

Lucha Libre y Greco Romana

1. Participantes

- 1.1. La competencia será en la categoría Sub 14, nacidos en 2009 y 2010 (12 y 13 años).
- 1.2. En Lucha Libre, los equipos de cada provincia podrán estar conformados por hasta 4 (cuatro) luchadores (equipo masculino) y hasta 4 luchadoras (equipo femenino).
- 1.3. En Lucha Greco Romana, el equipo de cada provincia podrá estar conformado por hasta 4 (cuatro) luchadores, solamente del género masculino.
- 1.4. Acompañarán a los equipos de ambos estilos 2 (dos) Entrenadores y 1 (un/a) delegado/a. Entre los tres acompañantes debe haber, mínimamente, uno de cada género. Tanto los equipos como los acompañantes deberán estar asentados en la Lista de Buena Fe de acuerdo a lo dispuesto en el Manual de Competencia.
- 1.5. En el momento del combate los luchadores deberán estar acompañados por un/una entrenador/a.
- 1.6. La conformación del equipo será completada por 1 (uno) árbitro que deberá estar asentado en la Lista de Buena Fe exclusiva para jueces provista por la organización.
- 1.7. Durante el día de la acreditación, los árbitros provenientes de las provincias deberán presentarse ante el coordinador de arbitraje, quien les informará cuales serán las actividades en las que deberán participar (clínicas, capacitaciones, reuniones de organización, etc), además de la competencia. Durante la misma, deberán permanecer dentro del área de competencia realizando las tareas que el coordinador les asigne. Cualquier incumplimiento respecto de estas disposiciones será informado por la coordinación del deporte a la conducción de los Juegos Nacionales Evita y/o al Tribunal de Disciplina, según corresponda.

2. En los dos estilos de lucha la modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre, de acuerdo a lo establecido en el Manual de Competencia.

3. No podrán participar luchadores/as que estén catalogados como de primera categoría por la FALA (Federación Argentina de Luchas Asociadas), es decir, que hubiesen competido en torneos internacionales avalados por la UWW (United World Wrestling).

4. Categorías:

Equipo lucha grecorromana masculina	Equipo lucha libre masculina	Equipo lucha libre femenina
Desde 31 a menos de 34 kg	Desde 34 a menos de 38 kg	Desde 37 a menos de 41 kg
Desde 38 a menos de 41 kg	Desde 41 a menos de 44 kg	Desde 41 a menos de 45 kg
Desde 44 a menos de 48 kg	Desde 48 a menos de 53 kg	Desde 45 a menos de 53 kg
Desde 53 a menos de 59 kg	Desde 59 a menos de 66 kg	Desde 53 a menos de 59 kg

No podrán participar en lucha Grecorromana quienes excedan los 59 kg	No podrán participar en Lucha libre quienes excedan los 66 kg	No podrán participar excedan los 59 kg
--	---	--

4.1 Si un/a competidor/a esta inscripto/a en una categoría y en el pesaje excede el peso para la que fue inscripto podrá pasarse al peso inmediatamente superior siempre y cuando en esta categoría no esté inscripto un competidor de su mismo equipo que haya cumplido debidamente con el control de su peso en tiempo y forma; de ser así este último tiene la prioridad para participar. El pasar de una categoría a la inmediata superior implica automáticamente cambiar de Libre a Grecorromana o viceversa.

5. Reglamentación

5.1. Esta disciplina se regirá por el Reglamento Oficial de la UWW (United World Wrestling) con los ítems complementarios que se detallan en este Reglamento Deportivo.

5.2. De comprobarse que algún requisito no es cumplido por algún/a luchador/a, será descalificado y los puntos obtenidos por el mismo no serán tenidos en cuenta en la suma total de su equipo.

5.3. Se presentará, un listado de todos los luchadores/as acreditados correctamente antes del comienzo de la competencia.

5.4. El pesaje se desarrollará el día de la acreditación simultáneamente con la misma. Cada deportista dispondrá de dos horas para cumplir con este requisito y tendrá hasta dos oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió.

5.5. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría y no poder pasar a la categoría inmediata superior (ver 4 y 4.1.) el deportista quedará descalificado de la competencia.

5.6. Los estilos de lucha a realizar en la competencia son; varones en grecorromana y lucha libre, los varones solo podrán participar en uno de los dos (2) estilos, si participa en lucha grecorromana NO puede participar en lucha libre y viceversa, las mujeres solo hacen Lucha Libre, cada combate tendrá una duración de 2 (dos) tiempos de 1,30 (uno y medio) minuto con un tiempo intermedio para descanso de 30 (treinta) segundos.

5.7. En cada combate siempre se declara un ganador según los siguientes criterios:

5.7.1. Por puesta de espaldas (toque) Ver punto 6.5.3.

5.7.2. Por superioridad técnica cuando en lucha libre se produzca una diferencia de 10 (diez) puntos entre los luchadores/as. y en lucha Greco Romana una diferencia de 8 (ocho) puntos.

5.7.3. Por mayor cantidad de puntos técnicos al finalizar el tiempo del combate.

5.7.4. Por descalificación, lesión o no presentación del oponente

5.8. Si al finalizar el combate existiere igualdad de puntos técnicos se declarará ganador a quien tuviera la acción de mayor puntaje.

5.9. En caso de persistir la igualdad, gana quien tiene la menor cantidad de amonestaciones

5.10. En caso de persistir la igualdad, será declarado vencedor quien hubiere obtenido el último punto del combate.

5.11. La superioridad técnica se produce cuando un luchador en cualquier momento del combate, al volver a la posición neutral, obtenga la diferencia sobre su adversario establecida en el punto 5.7.2. para cada estilo de lucha.

5.12. Los combates serán controlados por un árbitro y un juez quien también completará la planilla de control del combate. En caso de discrepancia deberá participar el supervisor responsable de controlar el colchón al efecto de definir la decisión. Las decisiones del cuerpo arbitral son inapelables.

5.13. Se prohíbe la técnica SOUPLE de gran amplitud.

6. Puntos a otorgar durante el combate.

6.1. Las técnicas realizadas desde la posición de pie deben ser obligatoriamente acompañadas hasta su terminación en el suelo.

6.2. Todas las acciones que terminen con dominio al rival otorgarán 2 (dos) puntos.

6.3. Las acciones en las que el luchador caiga directamente de espaldas otorgarán 4 (cuatro) puntos.

6.4. Estando de pie, si un luchador pisa con un pie completamente fuera del área de combate, se le da 1 (uno) punto al luchador rival.

6.5. Técnicas en posición de tierra

6.5.1. Por colocar al rival en "posición de peligro" 2 (dos) puntos.

Se considera posición de peligro cuando el adversario está por ser puesto de espaldas, porque su espalda está formando un ángulo de menos de 90 grados respecto del colchón, ver los puntos 5.7.1. y 6.5.3).

6.5.2. Por pase atrás del rival (dominio) 1 (uno) punto.

6.5.3. Cuando un luchador atacado es controlado por su contrincante con los dos hombros expuestos contra el colchón (5.7.1. puesta de espaldas) durante un período de tiempo lo suficientemente largo para que el árbitro observe el control total; la maniobra que resulta es considerada como toque. Para que un toque al borde del colchón sea reconocido, los hombros y la cabeza del luchador deben estar completamente dentro del área de combate.

7. Sistema de Competencia

7.1. El torneo será por equipos representativos de cada provincia y por cada género.

7.2. Por categoría se crearán hasta 4 (cuatro) grupos (A, B, C y D) para la etapa de clasificación. La disposición de los luchadores/as en cada grupo definirá por sorteo en el momento del cierre de inscripciones. Si en una categoría hubiese una cantidad de luchadores superior a 6 y menor a 13 se armarán 2 grupos, si hubiese hasta 6 luchadores se armará un solo grupo. En todos los casos se tendrán en cuenta los ajustes particulares

a la cantidad de competidores por categoría dispuestos en el Anexo II (Sistemas de Competencia).

7.3. En la etapa de clasificación, dentro de cada grupo categoría y peso, todos luchan contra todos, no hay empate, por cada combate al efecto del fixture se otorgará puntaje según los siguientes criterios.

- 7.3.1. Al ganador por toque o superioridad técnica 4 (cuatro) puntos
- 7.3.2. Al perdedor por toque o superioridad técnica 0 (cero) puntos
- 7.3.3. A la finalización del tiempo reglamentario
 - 7.3.3.1. Al ganador 3 (tres) puntos
 - 7.3.3.2. Al perdedor con puntos técnicos a su favor 1 (uno) punto
 - 7.3.3.3. Al perdedor sin puntos técnicos a su favor 0 (cero) puntos

7.4. El luchador que concluye invicto será clasificado en primer lugar sin importar el total de puntos de clasificación.

7.5. Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, quien ganó el combate entre ellos será clasificado antes que el otro (desempate olímpico).

7.6. Si varios luchadores tienen un número igual de puntos de clasificación, se actuará de acuerdo a lo indicado en el punto 11 (Criterios de desempate) hasta que solo queden dos luchadores.

7.7. Una vez finalizada la fase de Clasificación, cada competidor ingresará a una llave junto con los participantes de las otras zonas que hayan terminado en la misma posición, para definir los puestos finales según se explica en el Anexo II (Sistemas de Competencia), del siguiente modo:

- Los 6tos definen puestos 21º al 24º
- Los 5tos definen puestos 17º al 20º
- Los 4tos definen puestos 13º al 16º
- Los 3ros definen puestos 9º al 12º
- Los 2dos definen puestos 5º al 8º
- Los 1ros definen puestos 1º al 4º

7.8. Siempre se cruzarán, en cada llave, los competidores de la zona A con los de la C, y los de la zona B con los de la D, para finalmente confrontar a los ganadores de dichos combates, por un lado, y a los perdedores por otro, definiendo así todas las posiciones con combates.

7.9. En caso de no llegar a completar las cuatro zonas, con todos sus participantes el sistema de competencia se adaptará según lo detallado en el punto 3 del Anexo II (Sistemas de Competencia).

7.10. En la clasificación final por categoría / peso, de acuerdo a la posición que ocupe cada luchador/a entre el primero (1ro.) y duodécimo (12mo.) puesto otorgará un puntaje al equipo para determinar en qué posición quedará su equipo dentro de la rama (masculino o femenino) en que participa.

7.10.1. El puntaje que da cada competidor al equipo por la posición en la clasificación final es: 12 (doce) puntos el primero, 11 (once) el segundo, 10

(diez) el tercero, 9 (nueve) el cuarto, 8 (ocho) el quinto, 7 (siete) el sexto, 6 (seis) el séptimo, 5 (cinco) el octavo, 4 (cuatro) el noveno, 3 (tres) el décimo, 2 (dos) el undécimo y 1 (uno) el duodécimo.

7.10.2. En cada rama por género se declarará ganador al equipo que más puntos obtenga. En caso de que los equipos empaten en puntos obtenidos, para definir la mejor posición se tomará en cuenta quien tiene mayor cantidad de 12 (doce) puntos obtenidos (primer puesto), de persistir los empates se tomarán la mayor cantidad de 11 (once) puntos obtenidos (segundo puesto) y así hasta que se pueda definir el desempate.

7.11. La competencia se realizará durante 5 (cinco) días, la etapa de clasificación se llevará a cabo durante los 3 (tres) primeros días en jornadas de mañana y tarde, en esta etapa todos los competidores realizarán 5 (cinco) combates en total (en el caso de que las zonas estén completas), en el día 4 (cuatro) se realizarán los primeros combates de cada llave, y en el día 5 (cinco) se llevarán a cabo las definiciones de todos los puestos.

8. Indumentaria y calzado

8.1. Los competidores al momento de luchar se identificarán cada uno por tener color rojo o azul.

8.2. Se podrá competir con la clásica malla de lucha de color rojo o azul según le toque que puede tener el nombre de la provincia en la espalda.

8.3. De no disponer la indumentaria especificada en el punto 8.2 podrán competir con pantalón corto que tenga aproximadamente 15 centímetros de pierna, de color rojo o azul según le toque, o en su defecto deberán portar en un tobillo una cinta del color rojo o azul según le toque, atada o abrochada con abrojo.

8.4. De luchar acorde a lo indicado en el punto 8.3 los varones lucharán con el torso desnudo y las mujeres con remera de manga corta.

8.5. Se lucha calzado, con botas de lucha o zapatillas de suela blanda, que no contengan ningún tipo de elemento que pueda lastimar, como algo cortante, metálico, ojalillos, etc.

9. Penalizaciones

9.1. Durante un combate, en los casos en que un luchador rehúya combatir, cometa una acción antirreglamentaria como golpes o agarres ilegales que perjudiquen a su adversario y/o causen dolor, como así también una acción reñida con la moral y buenas costumbres, se lo penalizará con una amonestación, y se adjudicará un punto al adversario.

9.2. A quien durante el combate reitera una falta se lo podrá descalificar dándole como perdido el mismo y otorgándole 3 puntos a su rival.

9.3. Si se cometen faltas graves se lo podrá descalificar del torneo otorgando 3 puntos a los rivales con quien debería haber luchado en el resto de los combates.

10. Especificaciones para el Desarrollo del Combate

10.1. Llamada e Inicio del Combate

10.1.1. Para iniciar el combate a los luchadores se los debe llamar con voz clara y alta por su nombre y apellido y provincia a la que representa, primero al color rojo y a continuación al color azul.

10.1.2. Se los llamará al menos 3 (tres) veces, con un intervalo de tiempo de 15 (quince) segundos entre cada llamada, si después de la tercera llamada el luchador no se ha presentado en el colchón será descalificado (se le da por perdido el combate).

10.1.3. Cuando ha sido llamado, el luchador se colocará en la esquina correspondiente al color que le ha sido asignado y debe esperar a que el árbitro lo llame al centro del colchón.

10.1.4. El árbitro deberá inspeccionar si el luchador se presenta acorde a las reglas en su aspecto y uniforme de competencia, en caso de no concordar con el reglamento (punto 8 indumentaria y calzado) se le dará 1 (un) minuto para presentarse en condiciones.

10.2. Para iniciar el combate ambos luchadores primero deberán saludar al árbitro, y luego entre ellos mediante un apretón manos.

10.3. Posición de Inicio y Continuación.

10.3.1. La posición neutral se produce en el inicio del período regular y después de cada interrupción del combate. Se define como posición neutral a la que se toma cuando ambos luchadores de pie se colocan enfrentados en el centro del círculo y esperan el sonido del silbato del árbitro para iniciar el combate.

10.4. El sonido del silbato del árbitro es el que marca el inicio y la interrupción del combate.

10.4.1. Toda acción iniciada después del sonido del silbato o fin del tiempo es inválida.

10.5. Salidas Afuera

10.5.1. Cada vez que un pie se apoye completamente fuera de la zona de combate, se debe interrumpir la acción y los luchadores deben volver a posición inicial.

10.5.2. Toda acción iniciada dentro de la zona de combate y terminada como caída fuera de ella es válida.

10.6. Fin del Combate

10.6.1. Al finalizar el combate el árbitro se ubicará en el centro del colchón con ambos luchadores a sus costados; el rojo a su izquierda y azul a su derecha. Los tomará de las muñecas y levantará el brazo del ganador. Posteriormente se

saludarán el árbitro y los luchadores, quienes también se acercarán al rincón de su oponente a saludar al entrenador con un apretón de manos.

11. Criterios de desempate

11.1. Para definir al último clasificado se utilizará el siguiente criterio de descarte, hasta quedar dos luchadores. Entre ellos quedará clasificado el ganador del enfrentamiento directo entre sí.

11.1.1. El menor número de victorias por puesta de espaldas (toque) o superioridad

11.1.2. El menor número de victorias

11.1.3. El menor número de puntos anotados en toda la competencia

11.1.4. La mayoría de puntos recibidos en toda la competencia

11.1.5. De los dos luchadores restantes, el ganador de su combate será clasificado primero.