

Juegos Porteños 2023

Lucha Olímpica

Participantes

1.1 Podrán participar en este evento atletas domiciliados en el ámbito de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires o que representen a una institución perteneciente a CABA.

1.2 La modalidad de participación es Comunitaria y la característica Libre

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

La categorías participantes serán las siguiente es:

Pesos Para Minis

10,11 años
22 a 24
27
30
33
36
40
44
48
52



CATEGORÍA SUB- 14
CLASIFICATORIA JUEGOS EVITA
SOLO nacidos en los años 2010 y 2011

Equipo lucha grecorromana	Equipo lucha libre masculina	Equipo lucha libre femenina
Desde 40 a menos de 45 kg	Desde 35 a menos de 40 kg	Desde 40 a menos de 45 kg
Desde 45 a menos de 55 kg	Desde 40 a menos de 50 kg	Desde 45 a menos de 51 kg
Desde 55 a menos de 65 kg	Desde 50 a menos de 60 Kg	Desde 51 a menos de 58 kg
Desde 65 a menos de 75 kg	Desde 60 a menos de 70 kg	Desde 58 a menos de 65 kg
No podrán participar -40 kg ni +75 kg	No podrán participar -35 kg ni +70 kg	No podrán participar -40 kg ni +65 kg

Categorías Femeninas

Escolares 14/15 años	Cadetes 16/17 años
29/33	36-40
36	43
39	46
42	49
46	53
50	57
54	61
58	65
62	69
66	73

Sobre estos pesos se aceptará una tolerancia de 3kgs.



Categorías Masculinas

Escolar 14/15 años	Cadete 16/17 años
34-38 Kg	41-45 Kg
41	48
44	51
48	55
52	60
57	65
62	71
68	80
75	92
85	110

Sobre estos pesos se aceptará una tolerancia de 3kgs.

Reglamentación

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

2.2 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.

2.3 En el momento de la acreditación se presentarán los documentos de identidad, quien no presente esta documentación en regla no podrá participar.

2.4 Una vez realizada la acreditación se hará el pesaje durante un período de una hora, cada deportista tendrá hasta dos oportunidades para poder dar con el peso de la categoría en la cual se inscribió. En caso de no presentarse al pesaje o no dar con el peso de su categoría el deportista quedará descalificado de la competencia.

El lugar y horario de la acreditación, pesaje y competencia será definido por la organización de los Juegos Porteños.



2.5 Cada combate tendrá una duración de 2 (dos) tiempos de 1.30 (un minuto treinta segundos) con un tiempo intermedio para descanso de 30 (treinta) segundos para Minis y Escolares. Para Cadetes la duración será de 2 (dos) minutos y de Juveniles y mayores cada tiempo de combate será de hasta 3 (tres) minutos.

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

2.6 Por puesta de espaldas (toque). Ver punto 2.10.

2.6.2. 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. En minis e infantiles la diferencia será de 15 puntos.

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

2.6.4. Si al finalizar el combate existiere igualdad de puntos técnicos se declarará ganador 2.6.4.1. A quien tuviera la acción o cantidad de acciones de mayor puntaje.

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

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

2.7 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

2.6.2. para cada estilo de lucha.

2.8 Los combates serán controlados por una terna arbitral y sus decisiones son inapelables.

2.9 Puntos a otorgar durante el combate.

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

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

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

2.9.2. 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.

2.9.3. Técnicas en posición de tierra

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

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

2.9.3.3. Solo en el caso de los atletas Mini e infantiles (pto. 1.4.a.) a cada puesta de espaldas o "toque" se le asignarán 5 puntos. En este caso se considerará a "toque" el mantener al contrincante en posición de peligro por 5 segundos, los cuales serán contados visiblemente por el árbitro.

2.9 Cuando un luchador atacado es controlado por su contrincante con los dos hombros expuestos contra el colchón (2.6.1. 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.

Sistema de Competencia

3.1 El torneo será por categoría de acuerdo con las listas de buena fe presentadas, entregándose una medalla de oro, una de plata y una de bronce.

3.2 El sistema de competencia es todos contra todos (sistema nórdico UWW) y controlan la competencia los cuerpos de árbitros y los reglamentos que se usan en las competencias federativas de la UWW (United World Wrestling) que adopta la FALA.

3.3 Por cada combate se otorgará puntaje según el siguiente criterio.



1. Al ganador por toque o superioridad técnica 4 (cuatro) puntos
 2. Al ganador 3 (tres) puntos
 3. Al perdedor con al menos un punto a su favor 1 (uno) puntos
 4. Al perdedor sin puntos a su favor 0 (cero) puntos
- 3.4** El luchador que concluye invicto será clasificado en primer lugar sin importar el total de puntos de clasificación.
- 3.5** Si dos luchadores tienen la misma cantidad de puntos de clasificación, quien ganó el combate entre ellos será clasificado antes que el otro.
- 3.6** Si varios luchadores tienen un número igual de puntos de clasificación, se actuará de acuerdo con lo indicado en el punto 7 (Criterios desempate) hasta que solo queden dos luchadores.

Criterios de desempate

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.

- 1) El menor número de victorias por superioridad
- 2) El menor número de victorias
- 3) El menor número de puntos anotados en toda la competencia
- 4) La mayoría de los puntos recibidos en toda la competencia
- 5) De los dos luchadores restantes, el ganador de su combate será clasificado primero.

Indumentaria y calzado

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

5.2 Se podrá competir con la clásica malla de lucha de color rojo o azul según le toque.

5.2 De no disponer la indumentaria especificada en el punto 4.2 podrán competir con pantalón corto que tenga aproximada mente 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.

5.3 De luchar acorde a lo indicado en el punto 4.3 los varones lucharán con el torso desnudo y las mujeres con remera de manga corta.

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

Penalizaciones

6.1 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.

6.2 A quien durante el combate reitere una falta se lo podrá descalificar dándole como perdido el mismo y



otorgándole 3 puntos a su rival.

6.3 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.

Especificaciones para el Desarrollo del Combate

7.1 Llamada e Inicio del Combate

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.

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 la da por perdido el combate).

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.

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 4 indumentaria y calzado) se le dará 1 (un) minuto para presentarse en condiciones.

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

7.2 Posición de Inicio y Continuación

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.

El sonido del silbato del árbitro es el que marca el inicio y la interrupción del combate. Toda acción iniciada después del sonido del silbato o fin del tiempo es inválida.

7.3 Salidas Afuera

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

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

7.4 Fin del Combate

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 el luchador, quienes también se acercarán al rincón de su oponente a saludar al entrenador con un apretón de manos.

