazos,
- Bloquear con codos o rodillas,
- Utilizar activamente las piernas durante la defensa.

No obstante, el luchador de abajo podrá levantarse una vez iniciado el combate.

### **Penalizaciones por rechazo de la posición correcta de parterre**

## **Luchador de arriba**

- Primera vez: advertencia verbal.
- Segunda vez: pierde la posición y el combate se reinicia en posición de pie.

## **Luchador de abajo**

- Primera vez: advertencia verbal.
- Segunda vez: amonestación y:
  - 1 punto para el oponente en lucha libre y femenina,
  - 2 puntos en lucha grecorromana. El combate se reanuda en la misma posición de parterre ordenado.

## **Artículo 45: La zona de pasividad**

La zona de pasividad, de color naranja, tiene como finalidad identificar al luchador pasivo, evitar la lucha sistemática en el borde del tapiz y reducir las salidas del área de combate.

Toda técnica o acción iniciada en la superficie central del tapiz y finalizada en la zona de pasividad es válida, incluidas posiciones de peligro, contraataques y tocados.

Cualquier ataque o contraataque iniciado en posición de pie en la superficie central del tapiz es válido, independientemente de dónde finalice (zona central, zona de pasividad o área de protección). Si la acción termina en el área de protección, el combate será interrumpido y reiniciado en el centro del tapiz en posición de pie, adjudicándose los puntos correspondientes.

El tocado en el área de protección no es válido. El combate será detenido y reiniciado en el centro del tapiz en posición de pie.

Una acción que no obtiene puntos en la zona central tampoco puede obtenerlos en el área de protección. El punto por salida del área de combate solo puede concederse a uno de los luchadores.

Como norma general, el luchador que salga primero del área de combate sin ejecutar una técnica válida perderá 1 punto, que será otorgado a su oponente. Si ambos salen simultáneamente, el árbitro determinará quién salió primero.

Si un luchador ejecuta una presa fallada y termina en la zona de protección:

- En posición neutral o dominado sin acción técnica del adversario: perderá 1 punto por salir del tapiz.
- Cayendo de espaldas bajo control del oponente: perderá 2 puntos.

Las acciones iniciadas en la zona central pueden continuar en la zona de pasividad con tres o cuatro pies, siempre que no se interrumpa la ejecución técnica.

No se debe iniciar una acción en posición de pie dentro de la zona de pasividad, salvo que los luchadores no hayan introducido más de dos pies en ella y la acción esté claramente en desarrollo.

Si la acción se interrumpe o los luchadores permanecen en la zona de pasividad sin actividad técnica, el árbitro detendrá el combate y lo reiniciará en el centro del tapiz en posición de pie.

Cuando el luchador atacado coloque un pie en la zona de pasividad, el árbitro anunciará en voz alta “ZONA”. Los luchadores deberán intentar regresar al centro sin interrumpir la acción.

### **Zona de pasividad en lucha en suelo (Parterre)**

En posición de *parterre*, toda acción, técnica o contraataque iniciado desde o dentro de la zona de pasividad es válida, incluso si finaliza en el área de protección.

El árbitro y el juez otorgarán los puntos correspondientes, tras lo cual el combate se reiniciará en el centro del tapiz en posición de pie.

El luchador atacante podrá continuar su acción incluso entrando en el área de protección, siempre que mantenga contacto con su adversario y que la cabeza y los hombros de éste permanezcan dentro de la zona de pasividad (solo en posición baja).

## **Artículo 46: Penalizaciones contra la pasividad**

### **Procedimiento en lucha libre masculina y femenina**

El cuerpo arbitral debe distinguir entre acción real y acciones destinadas a perder tiempo.

#### **a. Advertencias progresivas**

- Primera infracción: Se para el combate, y se da una advertencia verbal (V) “Atención”.
- Segunda infracción: Se para el combate, y se designa al luchador pasivo (P) y se inicia un período de actividad obligatorio de 30 segundos.

Durante este período, el luchador pasivo debe marcar al menos un punto. De no hacerlo, su oponente recibirá 1 punto, incluso si ya hubiera marcado previamente.

El árbitro no interrumpirá una acción técnica viable durante el período de actividad.

#### **b. Marcador 0:0**

Si tras 2 minutos del primer período el marcador es 0:0, el árbitro debe detener el combate y designar obligatoriamente a un luchador pasivo.

#### **c. Últimos 30 segundos**

Si, en los últimos 30 segundos de cualquier período, el cuerpo arbitral considera de forma unánime que un luchador huye o bloquea, podrá sancionarse con amonestación y 1 punto para el oponente. Esta decisión es susceptible de *challenge*.

#### **d. Acción iniciada antes del minuto 4:00**

Si una acción se inicia antes de los 2 primeros minutos con marcador 0:0, se permitirá finalizarla. Si no se obtienen puntos, se aplicará el procedimiento de pasividad.

#### **e. Categorías U15, U17 y veteranos (periodos de 2 minutos)**

No se aplica advertencia verbal. La primera sanción por pasividad conlleva directamente un período de actividad de 30 segundos. Si, transcurrido 1:00 del primer período, ninguno de los luchadores ha marcado puntos (0–0), el árbitro deberá designar a uno de ellos como inactivo e iniciar el tiempo de actividad. Si un luchador inicia una acción algunos segundos antes del minuto 1:00, el árbitro permitirá que los luchadores finalicen la acción. Si la acción finaliza con puntuación, el combate continuará sin interrupción alguna. Si la acción no finaliza con puntuación, el árbitro detendrá el combate y aplicará el tiempo de actividad a partir del momento en que el combate fue detenido.

### **Procedimiento en lucha grecorromana**

La lucha activa implica buscar el contacto, el agarre y la iniciativa ofensiva.

Cuando solo un luchador demuestra actividad, su oponente será considerado pasivo.

Procedimiento:

- **1.ª pasividad:** Se para el combate, y se da 1 punto para el luchador activo y elección de lucha de pie o parterre.
- **2.ª pasividad:** Se para el combate, y se da 1 punto para el luchador activo y elección de posición.
- **3.ª y siguientes:** Se para el combate, y se da elección de posición sin otorgar 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 combate está empatado y un luchador es claramente más activo.
- c) Un luchador tiene ventaja en el marcador y su oponente actúa demasiado a la defensiva.

Un luchador que ha conseguido puntos con técnicas en posición de pie no debe ser castigado con pasividad. Sin embargo, si este luchador se mantiene inactivo durante un cierto tiempo y su adversario anotó puntos o es claramente más activo, podrá ser amonestado con la pasividad.

### **Criterios de identificar la pasividad**

Se considerará pasivo al luchador que:

- Evite ataques sin contraatacar,
- Agarre muñecas sin iniciar acciones,
- Simule ataques,
- Huya del agarre,
- Evite el centro del tapiz,
- Mantenga al oponente en la zona de pasividad,
- Mantenga una lucha excesivamente defensiva.

### **Aclaración: pasividad y lucha negativa**

La pasividad debe ser confirmada por el jefe de tapiz. La lucha negativa describe conductas contrarias al principio de lucha ofensiva (agarrar dedos, evitar contacto, cabeza baja constante).

Una vez confirmada la lucha negativa:



- Se otorgará amonestación y:
  - 1 punto en libre y femenina,
  - 2 puntos en grecorromana.

La pasividad y la lucha negativa son conceptos distintos y no pueden confundirse ni sustituirse entre sí.

## **CAPÍTULO 9. PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES**

### **Artículo 47: Prohibiciones generales**

Los luchadores tienen estrictamente prohibido:

- Tirar del cabello, orejas o genitales; pellizcar, morder, retorcer dedos de manos o pies, así como cualquier acción o agarre con la intención de causar dolor, tortura o forzar el abandono del adversario.
- Patear, dar cabezazos, estrangular, empujar violentamente o aplicar técnicas que pongan en peligro la integridad física del oponente (fracturas, luxaciones, impactos peligrosos).
- Pisar los pies del adversario (solo en grecorromana) o tocar deliberadamente su rostro entre las cejas y la boca.
- Introducir el codo o la rodilla en el abdomen o estómago del adversario.
- Sujetar al adversario por el maillot.
- Agarrarse o aferrarse deliberadamente al tapiz.
- Hablar durante el combate.
- Agarrar la planta del pie del adversario (solo está permitido agarrar el empeine o el talón).
- Amañar o pactar el resultado del combate.
- Entrelazar o bloquear los dedos para impedir la lucha activa.
- Escupir agua sobre el tapiz durante los descansos.

### **Sanciones**

Estas prohibiciones serán sancionadas según la gravedad de la falta con:

- Advertencia verbal,
- Amonestación con atribución de 1 o 2 puntos al adversario,
- Descalificación.

Las sanciones disciplinarias también podrán aplicarse **después de la competición** si la falta lo justifica.

## **Artículo 48: Huida del agarre o presa**

Se considera huida del agarre toda acción mediante la cual un luchador rechaza claramente el contacto para evitar que su adversario inicie o ejecute una acción técnica. Puede producirse tanto en posición de pie como en posición de suelo (“parterre”), y desde la zona central hacia la zona de pasividad.

### **Huida del agarre en posición de suelo (“parterre”)**

- Amonestación (0) al luchador infractor
- 1 punto para el adversario
- El combate se reanuda en posición “parterre”

### **Huida del agarre en posición de pie**

- Amonestación (0) al luchador infractor
- 1 punto para el adversario
- El combate se reanuda en posición de pie

### **Caso específico – Lucha Greco-romana (salto hacia adelante)**

Cuando el luchador dominado en el suelo salta hacia adelante para evitar el agarre, provocando un agarre ilegal del adversario (por debajo de la cadera), se considerará huida del agarre.

Procedimiento:

- **Primera vez:** advertencia verbal clara. “Attention – no jump / Atención – no salte”
- **Segunda vez:**
  - Amonestación (0) + 1 punto
  - El árbitro detiene el combate con acuerdo del juez y jefe de tapiz
  - El combate se reanuda en posición “parterre”

La defensa lateral para evitar una técnica está permitida y no debe sancionarse.

En greco-romana, el luchador dominado no puede levantar ni flexionar las piernas para impedir la ejecución de una técnica.

## **Artículo 49: Huida del tapiz**

La huida del tapiz debe sancionarse inmediatamente cuando un luchador abandona deliberadamente el área de combate para evitar una acción.

### **Huida del tapiz en posición de suelo (“parterre”)**

- Amonestación (0)
- 1 punto para el adversario
- Reanudación en posición “parterre”

### **Huida del tapiz en posición de peligro**

- Amonestación (0) + 2 puntos para el adversario
- Reanudación en posición “parterre”

### **Huida desde posición de pie hacia la zona de protección**

- **Terminando con un Takedown:**
  - 2 puntos por el Takedown
  - Amonestación + 1 punto por huida
  - Reanudación en posición de suelo ordenado
- **Sin Takedown:**
  - 1 punto por salida
  - Amonestación + 1 punto por huida
  - Reanudación en posición de pie

Si el luchador que defiende apoya una o dos rodillas al borde del tapiz e inmediatamente después sale deliberadamente en el tapiz, será penalizado con 1 punto por salir del tapiz y amonestación + 1 punto a su oponente por huida del tapiz.

### **Artículo 50: Agarres Ilegales**

Están estrictamente prohibidos los siguientes agarres y acciones:

- Técnicas directas sobre la garganta.
- Torsión de brazos más allá de 90°.
- Palancas sobre el antebrazo.
- Sujetar cabeza o cuello con ambas manos o cualquier forma de estrangulación.
- Doble Nelson, salvo ejecución lateral reglamentaria (sin uso de piernas u otras partes del cuerpo).
- Llevar el brazo del adversario detrás de la espalda aplicando presión con ángulo cerrado.
- Forzar la columna vertebral en hiperextensión.
- “Corbata” o agarre a la cabeza por encima sin incluir un brazo del adversario.
- Proyecciones desde atrás con el adversario cabeza abajo, proyectando de arriba hacia abajo (“picada”).
- Usar ambos brazos o manos para controlar cabeza o cuello del oponente.
- Solo son permitidos los cierres a la cabeza que lleven un brazo del adversario dentro del agarre.
- Levantar al adversario en puente y lanzarlo violentamente al tapiz.
- Para romper un puente, solo se permite presionar hacia abajo, nunca levantar y lanzar.

### **Sanciones contra el luchador atacante por realizar una técnica ilegal**

- Primera infracción del atacante: advertencia verbal (“Atención”).
- Reincidencia:
  - Amonestación (0)
  - 1 punto para el adversario (libre/femenina)

### **Si el defensor evita una técnica mediante acción ilegal**

- Directamente amonestación (0)
- 1 punto (libre/femenina) o 2 puntos (greco-romana) para el atacante

## **Disposiciones específicas**

### **Lucha femenina**

- Todos los agarres de Doble Nelson están prohibidos, tanto de pie como en “parterre”.

### **U15 y U17**

- Prohibido todo Doble Nelson (frontal o lateral).
- 

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

Si el luchador atacante puede terminar la acción a pesar del agarre ilegal de su oponente:

- Indicar la irregularidad.
- Intentar parar la irregularidad.
- Otorgar el valor correspondiente a la técnica ejecutada por el atacante.
- Pedir una amonestación (0)
- Otorgar 1 punto (libre y femenina) o 2 puntos (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 de su oponente:

- Indicar la irregularidad.
- Parar el combate y pedir una amonestación (0).
- Da 1 punto (libre y femenina) o 2 puntos (grecorromana) al adversario.
- Reanudar el combate en la misma posición donde ocurrió la infracción.

## **Artículo 51: Prohibiciones especiales**

### **Lucha Grecorromana**

En la lucha grecorromana está estrictamente prohibido:

- Agarrar al adversario por debajo de la cadera.
- Sujetar o utilizar las piernas para controlar, empujar, presionar o proyectar al adversario.
- Realizar cualquier acción ofensiva o defensiva utilizando las piernas contra cualquier parte del cuerpo del oponente.

### **Contacto o bloqueo de las piernas por el luchador atacante**

Si, durante la ejecución de un ataque, el luchador atacante contacta o bloquea inadvertidamente las piernas de su adversario, el árbitro deberá proceder de la siguiente manera:

- Primera vez:
  - Detener el combate
  - Advertencia verbal clara al luchador infractor
- Segunda vez:
  - Detener el combate

- Amonestación (0)
- 1 punto para el adversario

### **Falta a las piernas cometida por el luchador defensivo**

Si un luchador defensivo comete una falta a las piernas en lucha grecorromana:

- Detener el combate
- Amonestación (0)
- 2 puntos para el adversario

### **Lucha Libre y Femenina**

En libre olímpica y lucha femenina está prohibida:

- La tijera al cuerpo con los pies cruzados sobre la cabeza, el cuello o el torso del adversario.

## **Artículo 52: Consecuencias sobre el combate**

Si como consecuencia de una técnica ilegal, el luchador que la ha realizado se encuentra en una posición de desventaja y sin peligro físico para ningún luchador, el árbitro dejará continuar el combate y esperar a la conclusión de la técnica. Una vez concluida la técnica, detendrá el combate, amonestará (0) al luchador que cometió la falta y otorgará los puntos correspondientes por la acción.

Si una técnica comienza adecuadamente y luego se convierte en ilegal, la técnica deberá ser evaluada hasta el momento que comenzó la infracción, luego el combate será interrumpido y la lucha deberá reanudarse en posición de pie después que el luchador atacante haya recibido una advertencia verbal. Si el luchador atacara una segunda vez con una técnica ilegal, el árbitro detendrá el combate, amonestará (0) al luchador que cometió la falta y dará 1 punto (libre y femenina) o 2 puntos (grecorromana) a su adversario.

En todo caso donde sean evidentes cabezazos intencionados u otras brutalidades, el luchador que haya cometido la falta podrá ser inmediatamente eliminado del combate con una decisión unánime del cuerpo arbitral o podrá ser descalificado de la competición y clasificado en último lugar con la mención de “eliminado por brutalidad”. El luchador que cometió la falta recibirá una tarjeta roja.

## **CAPÍTULO 10. LA PROTESTA**

### **Artículo 53: La protesta**

Ninguna protesta será aceptada tras finalizar el combate o 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 tapiz.

En el caso que el Colegio Nacional de Jueces Árbitros de la FELODA advierta de un abuso de poder por parte del jefe de tapiz y controlador con el fin de modificar el resultado de un combate, podrá ser examinado el video y sancionados los responsables tal lo estipulado en las disposiciones de la Normativa del CNJA y el Reglamento de Disciplina de la FELODA.

## **CAPÍTULO 11. SERVICIO MÉDICO**

### **Artículo 54: Servicio médico**

El organizador de la competición está obligado a proveer un servicio médico encargado de realizar el control médico antes del pesaje y de la asistencia médica durante la competición. El servicio médico, el cual debe estar presente durante toda la competición, está bajo la autoridad del médico jefe de la FELODA. Los requerimientos se encuentran descritos en el reglamento medico correspondiente.

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

Durante toda la competición 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, 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 FELODA como responsable por una lesión, incapacidad o muerte de un luchador.

### **Artículo 55: Intervenciones del Servicio Médico**

a) El médico responsable designado por la FELODA tiene el derecho y la obligación de interrumpir un combate en cualquier momento, a través del jefe de tapiz, cuando considere que la integridad física de uno de los luchadores está en peligro. El tratamiento inicial de una lesión será proporcionado exclusivamente por el médico de la FELODA. En caso necesario, este podrá autorizar la intervención del médico del equipo o del entrenador del luchador.

b) El médico podrá **detener inmediatamente el combate** y declarar a un luchador **no apto para continuar**. El luchador no deberá abandonar el tapiz, salvo en caso de lesión grave que requiera su traslado inmediato. Ante cualquier lesión, el árbitro deberá solicitar de inmediato la intervención médica. Si la lesión no es visible y no existe sangrado, el árbitro deberá solicitar al jefe de tapiz la aplicación de la sanción correspondiente.

c) En caso de lesión visible o sangrado, el médico dispondrá del tiempo necesario para tratar la lesión y determinar si el luchador puede continuar el combate.

d) El tiempo máximo acumulado permitido para el tratamiento de una hemorragia será de **cuatro (4) minutos por luchador durante todo el combate**. Las consecuencias de exceder este límite se rigen por lo establecido en el Artículo 26.

e) En caso de discrepancia médica, el médico del equipo del luchador afectado podrá intervenir en el tratamiento o expresar su opinión técnica. Únicamente el médico oficial de la FELODA está facultado para exigir al cuerpo arbitral la interrupción del combate.

h) Los gastos de primeros auxilios que no requieran hospitalización, prestados durante competiciones organizadas por la FELODA, serán asumidos por el organizador. Las lesiones que requieran hospitalización estarán cubiertas por la licencia federativa, siempre que el caso sea notificado a la compañía de seguros correspondiente el mismo día del incidente.

i) Un luchador que no pueda continuar un combate por lesión perderá el combate por lesión. No estará obligado a presentarse al segundo pesaje y será clasificado de acuerdo con los puntos obtenidos hasta el momento de su lesión. Para poder disputar un combate posterior, el luchador deberá contar con la aprobación del médico de la competición.

Un atleta lesionado dispondrá de una (1) hora después de finalizar su primer día de competición para declarar su lesión ante el médico de la FELODA. En el caso de lesiones o enfermedades producidas fuera de la competición, el luchador deberá presentarse obligatoriamente al segundo pesaje; de lo contrario, será eliminado de la competición y clasificado en último lugar, sin obtención de puntos.

## **Artículo 56: Antidopaje**

De conformidad con los Estatutos de la FELODA y con el objetivo de combatir el dopaje, práctica estrictamente prohibida, la FELODA se reservan el derecho de someter a los luchadores a controles antidopaje en todas las competiciones incluidas en el calendario oficial.

Estos controles son obligatorios en los Campeonatos Continentales y Mundiales, de acuerdo con las regulaciones de la UWW; en los Juegos Olímpicos y Juegos Continentales, conforme a las normas del Comité Olímpico Internacional (COI); así como en las competiciones nacionales organizadas por la FELODA.

En ningún caso los luchadores ni los jueces-árbitros podrán oponerse a dichos controles. Cualquier negativa dará lugar a la aplicación de las sanciones previstas en el Reglamento Antidopaje de FELODA.

La Comisión Médica de la FELODA determinará el momento, la cantidad y la frecuencia de los controles, los cuales se realizarán por todos los medios considerados apropiados. Las muestras serán tomadas bajo la responsabilidad de un médico acreditado por la FELODA, en presencia de un dirigente del luchador sometido al control.

Los costos derivados de la realización de los controles antidopaje durante la competición serán asumidos por el país organizador y las Federaciones Nacionales correspondientes.

En caso de resultado positivo, se aplicarán las sanciones previstas en el Reglamento Antidopaje de la FELODA. La UWW, en su condición de entidad adherida a la Convención de lucha contra el dopaje firmada con el Comité Olímpico Internacional y aplicada por la Agencia Mundial Antidopaje (AMA/WADA), podrá aplicar íntegramente los reglamentos, procedimientos y sanciones establecidos por dicha Agencia.

El órgano competente para conocer los recursos contra las sanciones por dopaje impuestas será el **Tribunal de Arbitraje Deportivo (TAS/CAS)**, con sede en Lausana (Suiza), una vez agotadas todas las vías de apelación previstas en las normas antidopaje de la FELODA, cuando corresponda.

## **Artículo 56: Normativa y protocolo ante conmociones cerebrales**

La presente política tiene por objeto **proteger la salud cerebral** del deportista, unificar el reconocimiento, la retirada inmediata y la gestión de las conmociones cerebrales en la lucha, garantizar un retorno seguro y supervisado médicamente, reducir los riesgos neurológicos a largo plazo y establecer un marco claro de protección médica y procedimental para federaciones, entrenadores, árbitros y demás oficiales. Su aplicación es obligatoria en todas las competiciones FELODA, prevaleciendo sobre cualquier normativa nacional durante dichos eventos. El incumplimiento podrá dar lugar a sanciones disciplinarias.

La conmoción cerebral es una lesión cerebral traumática causada por un impacto directo o indirecto en cabeza, cuello o cuerpo, **sin que sea necesaria la pérdida de consciencia** para su diagnóstico.

**Ante cualquier sospecha, el deportista deberá ser retirado de forma inmediata de la competición o entrenamiento, quedando prohibido el retorno el mismo día.** La decisión es exclusivamente médica, definitiva y no recurrible. El médico oficial de la competición, en su evaluación, podrá consultar al controlador de la competición.

Deberán respetarse, además, los **periodos mínimos de descanso** por edad:

- U15 y U17 (21 días)
- U20 (14 días)
- Sénior y Veteranos (7–10 días).

El retorno a la lucha solo podrá realizarse tras completar un protocolo progresivo de seis fases, desde reposo relativo hasta entrenamiento completo, y **únicamente con alta médica escrita** emitida por un profesional sanitario cualificado.

Fase	Descripción de la fase	Actividades permitidas	Objetivo médico
1	Actividad limitada	Actividades diarias que no provoquen síntomas; reposo físico y cognitivo relativo; sin entrenamiento.	Recuperación de la función neurológica basal.
2	Ejercicio aeróbico ligero	Caminar, bicicleta estática o natación suave; sin entrenamiento de fuerza ni	Aumento progresivo de la frecuencia cardíaca sin



		impactos; frecuencia cardíaca máxima < 70%; duración de la sesión < 15 minutos.	reaparición de síntomas.
3	Ejercicios específicos de lucha (sin contacto)	Lucha simulada, trabajo de postura y desplazamientos, ejercicios de pies y técnica ligera sin contacto con compañero; frecuencia cardíaca máxima < 80%; duración de la sesión < 45 minutos.	Reintroducción de los patrones de movimiento específicos de la lucha.
4	Contacto controlado no competitivo	Trabajo de tren superior, lucha de agarres y ejercicios posicionales controlados; sin proyecciones, sin técnicas de gran amplitud ni derribos explosivos; frecuencia cardíaca máxima < 90%; duración de la sesión < 60 minutos.	Reintroducción controlada del contacto y del estímulo vestibular.
5	Entrenamiento completo	Entrenamiento normal de lucha, incluyendo combate completo, bajo supervisión médica o del cuerpo técnico.	Recuperación de la confianza, la preparación física y el rendimiento funcional.
6	Retorno a la competición	La participación en competición solo está permitida tras la <b>autorización médica escrita</b> de un médico cualificado con experiencia en el manejo de conmociones cerebrales.	Confirmación del alta médica y competitiva completa.

Las conmociones cerebrales repetidas aumentan significativamente el riesgo de una recuperación prolongada y de consecuencias neurológicas a largo plazo. Por ello, se establecen **umbrales de actuación obligatoria** que requieren revisión médica especializada y periodos mínimos de inactividad:

- **2 conmociones en 12 meses:** revisión obligatoria por neurólogo o médico deportivo con experiencia en conmociones cerebrales.
- **3 conmociones a lo largo de la carrera deportiva:** posible suspensión de la temporada.
- **2 conmociones en 3 meses:** inactividad obligatoria de **3 meses** sin entrenamiento ni competición.

## **CAPÍTULO 12. APLICACION DE LAS REGLAS DE LUCHA**

El presente Reglamento deroga y reemplaza cualquier edición anterior.

Toda modificación de las disposiciones aquí contenidas será competencia exclusiva de la Dirección Ejecutiva de la FELODA, que actúa como autoridad superior en la materia. El Dirección Ejecutiva será la única instancia facultada para decidir sobre las modificaciones que se estimen necesarias para la mejora del presente Reglamento.

Este Reglamento ha sido elaborado teniendo en cuenta todas las circulares e informaciones oficiales emitidas por la UWW e incorpora las propuestas formuladas por los órganos auxiliares y el Bureau que hayan sido aprobadas por el Congreso de la UWW.

El presente texto constituye el único documento reglamentario válido en su ámbito hasta la celebración del siguiente Congreso, en el cual podrán examinarse las eventuales modificaciones o interpretaciones que el Bureau considere oportunas.

En caso de controversia o procedimiento judicial, únicamente este texto será considerado válido.

Las Federaciones Nacionales deberán traducir el presente Reglamento a su idioma oficial. Asimismo, cada árbitro que participe en una competición deberá disponer de una copia del mismo.

Las presentes Reglas han sido adaptadas a las necesidades de la Lucha en España por el Comité Técnico y aprobadas por la Asamblea General de la FELODA. Permanecerán en vigor hasta la celebración de la próxima Asamblea General, que resolverá sobre su eventual modificación.

**ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:**

**FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS**

**F.E.L.O.D.A.**

**<http://www.luchaesp.com>**



UNITED WORLD  
**WRESTLING**