

Para todas las Federaciones Nacionales
Para todos los miembros del Bureau
Para todos los miembros del Departamento Técnico
Para todos los miembros del Departamento de Arbitraje

TEMA: MODIFICACIÓN DE LAS REGLAS DE LUCHA

Queridos Colegas,

Desde el Congreso del 2008 que se llevo acabo en Beijing, el Bureau de la FILA hizo modificaciones a las reglas de competencia de la lucha, las cuales fueron presentadas a las Federaciones Nacionales por medio de una circular el 9 y 25 de Febrero del 2009. Estas modificaciones se pusieron a prueba en todas las competencias internacionales y Campeonatos Continentales en el 2009 con muy buenos resultados.

Por lo tanto, las modificaciones son adoptadas oficialmente y deben ser aplicadas en todas las competencias internacionales desde el día de hoy en adelante. Las reglas no tendrán ningún otro cambio hasta los Juegos Olímpicos del 2012.

La FILA publicará una nueva edición de las reglas de la lucha en Septiembre 2009.

A) PARA TODOS LOS ESTILOS DE LUCHA: ESTILO LIBRE, GRECO-ROMANA Y LUCHA FEMENINA

1. Árbitros del Combate:

El cuerpo de arbitraje está compuesto por el árbitro, un juez, y el presidente del colchón. Todas las decisiones deben ser unánimes o con mayoría de 2 a 1. El cuerpo de arbitraje no tiene permitido usar la evidencia del video para tomar sus decisiones.

2. Derecho del luchador - Apelación:

La apelación es la acción por medio de la cual el entrenador puede, en nombre del luchador, solicitar detener el combate y pedir que el cuerpo de arbitraje revise el video en caso de desacuerdo con la decisión.

Esta posibilidad solo se ofrece en competencias en donde el video control este establecido formalmente por la FILA y el Comité Organizador.

El entrenador debe pedir la apelación levantando una paleta blanca, inmediatamente después que el cuerpo de arbitraje haya dado los puntos en dicha situación.

Si el luchador no esta de acuerdo con la decisión de su entrenador, el combate continúa.

Puntos Específicos:

- Cada luchador tendrá derecho de pedir la apelación una (1) vez por combate. Si después de la misma el cuerpo de arbitraje modifica su decisión, entonces podrá apelar nuevamente durante el combate.
- Si el cuerpo de arbitraje o el jurado de apelación confirma su decisión, el luchador pierde la apelación y el oponente recibirá un (1) punto técnico.
- El presidente del colchón ordenará parar el combate para darle trámite a la apelación en cuanto la situación en el colchón sea neutral.
- No se puede pedir una apelación en caso de un toque, entendiéndose de que un toque debe ser confirmado por el presidente del colchón después de la decisión del árbitro o del juez (esta provisión requiere una modificación al Artículo 44 de las reglas de la lucha).
- El entrenador al pedir la apelación debe hacerlo desde su silla, sin pararse en el colchón o acercarse a los jueces o a la mesa del presidente del colchón.
- Durante la revisión de la apelación, no está permitido cualquier tipo de consulta entre el cuerpo de arbitraje.

- Después de haber visto la acción una vez, el árbitro da su decisión primero y es inmediatamente seguido por el juez quien da su decisión desde su asiento con el material que tenga a la mano (manual o electrónico). Si el presidente del colchón está de acuerdo, no habrá intervención por parte del Jurado de Apelaciones.

- Si el presidente del colchón está en desacuerdo con el árbitro y el juez, deberá buscar la decisión del Jurado de Apelaciones. En este caso, la decisión del Jurado de Apelaciones y confirmada por la del presidente del colchón es definitiva y no puede ser cuestionada nuevamente.

- No es posible realizar una “contra-apelación” una vez la decisión final haya sido tomada por el cuerpo de arbitraje o el Jurado de Apelaciones.

- La apelación se toma en consideración inmediatamente desde que el entrenador levanta la paleta blanca y no es posible para él retirarla.

3. Jurado de apelación:

El Jurado de Apelaciones es un grupo de árbitros expertos cuya función es asegurar que las reglas de la lucha sean cumplidas estrictamente durante todos los eventos principales de la FILA, como: Juegos Olímpicos, Campeonatos Mundiales y Continentales, Copas del Mundo, Torneos Golden Grand Prix y competencias específicas.

El Jurado de Apelaciones será nombrado por el Presidente de la FILA o su sustituto y esta integrado por tres (3) personas escogidas entre los instructores, miembros del Bureau o árbitros conocedores, de acuerdo con los diferentes combates y con las nacionalidades de los luchadores. Hay un Jurado de Apelaciones por colchón.

Funciones:

- El Jurado de Apelaciones es responsable de controlar que todas las reglas en un combate de lucha sean aplicadas por el cuerpo de arbitraje antes que el ganador de un período o del combate sean declarados por el presidente del colchón.

- Un miembro del Jurado de Apelaciones será nombrado como coordinador y será el encargado de anunciar la decisión del Jurado en nombre de todos.
- Si el Jurado de Apelaciones nota que ha habido un serio error administrativo, de tiempo o de puntos, el coordinador debe llamar la atención al presidente del colchón y pedirle que rectifique el error.
- Si el Jurado de Apelaciones se percató que el presidente del colchón no paró el combate luego que la petición fue hecha, el coordinador debe pedirle que lo haga inmediatamente luego que se complete la acción.
- Durante la revisión del video, el Jurado de Apelaciones no puede hablar con el cuerpo de arbitraje que debe tomar su decisión por sí mismos.
- Si la mayoría del cuerpo de arbitraje llega a un acuerdo (el presidente del colchón tiene que estar de acuerdo obligatoriamente), el Jurado de Apelaciones no puede intervenir y la decisión es definitiva.
- Si el presidente del colchón no está de acuerdo con el árbitro y el juez, debe entonces buscar la decisión del Jurado de Apelaciones y será considerada definitiva e irrevocable.
- Un set completo de paletas rojas, azules y blancas debe estar disponible para cada Jurado de Apelaciones para que sus decisiones sean vistas por todos.
- No puede haber una futura apelación al Bureau de la FILA, al CAS o a cualquier otra corte una vez que una decisión sea confirmada por el cuerpo de arbitraje (en concordancia con el presidente del colchón) o por el Jurado de Apelaciones.
- El Bureau de la FILA puede eliminar a un miembro del cuerpo de arbitraje o del Jurado de Apelaciones en cualquier momento si considera que se ha cometido un error serio en la aplicación de las reglas o en la decisión de una apelación.
- El Jurado de Apelaciones también estará a cargo de asesorar el trabajo de los árbitros y de mandar sus evaluaciones escritas a la FILA.

4. Penalización por lucha anti-deportiva:

Todas las penalizaciones que se otorgan actualmente en el reglamento de lucha antideportiva y de agarres ilegales se mantienen vigentes pero, se exigirá que los árbitros sean más estrictos en la aplicación del procedimiento en contra de acciones ilegales, esto es: Un aviso verbal “atención” y si la acción ilegal continua, se le dará una penalización al luchador que hizo la falta y los puntos correspondientes a su oponente.

Acciones ilegales incluyen:

- Huida del agarre
- Huida del colchón
- Huida del colchón una vez el clinch fue ordenado
- Negación evidente a mantener contacto en la posición de pie
- Defensa en tierra que consista en bloquear al oponente doblando o levantando las piernas en la lucha grecorromana.

Nota: No hay amonestaciones por pasividad ni se darán puntos técnicos al oponente.

B) PARA LUCHA GRECO-ROMANA SOLAMENTE:

Los combates de Greco Romana se continúan ganando con 2 periodos ganados de 2 minutos divididos en 90 segundos de lucha de pie y 30 segundos de lucha en tierra. El luchador que ejecute el clinch podrá elegir entre colocarse al lado de su oponente y levantar o colocarse atrás de su oponente, parado o con una rodilla en el colchón, con sus manos sobre los hombros de su oponente. En todos los periodos, el luchador que gane por puntos después de los 90 segundos tendrá la ventaja del clinch y no será penalizado, en caso no haga puntos durante los 30 segundos. En esta situación, si el luchador de arriba no ejecuta ninguna acción, los luchadores volverán a la posición de pie para completar el periodo. Al final de los 2 minutos, se declarará al ganador del período.

Si después de 90 segundos el puntaje del periodo está empatado 0-0, la posición de clinch será dada primero al luchador con butarga color rojo y si la situación se repite en el segundo periodo, el clinch se dará al luchador con butarga color azul. Cuando el clinch sea ordenado después de un empate de 0-0, el luchador de arriba tendrá que hacer puntos para ganar el periodo.

Si el luchador de arriba no hace ningún punto, el luchador en posición de tierra recibirá 1 punto y ganará el periodo.

Si cada luchador gana un periodo y el tercer periodo esta empatado 0-0, la decisión de la posición, de pie o en cuatro (4) puntos, se le dará al luchador que tenga la mayor cantidad de puntos técnicos en los primeros 2 periodos (sumados). Si los 2 luchadores tuvieran la misma cantidad de puntos técnicos, el siguiente criterio será tomado en consideración:

- 1) Cantidad de advertencias, 2) Valor de los puntos y 3) Sorteo

Si no se anota ningún punto técnico durante los 30 segundos, se le dará un (1) punto técnico al luchador de abajo y será declarado ganador del combate.

Ejemplos:

	Rojo	Azul
1er Período	3	---
2do Período	---	3
3er Período	1	<u>1</u>

El luchador azul anotó el último punto técnico en el tercer período. Él gana el clinch y no será penalizado si no anota puntos en los últimos 30 segundos.

	Rojo	Azul
1er Período	1-1-1	3
2do Período	2	1
3er Período	1	---

El luchador rojo gana el clinch y no será penalizado si no anota puntos en los últimos 30 segundos.

	Rojo	Azul
1er Período	3	---
2do Período	1	2
3er Período	---	---

El luchador rojo escoge la posición (de pie o en tierra). Si el luchador de arriba no anota puntos, se le dará un (1) punto al luchador de abajo quien ganará el combate.

	Rojo	Azul
1er Período	3	---
2do Período	---	3
3er Período	---	---

El árbitro saca una bola y el luchador que gane toma la posición de arriba. Si el luchador de arriba no anota puntos, se le dará un (1) punto al luchador de abajo quien ganará el combate.

	Rojo	Azul
1er Período	5	---
2do Período	---	3
3er Período	1	<u>1</u>

El luchador azul anotó el último punto técnico durante el tercer período. El gana el clinch y no será penalizado si no anota puntos en los últimos 30 segundos.

	Rojo	Azul
1er Período	2 - O	1-1
2do Período	3	1-1-1
3er Período	---	---

El luchador azul escoge la posición (de pie o en tierra). Si el luchador de arriba no anota puntos, se le dará un (1) punto al luchador de abajo quien ganará el combate.

	Rojo	Azul
1er Período	2	1
2do Período	1	2
3er Período	---	---

El árbitro saca una bola y el luchador que gane toma la posición de arriba. Si el luchador de arriba no anota puntos, se le dará un (1) punto al luchador de abajo quien ganará el combate.

Raphäel Martinetti,
Presidente FILA

Corsier-sur-Vevey, 10 de Junio de 2009