

LUCHA

ORGANISMOS RECTORES

World Police and Fire Games Federation (WPFGF)
8304 Clairemont Mesa Blvd., #107, San Diego, CA 92111 (EEUU)
Tel.: (858) 571-9919 Fax: (858) 0571-1641 E-mail: 4info@cpaf.org

Federación Internacional de Lucha (Federation Internationale de Lutte Amateur, FILA)
3 Avenue Juste-Olivier 17; 1006 Lausana; Suiza
Tel.: +41 21 312 8426 Fax: +41 21 323 6073
Web: www.fila-wrestling.org E-mail: filalausanne@bluewin.ch

Observación: Se respetarán las modificaciones del reglamento realizadas por la FILA con anterioridad al mes de enero previo a los Juegos.

PRUEBAS

GRECORROMANA

DIVISIONES OPEN Y MASTER EN CATEGORÍA MASCULINA

48-54 kg

58 kg

63 kg

69 kg

76 kg

85 kg

97 kg

97-130 kg

ESTILO LIBRE

DIVISIONES OPEN, SENIOR Y MASTER EN CATEGORÍA MASCULINA

48-54 kg

58 kg

63 kg

69 kg

76 kg

85 kg

97 kg

97-130 kg

IMPORTANTE: LOS PARTICIPANTES PODRÁN COMPETIR SOLAMENTE EN UNA PRUEBA DE LA VARIANTE DE ESTILO LIBRE Y UNA PRUEBA DE LA VARIANTE GRECORROMANA DE ESTE DEPORTE.

REGLAS GENERALES

Las categorías de peso y los emparejamientos se adaptarán a los requerimientos de los Juegos Mundiales de Bomberos y Policía.

Las modificaciones técnicas del reglamento, su interpretación y otras aclaraciones serán explicadas en la reunión técnica del equipo arbitral previa a la competición.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Las competiciones de lucha se llevan a cabo según un sistema de grupos de 3 o 4, sin cabezas de serie, todos contra todos, de la siguiente manera:

1. Eliminación por grupo

Los luchadores son emparejados según el número obtenido durante el pesaje, de menor a mayor.

Los participantes del grupo compiten entre sí. El luchador que anota la mayor cantidad de puntos se clasificará para seguir en competición.

En caso de empate en los puntos de clasificación, se determinará el ganador por la evaluación sucesiva de los siguientes elementos:

- victoria de uno sobre otro
- puntos técnicos
- advertencias
- observaciones de pasividad

El ganador de cada grupo competirá entonces según el sistema de eliminación directa. Todos los luchadores eliminados serán clasificados de acuerdo con los criterios descritos más arriba.

CASOS ESPECIALES:

Si el número de participantes es de 2 a 5, competirán mediante el sistema de todos contra todos.

2. Rondas de calificación

Una vez que se conoce a los ganadores de cada grupo, a veces es necesaria una ronda de calificación con eliminación directa para obtener el número ideal de luchadores que seguirán en competición.

Los luchadores eliminados durante la ronda de calificación serán clasificados automáticamente por encima de aquéllos eliminados en la competición por grupos. Serán clasificados siguiendo los siguientes criterios y solamente en la ronda de calificación:

- puntos clasificatorios
- puntos técnicos
- advertencias
- observaciones de pasividad

3. Fase final

La fase final se disputará usando un sistema de eliminación directa hasta que queden sólo 2 luchadores no eliminados que competirán por el primer y segundo puesto. Los perdedores de las semifinales competirán entre ellos por el tercer puesto.

Los luchadores eliminados en las rondas finales serán clasificados de acuerdo con los puntos clasificatorios obtenidos durante su último combate. En caso de empate, serán clasificados según los siguientes criterios:

- puntos técnicos
- advertencias
- observaciones de pasividad

Observación: Si un luchador no se presenta en el tapiz por el motivo que fuere, sea durante un combate de calificación, sea durante la fase final, su oponente ganará el combate.

PROGRAMA DE COMPETICIÓN:

Para todos los tipos de competición, una categoría se da por terminada después de un máximo de dos días.

-primer día: eliminación por grupos y rondas clasificatorias

-segundo día: semifinales y finales

Por regla general, un luchador no debe disputar más de 4 combates por día. Todos los encuentros por los tres primeros puestos deben tener lugar en el mismo tapiz.

Dependiendo del número de luchadores, los combates de una categoría de peso pueden desarrollarse en tan sólo un día.

INDUMENTARIA:

Los participantes deben tener dos mallas, una roja y otra azul, o una malla reversible, y deben llevar siempre un pañuelo y enseñárselo al árbitro antes de cada combate.

Los participantes deben presentarse en el borde del tapiz llevando una malla de una sola pieza del color que se les haya asignado (rojo o azul); la malla puede tener cualquier diseño. Se prohíbe que la tela de la malla tenga una mezcla de color rojo y azul.

En lucha grecorromana, los participantes pueden llevar una malla de una pieza, o una que llegue por debajo de las rodillas.

En lucha de estilo libre, la malla puede llegar solamente hasta la mitad del muslo. La malla debe ceñirse al cuerpo. Pueden llevarse rodilleras ligeras. Está prohibido usar algún otro elemento, excepto cuando el encuentro sea suspendido por una lesión o algún otro motivo. Durante dicha interrupción, el luchador podrá cubrirse con alguna prenda de abrigo (bata).

Los participantes deben llevar botas de lucha que sujeten bien el tobillo y sin cordones, o bien deben asegurarse de que los cordones están firmemente fijados a las botas con cinta adhesiva para evitar que se desaten durante el combate. Cada participante es responsable de procurarse la cinta adhesiva para sus botas. Está prohibido el uso de calzado con tacón o suelas con clavos, suelas con hebillas o con cualquier parte metálica.

Al inicio de cada día, todos los participantes deben estar bien afeitados o tener una barba de varios meses. El pelo debe ser corto o estar recogido hacia atrás, si el árbitro lo juzga necesario.

También está prohibido:

-Llevar vendas en las muñecas, brazos o tobillos, excepto en caso de lesión y por prescripción médica. Tal vendaje debe estar cubierto por venda elástica.

-Untarse el cuerpo con sustancias grasosas o pegajosas.

-Llegar al tapiz transpirando.

-Llevar algún objeto que pueda lesionar al oponente, como por ejemplo anillos, pulseras, pendientes, prótesis, etc.

Todos los participantes deben estar en condiciones de satisfacer estos requisitos. De lo contrario, los jueces concederán un máximo de 1 minuto para poder hacerlo. Si, después de ese lapso, el luchador todavía no cumple con los requisitos, será penalizado con la pérdida del combate.

SERVICIOS MÉDICOS

El médico de la FILA a cargo tiene el derecho y la obligación, en todo momento, de suspender un combate por medio del jefe de tapiz, cuando considere que alguno de los competidores corre peligro.

También hará que el jefe de tapiz suspenda un combate de inmediato declarando que uno de los luchadores no está en condiciones de continuar.

Si un luchador se lesiona, el árbitro debe pedirle inmediatamente al médico que intervenga para determinar si está justificado el detenimiento del combate. Si el médico denuncia una simulación, el árbitro le pedirá al juez o al jefe de tapiz que imponga una sanción (punto y advertencia).

En caso de lesión o disputa, el luchador no debe abandonar nunca el tapiz, excepto si sufre una lesión grave que requiera su traslado inmediato.

Si un luchador está claramente lesionado o está sangrando, el médico dispondrá del tiempo necesario para tratar la lesión y será él quien decida si el luchador puede continuar el combate o no. No hay límite de tiempo.

En caso de discrepancia médica, el médico del equipo del luchador en cuestión tiene el derecho de intervenir en cualquier tratamiento requerido, o de dar su consejo sobre una intervención o decisión del equipo médico. Sólo el delegado de la Comisión Médica de la FILA o los miembros de la dirección de la WPFGE pueden proponer al juez principal que el encuentro sea suspendido.

En las competiciones donde no haya médico oficial, se aplicará el detenimiento de 2 minutos. El organismo oficiante tiene competencia para decidir si hay o no simulación.

Dicho detenimiento puede ser autorizado una o varias veces y es válido para ambos luchadores.

El cronometrador de tapiz anunciará cada intervalo de 30 segundos.

El árbitro llamará a los luchadores al centro del tapiz para reanudar el combate 10 segundos antes de que se consuman los 2 minutos.

En una competición internacional donde la Comisión Médica de la FILA no esté representada, la decisión de interrumpir el encuentro será tomada por el delegado de la FILA o el árbitro delegado de la FILA, previa consulta con el médico de la competición y el médico del luchador lesionado.

En todos los casos, el médico que tome la decisión de prohibir al luchador la continuación del combate debe ser de diferente nacionalidad a la del luchador en cuestión y no tomar parte en esa categoría de peso.

PROCEDIMIENTOS DE PESAJE

BÁSCULAS:

El pesaje de los participantes no debe tener lugar más de 24 horas antes del inicio de la competición en esa categoría de peso específica.

Los pesajes se llevarán a cabo en una sala privada. Los jueces podrán acceder a la misma 15 minutos antes del inicio del pesaje.

Duración del pesaje: 30 minutos.

No se aceptará ningún luchador en el pesaje que no se haya sometido a revisión médica durante el periodo estipulado en las normas que rijan la competición. **LAS REVISIONES MÉDICAS SE REALIZARÁN UNA HORA ANTES DEL PESAJE.**

Los participantes serán pesados con la malla (sin zapatos) después de haber sido examinados por médicos calificados, que tendrán la obligación de descartar a cualquier luchador que presente algún riesgo de enfermedad contagiosa.

NO HABRÁ NINGUNA TOLERANCIA DE PESO POR LA MALLA.

Los participantes deben estar en perfecta condición física, con las uñas de las manos muy cortas. Las uñas serán revisadas durante el pesaje.

Durante todo el periodo de pesaje, los luchadores tienen el derecho, por turno, de subirse a la báscula tantas veces como lo deseen.

En las competiciones que duren dos días, los participantes serán pesados un día antes de que comiencen los combates de su categoría. En todas las competiciones habrá sólo un pesaje por categoría.

ELIMINACIÓN DE LA COMPETICIÓN:

El luchador que, sin consejo médico y sin notificarlo a la Secretaría oficial, no se presente ante el contrincante cuando su nombre sea anunciado, será descalificado y quedará sin clasificación.

Si un luchador comete una clara infracción contra el juego limpio dentro del espíritu y el concepto de lucha universal y total enunciado por la FILA, o contra los principios éticos de la WPFGE, y hace trampas abiertamente, comete un error grave o reacciona con brutalidad, será inmediatamente descalificado de la competición y eliminado por decisión unánime del equipo de arbitraje, y quedará sin clasificación.

Si dos luchadores son descalificados por brutalidad en el mismo combate, quedarán sin clasificación, y los emparejamientos no se modificarán en la ronda siguiente. Si esta eliminación altera la fase final, el participante situado inmediatamente por debajo será ascendido para competir en ésta o para subir de posición en la clasificación.

COMBATES:

Los combates consisten en dos tiempos de tres (3) minutos con un descanso de 30 segundos entre los tiempos.

No se permite el consumo de ningún líquido durante este periodo de descanso.

Se permite un máximo de tres (3) minutos de prórroga.

Se permite un máximo de dos (2) minutos en concepto de tiempo de lesión.

DETENER Y CONTINUAR EL COMBATE:

En todos aquellos casos en que la lucha haya sido detenida “de pie”, volverá a empezar “de pie”. La lucha debe ser detenida y reanudada en el centro del tapiz en posición de pie si:

-un pie toca el área de protección

-en una presa los luchadores entran en la zona con tres o cuatro pies sin ejecutar la presa y se quedan ahí.

LUCHAR EN POSICIÓN DE SUELO

En todos los casos, si el luchador termina en posición de suelo, la lucha comenzará de nuevo en dicha posición, ya sea en situación de sometido o como resultado de una acción.

La lucha en la posición de suelo debe ser detenida y reanudada en el centro del tapiz, también en la posición de suelo, cuando:

El luchador atacado está sobre sus rodillas en la zona y toca el área de protección con ambas manos.

El luchador atacado yace sobre su vientre y toca el área de protección con la cabeza.

Un luchador se encuentra en una posición de riesgo de tocado sobre el área de protección o su hombro o codo tocan dicha área. Si, debido a una lesión, un luchador que se encuentra sometido en el suelo pide que se detenga el combate, éste deberá reanudarse con dicho luchador en el suelo. También continuará en el suelo si es el atacante quien pide la interrupción del combate.

TIPOS DE VICTORIAS

Un combate se podrá ganar por:

-tocado

-superioridad evidente (10 puntos de diferencia)

-lesión, abandono, no comparecencia

-descalificación del contrario

-puntos, teniendo el ganador que anotar un mínimo de tres puntos técnicos en el tiempo reglamentario o en la prórroga

-decisión del equipo de arbitraje al finalizar la prórroga, si no se hubiera podido declarar con anterioridad un ganador.

PRÓRROGA

Durante la prórroga, también se aplicará la cláusula relativa a la ventaja del riesgo, y el luchador que logre hacer una presa será siempre considerado como quien ha anotado el primer punto.

La prórroga durará un máximo de tres minutos. Si al final de la misma, ningún luchador puede ser declarado vencedor, el equipo de arbitraje tomará una decisión. Todos los puntos, avisos (O) y advertencias de pasividad (P) que los luchadores hayan acumulado durante el tiempo reglamentario seguirán siendo válidos y serán tenidos en cuenta cuando los jueces tomen su decisión, al final de la prórroga.

VALOR ASIGNADO A LA LLAVE ABDOMINAL Y LA PRESA DE TOBILLO:

La llave abdominal y la presa de tobillo serán evaluadas del siguiente modo:

El valor de la llave abdominal y sus variantes, y de la presa de tobillo es de dos (2) puntos cuando se ejecutan en la posición de riesgo y de un punto cuando no hay tal posición.

No se concederán puntos técnicos por la ejecución consecutiva de varias de estas presas. Para obtener puntos por las mismas, un luchador que acabe de ejecutar una llave abdominal o presa de tobillo está obligado a anotar un punto técnico antes de poder volver a ejecutar una u otra presa.

La presa de tobillo sólo puede ser ejecutada consecutivamente una vez, para evitar lesiones.

Los luchadores podrán ejecutar una llave abdominal varias veces para preparar otra presa o un tocado. No obstante, sólo se anotará la primera llave abdominal en las condiciones descritas más arriba.

Cuando un luchador que aplica una llave abdominal termina en una situación de tocado instantáneo, SU ADVERSARIO recibirá siempre los dos puntos, con indiferencia de si el atacante recibe dos, uno o cero puntos.

Cuando un luchador recibe una advertencia por pasividad (P) y en todas las situaciones en que se ordene luchar “en el suelo” para reanudar el combate, podrá volver a ejecutar una llave abdominal o presa de tobillo, no obstante la norma relativa a la obligatoriedad de obtener un punto previo.

PRESAS DE GRAN AMPLITUD:

Cualquier acción o presa ejecutada por un luchador en posición de pie será considerada “de gran amplitud” cuando:

Hace que el adversario pierda todo contacto con el suelo, lo controla, le hace describir una amplia curva en el aire, y le hace caer al suelo en una posición de riesgo inmediato y directo.

En la posición de suelo, cualquier acción del luchador atacante de levantar a su adversario, tanto si el luchador atacado yace sobre su vientre (3 puntos) como si está en una posición de riesgo (5 puntos), será considerada una presa de gran amplitud.

Si el luchador que ejecuta una presa de gran amplitud recibe dos puntos, debido a la tocado instantáneo en la ejecución de la presa.

PUNTOS TÉCNICOS POR ACCIONES Y PRESAS:

Los ganadores de las variantes grecorromana y estilo libre deben anotar un mínimo de 3 puntos técnicos:

1 PUNTO:

-Al luchador que haga caer al suelo a su adversario pasando por detrás de él y reteniéndolo contra el suelo con control (tres puntos de contacto: dos brazos y una rodilla o dos rodillas y un brazo).

-Al luchador que aplique una presa correctamente estando de pie sobre el tapiz o en posición de suelo, pero que no llegue a poner a su adversario en riesgo.

-Al luchador que supere, agarre y controle a su adversario pasando por detrás de él.

-Al luchador que bloquee a un adversario sobre uno o dos brazos extendidos, con la espalda mirando al tapiz.

-Al luchador al que una presa ilegal del contrario impida completar su propia presa, pero que finalmente consiga completarla.

- Al luchador atacante cuyo adversario huya de la presa, huya del tapiz, se niegue a comenzar, cometa acciones ilegales o actos de brutalidad.
- Al luchador que agarre a su adversario en una posición de riesgo por cinco segundos o más.
- Luchando sobre el suelo, al luchador que tras ser sometido, controlado o llevado al suelo, se levante y vuelva a una posición de pie, de cara a su adversario y sin perder contacto con él.
- Para estimular las presas espectaculares que requieran gran esfuerzo técnico, los jueces concederán un punto adicional por cualquier presa ejecutada levantando al atacado del suelo, que produzca la total pérdida de contacto del mismo con el tapiz. En esa situación, el árbitro concederá además de los cinco o tres puntos, un punto adicional.

2 PUNTOS:

- Al luchador que, aplicando una presa correctamente mientras se lucha en posición de suelo, coloque a su adversario en posición de riesgo o de tocado instantáneo.
- Al luchador atacante cuyo adversario rueda sobre sus hombros.
- Al luchador atacante cuyo adversario huya de la presa saltando fuera del tapiz en una posición de riesgo.
- Al luchador atacante cuyo adversario recurra a una presa ilegal para evitar que el primero complete una presa o un tocado que había iniciado.
- Al luchador atacado si el atacante queda en una posición de tocado instantáneo o rueda sobre sus hombros al ejecutar una presa.
- Al luchador que bloquee a su adversario al ejecutar una presa desde la posición de pie, en una posición de riesgo.

3 PUNTOS:

- Al luchador que realice una presa en posición de pie, que lleve a su adversario a una posición de riesgo por proyección directa de corta amplitud.
- Por cualquier presa de corta amplitud ejecutada al levantar a un luchador del suelo, incluso si una o ambas rodillas del atacante están apoyadas en el mismo, siempre y cuando el ataque tenga como consecuencia una posición de riesgo inmediata.

OBSERVACIÓN: Si, al realizar una presa, el luchador atacado mantiene el contacto con el tapiz con una de sus manos, pero es colocado inmediatamente en posición de riesgo, el luchador atacante recibirá tres puntos.

5 PUNTOS:

Las siguientes se consideran presas de 5 puntos de valor:

- Todas las presas de gran amplitud ejecutadas en posición de pie que lleven al luchador atacado a una posición de riesgo inmediato y directo.
- La presa de gran amplitud ejecutada por un luchador en posición de suelo, que levante a su adversario del mismo proyectándolo a una posición de riesgo inmediato y directo.

PUNTOS CLASIFICATORIOS:

4 PUNTOS PARA EL GANADOR Y 0 PARA EL PERDEDOR:

- Victoria por tocado
- Superioridad técnica (10 puntos de diferencia) sin que el perdedor haya anotado puntos técnicos.
- Lesión
- Abandono

-No comparecencia

-Descalificación

4 PUNTOS PARA EL GANADOR Y 1 PUNTO PARA EL PERDEDOR:

-Victoria por superioridad técnica (10 puntos), habiendo anotado puntos técnicos el perdedor

3 PUNTOS PARA EL GANADOR Y 0 PARA EL PERDEDOR:

-Cuando el encuentro termine en una victoria por puntos, con la obligación de anotar un mínimo de 3 puntos durante el tiempo reglamentario o la prórroga, y el perdedor no haya anotado puntos técnicos.

-Cuando se declare un vencedor por decisión del equipo de arbitraje y ningún luchador haya anotado puntos técnicos.

3 PUNTOS PARA EL GANADOR Y 1 PUNTO PARA EL PERDEDOR:

-Cuando el encuentro termine en una victoria por puntos, con la obligación de anotar un mínimo de tres puntos técnicos durante el tiempo reglamentario o la prórroga, habiendo anotado uno o más puntos técnicos el perdedor.

-Cuando se declare un vencedor por decisión del equipo de arbitraje sin que se hayan anotado los 3 puntos reglamentarios, o si el resultado fuera de empate finalizada la prórroga, habiendo anotado puntos técnicos los dos luchadores.

SUPERIORIDAD TÉCNICA:

Además de por un tocado, abandono o descalificación, un combate debe ser suspendido antes del tiempo reglamentario cuando haya una diferencia de 10 puntos entre los luchadores.

No se interrumpirá un encuentro para declarar un vencedor por superioridad técnica hasta que la acción se haya completado (ataque o contraataque inmediatos).

DECISIÓN ARBITRAL

Si, al finalizar los 3 minutos de prórroga de un combate, no se puede declarar ningún vencedor porque:

-ningún luchador ha anotado tres puntos técnicos

-siguen empatados a puntos,

el jefe de tapiz deberá consultar con el árbitro y el juez y, fundándose en los criterios ya conocidos (puntos técnicos, avisos (0), advertencias de pasividad (P) e impresión general), el equipo de arbitraje determinará el vencedor por mayoría de votos y el árbitro lo anunciará. Generalmente, el luchador que haya anotado el mayor número de puntos técnicos será declarado vencedor.

PASIVIDAD:

Para combatir la pasividad y cuando un luchador actúe deliberadamente en sentido contrario a la filosofía de la lucha universal total de la FILA, el árbitro debe estimular al luchador pasivo sin interrumpir el encuentro.

EJEMPLO:

ROJO: ACCIÓN

ROJO: CONTACTO

ROJO: ABRIRSE

Si el luchador permanece pasivo después de esta orden, el árbitro deberá anunciar pasividad levantando el brazo con el color del luchador pasivo. Entonces, después de que el juez o jefe de tapiz muestren su conformidad levantando la señal del color del luchador infractor, el árbitro interrumpirá el combate y dará la advertencia de pasividad. Esta advertencia será registrada en la hoja de puntuación del juez y el jefe de tapiz con una (P), como recordatorio.

Entonces el árbitro preguntará al luchador activo con los gestos correspondientes si desea que el luchador infractor tome la posición de suelo para reanudar el combate, o si desea que el mismo continúe en posición de pie.

Esta advertencia puede darse un número ilimitado de veces a cualquiera de los luchadores.

ORDEN DE POSICIÓN DE SUELO:

Se ordenará la lucha en posición de suelo cuando:

- El luchador atacado abandone el área de lucha al ser sometido y controlado.
- El luchador que está de rodillas y sometido en la zona toque el área de protección con ambas manos.
- El luchador atacado yazca sobre su vientre y toque el área de pasividad con su cabeza.
- El luchador huya del tapiz al ser puesto en riesgo.
- El luchador activo pida que su adversario tome la posición de suelo después de una advertencia de pasividad (P) o un aviso por presa ilegal (O).

En todos los demás casos, el combate se reanudará en la misma posición en que el árbitro lo detuvo.

PENALIZACIÓN POR POSICIÓN INICIAL INCORRECTA:

Cuando se ha ordenado a los luchadores que tomen la posición de suelo, es probable que no asuman la posición correcta o que pierdan tiempo para descansar (esto es válido tanto para el atacante como para el atacado). En tal caso, el árbitro usará el siguiente procedimiento con el luchador que se niegue a tomar o no asuma inmediatamente la posición correcta:

PARA EL LUCHADOR SITUADO DEBAJO:

- Primera vez: una advertencia amistosa (atención).
- Segunda y subsiguientes veces: una advertencia (como la advertencia por escaparse del tapiz o por presa ilegal (O)) y un punto técnico y elección de posición para el luchador situado arriba.

PARA EL LUCHADOR SITUADO ARRIBA:

- Primera vez: una advertencia amistosa (atención)-
- Segunda y subsiguientes veces: una advertencia (como la advertencia por escaparse del tapiz o por presa ilegal (O)) y un punto técnico y elección de posición para el luchador situado debajo.

ESCAPARSE DE UNA PRESA:

Un luchador atacado escapa de una presa cuando rehúsa abiertamente el contacto para evitar que su adversario ejecute o inicie la misma. Estas situaciones se dan tanto en la posición de pie como de suelo. Escaparse de una presa será penalizado del mismo modo que escaparse del tapiz, es decir:

- Un aviso contra el luchador infractor
- 1 punto para el adversario
- Elección para el luchador activo de reanudar el combate en posición de pie o de suelo

ESCAPARSE DEL TAPIZ:

Cuando un luchador escape del tapiz, sea desde la posición de pie o de suelo, será inmediatamente amonestado.

Se concederán los siguientes puntos al luchador atacante:

escaparse del tapiz: 1 punto + aviso (O) al adversario. Elección de posición para el luchador atacante.

Escaparse del tapiz en situación de riesgo: 2 puntos + aviso (O) al adversario. Elección de posición para el luchador atacante.

Todos los puntos por huir del tapiz se consideran puntos técnicos.

PROHIBICIONES ESPECIALES:

En lucha grecorromana, no se puede agarrar al contrario por debajo de las caderas ni trabarlo con las piernas. También está estrictamente prohibido tocar con las piernas el cuerpo del adversario para empujarlo, presionarlo o levantarlo.

En lucha grecorromana, a diferencia de la lucha de estilo libre, es necesario acompañar al contrario al suelo.

En lucha de estilo libre se prohíbe aplicar la llave de tijera con los pies cruzados sobre la cabeza, el cuello o el cuerpo.

ESTÁN ESTRICTAMENTE PROHIBIDAS TODAS LAS PRESAS Y ACCIONES ILEGALES SEGÚN LAS NORMAS VIGENTES DE LA FILA PARA LUCHA DE ESTILO LIBRE O GRECORROMANA, Y SERÁN SANCIONADAS SIN VACILACIÓN POR EL EQUIPO DE ARBITRAJE.