



UNITED WORLD
WRESTLING
AMERICAS



UNITED WORLD
WRESTLING

2015

REGLAMENTO INTERNACIONAL DE LUCHA DE PLAYA



TABLA DE CONTENIDO

SECCIÓN UNO: REGLAS GENERALES

ARTÍCULO 1: MISIÓN.....	04
ARTÍCULO 2: FILOSOFÍA	04
ARTICULO 3: OBJETIVOS	04
ARTÍCULO 4: APLICACIÓN DE LAS REGLAS Y LICENCIA UWW	04
ARTÍCULO 5: CONDICIONES SANITARIAS Y ANTI-DOPING.....	05

SECCIÓN DOS: PROCEDIMIENTO DE LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 6: SISTEMA DE COMPETENCIA.....	06
ARTÍCULO 7: EXAMEN MÉDICO Y VERIFICACION DEL UNIFORME.....	05 - 06
ARTÍCULO 8: PESAJE.....	06
ARTÍCULO 9: SORTEO.....	06

SECCIÓN TRES: ESTRUCTURA MATERIAL

ARTÍCULO 10: CATEGORÍAS DE EDAD Y DIVISIONES DE PESO.....	06 - 07
ARTÍCULO 11: UNIFORME DE LOS LUCHADORES Y PRESENTACIÓN.....	07 - 08
ARTÍCULO 12: ÁREA DE COMPETENCIA.....	08
ARTÍCULO 13: SERVICIO MÉDICO.....	08

SECCIÓN CUATRO: EL COMBATE

ARTÍCULO 14: DURACIÓN Y REGLAS BÁSICAS.....	08
ARTÍCULO 15: LLAMADA E INICIO DEL COMBATE.....	08 - 09
ARTÍCULO 16: POSICIÓN DE INICIO Y CONTINUACIÓN.....	09
ARTÍCULO 17: PUNTUACION POR ACCIONES Y AGARRES.....	09
ARTÍCULO 18: LESIONES Y TIEMPO POR SANGRADO.....	09
ARTÍCULO 19: INTERRUPCIONES DEL COMBATE.....	09
ARTÍCULO 20: TIEMPO EXTRA.....	10
ARTÍCULO 21: PROTESTA.....	10
ARTÍCULO 22: TIPO DE VICTORIAS Y PUNTOS DE CLASIFICACION DEL COMBATE.....	10-11

SECCIÓN CINCO: INFRACCIONES TECNICAS

ARTÍCULO 23: PASIVIDAD.....	11
ARTÍCULO 24: AGARRES Y ACCIONES ILEGALES.....	11 - 12
ARTÍCULO 25: PROCEDIMIENTOS DE EXPULSIÓN.....	12

SECCIÓN SEIS: CUERPO DE ARBITRAJE

ARTÍCULO 26: COMPOSICIÓN.....	12
ARTÍCULO 27: UNIFORME.....	13
ARTÍCULO 28: OBLIGACIONES GENERALES.....	13
ARTÍCULO 29: EL ÁRBITRO CENTRAL.....	13 - 14
ARTÍCULO 30: EL JUEZ.....	14

SECCIÓN SIETE: DISPOSICIONES FINALES.....	14
--	-----------

SECCIÓN UNO: NORMAS GENERALES

Artículo 1: Misión

De acuerdo con su constitución, la UNITED WORLD WRESTLING reconoce e integra todas las formas de lucha tradicional practicadas en el mundo a fin de promover sus valores culturales y sociales y la protección del patrimonio sobre el cual todos los estilos de la lucha moderna se basan.

Un Comité Mundial de lucha tradicional fue creado por la UWW para contribuir a la estructuración y promoción de la lucha tradicional con el fin de incluir el deporte en todos los eventos multideportivos oficiales.

Artículo 2: Filosofía

Un sin número de variaciones de la lucha tradicional que se practica en la arena (conocida como “lucha de playa”) pueden ser identificadas y deben recibir la misma atención por la comunidad internacional. Sin embargo; puntos en común había de encontrarse con el fin de permitir que los deportistas de las diferentes regiones y países pudiesen competir en campeonatos oficiales y juegos. Las normas actuales ofrecen un sistema unificado de la competencia que abarca todas las principales tendencias de la lucha de playa y hacen que el deporte sea fácil de entender por el espectadores, medios de comunicación y fácil de juzgar por los árbitros.

Artículo 3: Objetivos

Las normas internacionales establecidas en el presente documento constituyen el marco dentro del cual la lucha de playa se lleva a cabo, teniendo como objetivos específicos los siguientes:

- Establecer el sistema de competencia, la clasificación, los puntos técnicos, sanciones, eliminaciones, etc.
- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas en las que un combate se llevará a cabo.
- Determinar el valor que se asigna a las acciones y agarres.
- Listar las situaciones y prohibiciones.
- Determinar las funciones técnicas del cuerpo de arbitraje.

Artículo 4: Aplicación de las Reglas y Licencia UWW

Las reglas definidas en el presente documento estarán establecidas para todos los eventos avalados por la UWW con el fin de garantizar la seguridad óptima de los atletas y el crecimiento saludable con disciplina.

La licencia de la UWW es obligatoria para todas las competencias internacionales de lucha de playa con más de dos países participantes. Toda competencia internacional debe ser reportada a la UWW e incluida en el calendario oficial. El seguro de la UWW sólo se aplicará a las competencias que aparezcan en el calendario de la UWW.

Artículo 5: Condiciones Sanitarias y Anti-Doping

Todos los atletas participantes en los eventos avalados por UWW aceptan someterse al Reglamento Anti-Doping de UWW y el Código Mundial Anti-Doping.

Los atletas infectados con el virus VIH / VHB tienen prohibido participar en las competencias de lucha de playa. Así también, está prohibido que el personal médico que tiene conocimiento de estar infectado con el mismo virus provea atención médica a los atletas que se encuentran con hemorragia.

SECCIÓN DOS: PROCEDIMIENTO DE LA COMPETENCIA

Artículo 6: Sistema de Competencia

El sistema de competición sigue el sistema adoptado por la UWW para las competencias olímpicas basado en la eliminación directa con repechaje. El pareamiento se realiza en orden a los números extraídos. Si el número de luchadores no es ideal (es decir, 4, 8, 16, 32, 64, etc.), algunos combates de clasificación se llevarán a cabo desde la parte inferior de los soportes. Los luchadores que ganen sus combates siguen en las llaves hasta que dos luchadores permanezcan invictos. Ellos disputarán la final por la medalla de oro y plata. Los luchadores que perdieron contra los dos finalistas tendrán combates de repechaje en dos grupos diferentes: El primer grupo con los luchadores que perdieron contra el primer finalista y el segundo grupo con los luchadores que perdieron contra el segundo finalista. Ambos ganadores de los dos grupos de repechaje recibirán una medalla de bronce. Desde el séptimo lugar, los luchadores se clasifican de acuerdo a los siguientes criterios:

- Mayoría de victorias por toque
- Mayoría de victorias por puntos
- Mayoría de victorias en el tiempo extra
- Mayoría de victorias por decisión

Nota: Si el lugar de los luchadores no se puede determinar con los criterios anteriores, se clasificarán ex aequo (igualmente).

Un torneo absoluto se llevará a cabo entre los ganadores de las categorías senior para determinar el campeón absoluto de los Campeonatos Continentales y Mundiales.

En el caso que una categoría cuente con menos de 6 competidores, la competencia seguirá el “Sistema Nórdico” todos contra todos. La clasificación se hará según el número de victorias. En caso de empate, los puntos de clasificación partirán de los luchadores y si siguen empatados, el ganador de la lucha directa entre ellos se clasificará antes que el otro.

Artículo 7: Examen Médico y Verificación del Uniforme

Áreas separadas de hombres y mujeres se establecerán para el examen médico. Los atletas deberán usar pantalones cortos o ropa interior. El personal médico los examinará por infecciones de la piel y afecciones médicas, tales como cortadas o alguna enfermedad contagiosa. Dicho personal, tiene plena autoridad para decidir si los atletas pueden o no participar en la competencia.

Una vez que el personal médico ha examinado a los atletas, estos pasarán a la mesa de control de uniforme y deberán chequear sus uniformes con los árbitros designados. En caso que sus uniformes no cumplan con las regulaciones de la UWW, los atletas tendrán la oportunidad de comprar equipos aprobados por la UWW en el lugar.

Artículo 8: Pesaje

Dependiendo de las regulaciones de la competencia, el pesaje deberá ser llevado a cabo ya sea la noche antes de la competencia o el mismo día (dos horas antes de la competencia) y deberá durar 30 minutos. El acceso se limitará a los competidores, entrenadores, árbitros y equipo oficial de pesaje. Ningún competidor podrá ser aceptado en el pesaje, si él/ella no ha sido sometido al examen médico dentro del plazo estipulado en el programa de la competencia. Los atletas deberán presentar su licencia UWW y acreditación a los árbitros encargados del pesaje. Los atletas deberán usar pantalones cortos o ropa interior y se les permitirá controlar su peso en la báscula tantas veces como deseen dentro del marco de tiempo determinado para el pesaje. No habrá tolerancia de peso en los eventos avalados por la UWW.

Nota: No se requiere pesaje para las competencias de promoción. Los participantes se dividen de acuerdo a su corpulencia con el fin de obtener rápidamente un número divisible ideal.

Artículo 9: Sorteo

Después que los atletas han hecho el peso y el oficial encargado del pesaje ha marcado su peso en el en la lista de pesaje, sacarán un número que se utilizará para determinar su posición en las llaves. El oficial encargado del pesaje también anotará el número en la lista del pesaje.

El sorteo se llevará a cabo en la mesa de pesaje al lado de la báscula, ya sea manualmente o con el software para competencias oficial de la UWW.

SECCION TRES: ESTRUCTURA DE MATERIAL

Artículo 10: Categorías de Edad y divisiones de Peso

Todos los participantes deberán proporcionar un documento oficial que acredite su edad y nacionalidad. Cualquier atleta que compita en un grupo de edad más baja que la que le corresponde, según las reglas de la UWW quedará automáticamente descalificado de la competencia. Aquellos atletas que violen esta política en repetidas ocasiones pueden estar sujetos a descalificación como miembros UWW.

A excepción de los veteranos, los atletas tienen permitido competir en la categoría de edad superior a su grupo de edad, siempre y cuando presenten un certificado médico en el registro.

Nota: Si existen varias divisiones de edad en el programa de un evento avalado por la UWW, los atletas sólo podrán competir en un grupo de edad.

Cadetes (16-17 años)

Hombres: 60, 70, +70 kg
Mujeres: 50, +50 kg

Juveniles (18-19 años)

Hombres: 60, 70, 80, +80 kg
Mujeres: 50, 60, +60 kg

Adultos (+20 años)

Hombres: 70, 80, 90, +90 kg
Mujeres: 60, 70, +70 kg

Veteranos (35-60 años)

Hombres: 70, 80, 90, +90 kg
Mujeres: 60, 70, +70 kg

Artículo 11: Uniformes de los Luchadores y Presentación

Para todos los eventos avalados por la UWW, los uniformes de competencia deberán ser **aprobados por UWW**.

Los luchadores deberán presentarse en el borde del círculo usando trajes de baño ajustados o shorts. Las competidoras femeninas deberán llevar trajes de baño de dos piezas. El primer luchador llamado pondrá en su tobillo una cinta de color rojo y el segundo luchador llamado una cinta color azul.

Abreviatura del país

Para todos los campeonatos continentales y mundiales, los luchadores deben usar la abreviatura del nombre de su país en sus shorts de competencia o trajes de baño.

Publicidad en la ropa

Los luchadores pueden usar los nombres o símbolos de sus patrocinadores en los uniformes de competencia, siempre y cuando no interfieran con la identificación del color de los uniformes y la abreviatura del país.

Zapatos

No están permitidos los zapatos o botines en cualquiera de los estilos de lucha de playa.

Presentación e higiene

Los luchadores tienen prohibido usar vendajes en las muñecas, los brazos o los tobillos, excepto en el caso de lesiones o por prescripción médica. A los luchadores se les prohíbe usar cualquier objeto que pueda causar daño a su oponente como collares, pulseras, tobilleras, anillos en los dedos del pie, anillos en dedos de las manos, piercing de cualquier tipo, prótesis etc. Las uñas de las manos y pies de los luchadores deben estar bien recortados y sin bordes ásperos. Si el pelo de un atleta es más largo que la altura del hombro y / o se extiende más allá de las orejas, el atleta deberá llevar una cubierta de pelo atlética. Los luchadores deberán estar bien arreglados y su cabello y piel deben estar libres de cualquier sustancia grasosa, oleosa o pegajosa.

Los luchadores no pueden llegar sudando para el comienzo del combate. El árbitro puede requerirle al luchador que se seque con toalla en cualquier momento durante el combate. Por el interés de la salud, la higiene y un ambiente sanitario para los atletas, estas reglas se aplicaran estrictamente.

En el pesaje, un oficial de la FILA comprobará que todos los competidores cumplan los requisitos de este artículo. Los atletas deben ser advertidos de que si su apariencia o uniforme no son adecuados, no se les permitirá participar en la competencia. Los luchadores que entran en el área de competencia con un aspecto que no se ajuste al presente reglamento tendrán 2 minutos para cambiarse; de lo contrario perderá el combate por abandono.

Artículo 12: Área de Competencia

Todos los eventos avalados por UWW tendrán lugar en un círculo de 6 metros diseñado por una cinta roja de 10 centímetros que no debe contener partes de metal. Dicho círculo debe contener una capa de 30 centímetros de arena fina libre de piedras, conchas u otros objetos.

Artículo 13: Servicio Médico

Los organizadores de eventos UWW son responsables de proporcionar el servicio médico. El personal médico estará bajo la autoridad de un médico deportivo a cargo y será responsable de realizar todos los exámenes médicos, así como brindar vigilancia médica durante todo el evento. Durante la competencia, el personal médico debe estar preparado para intervenir en el caso de un accidente o lesión y decidir si un luchador se encuentra en condiciones de continuar el combate. El jefe del personal médico tiene plena autoridad para detener un combate en cualquier momento si considera a un luchador en peligro. También puede detener un combate si considera que la condición médica de un luchador no es apta para continuar. Un luchador no puede salir del círculo en el caso de una lesión grave. En tal caso, el árbitro debe detener inmediatamente el combate y pedir al jefe del personal médico que examine al luchador en el terreno de lucha

SECCIÓN CUATRO: EL COMBATE

Artículo 14: Duración y Reglas Básicas

El encuentro consiste en un período de 3 minutos para todas las edades.

Lucha de Playa sólo se practica en la posición de pie. El uso de las piernas se permite en todas las acciones.

Artículo 15: Llamada e Inicio de los Combates

Los nombres de cada luchador se deben llamar con voz clara y alta. Los luchadores se llama 3 veces por lo menos, con un intervalo de tiempo de 30 segundos entre cada llamada. Si después de la tercera llamada, el luchador no se ha presentado en el círculo, él/ella será descalificado(a) del combate.

Cuando ha sido llamado, el luchador se colocará en la esquina correspondiente a su color asignado y debe esperar a que el árbitro central lo llame a su lugar. El árbitro central deberá inspeccionar su uniforme de competencia y le dará dos minutos para cambiarse en caso de que el uniforme no sea compatible con el presente reglamento.

En el caso que un atleta no regrese con un uniforme o equipo de protección satisfactorio después de 2 minutos, él/ella perderá el combate por abandono. El árbitro central también deberá inspeccionar a los luchadores para asegurarse que su piel no esté cubierta por una sustancia grasosa o pegajosa o con transpiración. Después que el árbitro central ha completado su inspección, los dos luchadores se dan la mano y comienza el combate después del silbato del árbitro.

Artículo 16: Posición de Inicio y Continuación

La posición neutral se produce en el inicio del período regular y después de todas las interrupciones del combate. Ambos luchadores de pie se colocan uno frente al otro en el centro del círculo y esperan el silbato del árbitro para iniciar el combate.

Artículo 17: Puntuación para Acciones y Agarres

Se otorga 1 punto:

- el luchador que pone cualquier parte del cuerpo de su oponente en el suelo;
- el luchador que pone cualquier parte del cuerpo de su oponente fuera del área de combate;
- el luchador cuyo oponente ha recibido una amonestación por pasividad o acción ilegal.

Nota: El atacante puede poner una rodilla (o cualquier otra parte del cuerpo) en el suelo cuando ejecuta una acción.

2 puntos y la victoria por toque son otorgados a:

- el luchador que logra poner la espalda de su oponente en el suelo.

Artículo 18: Lesiones y Tiempo por Sangrado

El árbitro debe detener el combate y pedir tiempo cuando un luchador está temporalmente lesionado debido a un golpe accidental (Ejemplo: Lesión en ojos, choque frontal, etc.). El tiempo fuera por lesión/sangrado por combate, no puede sobrepasar los 2 minutos por atleta. Si el árbitro considera que un luchador está fingiendo una lesión para evitar una acción, se puede declarar una descalificación.

En el caso de haber un luchador sangrando, el árbitro debe detener el combate y hacer que el personal médico intervenga. Utensilios de limpieza adecuados y soluciones desinfectantes deben estar fácilmente disponibles en la mesa. Es deber del jefe del personal médico determinar si el sangrado y la propagación de la sangre han sido efectivamente detenidos y si el atleta puede o no continuar la competencia. Para el caso que una prenda de vestir ensangrentada o rota deba ser reemplazada, todos los atletas deben tener un uniforme de repuesto disponible en su esquina.

Artículo 19: Interrupciones del Combate

Si por alguna razón el combate debe ser interrumpido (Ejemplo: Lesiones /tiempo por sangrado, consultas entre árbitros, etc.), ambos luchadores deben pararse o sentarse en el centro del círculo observando a la mesa de los árbitros, sin hablar con nadie ni tomar líquidos, y esperar que el árbitro les llame y se reanude el combate.

Artículo 20: Tiempo Extra

El tiempo extra inicia al final del tiempo reglamentario cuando el marcador del combate está empatado. Todas las precauciones e infracciones acumuladas durante el tiempo reglamentario se llevan al tiempo extra. El tiempo extra dura 30 segundos para todas las divisiones de edad y la victoria es determinada por el “punto de oro”, lo que significa que el primer luchador que marque un punto gana el combate.

Posición inicial: Ambos luchadores de pie uno frente al otro en el centro del círculo en una posición de agarre del cuerpo con los brazos (uno encima del otro).

Nota: Si ningún punto se anotó al final del tiempo extra, los árbitros determinan al ganador de acuerdo a la actividad manifiesta por ambos luchadores.

Artículo 21: Protesta

Ninguna protesta puede ser presentada al final del combate. Bajo ninguna circunstancia el resultado de un combate puede ser modificado después que la victoria ha sido declarada en el círculo. Si el presidente de la UWW o el Árbitro Principal notan que el cuerpo de arbitraje ha abusado de su poder para modificar el resultado de un combate, pueden examinar el video y, con el acuerdo del Bureau de la UWW, sancionar a los responsables según lo establecido en las disposiciones del Reglamento Internacional para el Cuerpo de Arbitraje.

Artículo 22: Tipos de Victorias y Puntos de Clasificación del Combate

Los puntos de clasificación recibidos por los combates serán utilizados para determinar su ranking final.

Victoria por Toque (5 puntos para el ganador - 0 puntos para el perdedor)

Una victoria por toque se declara cuando un luchador pone la espalda de su oponente en el suelo.

Victoria por Descalificación (5 puntos para el ganador - 0 puntos para el perdedor)

Una victoria por descalificación se declara cuando un luchador es expulsado del combate o competición por cualquier razón.

Victoria por Lesión (5 puntos para el ganador - 0 puntos para el perdedor)

Una victoria por lesión se declara cuando un luchador no puede continuar el combate por cualquier razón o es declarado incapaz de continuar por el Jefe Médico oficial.

Victoria por Abandono (5 puntos para el ganador - 0 puntos para el perdedor)

Una victoria por abandono se declara cuando un luchador no se presenta en el círculo para el combate o no cumple con las reglas actuales en cuanto a uniforme de competencia.

Nota: Los luchadores que abandonan un combate sin la aprobación médica apropiada, no se les permitirá continuar durante todo el torneo (incluso en otros estilos) y serán retirados del ranking final.

Victoria por Puntos (4 puntos para el ganador - 0 puntos para el perdedor)

Una victoria por puntos se declara después que un luchador ha conseguido dos puntos de ventaja sobre su oponente.

Victoria en Tiempo Extra (3 puntos para el ganador - 0 puntos para el perdedor)

Una victoria en tiempo extra se declara después que un luchador ha conseguido un punto durante el tiempo extra.

Victoria por Decisión (2 puntos para el ganador - 0 puntos para el perdedor)

Una victoria por decisión ocurre cuando el marcador está empatado tras el tiempo extra y el cuerpo de arbitraje ha determinado al ganador.

Nota: Para las victorias por puntos, tiempo extra y por decisión, se otorgará un punto de clasificación a los perdedores, si anotó uno o más puntos técnicos durante el combate.

SECCIÓN CINCO: INFRACCIONES TÉCNICAS**Artículo 23: Pasividad**

Es deber de los luchadores mantener la acción durante el combate. Cuando el árbitro central considere que un luchador se encuentra pasivo, deberá estimular al luchador por medio de órdenes verbales (“Rojo/Azul Open” o “Rojo/Azul Action”) sin interrumpir el combate. Si el luchador sigue pasivo después que las órdenes verbales se hayan emitido, el árbitro central deberá indicar al luchador pasivo, levantando el brazo que lleva la banda de color y darle una advertencia. Toda advertencia deberá ser anotada en la hoja de puntuación.

La primer advertencia por pasividad es verbal y no tiene consecuencias, las siguientes advertencias otorgan 1 punto a su oponente, hasta un total de 2 puntos, lo que da como resultado la descalificación del luchador pasivo.

La pasividad incluye:

- Aferrarse en un intento de neutralizar o prohibir la acción o el avance.
- Demorar la acción mediante la comunicación con el entrenador en la esquina.
- Salir del círculo sin permiso.
- Tomar demasiado tiempo para ir de nuevo al centro del círculo para el reinicio.
- Posición de inicio incorrecta.
- Salida en falso (ejemplo: Empezar la lucha antes de que suene el silbato)

Artículo 24: Agarres y Acciones Ilegales

Todos lo ilegal cae bajo la autoridad del árbitro central. Si un luchador viola el Código de Ética de la UWW de manera flagrante y antideportiva, el árbitro central deberá descalificarlo(a) del combate o de la competencia. Si un luchador se lesiona por un agarre ilegal y no puede continuar el combate, el atleta que causó la lesión perderá el combate por descalificación.

Advertencias por las acciones ilegales otorgan 1 punto a su oponente, hasta un total de 2 puntos, lo que da como resultado la descalificación del luchador amonestado.

Acciones ilegales incluyen:

- lucha en tierra
- Agarres que provocan dislocaciones
- Lesiones de cuello
- Morder, manadas, patadas, cabezazos, gestos maliciosos
- Enganche de ojos, oídos o nariz.
- Tirar del pelo, la nariz, las orejas, o atacar a la ingle
- De pie tirar a la cabeza o el cuello
- Revestimiento de la piel con cualquier tipo de sustancia grasosa o resbaladiza
- Detener el combate por cualquier razón
- Fingir una lesión

Artículo 25: Procedimientos de Expulsión

De acuerdo con su Código de Ética, la UWW condena firmemente cualquier forma de brutalidad, violencia o intimidación en el lugar de la competencia. Si un atleta, entrenador o espectador va más allá de lo aceptable en sus palabras, gestos o acciones, es responsabilidad de los árbitros centrales juzgar si el comportamiento se considera como una violación de la conducta y emitir una tarjeta amarilla al individuo en falta como una advertencia previo a ser expulsado.

Una tarjeta amarilla restará un punto de clasificación al equipo que la persona representa. Si la violación continua, una tarjeta roja será emitida y la persona culpable será expulsada de la competencia. Una tarjeta roja costará dos puntos de clasificación para el equipo. Si los árbitros centrales consideran que el comportamiento va más allá de la violación normal, se puede omitir la tarjeta amarilla y directamente emitir una tarjeta roja.

Ejemplos de violación de conducta:

- Insultar durante el combate
- Ser agresivo hacia los árbitros
- Amenazar a los árbitros
- Contacto físico con los árbitros
- Lanzar objetos
- Discutir e interrumpir durante el combate.
- Ponerse de acuerdo sobre el resultado del combate con el oponente
- Negarse a permanecer en el círculo para la declaración del ganador

SECCIÓN SEIS: CUERPO DE ARBITRAJE

Artículo 26: Composición

Todos los combates deben ser arbitrados por un árbitro central y un juez. Árbitros de Categoría III son elegibles para los torneos internacionales, los de Categoría II son elegibles para Campeonatos Mundiales y Continentales y los de Categoría I son elegibles para los juegos multideportivos. En las competencias mayores, los miembros del cuerpo de arbitraje no podrán ser de la misma nacionalidad o arbitrar en combates de luchadores compatriotas.

Artículo 27: Uniforme

Los árbitros centrales y los jueces deberán usar pantalón blanco y una camisa UWW blanca tipo polo oficial. Además, deberán llevar un silbato colgado al cuello y una muñequera verde/roja en su muñeca izquierda y una muñequera azul en su muñeca derecha.

Artículo 28: Obligaciones Generales

El cuerpo de arbitraje deberá realizar todas las tareas establecidas en las reglas de competencias de lucha de playa y en las disposiciones especiales que se establezcan para la organización de una competencia en particular. El árbitro central y el juez están obligados a usar la terminología básica de la UWW y las señales apropiadas a sus respectivos papeles en la realización de los combates.

El deber principal del árbitro central consiste en comenzar e interrumpir el combate, la adjudicación de los puntos y la imposición de las sanciones con el fin de determinar el legítimo ganador y perdedor. Las decisiones del árbitro central deben prevalecer, pero en caso de duda, podrá consultar al juez. En caso de no llegarse a un acuerdo, el Árbitro en Jefe a cargo de la competencia tendrá la última palabra.

El árbitro central y el juez tienen prohibido hablar con cualquiera durante el combate, excepto entre ellos mismos cuando se deben consultar con el fin de realizar sus tareas adecuadamente.

Todos los puntos se darán a conocer al público por el juez, ya sea con la mano, con paletas o por un marcador electrónico o manual. Las hojas de puntuación de los jueces se utilizan para anotar todos los agarres ejecutados por los dos oponentes, incluyendo los puntos, precauciones y advertencias por pasividad que se registrarán con la mayor precisión en el orden correspondiente a las diversas fases del combate. Al final del combate, el árbitro central y el juez deberán firmar la papeleta de puntuación.

Artículo 29: El árbitro central

El árbitro central es responsable de la buena marcha del combate que dirigirá de acuerdo a las reglas oficiales de la UWW. Debe promover el respeto de los luchadores y ejercer total autoridad sobre ellos para que de inmediato obedezcan sus órdenes e instrucciones. Del mismo modo, dirigirá el combate sin tolerar cualquier intervención irregular y fuera de lo normal. El silbato iniciará, interrumpirá y terminará el combate. Después de la ejecución de una acción, deberá indicar el punto anotado levantando la mano correspondiente al color del luchador que anotó.

Funciones específicas del árbitro central:

- Dar la mano a los luchadores cuando entran en el círculo y antes de salir de él.
- Inspeccionar el uniforme de competencia de los luchadores y obligarles a cambiarse en 2 minutos en caso de que no sea compatible con el presente reglamento.

- Inspeccionar la piel de los luchadores por transpiración o cualquier sustancia grasosa o pegajosa.
- Ser capaz de cambiar de posición en cualquier momento.
- No dificultar la vista del juez poniéndose de pie muy cerca de los luchadores.
- No dar la espalda a los luchadores en cualquier momento por arriesgarse a perder el control de la situación.
- Estimular a un luchador pasivo sin interrumpir el combate y dar las precauciones necesarias.
- Asegurarse de que los luchadores no descansen durante el combate con el pretexto de limpiar sus cuerpos, sonarse la nariz, simular una lesión, etc.
En este caso, el árbitro central deberá parar el combate y pedir que una advertencia se emita al luchador culpable y se otorgue 1 punto a su oponente.
- Mover/retirar la mano de un luchador o dar una advertencia verbal, si él/ella está tirando del uniforme del oponente.
- Mantener las sanciones por violación de las reglas o por brutalidad.
- Interrumpir la acción y llevar a los luchadores a la posición inicial cuando la acción va al suelo.
- Interrumpir la acción y llevar a los luchadores a la posición inicial cuando la acción sale fuera de los límites.
- Interrumpir el combate y proclamar la victoria por toque cuando un luchador lleva la espalda de su oponente al suelo.
- Interrumpir el combate y proclamar la victoria por puntos cuando un luchador ha anotado 2 puntos.
- Asegúrese que los luchadores permanezcan en el círculo hasta que el resultado del combate sea anunciado.
- Proclamar el ganador levantando la mano del luchador tras el acuerdo con el juez.

Artículo 30: El Juez

El juez del colchón deberá seguir el curso del combate muy de cerca, sin dejarse distraer de ninguna manera. Después de cada acción y sobre la base de las indicaciones del árbitro central, anotará los puntos correspondientes en la papeleta de puntuación.

Funciones específicas del Juez del colchón:

- Ayudar a mantener la puntuación y tiempo adecuado.
- Confirmar los puntos al público con señales manuales, paletas o marcadores electrónicos.
- Hacer del conocimiento del árbitro central cualquier posible infracción.
- Declarar el tiempo extra en caso de empate en puntos.
- Confirmar el ganador al árbitro central y los puntos de clasificación para el anotador.
- Firmar la papeleta de puntuación al final del combate.

SECCIÓN SIETE: DISPOSICIONES FINALES

Las presentes Reglas fueron aprobadas por la UWW y pueden ser modificadas en cualquier momento, si leves mejoras se consideran necesarias.

En el caso de una controversia en relación a su interpretación y aplicación, se especifica que la versión en francés prevalece.

Los participantes en lucha de playa se comprometen a no llevar una disputa a un tribunal civil. Todos los desacuerdos serán resueltos por el Comité Mundial de Lucha Tradicional (WTWC), el órgano de apelación siendo éste el Comité Ejecutivo de la UWW. Si no se establece un acuerdo, las partes pueden llevar el caso, por su propia cuenta, ante el Tribunal de Arbitraje Deportivo (CAS), con sede en Lausanne, Suiza.

Traducción al español hecha por la Presidencia del UWWA, de la versión inglés de la página WEB de la UWW, realizada en el mes de Julio del año 2011.