



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

Dirección : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fel@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

REGLAS NACIONALES DE LUCHA



LUCHA PLAYA

Madrid, febrero 2024



TABLA DE CONTENIDOS

PRINCIPIOS GENERALES	3
ARTÍCULO 1 – MISIÓN Y FILOSOFÍA	3
ARTÍCULO 2 - INTERPRETACIÓN.....	3
ARTÍCULO 3 – OBJETIVOS	4
ARTÍCULO 4 – CAMPO DE APLICACIÓN Y LICENCIA FELODA.....	4
CAPÍTULO 1 - ESTRUCTURAS MATERIALES	5
ARTÍCULO 5 – EDAD Y CATEGORÍAS DE PESO PARA HOMBRE Y MUJER	5
ARTÍCULO 6 – UNIFORME DEL ATLETA Y PRESENTACIÓN.....	5
ARTÍCULO 7 – ÁREA DE COMPETICIÓN.....	7
CAPÍTULO 2 – PROGRAMA DE COMPETICIÓN	8
ARTÍCULO 8 – SISTEMA DE COMPETICIÓN	8
ARTÍCULO 9 – PESAJE Y CONTROL MÉDICO.....	9
ARTÍCULO 10 - SORTEO	10
CAPÍTULO 3 – EL COMBATE	11
ARTÍCULO 11 – DURACIÓN Y REGLAS BÁSICAS.....	11
ARTÍCULO 12 – LLAMADA Y COMIENZO DEL COMBATE	11
ARTÍCULO 13 – COMIENZO Y CONTINUACIÓN DEL COMBATE.....	11
ARTÍCULO 14 – VALOR DE LAS ACCIONES Y TÉCNICAS	11
ARTÍCULO 15 – LESIÓN Y TIEMPO DE LESIÓN	12
ARTÍCULO 16 – INTERRUPCIONES DEL COMBATE.....	12
ARTÍCULO 17 – FIN DEL COMBATE.....	13
ARTÍCULO 18 – TIPO DE VICTORIAS Y PUNTOS DE CLASIFICACIÓN	13
ARTÍCULO 19 – EL CHALLENGE.....	14
CAPÍTULO 4 – INFRACCIONES TÉCNICAS	15
ARTÍCULO 20 – ACCIONES Y TÉCNICAS ILEGALES, LUCHA NEGATIVA.....	15
CAPÍTULO 5 – EL CUERPO ARBITRAL	16
ARTÍCULO 21 - COMPOSICIÓN	16
ARTÍCULO 22 - UNIFORME	16
ARTÍCULO 23 – OBLIGACIONES GENERALES	16
ARTÍCULO 24 – EL ÁRBITRO CENTRAL.....	16
ARTÍCULO 25 – EL SECRETARIO TÉCNICO	17
CAPÍTULO 6 – SERVICIOS MÉDICOS	18
ARTÍCULO 26 – DOPAJE Y CONDICIONES SANITARIAS	18
PROVISIONES FINALES	19
APENDICE 1 – SISTEMA DE COMPETICION Y EMPAREJAMIENTOS	20
APENDICE 2 – PROGRAMA DE COMPETICION.....	26
APENDICE 3 – OTROS GRUPOS DE EDAD Y SISTEMA DE COMPETICION	27



REGLAS NACIONALES DE LUCHA PLAYA

PRINCIPIOS GENERALES

ARTÍCULO 1 – MISIÓN Y FILOSOFÍA

La FELODA reconoce a la Lucha Playa como una parte integrante de la Lucha en todos sus estilos, como a una disciplina con carácter educador y divulgativo, practicada en todo el mundo y orientada a promover el carácter cultural y social de la Lucha protegiendo a su vez el patrimonio mundial sobre el que se asientan todos los estilos de lucha moderna.

Numerosas variedades de lucha tradicional practicadas en tierra (referidas como “lucha playa”) pueden ser encontradas en el mundo, las cuales deberían cada una de ellas recibir el mismo grado de consideración e interés de la comunidad internacional. Sin embargo, encontrar una base común a todas ellas se vuelve materia obligatoria si la pretensión es permitir a los atletas de cualquier región y país del mundo competir y participar en juegos y competiciones oficiales. Las reglas aquí presentes ofrecen un sistema de competición unificado que embarca las mayores tendencias de la lucha playa haciendo este deporte de fácil asimilación y entendimiento para el espectador y medios de comunicación, al igual que para los jueces y árbitros.

Las Reglas Nacionales de Lucha Playa enunciadas a continuación constituyen el marco en el que se ha de manifestar el deporte de la lucha en sus diferentes estilos, y son susceptibles de modificación a la luz de las pruebas efectuadas y en función de una constante búsqueda para su mayor eficacia.

ARTICULO 2 - INTERPRETACIÓN

En caso de desacuerdo sobre la interpretación de las disposiciones de cualquiera de los artículos del presente reglamento el Departamento Técnico de la FELODA, es el único capacitado para precisar la significación exacta, siendo el texto español el único válido.

En este documento se utiliza el género masculino para la conveniencia de la formulación y la brevedad del texto.



ARTÍCULO 3 – OBJETIVOS

Las reglas nacionales de Lucha Playa constituyen el marco el que se ha de manifestar y promocionar la Lucha Playa, las cuales tienen por objeto:

- Establecer el sistema de competición, clasificación, puntos técnicos, amonestaciones, eliminaciones, etc.
- Definir y especificar las condiciones técnicas y prácticas para la ejecución de un combate.
- Fijar el valor de las acciones y técnicas
- Numerar las técnicas prohibidas o ilegales
- Determinar las funciones técnicas y obligaciones del equipo arbitral

ARTÍCULO 4 – CAMPO DE APLICACIÓN Y LICENCIA FELODA

El presente reglamento es de obligada aplicación en todas las competiciones nacionales de Lucha Playa organizadas por la FELODA con el fin de asegurar la seguridad de los atletas y un desarrollo sostenible de la disciplina.

Todo participante en competiciones de Lucha Playa organizadas por la FELODA deberá estar en posesión de la licencia federativa del año en curso, la cual le hace beneficiario del seguro de la FELODA en caso de necesidad.



CAPÍTULO 1 - ESTRUCTURAS MATERIALES

ARTÍCULO 5 – EDAD Y CATEGORÍAS DE PESO PARA HOMBRE Y MUJER

Todos los participantes están obligados a acreditar su edad y nacionalidad por medio de su pasaporte.

Un máximo de 3 atletas por categoría de peso podrá ser inscritos por una misma federación nacional. *

* El Presidente de la FELODA podrá autorizar excepcionalmente el aumento del número de atletas que un país puede presentar en una misma categoría de peso, en el caso particular que el bracket o cuadro de competición esté incompleto.

Las competiciones de Lucha Playa de la FELODA serán disputadas en las siguientes categorías:

Seniors (20 años y mayores)**

MUJER

- 50 kg
- 60 kg
- 70 kg
- +70 kg

HOMBRE

- 70 kg
- 80 kg
- 90 kg
- +90 kg

** A partir de 18 años y con certificado médico

Las categorías de peso para los otros grupos de edad pueden ser encontrados en el apéndice 3.

ARTÍCULO 6 – UNIFORME DEL ATLETA Y PRESENTACIÓN

En todas las competiciones de Lucha Playa, los atletas deberán cumplir con las directrices para el uniforme de la UWW Lucha Playa. Estas directrices tienen la intención de permitir diseños innovadores en conformidad con las reglas y regulaciones de la lucha playa.

Responsabilidad de cumplimiento

Para todas las competiciones de lucha Playa, serán las federaciones nacionales las responsables de asegurar que las vestimentas presentadas por los miembros de su delegación cumplen con los términos de estas directrices.

Violaciones

En el momento del pesaje, el árbitro deberá comprobar que cada competidor satisface y cumple con los requisitos de las directrices para el uniforme de la UWW Lucha Playa.



El luchador que se presente al pesaje incumpliendo las directrices, será advertido que, si su uniforme no es correcto, se le impedirá iniciar la competición y su Federación Autónoma podrá ser sancionada. En el caso que un atleta se presente a un combate con un uniforme incorrecto al asignado en el combate, los árbitros le otorgarán un máximo de **dos minutos** para su cambio. Después de este tiempo, el atleta será eliminado y perderá el combate por “no presentación o abandono”.

Estará prohibido:

- Usar el emblema o siglas de otro país o comunidad autónoma.
- Embadurnarse el cuerpo con cualquier tipo de grasa o sustancia pegajosa.
- Presentarse al inicio del combate en estado de sudoración.
- Llevar vendajes en las muñecas, brazos o tobillos, salvo en el caso de lesión y bajo prescripción médica.
- Llevar cualquier objeto susceptible de herir al adversario como anillos, pulseras, etc...
- Para las luchadoras, usar sujetadores con aros metálicos.

Igualmente:

- Las uñas de manos y pies deberán estar recortadas sin ángulos punzantes.
- Los atletas con cabello largo deberán sujetarlo bien, por ejemplo, con una coleta.
- Los atletas deberán presentarse bien afeitados y con su cabello y piel libre de grasas, aceite o sustancia pegajosa.
- El árbitro podrá exigir al luchador que se seque o limpie su cuerpo de la sudoración en cualquier momento del combate.

Siglas de un país o comunidad autónoma

Un atleta solamente podrá usar las siglas de su país o de su comunidad autónoma en los pantalones de competición o uniforme.

Uso de patrocinadores en el uniforme

Los luchadores podrán usar nombres y símbolos de sus patrocinadores en sus uniformes siempre y cuando estos no interfieran en una identificación clara y rápida de los colores del uniforme y siglas del país.

Calzado

Ningún calzado será permitido en la lucha playa. Los combates se realizarán con los pies descalzos.

Apariencia e higiene

Estará prohibido llevar vendajes en las muñecas, brazos o tobillos, salvo en el caso de lesión y bajo prescripción médica. De igual manera, los luchadores no podrán llevar ningún objeto susceptible de herir al adversario tales como anillos, pulseras, cadenas, piercings de ningún tipo, prótesis, etc.



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

Las uñas de manos y pies deberán estar recortadas y sin ángulos punzantes que puedan arañar la piel del oponente. Los atletas con cabello largo deberán sujetarlo bien, por ejemplo, con una coleta. Igualmente deberán presentarse bien afeitados y con su cabello y piel libre de grasas, aceite o sustancia pegajosa.

ARTÍCULO 7 – ÁREA DE COMPETICIÓN

Todos los eventos y competiciones bajo el control y tutela de la FELODA tendrán lugar dentro de un círculo de 7 metros de diámetro definidos por cinta ancha o cuerda gruesa de 8-10 centímetros y de un color que contraste con el color de la arena y sin ninguna parte metálica. El interior estará recubierto con un mínimo de 30 centímetros de arena fina libre de piedras, conchas o cualquier otro objeto.

CAPÍTULO 2 – PROGRAMA DE COMPETICIÓN

ARTÍCULO 8 – SISTEMA DE COMPETICIÓN

Las competiciones de Lucha Playa tienen un número ideal de 24 luchadores por categoría de peso.

Si hubiese **menos de 6 atletas** en una categoría de peso, la competición se realizará bajo el formato de sistema nórdico con un solo grupo. No habrá combates para oro ni bronce, sino que la clasificación del grupo nórdico será la que determine el ranking y vencedores.

Si hubiese **6 o 7 atletas**, se organizarán 2 grupos con 3 o 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. Los dos primeros clasificados de cada grupo avanzarán a las semifinales.

Si hubiese **8 luchadores**, se organizarán 2 grupos con 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. Los dos primeros clasificados de cada grupo avanzarán a las semifinales.

Para una competición con 6, 7 u 8 atletas, las semifinales se organizarán de la siguiente manera:

- el vencedor del grupo A contra el segundo clasificado del grupo B
- el segundo clasificado del grupo A contra el vencedor del grupo B

Si hubiese **12 atletas**, se organizarán 3 grupos con 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. El primer clasificado de cada grupo y el mejor segundo avanzarán a semifinales. Las semifinales se organizarán de la siguiente manera:

- el vencedor del grupo A contra el mejor segundo
- el vencedor del grupo C contra el vencedor del grupo B

En el caso que el mejor segundo fuese del grupo A, entonces las semifinales se organizarán siguiendo:

- el vencedor del grupo A contra el vencedor del grupo C
- el vencedor del grupo B contra el mejor segundo

Si hubiese **16 atletas**, se organizarán 4 grupos con 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. Los dos mejores de cada grupo avanzarán a los $\frac{1}{4}$ de final.

Si hubiese **20 atletas**, se organizarán 5 grupos con 4 luchadores. Cada grupo disputará en sistema nórdico. El primer clasificado de cada grupo y los 3 mejores segundos avanzarán a los $\frac{1}{4}$ de final.

Si hubiese **24 atletas**, los atletas se agruparán en orden determinado por su ranking, en 6 grupos con 4 atletas cada uno. Cada grupo disputará en sistema nórdico. El primer clasificado de cada grupo y los 2 mejores segundos avanzarán a los $\frac{1}{4}$ de final.

En caso de que tuviésemos un número de participantes diferente de un número ideal de participantes (8, 12, 16, 20 o 24) se organizarán **combates de clasificación** entre los luchadores con número más bajo en el ranking (o aquellos con el número de sorteo más alto).



Si estuviesen inscritos más de 24 atletas en una misma categoría de peso y hubiese menos de 24 atletas en el ranking, entonces la dirección de competición organizará unos combates de clasificación entre los atletas no inscritos en el ranking hasta llegar al número de 24 luchadores.

Criterios de clasificación

Los atletas serán clasificados en su grupo en base al número de victorias acumuladas. De esta manera, el luchador con mayor número de victorias será el primer clasificado. En el caso de **igualdad de victorias entre dos luchadores**, el combate entre ellos determinará al vencedor.

En el caso que **más de dos luchadores tengan el mismo número de victorias**, para clasificarlos utilizaremos el siguiente criterio:

- Mayor número de puntos de clasificación
- Mayor número de puntos técnicos acumulados a lo largo de la competición.
- Menor número de puntos técnicos perdidos a lo largo de la competición.
- El peso de los atletas*
- El número de sorteo más bajo

*El luchador con menor peso declarado en el pesaje oficial será el vencedor.

Estos criterios serán igualmente usados para determinar los mejores 2dos puestos en cada grupo. Se recuerda que como primer criterio se mantiene el número de victorias.

La clasificación final de cada categoría de peso se basará en el número de victorias acumuladas y en los criterios de clasificación aquí explicados en el caso de empate(s) a victorias. Los luchadores calificados para las rondas eliminatorias (1/4 de final y más) serán siempre clasificados por delante de aquellos que no pasaron la fase de grupos.

El sistema de competición y emparejamiento son detallados en el Apéndice 1.

El programa de competición está detallado en el Apéndice 2, pudiendo ser adaptado en caso de necesidad por el Jefe de Competición.

ARTÍCULO 9 – PESAJE Y CONTROL MÉDICO

El pesaje se realizará el mismo día, dos horas antes de comenzar la competición, y tendrá una **duración de 30 minutos**. De manera alternativa, la FELODA tendrá la potestad de organizar el pesaje el día anterior a la competición.

Los atletas deberán presentar su acreditación y licencia FELODA del año en curso a los árbitros y oficiales en cargo del pesaje. Se presentarán con su uniforme de competición y se les permitirá comprobar su peso en las básculas oficiales tantas veces como lo consideren necesario durante la duración del pesaje. Ninguna tolerancia en el peso será tolerada en las competiciones oficiales de la FELODA. El peso exacto del atleta será anotado en las hojas de pesaje por el delegado arbitral.

El control médico se realizará simultáneamente al pesaje.



Los grupos no serán en ningún caso reorganizados en el caso que un luchador exceda el peso o no se presente al peso.

ARTÍCULO 10 - SORTEO

En principio, ningún sorteo será necesario. Los atletas serán apuntados en la tabla de competición y emparejados de acuerdo con su ranking.

En caso de que se presenten atletas no incluidos hasta el momento en el ranking oficial de la FELODA, un sorteo automático y aleatorio será organizado (exclusivamente para estos atletas) por el jefe de competición un día antes del comienzo de la competición. Los oficiales inscribirán el número de sorteo obtenido por estos luchadores en la lista oficial de pesaje.



CAPÍTULO 3 – EL COMBATE

ARTÍCULO 11 – DURACIÓN Y REGLAS BÁSICAS

El combate de lucha playa consiste en **un solo período de 3 minutos** para todas las categorías de peso.

La lucha playa se practica solo en la posición de pie. El uso de las piernas es permitido para todo tipo de acciones.

ARTÍCULO 12 – LLAMADA Y COMIENZO DEL COMBATE

La llamada de los dos luchadores se hará en voz alta y clara. Serán llamados un máximo de 3 veces con un intervalo de 30 segundos entre cada una. Si después de la última llamada un atleta no se presenta en sala o zona de llamada, será descalificado y perderá el combate.

Cuando los luchadores sean llamados, estos deberán posicionarse en el lugar asignado a su color y esperar al responsable de la zona de llamada. Éste inspeccionará a los dos luchadores asegurándose que su piel esté libre de sustancias grasientas o pegajosas o que esté con exceso de sudoración. Una vez terminado este chequeo, los luchadores entraran en la zona de combate, donde el árbitro central les estará esperando. Se saludarán y al silbido del árbitro comenzará el combate.

ARTÍCULO 13 – COMIENZO Y CONTINUACIÓN DEL COMBATE

La posición neutra o neutral de combate ocurre al comienzo de éste y después de cada interrupción. Ambos atletas se colocarán frente a frente en el centro de la zona de combate y esperarán al silbido del árbitro para continuar la lucha.

ARTÍCULO 14 – VALOR DE LAS ACCIONES Y TÉCNICAS

1 punto:

- al luchador que consigue hacer tocar la arena a su oponente con alguna parte de su cuerpo, exceptuando las manos.
- al luchador que consigue llevar cualquier parte del cuerpo de su oponente fuera de la zona de combate.
- al luchador cuyo oponente recibe una amonestación por haber realizado una técnica ilegal.
- al luchador cuyo oponente es designado como pasivo y no consigue puntuar durante los 30 segundos del periodo de actividad.
- al luchador cuyo oponente pierde el challenge (se confirma la decisión arbitral).



Nota: al luchador atacante (y sólo al luchador atacante) le estará permitido apoyar una rodilla en la arena durante la ejecución de una técnica siempre y cuando esta acción termine con su oponente sobre la arena.

De esta manera, si el luchador atacante apoyara dos rodillas en la arena durante la ejecución de una acción, ésta no será válida. Igualmente, si el luchador atacante apoya una rodilla, pero no consigue proyectar (sacar del anillo no es considerado proyectar), perderá automáticamente 1 punto.

3 puntos:

- al luchador que derriba o proyecta a su oponente y lo lleva de espaldas sobre la arena.

Nota: rodar sobre los omoplatos es considerado como caer de espaldas.

ARTÍCULO 15 – LESIÓN Y TIEMPO DE LESIÓN

El árbitro parará el combate en caso de lesión o sangrado. En ese mismo instante iniciará el tiempo de lesión (**máximo 2 minutos**) contra el atleta lesionado, al final del cual, si el atleta no se ha repuesto y está preparado para continuar, perderá el combate por lesión.

En **caso de sangrado**, el árbitro parará el combate e invitará al médico de la competición a intervenir. El luchador será tratado fuera del área de combate. Es responsabilidad exclusiva del médico de la competición determinar si el sangrado puede ser detenido y si el luchador puede continuar la lucha. Los atletas deben tener siempre un segundo uniforme disponible en caso de que tenga que ser reemplazado por estar manchado de sangre o roto.

Si un atleta se lesiona y no puede continuar el combate, perderá el combate por lesión. El atleta en cuestión no tendrá que asistir al segundo pesaje (en caso de competiciones de dos días) y será clasificado según los puntos que haya obtenido hasta ese combate en cuestión. Si el atleta hubiese superado la lesión y estuviese dispuesto a competir para su siguiente combate, tendrá siempre que pedir la aprobación del doctor de la competición.

Un atleta lesionado tendrá hasta un máximo de 1 hora después del final de la primera jornada de competición (en caso de competición de dos días) para informar al doctor oficial de su lesión. Para toda lesión o enfermedad que ocurra fuera de la competición, el atleta estará obligado a presentarse al segundo pesaje bajo riesgo de ser eliminado de la competición y clasificado el último, sin puntos.

ARTÍCULO 16 – INTERRUPCIONES DEL COMBATE

Si por cualquier motivo un combate tiene que ser interrumpido (para una consulta arbitral entre el árbitro central y el secretario técnico), los dos luchadores se mantendrán en la zona central de combate sin estarles permitido tomar ningún tipo de líquidos ni hablar entre ellos, esperando la vuelta del árbitro para recomenzar el combate.



ARTÍCULO 17 – FIN DEL COMBATE

El atleta que consiga 3 puntos gana el combate. Si el combate terminara con empate a puntos, los siguientes criterios determinarán al vencedor:

- El último punto técnico
- El peso del atleta
- El número más bajo en el sorteo o en el ranking

*Los pesos oficiales del pesaje serán comprobados y el luchador con el menor peso será declarado vencedor del combate.

ARTÍCULO 18 – TIPO DE VICTORIAS Y PUNTOS DE CLASIFICACIÓN

- VFA – Victoria con 3 puntos a través de proyección o derribo, el perdedor sin puntos:
4 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor
- VFA1 – V Victoria con 3 puntos a través de proyección o derribo, el perdedor con puntos:
4 puntos para el vencedor – 1 para el perdedor
- VSU – Victoria con 3 puntos sin proyección o derribo, el perdedor sin puntos:
2 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor
- VSU1 – Victoria con 3 puntos sin proyección o derribo, el perdedor con puntos:
2 puntos para el vencedor – 1 para el perdedor
- VPO – Victoria por menos de 3 puntos:
1 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor
- VFO – Victoria por abandono:
2 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor
- DSQ – Victoria por descalificación:
4 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor
- 2DSQ – Doble descalificación:
0 puntos para ambos luchadores
- VIN – Victoria por lesión:
1 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor
- VCA – Victoria por 3 amonestaciones:
2 puntos para el vencedor – 0 para el perdedor



ARTÍCULO 19 – EL CHALLENGE

La opción del Challenge sólo será posible en aquellas competiciones en las que el control por vídeo está disponible por el Comité Organizador / FELODA.

El Challenge es la acción mediante la cual se permite al luchador detener la acción y solicitar al delegado arbitral (controlador) que revise el video por estar en desacuerdo con la decisión arbitral.

El luchador solicitará el Challenge pidiendo en voz alta la palabra "Challenge" al árbitro, inmediatamente después de que el cuerpo arbitral haya otorgado o no los puntos a la situación disputada. El árbitro interrumpirá la acción tan pronto como el combate se encuentre en una situación neutral.

En el caso que un problema técnico impida la revisión de la acción impugnada, la decisión inicial del cuerpo arbitral será mantenida y el luchador recuperará su opción de Challenge.

Puntos específicos

Cada luchador tiene derecho a dos (2) Challenges por combate: uno desafío la fase de grupos y las eliminaciones y otro durante la lucha por las medallas.

Si tras revisar el video el delegado arbitral (controlador) modifica la decisión a favor del luchador que solicitó el Challenge, el luchador en cuestión podrá volver a utilizar su Challenge posteriormente. En caso de que confirme la decisión del cuerpo arbitral, el luchador perderá el Challenge y su adversario recibirá un (1) punto.

El Challenge no se podrá solicitar por penalizaciones impuestas como resultado de una lucha negativa. Tampoco se podrá solicitar el Challenge una vez finalizado el tiempo reglamentario, excepto cuando los puntos hayan subido al marcador tras el pitido final o en caso de que la acción se haya producido justo antes de que finalizase el tiempo.

El luchador deberá siempre solicitar el Challenge antes de la reanudación del combate o, si la acción se produjo al final del tiempo, inmediatamente después de que el cuerpo arbitral haya otorgado o no los puntos a la situación impugnada.

Tras haber revisado la acción, el delegado arbitral (controlador) emitirá su decisión. Esta decisión será definitiva. No es posible solicitar un Challenge contra la decisión del delegado.

Si el delegado arbitral (controlador) observara un error que afecte gravemente al resultado de un combate y/o que influya en el ganador de dicho partido, tiene derecho a solicitar una revisión por análisis de vídeo (VAR) de la acción o acciones.



CAPÍTULO 4 – INFRACCIONES TÉCNICAS

ARTÍCULO 20 – ACCIONES Y TÉCNICAS ILEGALES, LUCHA NEGATIVA

El árbitro central es la autoridad durante un combate. Si un luchador violase el Código Ético de la FELODA de una manera antideportiva flagrante, el árbitro central (junto el apoyo del responsable de competición) podrá descalificar al luchador en falta del combate o de la competición.

Todas las acciones y técnicas ilegales serán amonestadas con 1 punto para el oponente hasta un máximo de 3 amonestaciones en un mismo combate, que acabará el combate y eliminará al luchador en falta.

Acciones y técnicas ilegales son:

- Agarres que provoquen dislocaciones
- Estrangulamientos
- Pellizcar, golpear, cabecear, miradas amenazantes
- Introducir el dedo en ojos, orejas, nariz
- Tirar del pelo, nariz, orejas o pinzar en las ingles
- Proyecciones directas sobre la cabeza o cuello del oponente
- Aplicar cualquier sustancia grasa o resbaladiza sobre el cuerpo
- Parar el combate o salir de la zona de combate sin motivo justificado
- Fingir una lesión

LUCHA NEGATIVA

Si un combate va 0-0 y un luchador está bloqueando a su oponente, manteniendo la cabeza baja sobre el pecho de su oponente, entrelazando los dedos, evadiendo ataques sin contraataques, agarrando las muñecas del adversario sin iniciar un ataque, fingiendo ataques (simulación) o en general evitando la lucha abierta, el árbitro podrá determinar que este luchador realiza una lucha negativa. A la primera infracción, el combate será parado brevemente y el luchador advertido verbalmente (V): "Atención". **A la segunda infracción, el combate será parado y un periodo de actividad de 30 segundos será declarado contra el infractor.** El árbitro parará el combate para declarar el periodo de actividad o para terminarlo siempre y cuando no haya una acción en curso. El luchador en falta tendrá 30 segundos para marcar al menos un punto, en caso contrario, su oponente recibirá 1 punto.

Si después del minuto 1:30 de combate el marcador siguiese 0-0, el árbitro deberá parar el combate y designar a uno de los dos luchadores como pasivo, para a continuación aplicar el procedimiento anteriormente descrito.



CAPÍTULO 5 – EL CUERPO ARBITRAL

ARTÍCULO 21 - COMPOSICIÓN

Todos los combates serán dirigidos por un árbitro central y un secretario técnico en la mesa.

Para competiciones mayores, los miembros del equipo arbitral no podrán ser de la misma Federación Territorial ni podrán dirigir combates donde participen atletas de su misma Federación Territorial.

ARTÍCULO 22 - UNIFORME

El árbitro central y el secretario técnico deberán vestir pantalones cortos y un polo oficial FELODA de color blanco. Igualmente, llevará un silbato y un manguito o muñequera roja en la mano izquierda y azul en la derecha.

ARTÍCULO 23 – OBLIGACIONES GENERALES

El cuerpo arbitral asumirá todas los deberes y obligaciones descritos en este reglamento y aquellas adicionales que le puedan ser asignadas. El árbitro central usará el vocabulario y señales oficiales de la UWW durante el combate, declarará el comienzo y fin de un combate, interrumpirá éste cuando sea necesario, otorgará puntos por las acciones técnicas y penalizará las acciones ilegales. Finalmente, declarará al vencedor del combate.

Al final del combate, el árbitro central y el secretario técnico firmarán la hoja de puntuación.

ARTÍCULO 24 – EL ÁRBITRO CENTRAL

El árbitro central es el responsable del buen desarrollo del combate, el cual debe dirigir siguiendo las reglas oficiales de lucha playa de este reglamento. Debe hacerse respetar por los participantes y ejercer sobre ellos plena autoridad, a fin de que obedezcan sus órdenes e instrucciones. Igualmente, debe dirigir el combate sin tolerar ninguna intervención exterior irregular e inoportuna. Después de la ejecución de una acción técnica, valorará la acción levantando el brazo que lleva la muñequera o manguito del mismo color que el luchador y con la mano, indicará los puntos.

La decisión del árbitro central prevalecerá, pero en caso de duda podrá consultar al secretario técnico. En caso de desacuerdo, será el jefe de árbitros de la competición quien tendrá la última palabra.

El árbitro central parará el combate después de un derribo o proyección directa a la arena y desde el centro de la zona de combate, con los dos luchadores a cada lado, anunciará el vencedor del combate.



Los luchadores están obligados a permanecer en la zona de combate hasta que el vencedor del combate haya sido anunciado.

ARTÍCULO 25 – EL SECRETARIO TÉCNICO

El secretario técnico seguirá el desarrollo del combate al detalle y sin distracción. Siguiendo cada acción técnica y las indicaciones del árbitro central, anotará los puntos correspondientes en la hoja o boletín de puntuación.

El secretario técnico será responsable de:

- Rellenar la hoja o boletín de puntuación correctamente
- Comunicarse con el árbitro central
- Mantener un seguimiento en el número de combates y su anuncio
- Firmar la hoja o boletín de puntuación



CAPÍTULO 6 – SERVICIOS MÉDICOS

El organizador de la competición será responsable de disponer de un servicio médico. El personal médico actúa bajo la autoridad del médico oficial de la FELODA y serán responsable de conducir las exámenes durante del pesaje y de supervisar y asistir en los combates. Durante la competición, el servicio médico estará preparado para intervenir inmediatamente en caso de accidente y decidir si un luchador puede continuar el combate o no.

El medico oficial de la FELODA tiene la autoridad y potestad para parar un combate si considera que la salud de algún luchador está en riesgo. También podrá intervenir en un combate si considera que un luchador no está en condiciones de continuar la lucha. Un luchador no podrá por sí mismo abandonar la zona de lucha central en caso de lesión. En tal situación, el árbitro central parará inmediatamente el combate y pedirá la asistencia del servicio médico.

ARTÍCULO 26 – DOPAJE Y CONDICIONES SANITARIAS

Todos los atletas participantes en competiciones y eventos bajo la tutela de la FELODA aceptan y convienen con las regulaciones y el código antidopaje de la FELODA.



PROVISIONES FINALES

Este reglamento ha sido aprobado por la FELODA y puede ser modificado en cualquier momento si las propuestas son aceptables para la mejora de las reglas.

En caso de disputa y desacuerdo en la interpretación de las disposiciones de cualquiera de los artículos del presente reglamento, será la versión en francés la que prevalezca.

Los participantes en las competiciones de lucha playa acuerdan no llevar ninguna disputa a un juzgado civil. Cualquier disputa será resuelta por la Comisión de Lucha Playa, siendo el Comité Ejecutivo de la FELODA el órgano de apelación.



Apéndice 1 – Sistema de competición y emparejamientos

FASE DE GRUPOS

	Round 1			Round 2			Round 3			Classification		
	Num	Country		Num	Country		Num	Country		Rank	Country	Name
Group A	1			1			1			1 st		
	12			13			24			2 nd		
	13			12			12			3 rd		
	24			24			13			4 th		
Group B	2			2			2			1 st		
	11			14			23			2 nd		
	14			11			11			3 rd		
	23			23			14			4 th		
Group C	3			3			3			1 st		
	10			15			22			2 nd		
	15			10			10			3 rd		
	22			22			15			4 th		



FASE DE GRUPOS

Dirección : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España Teléfono : (+34) 91 406 1666 Fax : (+34) 91 406 1675 E-mail : fel@felucha.com Internet : www.felucha.com

		Round 1		Round 2		Round 3		Classification		
		Num	Country	Num	Country	Num	Country	Rank	Country	Name
Group D		4		4		4		1 st		
		9		16		21		2 nd		
		16		9		9		3 rd		
		21		21		16		4 th		
Group E		5		5		5		1 st		
		8		17		20		2 nd		
		17		8		8		3 rd		
		20		20		17		4 th		
Group F		6		6		6		1 st		
		7		18		19		2 nd		
		18		7		7		3 rd		
		19		19		18		4 th		



Con 20 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B	Group C	Group D	Group E
1	2	3	4	5
10	9	8	7	6
11	12	13	14	15
20	19	18	17	16

Con 16 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B	Group C	Group D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13

Con 12 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B	Group C
1	2	3
6	5	4
7	8	9
12	11	10

Con 8 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B
1	2
4	3
5	6
8	7

Con 7 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

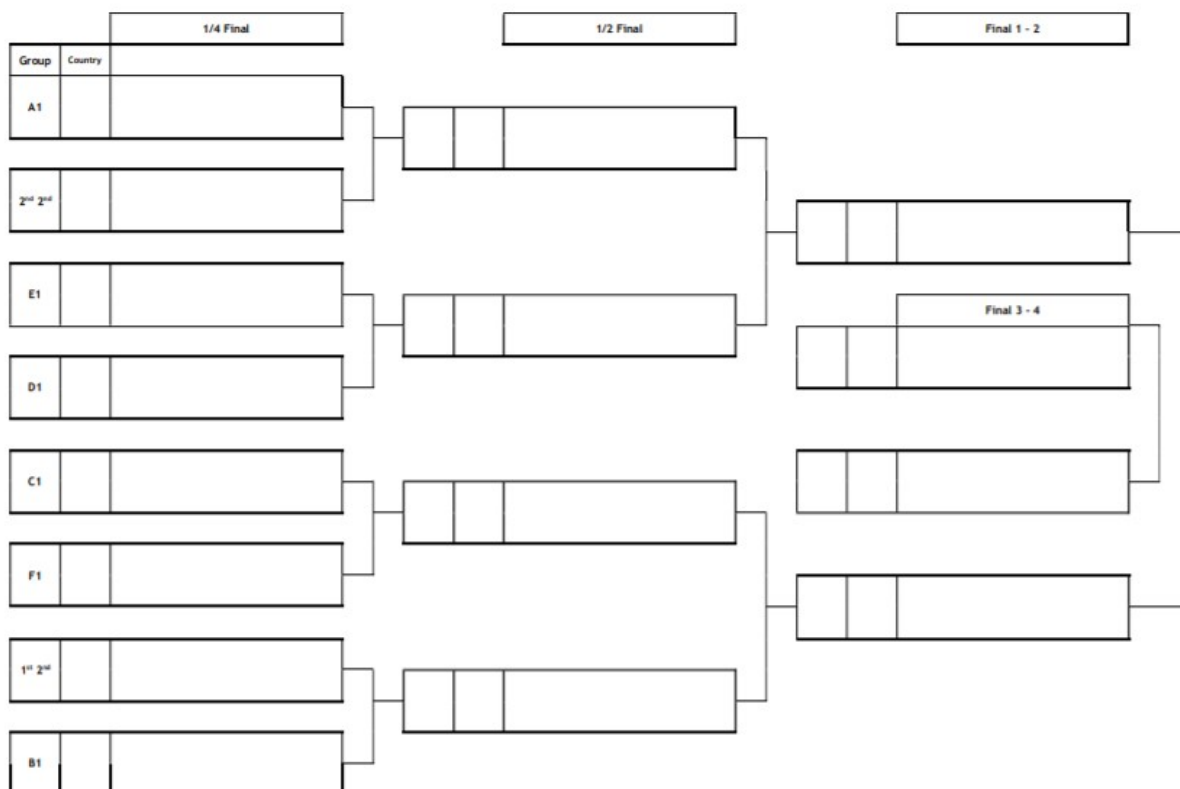
Group A	Group B
1	2
4	3
5	6
-----	7

Con 6 atletas, los luchadores serán colocados en los grupos de la siguiente manera (los números indican la posición en el ranking o número del sorteo):

Group A	Group B
1	2
4	3
5	6

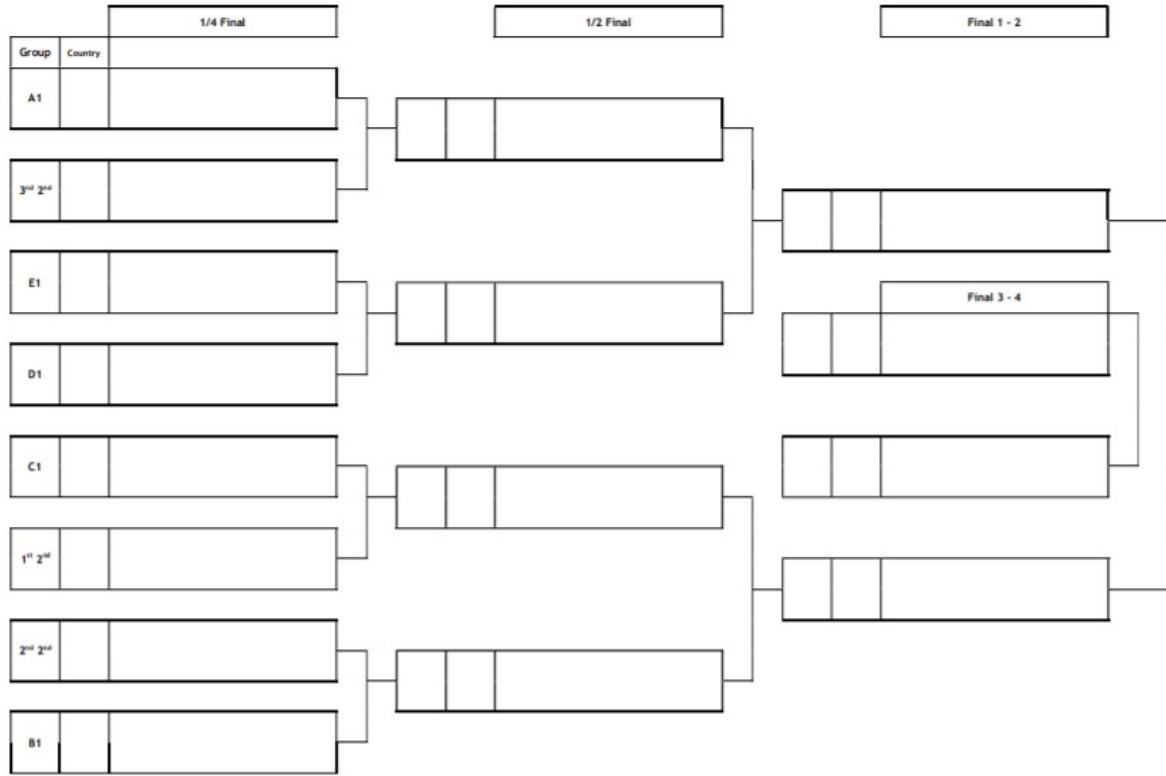


FASE DE ELIMINATORIAS (24 ATLETAS)



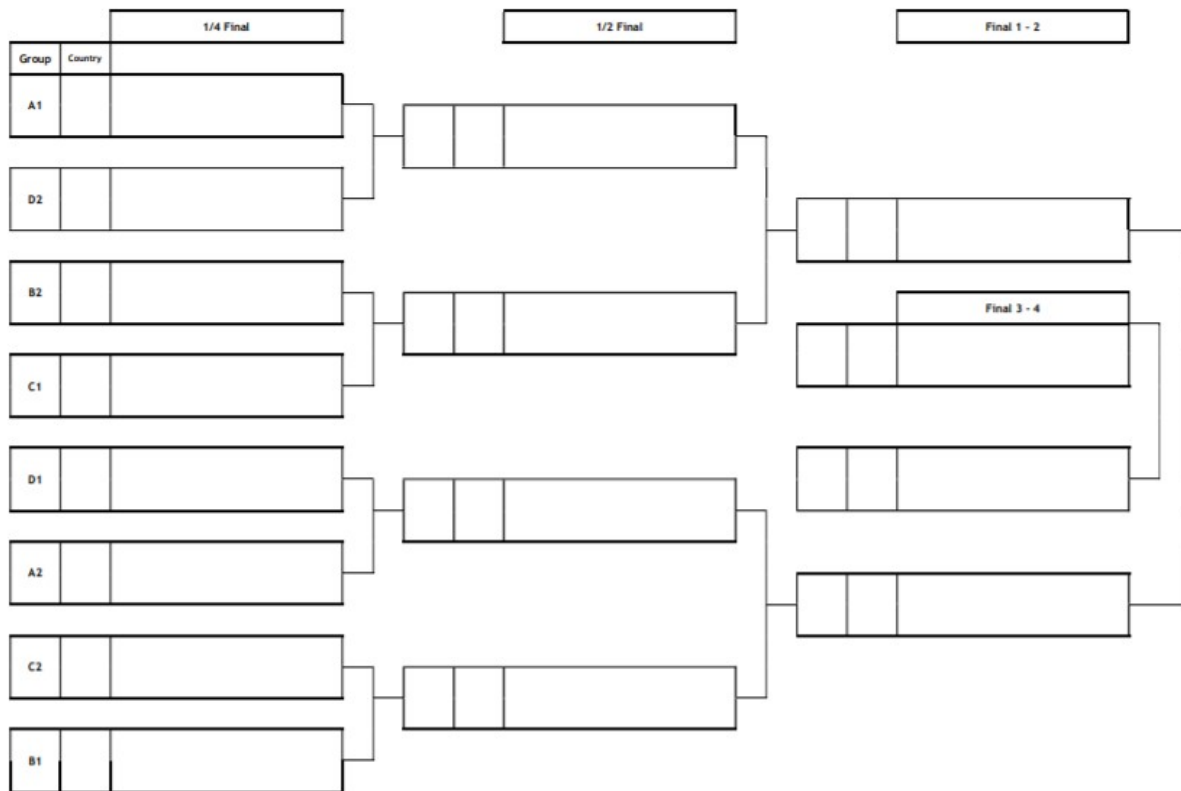


FASE DE ELIMINATORIAS (20 ATLETAS)





FASE DE ELIMINATORIAS (16 ATLETAS)



Apéndice 2 – Programa de competición

Día	Fecha	Sesión	Comienzo	Final	Evento
1	Viernes	Mañana	10:00	13:00	R1 W Women's 50kg R1 W Women's 60kg R1 W Women's 70kg R1 W Women's +70kg R1 M Men 70kg R1 M Men 80kg R1 M Men 90kg R1 M Men +90kg
		Tarde	15:00	18:00	R2 W Women's 50kg R2 W Women's 60kg R2 W Women's 70kg R2 W Women's +70kg R2 M Men 70kg R2 M Men 80kg R2 M Men 90kg R2 M Men +90kg
2	Sábado	Mañana	10:00	13:00	R3 W Women's 50kg R3 W Women's 60kg R3 W Women's 70kg R3 W Women's +70kg R3 M Men 70kg R3 M Men 80kg R3 M Men 90kg R3 M Men +90kg
		Tarde	15:00	18:00	QUARTER AND SEMI FINALS E W Women's 50kg E W Women's 60kg E W Women's 70kg E W Women's +70kg E M Men 70kg E M Men 80kg E M Men 90kg E M Men +90kg FINALS (1-2 & 3-4) F W Women's 50kg F M Men 70kg F W Women's 60kg F M Men's 80kg MC W Women's 50kg MC M Men's 70kg MC W Women's 60kg MC M Men's 80kg F W Women's 70kg F M Men's 90kg F W Women's +70kg F M Men's +90kg MC W Women's 70kg MC M Men's 90kg MC W Women's +70kg MC M Men's +90kg

Leyenda: R1 = Fase de grupo Ronda 1ª; R2 = Fase de grupo Ronda 2ª; R3 = Fase de grupo Ronda 3ª; E = Rondas de eliminación; F = Finales; MC = Ceremonia de medallas; M = Hombres; W = Mujeres

Nota al programa de competición:

Las sesiones están diseñadas para una cantidad de atletas media y pueden ser adaptadas en caso de necesidad.



Apéndice 3 – Otros grupos de edad y Sistema de competición

A. Edad y categorías de peso para otros grupos de edad – Hombre y Mujer

Todos los participantes están obligados a presentar un pasaporte para dar fe de la edad y nacionalidad. Aquel atleta descubierto de estar participando en una categoría de edad menor de la que le corresponde será descalificado automáticamente de la competición.

Una federación nacional podrá inscribir a un máximo de 3 atletas por categoría de peso.

Nota: Si un evento estuviese organizado para varios grupos de edad, los atletas solo podrán participar en un solo grupo de edad.

U15 (14-15 años*)

- Niños: 45, 50, 55, 60, 65, 75kg
- Niñas: 40, 45, 50, 55, 60, 65kg

U17 (16-17 años**)

- Niños: 50, 60, 70, 80kg
- Niñas: 40, 50, 60, 70kg

U20 (18-20 años***)

- Hombre: 70, 80, 90, +90kg
- Mujer: 50, 60, 70, +70 kg

*U15 (con 13 años con certificado médico y paterno)

**U17 (con 15 años con certificado médico y paterno)

***U20 (con 17 años con certificado médico y paterno)



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

Dirección : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fel@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:
FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS

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

DIRECCION: <http://www.felucha.com>

