

REGLAS DEL DEPORTE DE LA LUCHA CANARIA

REGLA 1º:
LA NOBLEZA DEL LUCHADOR

REGLA 2º:
LA AGARRADA

REGLA 3º:
EL ÁRBITRO, MESA FEDERATIVA Y DELEGADOS

REGLA 4º:
LA ROPA DE BREGA

REGLA 5º:
CAMPOS DE LUCHA Y EQUIPAMIENTOS

REGLA 6º:
LOS EQUIPOS

REGLA 7º:
SISTEMA DE "TRES LAS DOS MEJORES"

REGLA 8º:
SISTEMA DE "LUCHA CORRIDA"

REGLA 9º:
SISTEMA DE "TODOS CONTRA TODOS"

REGLA 10º:
SISTEMA INDIVIDUAL

REGLA 11º:
LAS FALTAS

Definición del deporte de la Lucha Canaria

La Lucha Canaria es un deporte vernáculo de las Islas Canarias, cuya práctica requiere un mínimo de dos luchadores o deportistas, caracterizado por su habilidad y nobleza, teniendo como principio básico el desequilibrio del contrario hasta hacerle tocar el suelo con cualquier parte de su cuerpo que no sea la planta del pie, empleando para ello, con un buen agarre, una serie de "luchas", "mañas" o "técnicas". No se permite la lucha una vez caído en el suelo, ni ninguna clase de llaves o estrangulaciones.

REGLA PRIMERA: LA NOBLEZA DEL LUCHADOR

El luchador, de acuerdo con sus peculiaridades y tradiciones, ha sido muestra de nuestra personalidad como pueblo canario a través del arte, la nobleza, agilidad, destreza, los reflejos y el desarrollo armónico, físico y mental que requiere nuestro deporte autóctono.

1.1. Saludo. Ambos luchadores se estrecharán la mano al encontrarse en el terrero para iniciar la agarrada, saludando en primer lugar al árbitro. Los luchadores también se saludarán al final de cada agarrada.

1.2. 'Pedir lucha' o 'darse por caído'. Los luchadores no deben continuar la brega cuando el contrario se haya declarado vencido (tocando la espalda o de viva voz) o el árbitro haya tocado el silbato.

1.3. Ayudar a levantar al vencido. El luchador que gane la agarrada deberá en primer lugar ayudar a levantar al caído.

1.4. El vencedor vendrá obligado a dar la mano al vencido, quien le corresponderá. Serán considerados innobles los actos de celebración antes de que el árbitro dé por finalizada la agarrada y proclame vencedor.

REGLA SEGUNDA: LA AGARRADA

2.1. Definición. Se entiende por '**Agarrada**' el periodo de tiempo del que disponen los luchadores para tumbar al contrario, siendo válida cuando se cumplan los siguientes requisitos:

2.1.1 Iniciación. Ambos luchadores han de situarse frente a frente, con la pierna derecha ligeramente adelantada, introduciendo su mano izquierda en el "remango" exterior delantero (con 4 dedos bajo el pernil) del pantalón de la pierna derecha del adversario sin Tirar, con el brazo semiflexionado y sin rebasar el borde lateral, no pudiendo introducir el puño en la ingle de su rival ni empujar hacia atrás.

2.1.2 Inclinará el cuerpo hacia delante, en semiflexión de tronco, hasta establecer contacto con sus hombros derechos, al mismo nivel de altura, colocando el parietal derecho de la cabeza ligeramente en el costado derecho del contrario (fundamental)¹, llevando al mismo tiempo la mano derecha de ambos juntas, en posición vertical hacia el suelo hasta tocarlo con la punta de los dedos. A partir de ese momento el árbitro hará sonar su silbato iniciándose la brega o lucha.

2.2 Duración. Es el tiempo que transcurre desde el toque del silbato del Árbitro hasta la señal dado por el mismo al haber finalizado, ya por caída válida por haber concluido el tiempo reglamentario.

¹ La práctica de la lucha canaria en sentido estricto requiere de dos luchadores y un árbitro. Siendo que la Lucha Canaria se caracteriza por: a) "*La Nobleza*" y b) "*El Agarre*". Tal es así, que si no se produce el agarre como es debido, nos podemos encontrar ante la práctica de cualquier otro deporte o lucha distinta o diferente de la Lucha Canaria. En consecuencia, La nobleza y el agarre son las dos señas de identidad intrínsecas de la Lucha Canaria.

REGLAS DEL DEPORTE DE LA LUCHA CANARIA

2.2.1 En el "Sistema de Lucha Corrida" será de tres minutos; en el "Sistema de tres los dos mejores" se concede minuto y medio, en sus dos modalidades, general y reducida; en el "Sistema de Todos contra Todos" la duración será de minuto y medio.

2.2.2 En todos los Sistemas de Lucha sólo se contabilizará el tiempo real de brega. En el caso de que uno o los dos tengan, al momento de cumplirse el tiempo reglamentario "Lucha iniciada", se puede prolongar la agarrada un minuto que, si transcurriera sin haberse resuelto la situación de "Lucha iniciada", se interrumpirá por el árbitro separando a los contendientes.

2.2.3 Solo podrá interrumpir la "Agarrada" el árbitro, descontándose esta interrupción del tiempo reglamentario. En estas interrupciones los luchadores contendientes no podrán abandonar el terrero bajo ningún concepto, considerándose vencido el que así lo hiciera excepto por la rotura de la ropa de brega o necesidad de atención médica evidente.

2.3 "Caída". Ha de ser reconocida como válida siempre que uno de los luchadores toque el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de sus propios pies.

2.3.1 Si se produce una caída simultánea de ambos luchadores, el árbitro declarará "revuelta" o "tabla".

2.3.2 No será válida la caída si el luchador, cogiendo la mano del contrario, le obliga a tocar el suelo.

2.3.3 El roce de cualquier parte del cuerpo en movimiento, sin apoyar, llevado por inercia, no se considerará caída válida.

2.3.4 Es válida la caída siempre que el luchador que caiga primero tenga alguna parte del cuerpo dentro del terrero² o tocando la raya exterior del mismo, aunque el otro haya caído fuera. Si cayera fuera de la raya, la caída se considera nula.

2.3.5 Cuando un luchador se dé por caído sin haber iniciado su primera agarrada de la lucha no podrá salir nuevamente al "Terrero", el árbitro levantará el brazo de su rival en tantas agarradas como resten su enfrentamiento y en el orden que le correspondiera.

2.4 Resultado.- Se pronunciará el fallo o resultado de las agarradas o luchas por el árbitro, cuyo fallo es Inapelable, levantando el brazo del vencedor. El vencedor vendrá obligado a dar la mano al vencido, quién le corresponderá. En caso de retirada de un luchador por lesión, el árbitro levantará el brazo de su rival en tantas agarradas como resten para finalizar su enfrentamiento y en el orden que le corresponda.

2.5 "Mano metida". Los luchadores han de utilizar un calzón de diecisiete (17) pulgadas de pantorrilla dieciséis (16) pulgadas de cuadrado y veinticinco (25) pulgadas de la cintura para que quede ajustada, tanto para la delgada como la gruesa.

2.5.1 El luchador que agarre "Mano Metida" entrará la mano por la pierna del calzón de su contrario, sin ser ayudado por la otra mano, sacará el dedo pulgar por la abertura, y cogerá

² El Terrero es el lugar destinado a la brega o lucha. Estará delimitado por dos círculos concéntricos cuyas dimensiones mínimas han de ser de quince (15) y diecisiete (17) metros de diámetro respectivamente. (Véase la Regla 5.2.1.).

del lado opuesto, con la llave de la mano, lo que buenamente sea sin tomar nada del fondillo del calzón.

2.5.2 El luchador que agarre mano abajo lo hará al lado del muslo sin tocar para nada el cuadrado del calzón de su contrario.

2.5.3 Mientras el luchador agarra al contrario permanecerá derecho, erguido.

REGLA TERCERA: EL ÁRBITRO, MESA FEDERATIVA Y DELEGADOS

3.1. La autoridad del árbitro. El árbitro es la autoridad única para dirigir los encuentros. Sus decisiones deportivas son inapelables y las demás son recurribles ante el órgano competente.

3.1.2. Las luchadas pueden ser dirigidas por un solo árbitro o por un árbitro principal y uno o dos auxiliares, solo a ellos, le podrá consultar el resultado de una caída.

3.1.3. Siempre tendrá que haber un árbitro designado. En caso de incomparecencia, lesión, o por cualquier otra razón que no pueda continuar el encuentro, el Delegado Federativo podrá sustituirlo por otro árbitro o por los capitanes de equipo.

3.1.4. La autoridad del árbitro comienza cuando entre en el recinto deportivo, mínimo (30) minutos previos al inicio del encuentro, y no termina hasta que lo abandona.

3.2. Cometidos del Árbitro. Cuidar de la aplicación de las Reglas y Normas.

3.2.1. Comunicar al Capitán del equipo contrario cualquier reclamación que se produzca sobre salida a silla estimada indebida.

3.2.2. Permitirá que el capitán haga constar en el acta la reclamación que estime oportuna sobre la salida a silla estimada indebida en el momento que un equipo saque mal un luchador o cambie la silla.

3.3. Componentes de la Mesa Federativa. La Mesa Federativa estará compuesta por un miembro de cada equipo que sea directivo, con licencia Federativa, representando a cada club contendiente, que ayudarán al árbitro en el desarrollo de la lucha llevando el Acta, tiempo y micrófono.

3.3.1. Ocupará sitio en la Mesa Federativa el Delegado Federativo, quien puede asumir y/o redistribuir las funciones de los miembros de la Mesa.

3.3.2. El Delegado Federativo puede suspender la lucha por causas que lo justifiquen. Elaborará informe por escrito, detallando las incidencias ocurridas según su criterio.

3.4. Delegado de Terrero. Corresponde al club local nombrar entre sus directivos un Delegado de Terrero, el cual se pondrá a disposición del árbitro media hora antes del comienzo de la lucha, estando a su disposición hasta que se retire del recinto.

3.5. Causas para suspender un encuentro. A la hora señalada para el encuentro, el árbitro llamará a los equipos al Terrero; en caso de que sólo se haya formalizado un equipo llamará a este.

3.5.1. Por falta de fuerza publica, con una espera máxima de media hora, salvo encuentros juveniles, cadetes e infantiles, **y** en los casos que el árbitro estime que se puede celebrar la luchada, con el fin de salvar el espectáculo, de acuerdo con el Delegado Federativo.

3.5.2. Por lluvias torrenciales, con una espera máxima de media hora.

3.5.3. Terrero de Lucha impracticable.

3.5.4. Por invasión del Terrero por parte del público que impida la continuación del encuentro.

3.5.5. Por falta de visibilidad en el Terrero, con una espera máxima de media hora.

3.5.6. Por agresión al Arbitro que le impida continuar el encuentro.

3.5.7. De acuerdo con el Delegado federativo, si el terrero y las instalaciones no reúnen las condiciones exigibles y no son subsanadas.

3.5.8 Cuando los equipos, no se presentan con el numero reglamentario de luchadores según el sistema elegido para el encuentro, luchada o competición, de los TRES SISTEMAS de lucha establecidos.

3.6. Trámites en la suspensión de encuentros. En los encuentros suspendidos a los que se refiere esta REGLA, (3.5.1 hasta 3.5.7 inclusive) se rellenará el Acta, pudiendo los equipos reflejar hasta cuatro luchadores más de los que corresponden siempre que estén presentes.

3.6.1. En otra fecha se podrá celebrar el encuentro reglamentariamente con el mínimo establecido en las presentes REGLAS, de los que estén inscritos en el acta a la que se hace referencia.

3.7 Expulsiones. Será expulsada del terrero toda persona con licencia federativa que cometa cualquiera de las siguientes infracciones:

3.7.1 Insultar o emplear violencia contra el árbitro, contrario o cualquier otra persona presente en el encuentro de lucha³.

3.7.2 Emplear malos modos, gestos antideportivos o indecorosos; con el árbitro, contrario, federativo o cualquier otra persona.

3.7.3 Cualesquiera otras incorrecciones o infracciones que, estando tipificadas en la normativa vigente, a criterio del árbitro, vayan contra el normal desarrollo del encuentro.

³ Es la falta más grave que puede cometer un luchador o deportista de la Lucha Canaria, pues supone un atentado contra La Dignidad de las personas, violación del artículo 10 de la Constitución Española, y por que además atenta contra La Nobleza, Regla Primera de la Lucha Canaria, seña de identidad y valor supremo de la Lucha Canaria, como forma de entender el deporte, la competición y el respeto a los demás y en especial, al árbitro y al contrario.

3.7.4 Quien sea expulsado durante la luchada, deberá abandonar el terrero.

3.8 Descalificaciones. Serán descalificados los luchadores además de por los motivos enumerados en estas REGLAS por los siguientes:

3.8.1- Estar sangrando en cualquier parte del cuerpo que pueda rozar con su contrincante, y tras darle el tiempo reglamentario de recuperación, la herida no se pueda cubrir con seguridad de evitar el roce directo.

3.8.2- Poseer en cualquier parte del cuerpo heridas o costras que pueda rozar con su contrincante. Salvo que al comienzo del encuentro aporte certificación médica de fecha no anterior a dos días de la luchada, donde se especifique que las mismas no implican peligro o riesgo alguno para la salud del luchador o contrincante.

REGLA CUARTA: LA ROPA DE BREGA

4.1. La ropa de brega, equipamiento básico.- Consta de camisa y pantalón, que tendrán las siguientes características.

4.1.1 Camisa. Con mangas amplias que cubran hasta la mitad del brazo. La longitud ha de ser tal que cubra hasta la mitad del muslo y lo suficientemente amplia que permita el fácil agarre del contrario cuando está en posición de partida o inicio de brega.

4.1.2 Pantalón. Será de largo hasta por debajo de la rodilla y se llevará "arremangado" a mitad del muslo dejando una holgura entre este y el pantalón de 8 centímetros como mínimo y 10 centímetros como máximo, que permita el agarre por parte de su rival en posición de partida o inicio de brega en ambas piernas.

4.1.3. Indumentaria adicional.- Otras prendas. Es obligatorio para los luchadores, usar debajo del pantalón en el caso de los hombres y, de la camisa y pantalón en el caso de las mujeres; la prenda interior correspondiente.

4.2 EL TEJIDO.- Debe ser suficientemente resistente, siempre que al "arremangarse" a mitad del muslo, el borde llene, al agarrar, la mano del contrario, y al tirar por ella no ceda o estire, ni tan dura que raspe o haga daño a su rival.

4.3. Cambio de ropa de brega.- Cuando un luchador, por indicación del Arbitro esta obligado al cambio de ropa de brega bien por rotura, medidas incorrectas, ***ropa manchada de sangre***, o por cualquier otra circunstancia que afecte a su rival y que el árbitro considere oportuno, deberá poseer vestimenta suplente reglamentaria, no pudiendo invertir para ello más de 5 minutos. Se le avisará a los 4 minutos la primera llamada, 4 minutos y medio la segunda y 5 minutos la tercera, a partir de ahí quedará descalificado.

REGLA QUINTA: CAMPOS DE LUCHA Y EQUIPAMIENTOS

5.1. Campo de lucha. Es el recinto donde se desarrollan encuentros de Lucha Canaria, debidamente homologados por la Federación de Lucha Canaria.

5.2. El Terrero Lugar destinado a la brega o lucha. Estará delimitado por dos círculos concéntricos cuyas dimensiones mínimas han de ser de quince (15) y diecisiete (17) metros de diámetro respectivamente.

5.2.1. El círculo exterior ha de estar separado como mínimo dos (2) metros del público. También debe estar señalado el centro. Las líneas que delimitan los círculos serán marcados con cal de cinco (5) a seis (6) centímetros de ancho.

5.2.2. Deben ser de tierra removida en la superficie o cubierta por una capa de arena fina de unos (5) centímetros de espesor. Puede ser autorizado sobre hierba cortada, tapiz, etc., siempre que resulte plano y horizontal, y que permitan las caídas sin hacerse daño.

5.2.3. En caso de bordillo de cemento o similar debe ser cubierto de material que proteja a los luchadores.

5.2.4. La Federación de Lucha Canaria y Las Federaciones Insulares, con carácter excepcional y debidamente motivado⁴, pueden autorizar la celebración de encuentros en Terreros que no cumplan estos requisitos.

5.3. Ubicación de los equipos y las sillas. Se dispondrá de dos lugares debidamente señalizados para la ubicación de los equipos en el Terrero, y otro lugar para el calentamiento de los luchadores.

5.3.1 En lugar apartado de los equipos, tres metros y medio (3,5) como mínimo, se ubicarán los luchadores que salen a "silla", con su entrenador/mandador y capitán.

5.4. Mesa federativa.- Será colocada en lugar preferente y al borde del Terrero.

5.5. Equipamiento de los campos de lucha. Los Clubes están obligados a contar en su campo de Lucha con lo siguiente:

5.5.1 La Megafonía: con el fin de hacer llegar al público el nombre de los luchadores y el desarrollo de la luchada.

5.5.2 El Marcador en lugar bien visible, donde se anoten las luchadas obtenidas por cada equipo.

5.5.3 El Cronómetro homologado por la Federación de Lucha Canaria, al servicio de la Mesa Federativa.

5.5.4 El Agua potable, en envases de plástico en cantidad suficiente para todos los luchadores, y dos baldes, del mismo material.

⁴ Téngase en cuenta lo dispuesto en el artículo 54 de la Ley 30/1992, de Procedimiento Administrativo Común, de 26 de noviembre de 1992, en su redacción actual. La motivación es lo contrario de la arbitrariedad. Y la arbitrariedad según el Diccionario de la Real Academia Española es "*el acto o proceder contrario a la Justicia, la razón o las leyes, dictado sólo por la voluntad o el capricho*".

5.5.5 Botiquín debidamente equipado, poniéndolo al servicio del equipo visitante en caso necesario.

5.5.6 Iluminación suficiente que permita una perfecta visión a todos los espectadores.

REGLA SEXTA: LOS EQUIPOS

6.1. Equipo. Es el conjunto de luchadores agrupados bajo una misma denominación, habitualmente la de un "Club", con el fin de participar en competiciones de Lucha Canaria.

6.1.1. El número de luchadores de un equipo se determina según el sistema en que se celebre la Luchada: sistema de TRES las DOS mejores, sistema de LUCHA CORRIDA, y sistema de TODOS CONTRA TODOS.

6.1.2. En cualquiera de los Sistemas pueden salir del Terrero a calentar la mitad de los luchadores, siendo responsabilidad del capitán que ese número no se supere y dar el nombre de los ausentes a requerimiento arbitral.

6.1.3. La composición de los equipos en los TRES Sistemas, se entiende como Máximo y Mínimo para celebrar una luchada de competición oficial, amistosa o de cualquier otra índole.

6.2. El Capitán. Al frente de cada equipo figurará el capitán para toda la luchada excepto cuando esté en "silla", realizando ejercicios de calentamiento, sufra lesión o expulsión, que será sustituido por otro compañero, quien asumirá la responsabilidad de la conducta y disciplina del Equipo.

6.2.1 El Capitán puede disponer el orden de salida al terrero en el caso de que no exista Mandador.

6.2.2 El Capitán es el único luchador que puede dirigirse al árbitro para hacerle observaciones sobre el desarrollo de la luchada, dirigiéndose correctamente y sin gestos ni señales ostensibles, y no entrando al terrero sin autorización del mismo.

6.2.3 El Capitán en ningún momento entrará al Terrero cuando esté en desarrollo una brega o iniciándose la agarrada. Se abstendrá de dirigirse insistentemente al colegiado.

6.2.4 Si un Equipo saça mal un luchador o cambia la "silla", el Capitán del Equipo rival tiene que hacerlo constar al Árbitro, y éste lo ha de comunicar al Equipo contrario para que lo corrija. Debe hacer la reclamación en ese momento, haciéndola constar en el acta e indicando el resultado parcial existente. La reclamación posterior sobre éste será nula.

6.3. Mandador/entrenador.- Cada Equipo está obligado a poseer un Entrenador titulado o un Mandador debidamente acreditado por la Federación de Lucha Canaria, de lo contrario deberá tener autorización expresa de la Federación, que dispondrá el orden de salida de sus luchadores y ocupará sitio al lado de estos cuando estén en "silla".

REGLA SÉPTIMA: SISTEMA DE "TRES LAS DOS MEJORES"

7.1. El sistema de lucha "tres las dos mejores," tiene dos modalidades: general y reducida.

7.1.1 Modalidad general. Es un Sistema de mayor regularidad, resultando vencedor el luchador que al término de las agarradas, con minuto y medio de duración cada una, ha sumado mayor número de victorias de acuerdo con los siguientes supuestos:

- a) Si consigue las dos seguidas, ya no es necesaria agarrar la tercera.
- b) Una victoria y dos nulas o separadas.
- c) Una victoria para cada rival, y una nula, tras un descanso de "30" segundos, habrá una agarrada de un (1) minuto, que a efecto de amonestaciones se considerara una agarrada más

7.1.2 Modalidad reducida. Es un Sistema de mayor regularidad, resultando vencedor el luchador que al término de las agarradas, con minuto y medio de duración cada una, ha sumado mayor número de victorias, de acuerdo con los siguientes supuestos:

- a) Si consigue las dos seguidas sobre su rival.
- b) Si consigue una victoria y una separada o nula.
- c) Una victoria para cada rival, agarrarán una tercera brega.
 1. Se proclamará vencedor quien venza en la tercera brega.
 2. Si la tercera finaliza en separada o nula, se proclamará vencedor quien menos amonestaciones posea; si finalizan igualados en amonestaciones quedarán eliminados los dos anotando un punto cada marcador.

Reglas comunes a las dos modalidades de "tres las dos mejores"

7.2. Composición. En el sistema de "tres las dos mejores", las luchadas serán celebradas entre dos equipos formados con doce (12) luchadores cada uno. Si un equipo saliera con menos se anotara la diferencia en el marcador y en el acta al comienzo de la primera agarrada de la primera silla. Con menos de nueve (9) luchadores no se puede celebrar la luchada.

7.2.1. Al equipo que le corresponda sacar primero, ha de poner tres luchadores en "silla", sillas que se mantendrán hasta que el marcador de uno de los equipos refleje "10", eligiendo el contrario el mismo número de los suyos para emparejarlos.

7.2.2. Tres (3) amonestaciones en la misma agarrada o cuatro (4) en el emparejamiento con un rival suponen la eliminación del infractor.

7.2.3. En caso de que transcurran las agarradas sin haber un vencedor quedará eliminado el luchador que más amonestaciones posea.

7.2.4. A igual número de amonestaciones quedarán eliminados ambos anotando un punto cada marcador.

7.2.5. En el caso de que ambos luchadores acumulen las amonestaciones precisas para ser descalificados (tres en la misma agarrada o cuatro en distintas agarradas) y uno de ellos tenga una lucha a su favor, éste será el vencedor; a menos que sea por expulsión directa.

REGLAS DEL DEPORTE DE LA LUCHA CANARIA

7.2.6. Al quedar fuera de brega un luchador, su "silla" ha de ser inmediatamente ocupada por un compañero antes de continuar la luchada.

7.2.7. En caso de que una pareja sea descalificada simultáneamente tendrá que sacar primero el equipo cuyo luchador estuviese antes en silla.

7.2.8. Cuando hayan tres luchadores en "silla", los luchadores bregarán sin pausa; cuando hay dos parejas con descanso de "un" minuto, y si a un equipo le queda uno solo en brega, los contendientes tendrán "dos" minutos entre agarrada y agarrada.

7.2.9. Resulta vencedor el equipo que primero establezca en el marcador el número total de luchadores del otro equipo.

7.2.10. Cuando "1" luchador haya vencido a dos (2) contrarios, en tres las dos mejores, tiene que retirarse.

7.2.11. Cuando un luchador tiene que retirarse o lo han retirado, puede volver a "silla" cuando su mandador lo estime oportuno excepto si es puntal y el marcador no se lo permite.

7.2.12. Ningún luchador se podrá retirar venciendo a un número impar de contrarios, salvo cuando ponga el marcador en "10". En éste caso puede volver a "silla" cuando su mandador lo estime oportuno.

7.2.13 Los luchadores clasificados, tanto a nivel Insular como Regional, podrán salir a "silla" cuando el marcador señale la diferencia establecida para cada categoría o refleje la cifra en que el clasificado es un luchador mas.

7.2.14. En el caso de que un luchador no haya finalizado de recoger el reconocimiento del público, terminado el tiempo recibirá la primera llamada para presentarse a brega, medio minuto después recibirá la segunda, produciéndose la tercera medio minuto más tarde, implicando amonestación. A partir de ahí se amonestará de medio en medio minuto.

REGLA OCTAVA: SISTEMA DE "LUCHA CORRIDA"

8.1. Procedimiento. El Sistema de lucha Corrida, consiste en brindar una sola oportunidad a cada pareja para eliminarse.

8.1.1 Composición. Cuando las luchadas se celebren por el sistema de "lucha corrida", los equipos se compondrán por dieciocho (18) luchadores, con menos de catorce (14) no se puede celebrar la luchada. Si un equipo saliera con menos luchadores se anotará la suma de la diferencia de luchadores en el marcador y en el acta cuando el marcador llegue a tres (3) para cualquier bando.

8.1.2 En el "Sistema de Lucha corrida" se colocarán en silla uno (1) ó dos (2) luchadores.

8.1.3. Resulta ganador el equipo o "partido" que primero logre vencer a todos los componentes del equipo o "partido" rival.

8.1.4. Tres amonestaciones en una agarrada suponen la eliminación del infractor.

8.1.5. Cada agarrada dura tres (3) minutos con un intervalo de medio minuto de una agarrada a la otra, cuando se celebre con un solo luchador, en caso de celebrar el encuentro a dos sillas se bregará sin pausa.

8.1.6. El vencedor de una agarrada tendrá que seguir luchando con otros rivales, no pudiendo retirarse hasta que venza a tres (3) o múltiplos de tres (3).

8.1.7. En caso de separarse sin haber vencedor, continuará en el terrero el que ya estaba, es decir, quien tenga la mano.

8.1.8. El luchador que se separe dos veces queda eliminado y sube un tanto al marcador.

8.1.9. Cuando un luchador tiene que retirarse o lo han retirado, puede volver a "silla" cuando su mandador lo estime oportuno excepto si es puntal y el marcador no lo permite.

REGLA NOVENA: SISTEMA "TODOS CONTRA TODOS"

9.1. Procedimiento. En el sistema de Todos contra Todos, permite bregar a cada luchador de un equipo, a una sola agarrada, con todos los luchadores del equipo rival, con una duración en cada agarrada de minuto y medio

9.1.1 Composición. En el "sistema de todos contra todos", las luchadas serán celebradas entre dos equipos, formados por seis (6) u ocho (8) luchadores, con menos de cinco (5) y siete (7) luchadores, respectivamente, no se puede celebrar la luchada, a los que se le pueden añadir cuatro (4) suplentes, que pueden sustituir a los titulares en el transcurso de la luchada.

9.1.2. El equipo puede participar con un luchador menos, asignándole un numero o letra según actúen como local o visitante, sumando el equipo rival, por cada luchador que falte, un punto por cada vez que le corresponda a ese numero o letra enfrentarse a su pareja, si corresponde la agarrada a dos no presentados no se anotará punto a ninguno de los dos equipos.

9.1.3. En el Sistema de "todos contra todos", la salida a brega está prefijada en el acta de la luchada. Asignándoles números a un Equipo y letras al otro.

9.1.4. El entrenador de un equipo puede sustituir a un luchador por un suplente cuando lo estime oportuno, comunicándoselo previamente a la Mesa Federativa. El luchador sustituido ya no puede participar en esa luchada.

9.1.5 Cada enfrentamiento tendrá una duración de un minuto y medio.

9.1.6. En caso de lesión de un luchador que le impida continuar y que no pueda ser sustituido por un compañero, se puntuará igual que si le faltara uno.

9.1.7 La victoria de un luchador sumará un punto.

9.1.8 Tres (3) amonestaciones en una misma agarrada supone la pérdida para su rival en ese emparejamiento, pudiendo continuar luchando con otros rivales.

9.1.9 Si transcurrido el tiempo de agarrada no hubiera vencedor sumará punto el equipo cuyo luchador tenga menos amonestaciones en la agarrada disputada. Si los luchadores acabaran la agarrada sin vencerse, igualados a amonestaciones o tres en la misma agarrada, no sumará punto ningún equipo.

9.1.10 Si un luchador es expulsado del terrero de lucha por el árbitro, su equipo no podrá reponerlo con un suplente, se puntuara de igual forma que si le faltara uno, en los emparejamientos que le resten por disputar.

9.1.11 La lucha finaliza cuando cada uno de los seis (6) u (8) números asignados a un equipo hayan agarrado con cada uno de los asignados con las seis (6) u ocho (8) letras asignadas del equipo rival.

9.1.12 Resultado final. Vencerá el equipo que, al final del enfrentamiento de todos los luchadores de un equipo contra todos los del rival, sume más puntos en su casillero. En caso de empate, cada equipo sumará un punto.

REGLA DÉCIMA: SISTEMA INDIVIDUAL, Pesos, Categorías y Desafíos

10.1. Por pesos. Donde los luchadores compiten a título individual clasificados por su peso.

10.1.1. Las agarradas serán al "Sistema de Tres las Dos Mejores".

10.2. Por categorías. Donde los luchadores compiten a título individual enfrentándose entre sí conforme a la categoría en que hayan sido clasificados por la Federación de Lucha Canaria a título individual.

10.2.1. Las agarradas serán al "Sistema de Tres las Dos Mejores".

10.3. Desafíos. Es un enfrentamiento tradicional entre dos luchadores con el fin de demostrar la superioridad de uno sobre el otro. Los desafíos pueden ser de dos tipos: de **rasquera y concertados**.

10.3.1 De rasquera.- Aquel en que un luchador desafía a otro que le ha vencido durante una lucha, y si es aceptado por el contrario, se desarrollará una vez finalizada ésta.

10.3.2 Concertados.- Cuando dos luchadores acuerdan un desafío a celebrar en posteriores fechas. En este caso, es imprescindible contar siempre con la autorización de la Federación Insular correspondiente si se trata de dos luchadores de la misma Insular o de la Federación de Lucha Canaria, si se trata de luchadores de distintas Federaciones, depositándose el premio en la Federación correspondiente.

10.3.3 Este desafío concertado se desarrollará intercalándolo durante una lucha.

10.3.4 Vence aquel luchador que logre más victorias en la serie establecida. Las agarradas tendrán una duración de un minuto y medio, con descanso de otros dos en los de rasquera y de tres en los concertados (intercalados en la propia luchada).

10.3.5. Tres amonestaciones a un luchador en la misma agarrada significan la victoria en esa agarrada de su rival. Si un luchador es expulsado del terrero de lucha, pierde el desafío. Las amonestaciones no se acumulan de una agarrada a otra.

10.3.6. En caso de empate en la serie establecida, se resolverá a favor del luchador que menos amonestaciones haya acumulado. Si persistiera el empate no se proclamará vencedor, teniéndose el premio por la Federación depositaria hasta la decisión del promotor.

REGLA UNDÉCIMA: LAS FALTAS O AMONESTACIONES

11.1. Faltas o amonestaciones. Será motivo de amonestación el luchador que cometa alguna de las siguientes infracciones:

11.2 Posiciones incorrectas. No adoptar la posición de comienzo de brega.

11.2.1 Manos por fuera cuando produzcan inmovilización o estrangulación del contrario o cuando no es para ejecutar lucha.

11.2.2 Agarrar los dos remangos del pantalón del contrario con las manos por fuera (salvo en el momento de pasarse a la izquierda).

11.2.3 Colocar las manos en los dos remangos del pantalón del contrario con el fin de rehuir la brega e impedir el ataque del rival.

11.2.4 Cuando al cambiarse a la izquierda no se produce un cambio de manos adecuado (la mano izquierda por dentro de la derecha del contrario)

11.2.5 Todas aquellas acciones que pongan en peligro una o varias articulaciones al forzar las mismas contra su movimiento natural. Como "Mano partida" (cuando un luchador introduce la mano derecha por fuera de la de su rival cogiendo el muslo derecho del mismo)

11.2.6 Cuando el luchador coge con la mano izquierda el remango izquierdo del contrario presionando con la mano derecha en el muslo izquierdo de aquél. (Especie de toque para detrás)

11.2.7 Sujetar una o ambas manos del contrario

11.2.8 La cabeza de frente en la clavícula o pecho del contrario.

11.2.9 Cambio de cabeza al lado contrario provocando la posición incorrecta del contrario.

11.2.10 Dar un tirón violento con el fin de obligar al contrario a que suelte el pantalón.

11.2.11 Mano a la abertura de la pechera de la camisa del rival o empuñar su camisa, con el fin de rehuir la brega.

11.2.12 Mano a la paletilla: cuando la mano a la espalda rebase o llegue al hombro del contrario.

11.2.13 Posición de codo en la cara.

11.2.14 Pasar la cabeza por debajo del sobaco izquierdo del contrario presionando con la intención de hacerle soltar el remango del pantalón del rival.

11.2.15 Empuñar la camisa, con el fin de rehuir la brega.

11.2.16 Introducir los dedos en la abertura de una manga o ambas a la vez, de la camisa del rival.

11.3. Pasividad. Dejar transcurrir el tiempo sin intento claro de tumbar al contrario (máximo 25 segundos).

11.3.1 Se permite tener la cabeza debajo para luchar (25 segundos), de lo contrario, tiene que sacarla.

11.3.2 El luchador que se pase a lo zurdo y deje transcurrir el tiempo sin intento claro de tumbar al contrario, será amonestado por pasividad cada veinticinco segundos.

11.4. Conducta incorrecta. Desconsideración con el contrario, con el árbitro o con el público, etc..

11.4.1 Continuar la brega cuando el contrario se haya declarado vencido (tocando la espalda o de viva voz) o el árbitro haya tocado el silbato.

11.4.2 El rehuir hacia la raya o bien empujar al contrario hacia ella con el mismo fin.

11.4.3 No ocupar la silla cuando sea requerido.

11.4.4 Hacer ostentación de su victoria con gestos o indicaciones hacia su contrario o el público.

11.5. Ropa de brega en mal estado e inadecuada: El presentarse a la brega con la ropa en mal estado o inadecuada será motivo de una amonestación cada vez que agarre con un nuevo rival, siendo causa de descalificación la reincidencia.

11.5.1. Presentarse a la brega sin la ropa colocada adecuadamente. La camisa bien metida dentro del pantalón, y pantalón arremangado.

11.6 Aplicación de las amonestaciones. En el acto de amonestación se separará a los luchadores, salvo que sea por pasividad, de acuerdo con la sección II de esta Regla

11.6.1. Cuando un luchador está en situación desfavorecida y comete una irregularidad o falta, se deja continuar la agarrada, amonestando el árbitro al luchador infractor sin separar a

REGLAS DEL DEPORTE DE LA LUCHA CANARIA

los luchadores, siendo a criterio del árbitro el tiempo entre las amonestaciones. Si vence quién está cometiendo la falta, se anula la lucha y se amonesta. En caso de peligro de lesión, el árbitro separará a los luchadores.

11.6.2. Las amonestaciones señaladas a cualquier luchador sin estar en brega (no haber salido a "silla" o haber caído) no serán acumuladas en las agarradas de ese encuentro a excepción de lo estipulado para la ropa de brega, pero serán computables a efectos de lo previsto en el Reglamento Disciplinario.

11.6.3. Las amonestaciones señaladas a un luchador después de que el árbitro dé el resultado de la agarrada computarán para la siguiente.

Disposición Final Primera: Las referencias a los artículos al final de cada párrafo al lado de las reglas, desaparecerán en la versión final, una vez que sean aprobadas por la Asamblea General.

Se apuntan sólo a título orientativo para conocer el origen de las reglas, con el objetivo de facilitar su localización y origen de procedencia.

Disposición Final Segunda: Las presentes Reglas⁵ del Deporte de la Lucha Canaria regulan la práctica de la Lucha Canaria en cualquiera de sus modalidades y competiciones. A ellas estarán sometidas las personas físicas y jurídicas que intervengan directa o indirectamente en la práctica y organización de la misma.

Las presentes Reglas entrarán en vigor al día siguiente de su aprobación por la Asamblea General de la Lucha Canaria.

⁵ NOTA ACLARATORIA.- Por motivos prácticos se redactó en masculino y en plural.