

Federación Venezolana de Lucha Amateur



**CURSO PARA ENTRENADORES
DE LUCHA OLÍMPICA
COJEDES 2012**



Reglamento y Arbitraje para su Uso en lo Técnico y lo Táctico

Prof. Esp. Eliazar Rodríguez

La Lucha es un deporte de combate y se enmarca en el grupo de "deportes de oposición" (Hernández, 1994); (Blázquez, 1995) y dentro de este en el de "espacio común y participación simultánea" (Hernández, 1994), el mismo demanda del luchador la formación y desarrollo del pensamiento táctico en aras de trabajar con la finalidad de obtener altos resultados deportivos.

Trabajar con la mente y el pensamiento del atleta es tan importante y determinante como cualquiera de los componentes que integran el proceso, la lucha como disciplina deportiva dada su característica de enfrentamiento personal hombre a hombre hace que el mismo se desarrolle en condiciones de gran variabilidad técnico táctica.

Los requerimientos Físicos y Técnicos se incrementan vertiginosamente a partir de los diferentes estudios científico investigativos, ya que en este sentido existe una extensa producción intelectual a través de, revistas, libros y un gran número de publicaciones que persigue aumentar el conocimiento referente a estos componentes del proceso de entrenamiento, sin embargo otro componente de vital importancia para los deportes de combate y en especial para la Lucha deportiva, es el componente táctico, que por el contrario no se ha desarrollado igualmente en los procesos de entrenamiento, aspecto que se ha valorado por Morales.(2002) como "el fenómeno del reloj detenido en el tiempo", donde el autor al comparar la preparación táctica con la física asevera que esta última ha recibido una "atención cinco estrellas".

La **Lucha**, como cualquier otro Deporte, sigue una serie de Reglas, las cuales constituyen “**El Juego del Reglamento**”, y **definen su práctica**. La cual tiene como propósito poner al contrincante de Espalda Sobre el Colchón o Ganar por Puntos.

El Reglamento es prácticamente el mismo para las tres modalidades de Luchas Olímpicas, con la salvedad de la utilización de las piernas en Lucha Greco-romana.

El reglamento Internacional de Lucha tiene como
Objetivos Específicos:

- Definir y especificar las condiciones Prácticas Técnicas Bajo cuales deberán desarrollarse los Combates
- Definir El Sistema de Competencia, las Formas Victoria, Derrota, Clasificación, de penalización, Eliminación de competidores, etc.
- Determinar El valor que deberá tener Cada Acción y Lucha de Agarre
- Enumerar las Situaciones y Prohibiciones
- Definir las Funciones de los árbitros.

En cada combate ,el cuerpo arbitral está compuesto por 3 componentes



El Árbitro: dirige y puntúa el combate desde el interior del tapiz, dirigiéndose directamente a los luchadores

El juez: desde el exterior y sentado en una mesa, observa la acción y puntúa independiente del árbitro

El jefe de tapiz: desde la mesa principal, coordina las decisiones tomadas por el árbitro y el juez y en el caso de que no coincidan toma partido por uno o por otra parte para obtener la puntuación definitiva.(en la mesa principal se encuentra cronometro y puntuación)

Existen varias formas de ganar un periodo:

- Por superioridad técnica (3 casos): diferencia de 6 puntos, dos técnicas de 3 puntos, o una técnica de 5 puntos. Cuando se ganan los dos periodos por superioridad técnica, se considera que se ha ganado el combate entero por superioridad técnica.
- Por puntos: cuando se termina el tiempo de un periodo. En este caso gana el primero que cumpla por este orden los siguientes requisitos: **En caso de igualdad de puntos**
O empate “**en un período**” 1-1, 2-2, 3-3 etc., el vencedor será determinado siguiendo los elementos siguientes:
 - Número de amonestaciones. Si hay una o más amonestaciones, el luchador que tenga menos será declarado vencedor
 - El valor de los puntos técnicos (3-2-1)
 - Si la igualdad subsiste, el último punto técnico determinará el vencedor., último punto marcado.

Puntuación

Las acciones realizadas por los luchadores pueden ser puntuadas por el cuerpo arbitral con 1, 2, 3 o 5 puntos.

1 punto: **2 puntos:** **3 puntos:** **5 puntos:**

Los **puntos de clasificación** son puntos otorgados a cada luchador después del combate, en relación al tipo de victoria o derrota:

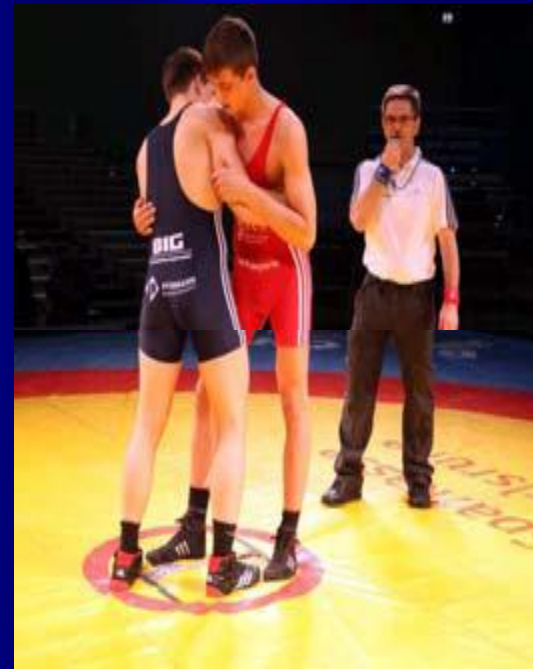
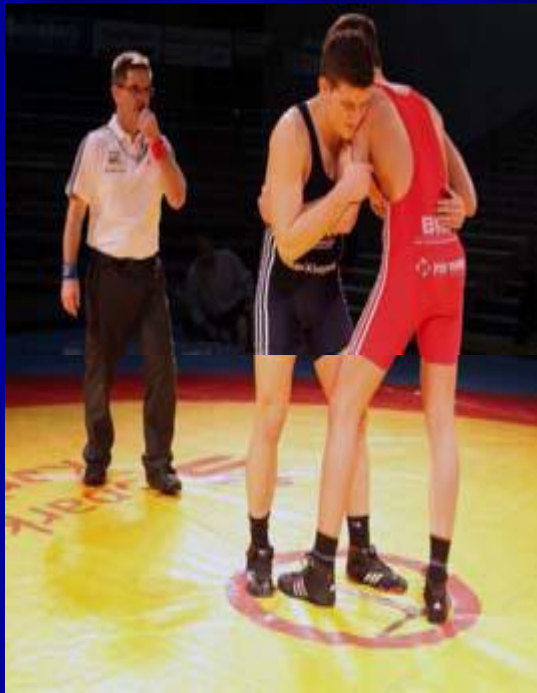
- Victoria por tocado: 5 puntos.
- Victoria por superioridad técnica en todo el combate: 4 puntos.
- Victoria por puntos: 3 puntos.
- Derrota por tocado: 0 puntos.
- Derrota sin haber marcado puntos: 0 puntos.
- Derrota habiendo marcado puntos y no por tocado: 1 punto.

En el caso de que el número de luchadores de una categoría sea inferior a seis, entonces se empleará el sistema de competición “nórdico”.

“Clinch” será ordenado al fin del tiempo reglamentario. El “Clinch” dura un máximo de 30 segundos.

En la Lucha Grecorromana, la duración del periodo es de 2 minutos con 1 minuto y 30” de lucha en pie y 30” en lucha suelo (clinch) **Al final del minuto y medio, si el luchador ha anotado puntos técnicos (uno o varios a su oponente) ya no se ordenara la posición en suelo. No existiendo ninguna prolongación posible.**

En la Lucha Grecorromana la posición de inicio en el comienzo de cada periodo será “pecho con pecho” y los pies de ambos luchadores dentro del círculo central.



LA PRORROGA (Lucha Libre y Femenina)

Solo puede producirse en la lucha libre masculina y femenina, en lucha grecorromana no existe la prorroga.

Si el período termina 0-0, el combate se retomará inmediatamente mediante el clinch. **El luchador de color rojo sacará primero la bola de la bolsa para determinar al luchador que agarra en el clinch en primer lugar. Si hay otra prorroga será el luchador de color azul el que sacará la bola para el sorteo, y si hay una tercera prorroga será el árbitro el que sacara la bola de sorteo. La bola sacada no vuelve a la bolsa.**

La duración máxima del clinch será de 30".

Prohibiciones Generales

Hablar con el adversario, salir sin autorización del tapiz, coger o presionar la cara del adversario, pellizcar, arañar, morder, coger del pelo, luxar, estrangular, proyectar al adversario directamente sobre la cabeza y agarrar al adversario por la malla. También están prohibidas las técnicas que provoquen dolor y puedan ocasionar lesiones.

Resumiendo solo se puede agarrar al contrario sin lastimar

El propósito fundamental, es para mantener de esta forma actualizado a los especialistas en el desarrollo técnico-táctico y reglamento con el objetivo de seguir contribuyendo a la superación de los mismos en este deporte.

**POR SU ATENCIÓN
MUCHAS GRACIAS..!**