



UNITED WORLD  
**WRESTLING**

# REGLAMENTO INTERNACIONAL DE LUCHA

LUCHA GRECORROMANA

LUCHA LIBRE

LUCHA FEMENIL





## PRÓLOGO

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

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

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

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

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

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



## TABLA DE CONTENIDOS

<b>REGLAS GENERALES .....</b>	<b>4</b>
<u>ARTÍCULO 1 - OBJETIVO .....</u>	4
<u>ARTÍCULO 2 - INTERPRETACIÓN.....</u>	4
<u>ARTÍCULO 3 - APLICACIÓN .....</u>	4
<b>CAPÍTULO 1 - ELEMENTOS BÁSICOS .....</b>	<b>4</b>
<u>ARTÍCULO 4 - EL COLCHÓN.....</u>	4
<u>ARTÍCULO 5 - LA VESTIMENTA DE LOS LUCHADORES .....</u>	6
<u>ARTÍCULO 6 - LICENCIA DEL COMPETIDOR .....</u>	7
<u>ARTÍCULO 7 - CATEGORÍAS DE EDAD Y PESO, Y COMPETENCIAS CORRESPONDIENTES .....</u>	7
<b>CAPÍTULO 2 - COMPETENCIAS Y PROGRAMAS .....</b>	<b>10</b>
<u>ARTÍCULO 8 - SISTEMA DE COMPETENCIA .....</u>	10
<u>ARTÍCULO 9 - PROGRAMA DE COMPETENCIA .....</u>	13
<u>ARTÍCULO 10 - CEREMONIA DE PREMIACIÓN.....</u>	13
<b>CAPÍTULO 3 - DESARROLLO DE UNA COMPETENCIA.....</b>	<b>14</b>
<u>ARTÍCULO 11 - EL PESAJE.....</u>	14
<u>ARTÍCULO 12 - EL SORTEO .....</u>	14
<u>ARTÍCULO 13 - LISTA DE SALIDA .....</u>	15
<u>ARTÍCULO 14 - PAREAMIENTO .....</u>	15
<u>ARTÍCULO 15 - ELIMINACIÓN DE LA COMPETENCIA .....</u>	15
<b>CAPÍTULO 4 - EL CUERPO ARBITRAL.....</b>	<b>16</b>
<u>ARTÍCULO 16 - COMPOSICIÓN.....</u>	16
<u>ARTÍCULO 17 - FUNCIONES COLECTIVAS.....</u>	17
<u>ARTÍCULO 18 - VESTIMENTA DEL CUERPO ARBITRAL .....</u>	17
<u>ARTÍCULO 19 - EL ÁRBITRO .....</u>	18
<u>ARTÍCULO 20 - EL JUEZ.....</u>	19
<u>ARTÍCULO 21 - EL PRESIDENTE DE COLCHÓN .....</u>	20
<u>ARTÍCULO 22 - EL JURADO DE APELACIÓN .....</u>	20
<u>ARTÍCULO 23 - SANCIONES CONTRA EL CUERPO ARBITRAL.....</u>	22
<b>CAPITULO 5 - EL COMBATE .....</b>	<b>22</b>
<u>ARTÍCULO 24 - DURACIÓN DE UN COMBATE.....</u>	22
<u>ARTÍCULO 25 - LA LLAMADA.....</u>	22
<u>ARTÍCULO 26 - PRESENTACIÓN DE LOS LUCHADORES.....</u>	23
<u>ARTÍCULO 27 - COMIENZO .....</u>	23
<u>ARTÍCULO 28 - INTERRUPCIÓN DE UN COMBATE.....</u>	23
<u>ARTÍCULO 29 - FIN DEL COMBATE .....</u>	24
<u>ARTÍCULO 30 - INTERRUPCIÓN Y CONTINUACIÓN DE UN COMBATE .....</u>	24
<u>ARTÍCULO 31 - TIPOS DE VICTORIAS .....</u>	25
<u>ARTÍCULO 32 - EL ENTRENADOR .....</u>	26
<u>ARTÍCULO 33 - LA RECLAMACIÓN O CHALLENGE .....</u>	26
<u>ARTÍCULO 34 - CLASIFICACIÓN POR EQUIPOS EN COMPETENCIAS INDIVIDUALES.....</u>	27
<u>ARTÍCULO 35 - SISTEMA DE CLASIFICACIÓN EN COMPETENCIAS POR EQUIPOS.....</u>	28



# UNITED WORLD WRESTLING

<b>CAPÍTULO 6 - PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS.....</b>	<b>29</b>
<u>ARTÍCULO 36 - EVALUACIÓN DE LA IMPORTANCIA DE LA ACCIÓN O TÉCNICA .....</u>	29
<u>ARTÍCULO 37 - LA PUESTA EN PELIGRO .....</u>	30
<u>ARTÍCULO 38 - REGISTRO DE LOS PUNTOS.....</u>	31
<u>ARTÍCULO 39 - PROYECCIÓN DE GRAN AMPLITUD .....</u>	31
<u>ARTÍCULO 40 - VALOR ATRIBUIDO A LAS ACCIONES Y TÉCNICAS .....</u>	31
<u>ARTÍCULO 41 - DECISIÓN Y VOTO .....</u>	33
<u>ARTÍCULO 42 - CUADRO DE DECISIONES .....</u>	34
<b>CAPITULO 7 - PUNTOS DE CLASIFICACIÓN DESPUÉS DE UN COMBATE.....</b>	<b>34</b>
<u>ARTÍCULO 43 - PUNTOS DE CLASIFICACIÓN.....</u>	34
<u>ARTÍCULO 44 - EL TOQUE .....</u>	35
<u>ARTÍCULO 45 - LA SUPERIORIDAD TÉCNICA.....</u>	35
<b>CAPÍTULO 8 - LUCHA NEGATIVA.....</b>	<b>36</b>
<u>ARTÍCULO 46 - LUCHA EN TIERRA (“PAR TERRE”) DURANTE EL COMBATE.....</u>	36
<u>ARTÍCULO 47 - LA ZONA DE PASIVIDAD (ZONA NARANJA).....</u>	36
<u>ARTÍCULO 48 - LUCHA CONTRA LA PASIVIDAD (LUCHA LIBRE Y GRECORROMANA).....</u>	37
<b>CAPÍTULO 9 - PROHIBICIONES Y TÉCNICAS ILEGALES.....</b>	<b>39</b>
<u>ARTÍCULO 49 - PROHIBICIONES GENERALES.....</u>	39
<u>ARTÍCULO 50 - HUIDA DEL AGARRE.....</u>	40
<u>ARTÍCULO 51 - HUIDA DEL COLCHÓN .....</u>	40
<u>ARTÍCULO 52 - TÉCNICAS ILEGALES .....</u>	41
<u>ARTÍCULO 53 - PROHIBICIONES ESPECIALES.....</u>	42
<u>ARTÍCULO 54 - CONSECUENCIAS QUE AFECTAN EL COMBATE .....</u>	42
<b>CAPITULO 10 - LA PROTESTA.....</b>	<b>43</b>
<u>ARTÍCULO 55 - LA PROTESTA.....</u>	43
<b>CAPITULO 11 - SERVICIO MEDICO.....</b>	<b>43</b>
<u>ARTÍCULO 56 - SERVICIO MÉDICO .....</u>	43
<u>ARTÍCULO 57 - INTERVENCIONES DEL SERVICIO MÉDICO.....</u>	44
<u>ARTÍCULO 58 - DOPAJE .....</u>	45
<b>CAPITULO 12 - APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE LUCHA.....</b>	<b>45</b>



# UNITED WORLD WRESTLING

## **REGLAS GENERALES**

### **Artículo 1 - Objetivo**

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

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

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

### **Artículo 2 - Interpretación**

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

Este documento usa el masculino de manera genérica por conveniencia y brevedad del texto.

### **Artículo 3 - Aplicación**

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

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

## **CAPÍTULO 1 - ELEMENTOS BÁSICOS**

### **Artículo 4 - El colchón**

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

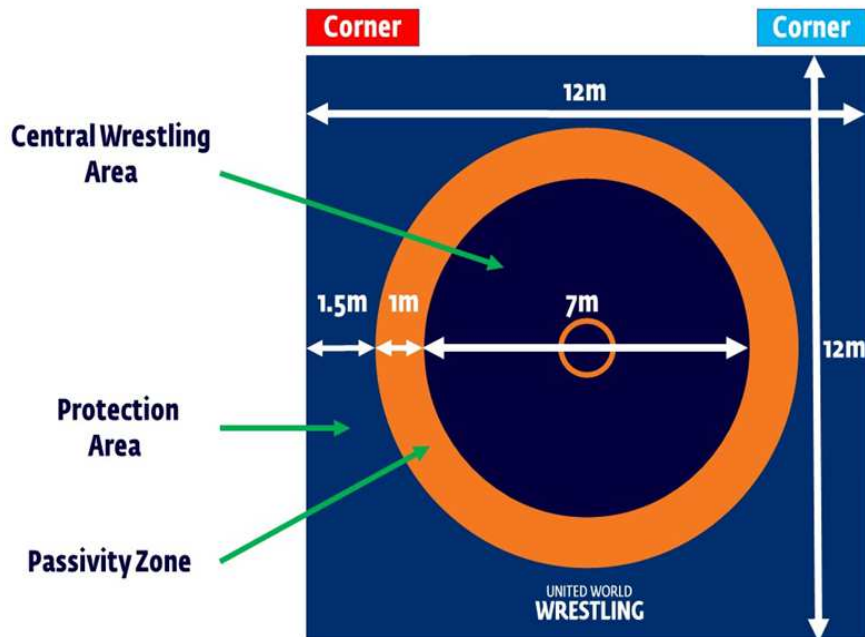


## UNITED WORLD WRESTLING

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

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

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



El círculo interno indica el centro del colchón (1 metro de diámetro). La parte interior del colchón dentro de la banda anaranjada es la zona central de lucha (7 metros de diámetro). La banda anaranjada que constituye la zona de pasividad es de 1 metro de ancho. El área de protección es de 1.50 metros de ancho.

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

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

Un círculo de 1 metro de diámetro interior y rodeado de una banda de 10 cm. de ancho debe ser trazado en el centro del colchón. Los entrenadores de cada atleta estarán ubicados en el mismo lado del colchón. El luchador en color rojo estará ubicado a la izquierda y el luchador en azul en la derecha.



# UNITED WORLD WRESTLING

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

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

## **Artículo 5 - La vestimenta de los luchadores**

Al comienzo de cada día de competencia, cada competidor deberá presentarse afeitado o con una barba de varios meses.

### **La Butarga de lucha**

Los luchadores deben presentarse al borde del colchón, vistiendo una butarga de una sola pieza homologada por la UNITED WORLD WRESTLING, del color que les haya sido asignado (rojo o azul). La mezcla de color rojo y azul en la butarga está prohibida. A los luchadores se les requiere portar:

- El emblema de su país en el pecho.
- La abreviatura del nombre de su país (tamaño máximo de 10 x 10 cm) en la parte de atrás de la butarga, y el apellido del luchador con alfabeto latino (4 a 7 cm. de altura) por encima o en un semicírculo alrededor de la abreviatura de su país.
- Está permitido el uso de rodilleras ligeras sin componentes metálicos.
- Los luchadores deberán llevar durante todo el combate un pañuelo de tela, nunca de papel.

### **Publicidad sobre la butarga**

Los luchadores podrán llevar en el muslo o en la espalda de su butarga el nombre de sus patrocinadores. Esta regla no aplica durante los Juegos Olímpicos, en los cuales prevalecen las reglas del COI. Las letras y símbolos de los patrocinadores no deben ser mayores de 6 cm.

### **Protectores de orejas**

Podrán utilizarse protectores de orejas homologados por la UNITED WORLD WRESTLING y que no lleven ningún elemento metálico o bordes rígidos. El árbitro podrá obligar al luchador a usar un protector cuyo cabello sea demasiado largo.

### **Calzado**

Los luchadores deberán usar botines de lucha que rodeen y protejan el tobillo. Cualquier pieza metálica o con punta que pueda arañar está prohibida. Los botines deben abrocharse sin cordones. Los botines con cordones deben ser cubiertos con cinta o esparadrapo, o un sistema que cubra los cordones y no permitan que se deshagan durante el combate. El calzado será controlado por el árbitro antes de comenzar el combate y cada competidor es responsable de asegurar la cobertura de sus cordones.

### **Prohibiciones**

En el pesaje, el árbitro deberá comprobar que cada competidor cumple los requisitos de este artículo. El luchador debe ser advertido si su aspecto o vestimenta no es correcta y no se le permitirá iniciar la competencia. Si un luchador se presentara al colchón con una indumentaria que el árbitro considere no correcta, éste tolerará un máximo de un minuto para su cambio. Pasado este minuto el luchador perderá el combate por abandono.



# UNITED WORLD WRESTLING

Está prohibido también:

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

## **Artículo 6 - Licencia del competidor**

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

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

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

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

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

### **Categorías de edad**

Las categorías de edad son las siguientes:

ESCOLARES	14 a 15 años (desde 13 años con autorización médica y de los padres)
CADETES	16 a 17 años (desde 15 años con autorización médica y de los padres)
JUVENILES	18 a 20 años (desde 17 años con autorización médica y de los padres)
SUB 23	19 a 23 años
ADULTOS	20 años en adelante
VETERANOS	Mayores de 35 años

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

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

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





# UNITED WORLD WRESTLING

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

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

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

## Categorías de peso

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

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

\* Incluyendo torneos de calificación para Juegos Olímpicos.

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

Las categorías de peso para **lucha femenil** son las siguientes:

ADULTOS (Lucha femenil)	ADULTOS (Lucha femenil, categorías olímpicas*)
1. 48 kg	1. 48 kg



# UNITED WORLD WRESTLING

2. 53 kg
3. 55 kg
4. 58 kg
5. 60 kg
6. 63 kg
7. 69 kg
8. 75 kg

2. 53 kg
3. 58 kg
4. 63 kg
5. 69 kg
6. 75 kg

\* Incluye también los torneos de calificación para Juegos Olímpicos.

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

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

## Competencias

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

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



# UNITED WORLD WRESTLING

Veteranos 35 y mayores

Competencias de acuerdo al programa (cada año)  
Categorías y reglamentos especiales

## CAPÍTULO 2 - COMPETENCIAS Y PROGRAMAS

### Artículo 8 - Sistema de competencia

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

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

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

### La competencia se desarrollará de la siguiente manera:

- Ronda de calificación
- Rondas eliminatorias
- Repesca
- Finales

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

### Ejemplo de una competencia con eliminación directa

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

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

- Número 11 contra el luchador número 12. Combate número 1
- Número 13 contra el luchador número 14. Combate número 2
- Número 15 contra el luchador número 16. Combate número 3
- Número 17 contra el luchador número 18. Combate número 4



## UNITED WORLD WRESTLING

- Número 19 contra el luchador número 20. Combate número 5
- Número 21 contra el luchador número 22. Combate número 6

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

\*Las rondas de repesca comenzaran siguiendo la cantidad de luchadores en la gráfica (bracket) superior y en la gráfica inferior. En lo que se refiere al ejemplo arriba mencionado, el segundo grupo



## UNITED WORLD WRESTLING

de repechaje (grafica inferior) tiene 4 luchadores y el primer grupo (grafica superior) tiene 3 luchadores. Entonces el primer combate de repechaje será del segundo grupo de repechaje. Si ambos grupos tienen el mismo número de luchadores, los combates de repechaje comenzarán con el primer grupo de repechaje.

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

### Criterios de clasificación

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

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

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

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

**NOTA:** Los luchadores descalificados por brutalidad o comportamiento anti-deportivo serán eliminados y no serán clasificados. Exceptuando el caso en que un certificado médico controlado por el médico de la UNITED WORLD WRESTLING justifique la inasistencia de un luchador a la llamada al combate, si un luchador no se presenta personalmente al colchón por cualquier otra razón tan pronto como sea llamado, su o sus adversarios ganarán el combate, y el luchador será eliminado y no clasificado.

### Criterios de clasificación en el sistema nórdico

Para el sistema nórdico, solamente 4 puntos de clasificación se atribuirán a la victoria por toque, abandono, descalificación, etc.

En el sistema nórdico, el luchador con mayor cantidad de victorias clasificará en primer lugar, independientemente de la cantidad de puntos de clasificación que haya sumado.

Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, el combate entre ellos determinará al vencedor. El luchador que derrotó al otro será clasificado por arriba de su adversario.

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

- Menor número de victorias por toque
- Menor número de victorias por superioridad
- Menor número de puntos técnicos marcados a lo largo de la competencia



# UNITED WORLD WRESTLING

- Mayor número de puntos técnicos en contra a lo largo de la competencia

## **Artículo 9 - Programa de competencia**

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

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

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

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

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

## **Artículo 10 - Ceremonia de Premiación**

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

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

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

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

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



## **CAPÍTULO 3 - DESARROLLO DE UNA COMPETENCIA**

### **Artículo 11 - El pesaje**

La lista definitiva de competidores debe ser entregada a los organizadores a través del delegado del equipo, sin excepción, hasta 6 horas antes del comienzo del pesaje. Ninguna modificación será aceptada una vez transcurrido este tiempo.

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

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

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

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

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

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

### **Artículo 12 - El sorteo**

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

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

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



# UNITED WORLD WRESTLING

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

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

## Artículo 13 - Lista de salida

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

## Artículo 14 - Pareamiento

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

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

## Artículo 15 - Eliminación de la competencia

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

Después del pesaje, en el caso de que un luchador, sin el permiso firmado por el médico de la UNITED WORLD WRESTLING o bien el médico de la competencia y sin haber avisado al secretariado técnico del torneo, no se presente ante su adversario después de haber sido llamado por su nombre, será eliminado y descalificado, quedando fuera de la clasificación final. Su adversario ganará el combate.

Si el médico de la UNITED WORLD WRESTLING puede confirmar que un luchador simula una lesión por motivos políticos para evitar competir contra su oponente, el luchador que finge será eliminado y no será clasificado.

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

Si dos luchadores son descalificados por brutalidad en el mismo combate, serán eliminados como se señaló anteriormente y los que fueron derrotados por ellos en cuartos de final se enfrentarán en la semifinal y el grupo de repechaje será modificado de acuerdo a este nuevo combate de semifinal.

Si esta descalificación perturba el ranking en una final, los luchadores clasificados inmediatamente debajo





# UNITED WORLD WRESTLING

remontarán puestos en el ranking para establecer la clasificación final.

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

En el caso donde un luchador es descalificado de toda la competencia, todos sus combates restantes serán perdidos por default y será automáticamente listado al final de su categoría o grupo sin ser clasificado.

## Clasificación en caso de dopaje

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

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

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

## CAPÍTULO 4 - EL CUERPO ARBITRAL

### Artículo 16 - Composición

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

- 1 Presidente de colchón
- 1 Árbitro
- 1 Juez

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

El cuerpo arbitral toma decisiones por unanimidad o por mayoría de 2 de 3, excepto en la situación de toque, donde la aprobación del jefe de colchón es obligatoria. Los jueces-árbitros no pueden usar la evidencia en video para tomar sus decisiones (excepto al mismo tiempo que el Jurado de Apelación en caso de reclamación o *challenge*).

### Jurado de Apelación

El Jurado de Apelación es un grupo de expertos en arbitraje cuya función es asegurar la aplicación estricta de las reglas en los eventos principales de la UNITED WORLD WRESTLING, tales como: Juegos



# UNITED WORLD WRESTLING

Olímpicos, Campeonatos del Mundo y Continentales, Copas del Mundo, Torneos de la Golden Grand Prix, y otros Juegos específicos.

## **Artículo 17 - Funciones colectivas**

- a) El cuerpo arbitral ha de desempeñar todas las funciones establecidas en las Regulaciones que rigen las competencias de lucha y en las disposiciones especiales que pudieran ser establecidas para la organización de determinadas competencias específicas.
- b) Su deber consiste en vigilar cada combate con la mayor atención y evaluar las acciones de los luchadores de forma que el resultado que figure en la hoja de puntuación del juez refleje exactamente el desarrollo del combate.
- c) El jefe de colchón, el árbitro y el juez evalúan las acciones de forma individual con el fin de emitir una decisión definitiva común. El árbitro y el juez deben interactuar entre sí bajo la dirección del jefe de colchón, el cual coordina las labores del cuerpo arbitral.
- d) Es tarea del cuerpo arbitral asumir todas las funciones de arbitraje y jueceo, atribuir puntos técnicos y aplicar las sanciones previstas en el reglamento.
- e) Las hojas de puntuación del juez y del jefe de colchón sirven para llevar cuantificar todas las técnicas efectuadas por los dos luchadores. Los puntos, así como las amonestación (0) deben quedar registradas con la mayor precisión y en el orden correspondiente a las diferentes fases del combate. Las hojas de puntuación deben ir firmadas por el juez y el jefe del colchón.
- f) Si un combate no termina por "toque", la decisión deberá ser tomada por el jefe de colchón, que basará su decisión en la evaluación de todas las acciones realizadas por cada luchador, anotadas desde el inicio y hasta el final del combate en las hojas de puntuación del juez y del jefe de colchón.
- g) Todos los puntos otorgados por el juez deben ser anunciados al público tan pronto como sean adjudicación, ya sea por medio de paletas o vía marcadores electrónicos.
- h) Los miembros del cuerpo arbitral usarán el vocabulario básico de la UNITED WORLD WRESTLING apropiado a sus respectivos roles durante la conducción del combate. Sin embargo, tienen prohibido dialogar con cualquier persona durante el combate, excepto, por supuesto, entre ellos cuando la ocasión requiera una consulta para realizar correctamente sus correspondientes funciones.
- i) En el caso de una reclamación o *challenge* realizado por el entrenador y confirmado por el luchador, el Jurado de Apelación observará la evidencia en video en una pantalla de gran tamaño las veces que sean necesarias. Después de haber revisado la situación, el Jurado de Apelación anunciará su decisión sin consultar al Cuerpo arbitral.

## **Artículo 18 - Vestimenta del Cuerpo Arbitral**

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

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



## Artículo 19 - El árbitro

- a) El árbitro es responsable del buen desarrollo del combate sobre el colchón, el cual debe dirigir de acuerdo al Reglamento.
- b) Debe hacerse respetar por los participantes y ejercer sobre ellos plena autoridad, a fin de que obedezcan inmediatamente sus órdenes e instrucciones. Igualmente, deberá dirigir el combate sin tolerar ninguna intervención externa irregular e inoportuna.
- c) Es su deber trabajar en estrecha colaboración con el juez y debe desempeñar sus deberes en la supervisión del combate al tiempo que se abstiene de interferir de manera irreflexiva o intempestiva. Su silbato comienza, interrumpe y termina el combate.
- d) El árbitro ordena el regreso de los luchadores al colchón cuando éstos salen de él, o la continuación del combate, de pie o en tierra, encima o debajo, con la aprobación del juez o en su defecto, la del jefe de colchón.
- e) El árbitro está obligado a llevar una muñequera de color rojo en su muñeca izquierda, y una muñequera azul en su muñeca derecha. Indicará con los dedos de las manos los puntos correspondientes al valor de una técnica después de su ejecución (si es válida, si ha sido efectuada dentro de los límites del colchón, si un luchador ha estado en "posición de peligro", etc.), levantando el brazo con la muñequera del color correspondiente al luchador que ha hecho la acción.
- f) El árbitro no debe dudar nunca en:
  - Interrumpir el combate justo en el momento preciso, ni demasiado pronto y demasiado tarde.
  - Indicar si una técnica ejecutada al borde del colchón es o no válida.
  - Señalar y anunciar el "TOQUE" después de haber solicitado la confirmación del juez o en su defecto, la del jefe de colchón. Para comprobar si un luchador ha estado verdaderamente "pegado" al colchón con los dos hombros al mismo tiempo, el árbitro debe pronunciar la palabra "TOUCHE" ("toque"), levantar la mano para obtener la confirmación del juez o del jefe de colchón, golpear el colchón con la mano y, entonces, hacer sonar el silbato.
- g) El árbitro debe:
  - Ordenar rápidamente y con claridad la posición en la cual la lucha debe reiniciar, cuando ordena a los luchadores volver al centro del colchón (pies dentro del círculo central).
  - Evitar estar demasiado cerca de los luchadores para no impedir la visión de los jueces y del jefe de colchón, especialmente si hay peligro de que se produzca un toque.
  - Asegurarse de que los luchadores no descansen durante el combate fingiendo limpiarse, sonarse la nariz, simulando lesiones, etc. En este caso, él debe detener el combate y solicitar una amonestación (0) contra el luchador y 1 punto para su oponente.
  - Estar en condiciones de cambiar de posición en todo momento, sobre el colchón o alrededor de éste, y, especialmente importante, tumbarse boca abajo inmediatamente para conseguir una mejor vista de un toque inminente.
  - Ser capaz de estimular al luchador pasivo sin interrumpir el combate, colocándose de forma que impida cualquier huida del colchón.
  - Estar preparado para sonar el silbato si los luchadores se acercan demasiado al borde del colchón.
  - Evitar interrumpir el combate en **lucha Greco-romana** en una situación con posición de peligro con la única excepción de que se realiza un agarra ilegal.



# UNITED WORLD WRESTLING

- h) Al árbitro se le requiere también:
  - Poner especial atención a las piernas de los luchadores en lucha grecorromana.
  - Obligar a los luchadores a permanecer sobre el colchón hasta que se anuncie el resultado del combate.
  - En todos los casos cuando una confirmación sea necesaria, pedir primero la opinión del juez al borde del colchón, dando cara al jefe de colchón.
  - Proclamar al luchador vencedor al final del combate después de la confirmación del jefe de colchón.
- i) El árbitro está capacitado para pedir sanciones por infracción a las reglas o por brutalidad.
- j) El árbitro, si el jefe de colchón interviene, debe interrumpir el periodo y proclamar la victoria por superioridad técnica cuando la diferencia en el marcador sea de 8 puntos en la lucha grecorromana y de 10 puntos en la lucha libre masculina y femenina. En esta situación, el árbitro deberá esperar que la acción (ya sea un ataque o un contraataque) haya sido completada.

## **Artículo 20 - El juez**

- a) El juez es responsable de todas las tareas estipuladas en el Reglamento de lucha
- b) Debe seguir muy atentamente el desarrollo del combate sin distraerse en ningún momento y atribuir los puntos para cada acción, que anotará en su hoja de puntuación, conjuntamente con el árbitro o el presidente de colchón. Debe emitir su opinión en cualquier situación.
- c) Después de cada acción, y basándose en las indicaciones del árbitro (que comparará con su propia apreciación) o, si lo anterior no fuera posible, con las indicaciones del presidente de colchón, anota el número de puntos atribuidos a la acción y muestra el resultado por medio de un marcador situado a su lado, o bien mediante paletas. Este marcador debe resultar visible tanto para los espectadores como para los luchadores.
- d) El juez constata y señala el toque al árbitro.
- e) Si, durante el combate, el juez observara algo que en su opinión debiera ser de conocimiento del árbitro, en caso que éste no lo hubiera visto o percibido (un toque, una técnica o acción ilegal, una posición pasiva, etc.), deberá comunicarlo levantando la paleta del color del luchador en cuestión, incluso si el árbitro no solicitara su opinión. En cualquier circunstancia, el juez debe llamar la atención del árbitro para todo lo que parezca anormal o irregular en el desarrollo del combate o en el comportamiento de los luchadores.
- f) El juez debe, también, firmar la hoja de puntuación en el momento de recibirla y, al final del combate, esta hoja debe mostrar claramente el resultado, tachando el nombre del vencido y escribiendo en el espacio correspondiente el nombre y país del ganador.
- g) Si las decisiones del árbitro y del juez concuerdan, son válidas y ejecutables sin intervención del jefe de colchón, con excepción de la proclamación de la victoria por superioridad técnica, para la cual la confirmación del presidente de colchón es obligatoria, así como en los casos de consulta o reclamación.
- h) La hoja de puntuación del juez debe indicar exactamente el tiempo en el cual terminó el combate en caso de victoria por toque, superioridad técnica, abandono, etc.



# UNITED WORLD WRESTLING

- i) A fin de facilitarse una mejor visión del combate, especialmente cuando se trate de una posición delicada, el juez está autorizado a desplazarse, aunque únicamente a lo largo del lado del lado del colchón que le corresponde controlar.
- j) Debe también subrayar la última acción marcada, la cual puede determinar al vencedor del combate.
- k) La amonestación por huida del área de combate, técnicas ilegales o brutalidad serán señaladas con una "O" en la columna del luchador que comete la falta.

## **Artículo 21 - El presidente de colchón**

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

Después de la revisión del video, el Jurado de Apelación ofrecerá su puntuación. Si la decisión del Jurado de Apelación es unánime, su decisión será considerada como final y no podrá ser refutada. Si no fuese unánime, será realizada una revisión final.

## **Artículo 22 - El Jurado de Apelación**

El Jurado de Apelación será designado por el Jefe de la Comisión de Arbitraje de la UNITED WORLD WRESTLING o por el instructor o por un árbitro neutral asignado por la United World Wrestling. Está



## UNITED WORLD WRESTLING

compuesto por tres (3) personas seleccionadas entre los Instructores o gente con conocimientos amplios en arbitraje de acuerdo a los diferentes combates y la nacionalidad de los luchadores. Un miembro de este jurado será designado como coordinador y estará a cargo de anunciar las decisiones del jurado a nombre de los tres integrantes. Hay un Jurado de Apelación por colchón.

Para eventos mayores, la United World Wrestling asignará Supervisores como Miembros del jurado de apelación. Si el número de Supervisores no es suficiente para la competencia, el instructor o arbitro neutral asignado por la United World Wrestling tendrá que seleccionar a los mejores oficiales entre los árbitros participantes de manera que se completen 3 miembros por colchón.

El Jurado de Apelación es responsable de verificar la correcta aplicación de las Reglas de lucha antes que el vencedor de un combate sea declarado por el jefe de colchón.

Si el Jurado de Apelación percibiera un error flagrante de naturaleza administrativa, o en el reloj de combate o en la adjudicación de puntos, el coordinador debe llamar la atención del presidente de colchón y pedir su rectificación. Si el presidente de colchón no detiene el combate después de una petición de *challenge*, el Jurado exigirá la interrupción una vez que la acción en curso concluya.

Durante la revisión del video, el Jurado de Apelación mostrará su decisión sin consultar al cuerpo arbitral. Si la decisión es unánime, se considerará final e irrevocable, sin posibilidad de reclamación posterior.

Las decisiones tomadas por el jurado de apelación después de cada challenge tendrán que describirse detalladamente en las hojas previamente impresas de challenge y tiene que ser enviada a las oficinas centrales de la United World Wrestling.

La decisión del Jurado de Apelación es definitiva. Ningún *challenge* será aceptado en caso de amonestación por pasividad o por una pegada o toque confirmado por el presidente de colchón. El cuerpo arbitral que un error serio será sancionado de acuerdo al reglamento.

Si el Jurado de Apelación detecta un error grave del cuerpo arbitral, se les permitirá el pedir una explicación. En este particular caso, el coordinador del Jurado de Apelación a cargo tendrán que pedirle al Presidente de Colchón que detenga el combate para poder revisar la acción dudosa. Después de la revisión, la decisión unánime del Jurado de Apelación será aplicada.

Un set completo de paletas de colores rojo, azul y blanco será puesto a disposición del jurado de apelación, para que el público pueda ver sus decisiones.

Ninguna reclamación podrá llevarse al Bureau de la UNITED WORLD WRESTLING, a la CAS o a cualquier otra instancia después que una decisión haya sido anunciada por el cuerpo arbitral (con la confirmación del presidente de colchón) o por el Jurado de Apelación.

El Bureau de la UNITED WORLD WRESTLING podrá eliminar en todo momento a cualquier miembro del cuerpo arbitral o del Jurado de Apelación si constata un error grave en la aplicación de las reglas o en la decisión tomada durante una reclamación.

Solo los Supervisores estarán a cargo de evaluar el trabajo de los árbitros y de enviar sus evaluaciones escritas a la UNITED WORLD WRESTLING.

Bajo ninguna circunstancia se permitirá que persona alguna -incluyendo a los miembros del Bureau, delegados de la UNITED WORLD WRESTLING, entrenadores, luchadores o delegados- intente interferir o influenciar al Jurado de Apelación. Toda persona que viole esta regla será expulsada de la competencia por el resto del torneo.



## **Artículo 23 - Sanciones contra el cuerpo arbitral**

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

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

## **CAPITULO 5 - EL COMBATE**

### **Artículo 24 - Duración de un combate**

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

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

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

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

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

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

En Lucha Greco-romana: La duración un periodo es de 3 minutos. En el caso que un combate finalice con marcador 0-0, aquel luchador que el cuerpo arbitral considere como más activo se llevará la victoria.

### **Artículo 25 - La llamada**

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



# UNITED WORLD WRESTLING

Se otorga un tiempo de tolerancia a un luchador que no se presente a la primera llamada mediante el siguiente procedimiento: los competidores serán llamados en tres ocasiones, con intervalos de 30 segundos entre llamadas. Si, después de la tercera llamada, el luchador no se presenta, será descalificado y no aparecerá en el ranking final de la competencia. Las llamadas se harán tanto en inglés como en francés. Su adversario habrá ganado el combate por abandono.

## **Artículo 26 - Presentación de los luchadores**

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

## **Artículo 27 - Comienzo**

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

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

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

## **Artículo 28 - Interrupción de un combate**

- a) Si un luchador se ve forzado a interrumpir el combate por sufrir alguna lesión o como consecuencia de cualquier otro incidente aceptable ajeno a su voluntad, el árbitro deberá interrumpir la lucha. Durante tal interrupción, el luchador debe permanecer de pie en su esquina. Ambos tienen permitido cubrir sus hombros con una toalla o chamarra y recibir indicaciones de su entrenador.
- b) Si el combate no puede reanudarse por razones médicas, la decisión será tomada por el médico a cargo de la competencia, quién informará de ello tanto al entrenador del luchador en cuestión como al jefe de colchón; éste último ordenará entonces parar el combate. El médico que decide la detención del combate no debe ser de la misma nacionalidad que los luchadores involucrados en el combate en cuestión. Esta decisión tomada por el médico de la competencia no podrá ser refutada.
- c) Bajo ninguna circunstancia un competidor podrá tomar la iniciativa para interrumpir el combate por sí mismo, ni decidir luchar de pie o en el suelo (*par terre*), ni para hacer regresar a su adversario al centro del colchón cuando el combate se desarrolla en el borde.
- d) Si una acción debe ser interrumpida porque un luchador lesiona deliberadamente a su oponente, el luchador que ha cometido la falta será descalificado.
- e) Si un luchador interrumpe el combate sin sangrado o lesión visible que determine el cuerpo arbitral, su oponente recibirá 1 punto.





# UNITED WORLD WRESTLING

## Artículo 29 - Fin del combate

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

Un combate finaliza por superioridad técnica cuando exista una diferencia de 8 puntos en Lucha Grecoromana y de 10 puntos en Lucha Libre.

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

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

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

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

## Artículo 30 - Interrupción y continuación de un combate

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

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

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

En el caso de toda acción ilegal que suceda en lucha de pie, el combate será reanudado de pie.

Si un luchador atacante levanta del piso a su oponente desde la posición “par terre” y el luchador atacado evita el ataque por medio de una acción ilegal, el árbitro dará una amonestación (“caution”) y se la dan 2 puntos en el estilo Grecoromano sin importar si el agarre fue exitoso o no, en el estilo libre se darán 1 o 2 puntos sin importar si el luchador ofensivo tuvo éxito en su agarre y el combate continuará en “par terre”, si el luchador ofensivo tuvo éxito en su agarre, el también obtendrá los puntos por su acción.

Si un luchador atacado en tierra impide la acción de su oponente mediante una acción ilegal, será penalizado con una amonestación y se la dan 2 puntos en el estilo Grecoromano sin importar si el agarre fue exitoso o no, en el estilo libre se darán 1 o 2 puntos sin importar si el luchador ofensivo tuvo éxito en su



# UNITED WORLD WRESTLING

agarre, su oponente recibirá 1 o 2 puntos. La lucha reiniciará en el piso, sin importar si el luchador que ejecutaba la acción logró o no aplicarla exitosamente.

Cuando el entrenador pida la revisión del video, el jefe de colchón interrumpirá el combate una vez que la lucha haya vuelto a una situación neutral.

## Artículo 31 - Tipos de victorias

Un combate puede ser ganado de las siguientes maneras:

- por "toque".
- por lesión, abandono, incomparecencia ("*default*"), descalificación del adversario.
- por superioridad técnica.
- por puntos (ganando por al menos 1 punto sumando los dos períodos).

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

- La acción técnica de mayor valor
- La menor cantidad de amonestaciones
- Si la igualdad subsiste, el último punto técnico marcado determinará al vencedor.

Ejemplos:

Rojo	Azul	Comentario	Resultado
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Último punto marcado por azul	Azul gana
1 2	1 1 <u>1</u>	Último punto marcado por azul. Pero rojo marcó una técnica de 2 puntos.	Rojo gana
0 0 1 1 <u>1</u>	1 1 1 0	Último punto marcado por rojo. Rojo tiene 2 amonestaciones y azul sólo 1.	Azul gana
1 1 1	1 <u>2</u> 0	Azul marcó una técnica de 2 puntos, que es la de mayor valor	Azul gana
1 1 1 <u>0</u>	1 2 0	Último punto marcado por rojo. Azul marcó una técnica de 2 puntos. Cada luchador tiene 1 amonestación	Azul gana
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	Cada luchador tiene 2 amonestaciones. Azul marcó el último punto	Azul gana



# UNITED WORLD WRESTLING

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

## Artículo 32 - El entrenador

Durante el combate, el entrenador podrá permanecer al pie de la plataforma o a una distancia de al menos 2 metros desde el borde del colchón. Excepto en la asistencia que él está autorizado a dar al doctor que brinda atención médica a su luchador, al entrenador le está terminantemente prohibido influenciar las decisiones o insultar al juez o al árbitro. Sólo puede hablar con su luchador. El entrenador tiene derecho de dar agua a su luchador solamente durante la pausa entre periodos. Está prohibido al luchador escupir el agua. Ninguna otra sustancia puede ser dada durante la pausa o durante el combate.

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

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

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

## Artículo 33 - La Reclamación o Challenge

La reclamación (“challenge”) es la acción mediante la cual se permite al entrenador, en nombre del luchador, detener el combate y pedir al jurado de apelación y al cuerpo arbitral la revisión de la evidencia en vídeo en caso de desacuerdo con la puntuación dada. Esta posibilidad sólo es posible en competencias donde el control en vídeo está formalmente establecido por la UNITED WORLD WRESTLING y el Comité Organizador.

El entrenador debe solicitar la reclamación tirando sobre el colchón un objeto suave, inmediatamente después de que el cuerpo arbitral haya otorgado o fallado en dar puntos en la situación controvertida. Si el luchador no está de acuerdo con la decisión del entrenador, se devolverá la esponja al entrenador y el combate continúa.

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

En caso de un problema técnico que no permita la revisión de la acción reclamada, la decisión inicial del cuerpo arbitral prevalecerá y el objeto suave (esponja) le será devuelto al entrenador que la lanzó.

## Puntos específicos



# UNITED WORLD WRESTLING

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

Si el Jurado de Apelación confirma la decisión del cuerpo arbitral, el luchador perderá el challenge y su oponente recibirá un (1) punto técnico.

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

En caso de conflicto entre el cuerpo arbitral y el entrenador, el cuerpo arbitral tendrá permitido rechazar un challenge solo después de la aprobación del jurado de apelación. El jefe de colchón o el árbitro no podrán rechazar un challenge por sí mismos.

Ninguna reclamación o *challenge* podrá ser solicitada en caso de pasividad o de toque, entendiendo que el toque debe ser confirmado por el presidente de colchón después de que lo haya señalado ya sea el árbitro o el juez (**challenge solicitado por un ataque o contrataque ilegal, acción realizada durante los últimos segundos del combate, antes del toque será aceptada**). Si quedan menos de 30 segundos en un combate de lucha libre y el cuerpo arbitral acuerda de manera unánime que uno de los dos luchadores está pasivo, podrán amonestar por huida del agarre y dar 1 punto al oponente. En el caso que este punto determinara al vencedor de un combate, el luchador amonestado tendrá la opción de pedir el *challenge*.

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

El entrenador que solicite la reclamación debe hacerlo desde su silla, sin pisar el colchón o acercarse a la mesa del juez o del jefe de colchón.

Después de examinar el vídeo, el Jurado de Apelación anunciará su decisión. El Jurado de Apelación interviene y da su fallo en todos los casos. Una decisión unánime del Jurado de Apelación será definitiva y ella será inapelable. En el caso de falta de unanimidad entre los miembros del Jurado de Apelación, una nueva revisión del video será solicitada. Después, será válida la decisión por mayoría de votos del Jurado de Apelación y del Cuerpo Arbitral.

No es permitido solicitar una "contra reclamación" (reclamar la decisión del Jurado luego de revisar una reclamación) una vez que la decisión final ha sido tomada por el Jurado de Apelación.

Como se mencionó en el artículo sobre el Jurado de Apelación, ellos podrán solicitar una consulta (favor de revisar el Artículo 22)

## Artículo 34 - Clasificación por equipos en competencias individuales

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

Clasificación en una categoría de peso	Puntos	Clasificación en una categoría de peso	Puntos
--	--------	--	--------



# UNITED WORLD WRESTLING

1º	10	7º	4
2º	9	8º	3
3º - 3º	8	9º	2
5º - 5º	6	10º	1

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

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

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

Lugar en la Categoría de Peso	Puntos
1er	10
2do	9
3er	8
4to	7
5to	6

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

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

## **Artículo 35 - Sistema de clasificación en competencias por equipos**

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

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

### **Si la competencia es entre dos equipos solamente**

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

- a) Ejecutar un tercer encuentro que determinará el equipo ganador.
- b) Determinar al equipo ganador en función de los siguientes criterios sucesivos:
  - El mayor número de victorias sumando los 2 encuentros
  - Número total de puntos de clasificación después de los 2 encuentros (ida y vuelta)
  - El mayor número de victorias por toque, abandono/incomparecencia/descalificación



## UNITED WORLD WRESTLING

- El mayor número de victorias por superioridad
- El mayor número de puntos técnicos marcados en toda la competencia
- El menor número de puntos técnicos recibidos en toda la competencia
- El resultado del último combate realizado

### Si la competencia es entre más de dos equipos

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

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

### Si tres o más equipos tienen la misma cantidad de victorias

Se aplicará el principio siguiente para clasificar al peor o a los peores equipos de acuerdo al resultado de los combates entre los equipos a comparar:

- El menor número de puntos de clasificación
- El menor número de victorias por toque, abandono/incomparecencia/ descalificación
- El menor número de victorias por superioridad
- El menor número de puntos técnicos marcados en toda la competencia
- El mayor número de puntos técnicos en contra durante toda la competencia

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

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

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

## CAPÍTULO 6 - PUNTOS POR ACCIONES Y TÉCNICAS

### Artículo 36 - Evaluación de la importancia de la acción o técnica

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

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



## UNITED WORLD WRESTLING

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

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

- a) Ha llevado al luchador atacante al suelo.
- b) Si ha encadenado la acción con continuidad.
- c) Ha tenido éxito en bloquear al luchador atacante en posición de puente, es decir, en una posición considerada como completada.
- d) El árbitro debe esperar el final de cada situación para dar los puntos conseguidos por cada luchador.
- e) En el caso en que por sus acciones, los dos luchadores se cambien alternativamente de una posición a otra, la atribución de los puntos para todas las acciones se hará según su valor.
- f) El toque instantáneo, “cuando ambos hombros de un luchador toquen instantánea y simultáneamente el colchón”, no es considerado como “toque” (artículo 44). Si un luchador llega a la situación de toque instantáneo desde posición de pie como consecuencia de un movimiento de su adversario, el atacante recibirá 4 puntos siempre y cuando éste demuestre control y el oponente ya no será recompensado con 1 punto por toque instantáneo.
- g) Rodar de un hombro a otro sobre los codos en posición de puente y viceversa, será considerado como una sola acción.
- h) Una técnica no debe ser considerada como una nueva acción mientras que los luchadores no vuelvan a la posición inicial.
- i) El árbitro indica los puntos. Si el juez está de acuerdo, levanta la paleta del mismo color y valor en cuestión (1, 2, 4 ó 5 puntos en GR). En caso de desacuerdo entre el juez y el árbitro, el presidente de colchón debe obligatoriamente pronunciarse a favor de uno u otro luchador. Él no tiene permitido dar una opinión diferente, a menos que él llame a consulta y obtenga la mayoría.
- j) En el caso de que un toque se produzca al final del tiempo reglamentario, sólo el sonido del gong (y no el silbatazo del árbitro) es válido.
- k) Al final del periodo, cualquier técnica es válida si fue completada antes del sonido del gong. En ningún caso se tomará en cuenta una técnica que termine después del sonido del gong.

### **Artículo 37 - La puesta en peligro**

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



# UNITED WORLD WRESTLING

- El luchador que defiende se pone en posición de “puente” para evitar el toque.
- El luchador que defiende, con su espalda hacia el colchón, se apoya en uno o ambos codos o en ambos para evitar tener sus hombros sobre el colchón.
- El luchador tiene un hombro en contacto con el colchón y a la vez sobrepasa la línea vertical de 90° con el otro hombro (ángulo agudo).
- El luchador se encuentra en la posición de “toque instantáneo”, es decir, cuando está sobre sus dos hombros por menos de un segundo.
- El luchador rueda sobre sus hombros.

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

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

## **Artículo 38 - Registro de los puntos**

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

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

Las amonestaciones por huida del colchón, huida del agarre, rehusarse a reiniciar el combate, técnica ilegal y brutalidad estarán señaladas con un (0). Después de cada amonestación (0), el adversario recibirá automáticamente 2 puntos en la lucha grecorromana y 1 ó 2 puntos en el estilo libre, según la gravedad de la infracción, excepto en Lucha Grecorromana, donde no será otorgado punto alguno al adversario cuando un luchador recibe una advertencia por pasividad por segunda vez.

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

## **Artículo 39 - Proyección de gran amplitud**

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

En la lucha en el suelo, se considera igualmente proyección de gran amplitud cualquier levantamiento que haga perder al adversario totalmente el contacto con el suelo, ya sea que el luchador atacado caiga en posición neutral (4 puntos en lucha grecorromana y 2 puntos en lucha libre) o en posición de peligro (5 puntos en grecorromana y 4 puntos en lucha libre).

## **Artículo 40 - Valor atribuido a las acciones y técnicas**

### **1 punto**

- Al luchador que realice correctamente una técnica de pie o en “*parterre*” con un mínimo de tres puntos de contacto con el suelo pero sin llegar a asegurar control mediante un pase atrás del adversario en el estilo libre.
- Al luchador cuya técnica es impedida de forma irregular por su adversario pero que a pesar de todo logre ejecutar la técnica en el estilo libre.





## UNITED WORLD WRESTLING

- Al luchador atacante cuyo adversario huye del agarre o del colchón, se rehúsa a reiniciar el combate, realiza una acción ilegal o actos de brutalidad en el estilo libre.
- Al luchador cuyo adversario introduzca completamente un pie dentro de la zona de protección (solamente en la lucha de pie) si no está ejecutando alguna técnica.

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

- Cuando el luchador ofensivo es el primero en pisar el área de protección durante una técnica, puede ocurrir lo siguiente:
  - o Si el luchador completa la técnica con éxito en una acción continua, el será recompensado con los puntos apropiados 1, 2, 4, o 5 puntos.
  - o Si el luchador no logra completar la técnica con éxito, después de detener la acción el árbitro le otorgará 1 punto al oponente.
  - o Si el luchador carga y controla al oponente pero no puede completar la técnica en una acción continua, el árbitro detendrá el combate pero no le dará 1 punto al oponente.
- Nota: Cuando un luchador deliberadamente empuje al oponente hacia el área de protección sin alguna acción significativa, ya no será recompensado con un punto. Si lo hace por segunda vez será penalizado con una amonestación y serán otorgados 2 puntos al oponente en estilo Greco y 1 punto en estilo Libre.
- Todas las interrupciones de combate por lesión sin hemorragia o sin una lesión visible son penalizadas con 1 punto para el adversario.
- Al luchador cuyo oponente solicitó una reclamación o *challenge*, si la decisión inicial es confirmada.
- Al adversario de un luchador señalado como pasivo si éste falla en marcar puntos durante un periodo de actividad de 30 segundos en lucha libre.
- En la lucha ordenada en el suelo, al luchador cuyo oponente se rehúsa a realizar la posición inicial correcta después de haber sido ya advertido verbalmente una vez, ya sea que le correspondiera la posición de abajo o de arriba en el estilo Libre.
- Por “reversal” (contraataque realizado por un luchador dominado en posición en el piso, con el que logra pasar detrás de su oponente).

### 2 puntos

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



## UNITED WORLD WRESTLING

- Al luchador que bloquea a su adversario en posición de peligro en la ejecución de una técnica desde posición de pie.
- Al luchador que, en lucha libre, ejecuta una técnica de gran amplitud pero no lleva a su oponente a una posición de peligro directa e inmediata.

### 4 puntos

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

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

### 5 puntos (sólo para lucha grecorromana)

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

## Artículo 41 - Decisión y voto

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

El juez y el presidente de colchón deben manifestarse por medio de paletas o marcador electrónico. Hay 11 paletas en lucha grecorromana y 9 paletas en lucha libre, y van pintadas de colores diferentes: azul, rojo y blanco.

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

Para la lucha libre, las paletas con el número 5 no se usan.

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

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



# UNITED WORLD WRESTLING

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

## Artículo 42 - Cuadro de decisiones

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

(R= luchador ROJO - A= luchador AZUL - 0= cero puntos).

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

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

## CAPITULO 7 - PUNTOS DE CLASIFICACIÓN DESPUÉS DE UN COMBATE

### Artículo 43 - Puntos de clasificación

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

**5 puntos para el vencedor y 0 puntos para el perdedor:**

- Victoria por "toque" (con o sin puntos técnicos para el perdedor).
- Lesión
- Abandono
- Default (Forfeit o incomparecencia)
- Descalificación

**4 puntos para el vencedor y 0 puntos para el perdedor:**

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

**4 puntos para el vencedor y 1 punto para el perdedor:**



## UNITED WORLD WRESTLING

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

### **3 puntos para el vencedor y 0 puntos para el perdedor:**

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

### **3 puntos para el vencedor y 1 punto para el perdedor:**

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

### **0 puntos para el vencedor y 0 punto para el perdedor:**

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

## **Artículo 44 - El toque**

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

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

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

En consecuencia, como criterio para su observación y validación, el toque debe ser claramente sostenido. Los dos hombros del luchador en cuestión deben estar tocando simultáneamente el colchón durante el breve espacio de detención señalado en el primer párrafo, incluso en el caso de la técnica de *souplesse* (suplé) desde el cierre de cintura por detrás en la lucha de pie. En cualquier caso, el árbitro golpeará el colchón concediendo el “toque” únicamente después de haber obtenido la aprobación del juez o, en su defecto, del presidente de colchón. A continuación el árbitro hará sonar su silbato para dar por terminado el combate.

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

## **Artículo 45 - La superioridad técnica**

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

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

El combate no podrá ser interrumpido para atribuir la victoria por superioridad técnica sino hasta que la acción haya sido concluida (ver artículo 29).



# UNITED WORLD WRESTLING

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

## **CAPÍTULO 8 - LUCHA NEGATIVA**

### **Artículo 46 - Lucha en tierra ("par terre") durante el combate**

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

Está prohibido que el luchador atacante reinicie el combate saltando sobre su adversario. Si ocurriera, el árbitro deberá advertirle verbalmente la primera vez; en caso de que la falta se repita, el árbitro le marcará una amonestación y dará 1 punto a su oponente, y el combate reiniciará de pie.

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

### **Posición ordenada en el piso**

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

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

### **Artículo 47 - La zona de pasividad (zona naranja)**

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

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

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

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



# UNITED WORLD WRESTLING

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## **Artículo 48 - Lucha contra la pasividad (lucha libre y grecorromana)**

### **Procedimiento para la penalización de la inactividad en Lucha Libre**



## UNITED WORLD WRESTLING

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

- a. En cualquier momento en el que el cuerpo arbitral coincida en la apreciación de que un luchador bloquea, entrelaza los dedos del rival, evita el contacto con su adversario y/o de manera general eluda la lucha: el árbitro central señalará al luchador en cuestión “*Cuidado, Rojo o Azul*”. La primera infracción amerita una breve interrupción de la acción para dar una amonestación verbal: “*Atención*”. La segunda vez, la acción se detendrá brevemente para designar al luchador pasivo y se iniciará un período de 30 segundos donde obligatoriamente deben marcarse puntos. El árbitro no debe interrumpir el combate en medio de una acción viable ya sea al inicio o al final de un periodo de actividad. Se iluminará una luz correspondiente al color del luchador amonestado. Esta luz indicará a los luchadores, entrenadores y público que un “período de actividad” ha comenzado. Si alguno de los luchadores marca puntos dentro del periodo de castigo de 30 segundos, no se otorgarán puntos de penalización, solo los puntos correspondientes a la técnica. Si ninguno de los dos luchadores marca puntos, aquel que fue designado como pasivo será amonestado con una amonestación “0” y su oponente recibirá 1 punto técnico (0).
- b. Si después del minuto 2:00 del primer período ningún luchador ha conseguido marcar puntos, el árbitro deberá obligatoriamente designar a uno de los luchadores como inactivo (se aplica el mismo procedimiento descrito en el punto anterior).
- c. Cuando restan menos de 30 segundos en cualquiera de los dos periodos, si los tres integrantes del cuerpo arbitral consideran de manera unánime que un luchador está evadiendo y/o bloqueando a su oponente, éste último recibirá un punto (por ejemplo, por huida del agarre). Esta situación puede ser reclamada al Jurado de Apelación.
- d. Si un luchador inicia una acción algunos segundos después del minuto 2:00 con un marcador 0:0 o algunos segundos después del final del periodo de actividad, el árbitro no interrumpirá el combate y permitirá que el luchador termine la acción. Si la acción termina con puntos, el combate seguirá sin interrupción. Si la acción no termina con puntos, el árbitro parará el combate y aplicará el procedimiento adecuado.

### Procedimiento para la aplicación de penalizaciones por inactividad en Lucha Greco-romana

- Si un luchador está bloqueando, manteniendo su cabeza baja pegada al pecho de su oponente, entrelazando los dedos, o en general evadiendo una lucha abierta en posición de pie (negándose a volver a una posición más recta en la parte superior de su torso), el árbitro tendrá que determinar a ese luchador pasivo y a aplicar el procedimiento para pasividad (dependiendo la categoría de edad) que será según los siguientes:

#### **PARA ADULTOS**

- 1ª infracción (V): enérgica y evidente amonestación al luchador parando el combate. (El presidente de colchón y el juez deberán marcar la primera advertencia verbal en la hoja de marcador con una señal V.)
- 2ª infracción (P): se amonestará al luchador pasivo; el luchador activo podrá elegir entre continuar el combate en la posición de pie o en “par terre”.
- 3ª infracción (P): se amonestará al luchador inactivo y 1 punto para su oponente; el luchador activo podrá elegir entre continuar el combate en la posición de pie o en “par terre” \*.
- Infracciones siguientes (P): se amonestará al luchador inactivo y 1 punto para su oponente; el luchador activo podrá elegir entre continuar el combate en la posición de pie o en “par terre”

\*Nota: en caso de que el marcador sea 0:0, la 3ª infracción deberá ser otorgada en un tiempo de combate no mayor a 4 minutos 30 segundos.



# UNITED WORLD WRESTLING

## Aclaración

En caso de que el combate llegue a 4.30 y el marcador continúe en 0:0, el árbitro detendrá el combate y el cuerpo arbitral deberá escoger a un luchador como pasivo y se le otorgará 1 punto a su oponente y se le pedirá que escoja una posición para continuar el combate (escogerá entre de pie o “par terre”)

El luchador comienza con la posición de atrás, ya sea de pie o con una o dos rodillas sobre el colchón, con sus manos apoyadas sobre los omoplatos del luchador.

## **PARA ESCOLARES, CADETES Y JUVENILES**

- Primera ocasión se realiza una amonestación verbal al luchador pasivo usando el vocabulario aprobado por la UNITED WORLD WRESTLING sin detener el combate. No es necesario marcar con una “V” en la hoja de marcador.
- Segunda ocasión (P) el mismo luchador es pasivo, el árbitro dará la primera amonestación por pasividad, de nuevo sin detener el combate.
- Tercera ocasión (P) cuando el mismo luchador está pasivo, el árbitro dará la segunda amonestación por pasividad y 1 punto técnico al oponente, de nuevo sin detener el combate.
- Cada dos pasividades subsecuentes resultaran en 1 punto técnico al oponente, todo sin detener el combate.

## Aclaración

En caso de que el marcador continúe 0:0, la 3er violación de uno de los luchadores deberá ser otorgada en no más del 3 minuto (4 minutos 30 segundos para juvenil).

En caso de que el combate llegue a los 3 minutos (4 minutos 30 segundos para juvenil) y el marcador continúe 0:0, el árbitro detendrá el combate y el cuerpo arbitral tendrá que escoger a un luchador como pasivo y se le otorgará 1 punto a su oponente.

Nota: Los procedimientos para la penalización de la pasividad en Lucha Libre y Greco-romana son evidentemente diferentes.

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

### **Artículo 49 - Prohibiciones generales**

Los luchadores tienen prohibido:

- Jalar del cabello, orejas, genitales, pellizcar, morder, retorcer los dedos de pies y manos, etc. y en general, cometer cualquier acción, gesto o técnica que tenga por objeto torturar al adversario o hacerle sufrir para obligarle a abandonar.
- Dar patadas, cabezazos, estrangular, empujar, efectuar técnicas que pongan en peligro la vida del adversario o provocar fractura o luxación de miembros, pisar los pies del adversario o tocarle la cara entre las cejas y la línea de la boca.
- Clavar el codo o la rodilla en el vientre o el estómago del adversario, practicar cualquier torsión con la intención de causar sufrimiento, o sujetar al adversario por el traje de lucha.
- Agarrarse o engancharse al colchón.
- Hablar durante el combate.





# UNITED WORLD WRESTLING

- Agarrar la planta del pie del adversario (sólo está permitido agarrar el empeine del pie o el talón).
- Acordar el resultado del combate entre 2 luchadores.

## Artículo 50 - Huida del agarre

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

Huida del agarre en la lucha en el piso:

- 1 amonestación contra el luchador que cometió la falta (0).
- 1 punto en LL y 2 puntos en GR al adversario.
- La lucha se reanuda en el piso.

En la lucha de pie:

- 1 amonestación contra el luchador que cometió la falta (0).
- 1 punto en LL y 2 puntos en GR al adversario.
- La lucha se reinicia en posición de pie.

## Huida del agarre en posición en el piso en Greco-romana

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

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

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

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

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

## Artículo 51 - Huida del colchón



# UNITED WORLD WRESTLING

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

## **Huida del colchón en la lucha en el piso:**

- 1 punto en LL y 2 puntos en GR + 1 amonestación al adversario (0)
- La lucha se reanuda en el piso

## **Huida del colchón en posición de peligro:**

- 2 puntos + 1 amonestación al adversario (0)
- La lucha se reanuda en el piso

## **Huida del colchón en posición de pie:**

- 1 punto en LL y 2 puntos en GR + 1 amonestación al adversario (0).
- La lucha se reanuda de pie

Todos los puntos por huida del colchón serán considerados como puntos técnicos. Además, todas las huidas del colchón en lucha de pie valdrán 1 punto para el oponente, independientemente de si hubo o no empuje hacia fuera. Por el contrario, la acción que consiste en llevar fuera del colchón al adversario de manera intencional será penalizada con 1 amonestación al luchador que ha sacado al otro y 1 punto a su oponente.

La situación en lucha en pie donde intencionalmente se mantiene al oponente a distancia o se rompe el contacto será penalizada con 1 amonestación y 1 punto para el adversario, considerándose huida del agarre.

## **Artículo 52 - Técnicas ilegales**

Las siguientes técnicas y acciones son ilegales están terminantemente prohibidas:

- Agarrar la garganta.
- Torcer los brazos a más de 90°.
- Palanca al brazo por encima aplicada al antebrazo.
- Agarrar la cabeza o el cuello con las dos manos, así como todas las situaciones y posiciones de estrangulamiento.
- Nelson completa (también llamada “Doble Nelson”), si no es ejecutada de lado sin usar las piernas sobre parte alguna del cuerpo del adversario.
- Llevar y presionar el brazo del adversario detrás de su espalda en una posición donde el antebrazo forme un ángulo agudo con el brazo (“martillo”).
- Ejecutar toda técnica cuyo objetivo sea forzar la columna vertebral del adversario en hiperextensión.
- Hacer el agarre a la cabeza sola por encima con uno o dos brazos (“corbata”) para proyectar hacia cualquier sentido.
- Solo serán permitidos los cierres a la cabeza que lleven un brazo del adversario dentro del agarre.
- En posición de pie, las técnicas ejecutadas desde atrás cuando el adversario está cabeza abajo (por un agarre de cintura al revés o “turca”), la proyección debe realizarse únicamente de lado y nunca de arriba a abajo (haciendo que el oponente caiga sobre su cabeza en “martinete”).
- En la ejecución de una técnica, sólo un brazo puede ser usado para agarrar la cabeza o el cuello del adversario.
- Levantar al oponente cuando éste se encuentra en puente y entonces hacerle caer sobre el colchón (severo impacto en el suelo); es decir, el puente sólo puede ser forzado hacia abajo.
- Romper el puente empujando en el sentido de la cabeza.



## UNITED WORLD WRESTLING

- En general, si el atacante viola las reglas durante la ejecución de una técnica, la acción en cuestión será completamente anulada y, si se trata de la primera vez en el combate, el árbitro dará un “aviso” (“attention”) al luchador que cometió la falta. Si el atacante repite su falta, será sancionado con una amonestación “0” y se otorgará un punto a su adversario.
- Si un luchador en situación de defensa, por medio de una acción ilegal, impide a su adversario desarrollar su técnica, el defensor será amonestado “0”. Su adversario recibirá 2 puntos.

### Agarres prohibidos en Lucha Femenil

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

### Agarres prohibidos para escolares y cadetes

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

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

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

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

- Detener la irregularidad.
- Pedir una amonestación.
- Otorgar 1 punto en LL y 2 puntos en GR al oponente
- Otorgar el valor correspondiente a la técnica ejecutada por el atacante.
- Parar el combate.
- Reanudar el combate en la misma posición donde fue cometida la infracción.

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

- Parar el combate y pedir una amonestación.
- Dar 2 puntos a su adversario.
- Reanudar el combate en la misma posición donde fue cometida la infracción.

### Artículo 53 - Prohibiciones especiales

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

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

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

### Artículo 54 - Consecuencias que afectan el combate



# UNITED WORLD WRESTLING

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

Si el agarre ha empezado siendo válido y luego se vuelve ilegal, el mismo debe ser evaluado desde que comenzó la irregularidad, entonces el combate debe detenerse y la lucha deberá reanudarse en posición de pie después de haber advertido amistosamente al luchador que hizo el agarre ilegal. Si el luchador atacara una segunda vez de manera irregular, el árbitro detendrá el combate, dará una amonestación (0) al luchador que cometió la falta otorgándole 1 punto en LL y 2 puntos en GR, a su adversario.

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

## **CAPITULO 10 - LA PROTESTA**

### **Artículo 55 - La protesta**

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

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

## **CAPITULO 11 - SERVICIO MEDICO**

### **Artículo 56 - Servicio médico**

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

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

Durante toda la competencia y en todo momento, el servicio médico debe estar preparado para intervenir en caso de accidente y decidir si un luchador puede continuar el combate. Los médicos de los equipos participantes están completamente autorizados para tratar a sus luchadores lesionados, pero únicamente el entrenador o un dirigente del equipo puede estar presente mientras su luchador es tratado por el médico.



# UNITED WORLD WRESTLING

En ningún caso se podrá señalar a la UNITED WORLD WRESTLING como responsable por una lesión, incapacidad o muerte de un luchador.

## **Artículo 57 - Intervenciones del servicio médico**

El responsable médico de la UNITED WORLD WRESTLING tiene el derecho y el deber de interrumpir un combate en cualquier momento por medio del jefe de colchón siempre que considere que cualquier competidor está en peligro.

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

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

Después de la intervención médica, el combate debe reanudarse en la posición en que la lesión ocurrió.

En caso de cualquier controversia médica, el médico del equipo del luchador en cuestión tiene el derecho de intervenir en cualquier tratamiento que sea requerido, o a emitir su opinión sobre la intervención o decisión tomada por el servicio médico. Únicamente el delegado de la Comisión Médica de la UNITED WORLD WRESTLING puede exigir al cuerpo arbitral que detenga el combate.

En competencias donde no hay doctor oficial, el árbitro puede suspender el combate por un máximo de dos minutos. El cuerpo arbitral decide si los luchadores están actuando intencionalmente o no, y deben aplicar el procedimiento mencionado en los párrafos anteriores.

Esta interrupción se permite una o varias veces y es válida para ambos luchadores.

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

En las competencias internacionales donde la Comisión Médica de la UNITED WORLD WRESTLING no esté representada, la decisión de interrumpir el combate será tomada por el delegado de la UNITED WORLD WRESTLING o el responsable de arbitraje designado por UNITED WORLD WRESTLING después de consultarlo con el médico de la competencia y el médico del equipo del luchador lesionado.

Para todos los casos, el médico que tome la decisión de prohíbe a un luchador continuar el combate deberá ser de una nacionalidad diferente a la del luchador en cuestión y no estar involucrado en la categoría de peso correspondiente al caso (ver Reglamento Sanitario).

Si un luchador detiene deliberadamente el combate sin estar lesionado o sangrando, se otorgará 1 punto técnico a su adversario.

Todos los gastos de primeros auxilios (que no requieran hospitalización) que se brinden en una competencia internacional UNITED WORLD WRESTLING serán a costa del organizador. Los costos de aquellas lesiones que requieran hospitalización serán cubiertos por la licencia UNITED WORLD



# UNITED WORLD WRESTLING

WRESTLING, siempre y cuando el caso haya sido anunciado a la compañía aseguradora (al número telefónico que figura en el reverso de la licencia) el mismo día.

## **Artículo 58 - Dopaje**

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

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

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

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

El órgano jurídico de apelación en caso de una sanción por dopaje decidida por el Bureau de la UNITED WORLD WRESTLING en contra de un luchador es la Corte de Arbitraje del Deporte (CAS, por sus siglas en inglés) con sede en Lausana (Suiza).

## **CAPITULO 12 - APLICACIÓN DE LAS REGLAS DE LUCHA**

Este Reglamento reemplaza cualquier edición anterior.

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

Este reglamento ha sido establecido tomando en cuenta todas las circulares e información distribuida por la UNITED WORLD WRESTLING. Contienen todas las sugerencias expuestas por los cuerpos auxiliares y el Bureau que hayan sido aceptadas por el Congreso de la UNITED WORLD WRESTLING.

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

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

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

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