

La Lucha.

• Historia:

La lucha es una de las formas más elementales de competición entre individuos, se remonta a la Antigua Grecia, Egipto, Mesopotamia y la India. Este deporte lo rige actualmente la Federation Internationale de Lutte Amateur (FILA), y dos estilos se incluyen en el programa olímpico: lucha grecorromana y lucha libre.

• Sinopsis:

Un competidor lucha contra un contrario de peso similar, intentado vencerle mediante la aplicación de ciertas presas permisibles. Algunas presas producen la victoria inmediata, mientras otras producen puntos de acuerdo con una escala fija; el total acumulado de los puntos determina el ganador del combate.

En la lucha grecorromana hay restricciones en cuanto al uso de las piernas que no se aplican en la lucha libre.

• Area de competición:

Lo principal es el tapiz, que es circular y de 9 metros de diámetro. Hay una zona de pasividad que es una banda roja de un metro de ancho y que está dentro de la circunferencia del tapiz. La zona de combate es el área de 7 metros de diámetro situada dentro de la banda roja. Hay una banda roja interior de 0,1 metros de ancho que encierra un círculo de 1 metro de diámetro. Una zona de protección rodea el tapiz, teniendo 1,2–1,5 metros de ancho.

El tapiz debe estar cubierto de lienzo limpio y desinfectado, o puede ser de un material moderno con superficie integral. El lienzo y el tapiz se suelen hacer ahora de una sola pieza, pero en todo caso deberán ser del mismo espesor.

Para mejorar la visibilidad, el tapiz no debe elevarse más de 1,1 metros por encima del suelo. En este caso debe haber un espacio a nivel con la zona de pasividad de al menos 2 metros de ancho, o una rampa de 45° de pendiente descendiendo al suelo por todos los lados.

Dos esquinas opuestas se colorean de modo de se correspondan con los maillots de los competidores: un rojo y otro azul

• Vestuario:

Los competidores deben llevar un suspensorio y un maillot de una pieza encima. El maillot debe ajustarse al cuerpo y extenderse hasta la mitad del muslo. Un competidor lo lleva rojo y el otro azul.

Llevan un calzado deportivo conveniente que se cierre firmemente alrededor de los tobillos y carezca de tacones y partes metálicas. Los cordones no deben tener extremos rígidos.

Se permiten las rodilleras ligeras, pero los vendajes en muñecas, brazos o tobillos sólo se pueden llevar en caso de lesión y por mandato del doctor.

Los protectores de orejas o cabeza reforzados no están permitidos. Todo lo que se lleve en la cabeza debe ser de fibra elástica.

No está permitido nada que pueda lesionar al otro competidor, como por ejemplo artículos de joyería. No está

permitida la aplicación al cuerpo de sustancias grasas o pegajosas; y un competidor no puede llegar sudados al tapiz.

En el momento de ir a pesarse, los competidores deberán ir bien afeitados o con una barba de meses. Los competidores deben llevar un pañuelo.

- ***Categorías de peso de los competidores:***

Categorías de peso según la Fila y válidas para las Olimpiadas	
Categoría 1°	Hasta 48 kilos
Categoría 2°	Hasta 52 kilos
Categoría 3°	Hasta 57 kilos
Categoría 4°	Hasta 62 kilos
Categoría 5°	Hasta 68 kilos
Categoría 6°	Hasta 74 kilos
Categoría 7°	Hasta 82 kilos
Categoría 8°	Hasta 90 kilos
Categoría 9°	Hasta 100 kilos
Categoría 10°	Más de 100 kilos

- ***Jueces:***

El equipo de jueces se compone de tres miembros: el juez árbitro, el juez y el presidente de tapiz. Ninguno de ellos puede ser del mismo país, y ninguno podrá arbitrar un combate en el que participe un luchador de su misma nacionalidad. Los tres evalúan conjuntamente el combate, pero el presidente de tapiz ejerce el control global. El juez árbitro actúa sobre el tapiz, y los otros dos observan desde el lado. También hay un cronometrados

- ***El juez árbitro:***

Es el responsable de la supervisión directa de los competidores en el tapiz. Lleva una manga roja en el brazo derecho y una azul en el izquierdo, de modo que levantando el brazo apropiado puede indicar qué competidor ha marcado puntos.

Empieza y termina los asaltos tocando el silbato, y puede interrumpir el combate cuando sea necesario. Cuando el equipo de jueces ha terminado sus deliberaciones, declara quién es el ganador.

- ***El juez:***

Lleva y firma la hoja de puntuaciones, y también lleva un tablero de puntuación que resulta visible para competidores y espectadores. Observa de cerca el combate y participa en la evaluación de la acción o las presas. Si observa algo que el juez árbitro ha omitido, llama la atención levantando una tablilla roja, o una azul, de acuerdo con el color del competidor que ha infringido las reglas o ha puntuado.

Si ambos están de acuerdo, su decisión es válida incluso sin referencias al presidente de tapiz

- ***El presidente de tapiz:***

Debe observar cuidadosamente a los competidores, juez árbitro y juez con el fin de evaluar la conducta de sus jueces subordinados y tomar una decisión si están en desacuerdo. Puede interrumpir un asalto para preguntar

la juez árbitro o el juez por las razones que tienen para tomar una decisión.

- ***Servicio Médico:***

Los organizadores de la competición proporcionan doctores que examinan a los competidores en el momento del peso, sobre todo por lo que se refiere a enfermedades contagiosas.

El servicio médico puede requerir que el presidente de tapiz detenga un combate si un competidor está en peligro, y puede declarar que un competidor no tiene aptitud para continuar

- ***Rondas preliminares:***

En el peso anterior a la competición, los competidores se dividen en dos grupos dentro de cada categoría de peso celebrando un sorteo. Luego vuelven a sortear las parejas de la primera ronda dentro de cada grupo. Los competidores son eliminados al sufrir dos derrotas, y las rondas continúan hasta que sólo quedan tres competidores en cada grupo.

- ***Finales:***

Los tres primeros de la categoría A luchan contra los tres primeros de la categoría B para determinar las seis primeras posiciones en esa categoría. El competidor situado en el primer pues de la categoría A, lucha contra el primero de la categoría B para determinar la primera y segunda posiciones globales. Los situados en el segundo puesto luchan por la tercera y cuarta clasificación global, y otros dos por la quinta y la sexta

- ***El combate:***

Al ser llamados al tapiz por sus nombres, los competidores se dirigen a la esquina apropiada de acuerdo con el maillot que llevan. El juez árbitro les llama entonces al círculo interno y comprueba su maillot, piel y uñas. Los competidores se saludan, se dan la mano y vuelven a su esquina.

El juez toca el silbato como señal para que se acerquen uno al otro y empiece la lucha. El combate se divide en dos periodo de tres minutos, con un minuto de descanso a la mita. Durante el descanso el competidor puede ser atendido y aconsejado por su entrenador y masajista, y debe limpiarse el sudor.

El segundo periodo empieza también al toque de silbato. El combate puede ser interrumpido por el juez árbitro por un total de tiempo no superior a tres minutos para cada competidor.

El combate puede terminar al expirar el tiempo límite o antes si un competidor obtiene una victoria por caída o superioridad técnica, por lesión o descalificación. Si el combate llega al tiempo límite, el cronometrador lo señala con un golpe de gong, y el árbitro toca el silbato al concluir la acción o presa que se ese realizando en ese momento.

- ***Tipos de puntos:***

Hay dos tipos de puntos.

- Puntos técnicos o de actividad: se conceden por la consecución de acciones o presas correctas durante el combate, y se pueden utilizar para determinar el ganador. Un punto técnico se concede por:
- Que un competidor que se pone detrás de un oponente y lo lleva al suelo de modo que tres partes del cuerpo del contrario toquen el suelo, y lo controle allí;
- Que un competidor aplique una presa correcta sin poner al oponente en peligro de una caída;
- Que un competidor se coloque detrás de un oponente y le haga un presa y le controle sobre el tapiz;

- Que un competidor se desbloquee del contrario con los brazos estirados;
- Que un competidor al que con una presa ilegal su oponente no le permita completar una presa legal;
- Al competidor cuyo oponente huye de la zona de combate.

Se conceden dos puntos técnicos a un competidor:

- que aplica una presa correcta y pone al oponente en peligro de una caída;
- que coloca a su oponente en una caída instantánea (es decir, que lo hace rodar sobre los hombros a través del tapiz.
- Cuyo oponente se lanza fuera del tapiz, en una posición de peligro, al escapar de una presa;
- Cuyo oponente rueda sobre sus hombros al aplicarle una presa;
- Que bloquea la presa de su oponente a pesar de estar ya en peligro inminente de una caída
- Que casi ejecuta una presa de técnica mayor, pero no lleva directamente a su oponente a una posición de peligro de caída;
- Cuya aplicación de una presa es bloqueada por una presa ilegal

Se conceden 4 puntos técnicos por una presa técnica mayor que es toda presa por la que el oponente es mantenido bajo rígido control, pierde todo contacto con el suelo, se le hace describir una curva en el aire y es llevado al suelo directamente a una posición de peligro inmediato de una caída.

- Los puntos positivos o de descalificación se conceden después del combate, de acuerdo con el modo en que el combate se ha decidido, y se utilizan para determinar la posición del luchador en su grupo.

• ***Victoria por superioridad técnica:***

Un combate terminará antes del tiempo límite si un competidor lleva 12 puntos técnicos de ventaja al otro. El competidor es declarado entonces ganador del combate

• ***Victoria por una caída:***

Un combate terminará inmediatamente con la victoria del competidor que imponga una caída a su oponente. Se consigue cuando se le mantiene sujeto, con ambos hombros sobre el tapiz, durante el tiempo que tarde el juez árbitro en decir para sí mismo la palabra francesa *tomber*, y golpee con la mano el tapiz.

• ***Retirada o descalificación:***

Un combate terminará antes de expirar el tiempo límite en el caso de que un competidor se retire o sea descalificado, dejando a su oponente como ganador.

• ***Puntos de clasificación:***

También llamados puntos positivos, se conceden a los dos competidores después del combate de acuerdo con la siguiente escala técnica:

- Si el combate se decidió por superioridad técnica, una caída, lesión, retirada, ausencia o descalificación, el ganador recibe 4 puntos y el perdedor 0;
- Si el combate terminó con una diferencia de 8 a 11 puntos técnico entre los competidores el ganador recibe 3,5 puntos de clasificación y el perdedor 0,5
- Si el ganador tuvo de 8 a 11 puntos técnicos y el perdedor 0, el primero recibe 3,5 puntos y el otro 0;
- Si el combate termina con una diferencia de 1 a 7 puntos técnicos entre los competidores, el ganador obtiene 3 puntos y el perdedor 1;
- Si el ganador obtuvo de 1 a 7 puntos técnicos y el perdedor 0, el ganador recibe 3 puntos y el otro nada;

- Si el combate terminó en una descalificación por pasividad y hubo una diferencia de 8 puntos técnicos o más entre los competidores, el ganador recibe 3,5 puntos de clasificación y el perdedor 0,5.
- Si el combate terminó en una descalificación por pasividad y el ganador había recibido puntos técnicos, obtiene 3 puntos.
- Si el combate terminó en una descalificación por pasividad y el ganador no había obtenido puntos técnicos, obtiene dos puntos

• ***Prohibiciones y penalizaciones:***

En la lucha grecorromana un competidor no puede coger a su oponente por debajo de las caderas, ni utilizar sus piernas para empujar, hacer presa, apretar o levantar al contrario.

Las prohibiciones siguientes se aplican tanto en la lucha libre como en la grecorromana.

- Por una acción o presa ilegal que no impida completar una acción se concede un punto técnico al oponente del infractor. Si la infracción conduce a un acto grave de brutalidad, el infractor puede ser descalificado del combate o de toda la competición.
- Esta prohibido no combatir de una manera activa. Los infractores serán primero advertidos. Si se llega a escapar del tapiz, de una acción o presa, el oponente del infractor puede recibir uno o dos puntos técnicos. A la segunda infracción el infractor será colocado en una posición per terre (el infractor se coloca a cuatro patas en el suelo). El oponente coloca las manos sobre la espalda del infractor y la lucha comienza al tocar el juez árbitro el silbato.
- Entre las principales prohibiciones se incluye hacer a un contrario cualquiera de las siguientes cosas:
 - morderle
 - pellizcar la piel
 - retorcer los dedos de manos o pies, o retorcer el brazo de más de 90 grados
 - tirar de las orejas, genitales o cabellos
 - dar patadas
 - dar cabezazos
 - estrangular
 - dar un rodillazo o codazo en el estómago
 - tocar el rostro entre las cejas y la boca
 - agarrar por los pies si no es por la parte superior al talón
 - estirar la columna vertebral
 - dejarle caer de cabeza.

Bibliografía

Enciclopedia completa de los deportes de Diagram Group, editorial EDAF S.A.