Suscríbete a DeepL Pro para poder traducir archivos de mayor tamaño.
Más información disponible en www.DeepL.com/pro.

Reglas de lucha de la Federación Mundial de Lucha de Brazos (WAF)
Sentado y de pie

Creado en septiembre de 1994

Revisado el 28 de octubre de 1995; abril de 1996; agosto de 1997; octubre de 1998; 2 de diciembre de 1999; Noviembre 2000; Noviembre 2001; Noviembre 2002; Diciembre 2005; Noviembre 2006; octubre de 2007; diciembre de 2008; septiembre de 2009, diciembre de 2010; enero de 2012; febrero de 2014; agosto de 2015; mayo de 2016; abril de 2017; abril de 2018; abril de 2019, abril de 2020, enero de 2022; diciembre de 2022, septiembre de 2023, septiembre de 2024

Índice

Sección 1 - Reglas técnicas

1.1	Equipos	3
1.2	Número en un equipo	3
1.3	Clases de peso	3
1.4	Pesajes	5
1.5	Grupos de edad	5
1.6	Puntos por equipos	5

Sección 2 - Especificaciones del equipo

2.1	Tabla	6
2.2	Mesa	6
2.3	Coderas	6
2.4	Almohadillas táctiles	6
2.5	Colocación	6
2.6	Almohadillas táctiles	6
2.7	Clavija de mano	6
2.8	Asientos	6
2.9	Material	7
2.10	Soporte de tiza	7
2.11	Puesta en escena	7
2.12	Plataformas elevadoras	7
2.13	Correas	7
2.14	Uniformes	8
2.15	Certificación del equipo	8

Sección 3 - Árbitros

3.1	Director de Árbitros	9
3.2	Director de Formación de Árbitros	9
3.3	Árbitro de competición	9
3.4	Estilo de pie	10

Sección 4 - Protocolo

4.1	Reglas del torneo	11
4.2	Control antidopaje	12
4.3	Multas	12

Sección 5 - Reglas de competición

5.1 Clasificación en doble eliminación 13
5.2 Directrices generales 13
5.3 Preparación / Inicio del partido 13
5.4 Reglas de la Para-lucha 14

Sección 6 - Palabras universales

..... 15

Sección 7 - Advertencias

..... 15

Sección 8 - Faltas

8.1 Faltas 16
8.2 Agarre del árbitro 16
8.3 Faltas de codo 17
8.4 Resbalones 17
8.5 Correas 17

Sección 9 - Políticas

9.1 Política de acoso de WAF 18

Normas técnicas

Sección 1

1.1 -Equipos

Debe estar compuesto por Miembros del País representado. Si se requiere, un miembro del equipo o individuo puede tener que presentar cualquier documento exigido por la WAF para establecer la prueba de su nacionalidad para representar a su País. El término "equipo", a todos los efectos, significará todas las categorías presentadas, tanto de brazo izquierdo como derecho, tanto femenino como masculino. Se otorgará un trofeo por equipo, basado únicamente en el total de puntos acumulados para todas las categorías en ambos sexos. Los equipos pueden desglosarse para determinar los puntos por género, sólo para establecer la clasificación de los equipos femeninos y masculinos de cada país. Los equipos pueden desglosarse a su vez en las categorías de brazo izquierdo y brazo derecho, también por género, para establecer la clasificación. Sólo se concederán trofeos en estas categorías si el país anfitrión lo desea, pero únicamente con el permiso por escrito de la WAF.

1.2 - Número en un equipo

Hasta dos competidores por país en cada una de las categorías de brazo derecho e izquierdo.
Esto incluye las divisiones Senior, Masters, Grand Masters, Discapacitados y Juvenil.

1.3 - Peso Clases

SENIOR BRAZO DERECHO E IZQUIERDO

Hombres: -55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 75 kg, 80 kg, 85 kg, 90 kg, 100 kg, 110 kg, +110 kg. (11)
Mujer: -50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, +90 kg. (8)

MAESTRO BRAZO DERECHO E IZQUIERDO (40-49 años)

Hombres: -60 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, 110 kg, +110 kg. (7)
Mujeres: -60 kg, 70 kg, 80 kg, +80 kg. (4)

GRAN MAESTRO BRAZO DERECHO E IZQUIERDO (50-59 años)

Hombres: -70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, +100 kg. (5)
Mujeres: -60 kg, 70 kg, 80 kg, +80 kg. (4)

GRAN MAESTRO SENIOR BRAZO DERECHO E IZQUIERDO (60-69 años)

Hombres: -70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, +100 kg. (5)

SENIOR SUPER GRAND MASTER BRAZO DERECHO E IZQUIERDO (70 años o más)

Hombres: Open (1)

SUB-JUNIOR 15 AÑOS BRAZO DERECHO E IZQUIERDO (14-15 años)
Hombres: -45 kg, 50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 70+ kg (7)
Chicas: -40 kg, 45 kg, 50 kg, 55 kg, 60 kg, 70 kg, 70+ kg (7)

JUNIOR 18 AÑOS BRAZO DERECHO E IZQUIERDO (16-18 años)

Chicos: -50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 75 kg, 80 kg, 90 kg, +90 kg (9)
Chicas: -45 kg, 50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, +70 kg (7)

JÓVENES 23 AÑOS BRAZO DERECHO E IZQUIERDO (19-23 años)

Hombres -55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 75 kg, 80 kg, 85 kg, 90 kg, 100 kg, 110 kg, +110 kg. (11)
Mujer: -50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, +90 kg. (8)

PARA-ARMWRESTLING BRAZO DERECHO E IZQUIERDO

Tabla de sentadilla para atletas con discapacidad física (PID)

Hombres	-55 kg, 65 kg, 75 kg, 100 kg, +100 kg	(5)
Mujeres:	-55 kg, 65 kg, +65 kg	(3)

Tabla de pie para atletas con discapacidad física (PIU)

Hombres:	-60 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, +90 kg	(5)
Mujeres:	-55 kg, 65 kg, +65 kg	(3)
Júnior 23 años		
Chicos:	-55 kg, 65 kg, +65 kg	(3)
Chicas:	-50 kg, +50 kg	(2)

Atletas con deficiencia física en los miembros superiores (PIDH) mesa sentada Hombres:

	-80 kg, +80 kg	(2)

Tabla de pie para atletas con discapacidad física y discapacidad de los miembros superiores (PIUH)

Hombres	-85 kg, +85 kg	(2)
Mujeres	-65 kg, +65 kg	(2)
Junior 23 años		
Masculino:	-60 kg, +60 kg	(3)

Atletas con discapacidad visual (VI) cuadro de pie

Hombres	-60 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, +100 kg	(6)
Mujeres:	-60 kg, 70 kg, +70 kg	(3)
Júnior 23 años		
Chicos:	-55 kg, 65 kg, +65 kg	(3)
Chicas:	-50 kg, +50 kg	(2)

Tabla de pie para atletas con discapacidad auditiva (HI)

Hombres:	-60 kg, 70 kg, 80 kg, 90 kg, 100 kg, +100 kg	(6)
Mujeres:	-60 kg, 70 kg, +70 kg	(3)
Junior 23 años		
Varones:	-55 kg, 65 kg, +65 kg	(3)
Chicas:	-50 kg, +50 kg	(2)

Cuadro de deportistas con discapacidad por parálisis cerebral (CPD)

Hombres:	-55 kg, 65 kg, +65 kg	(4)

Atletas con deficiencia de parálisis cerebral (CPU) mesa de pie

Hombres:	-60 kg, 70 kg, 80 kg, +80 kg	(4)

1.4 - Pesaje- ins

No se permite el uso de ropa, por lo que el pesaje se realizará desnudo si un atleta desea clasificarse para una determinada categoría de peso. (El peso tiene que registrarse a cero, es decir: si la clase es de 70kg tendrá que registrarse a cero a 70.0kg). Sin prejuicio o parcialidad, si un atleta tiene extremidades o miembros artificiales, deberá pesarse con ellos puestos si desea competir con ellos puestos.

1.4.1 No habrá disputas en cuanto al procedimiento durante los pesajes. Los pesajes seguirán la lista de inscripción por orden numérico, es decir: el primer equipo que se inscriba en la Secretaría General de la WAF, será el primer equipo pesado y así sucesivamente. La WAF tendrá derecho a rechazar la inscripción de cualquier país que no cumpla con los requisitos de la WAF o que cree desorden.

1.4.2 Todos los pesajes se realizarán en básculas aprobadas por la WAF. El pesaje se realizará no antes de 24 a 30 horas antes de la hora de inicio del primer día de competición. Todos los árbitros participantes podrán pesarse con los Juniors y Masters antes del primer día de competición.

1.4.3 Durante el pesaje, un atleta puede estar acompañado por un oficial de equipo de su propio país.

1.4.4 Se podrá utilizar más de una báscula de pesaje oficial.

1.4.5 El Director de pesaje es la autoridad final en todos los procedimientos de pesaje.

1.4.6 Un competidor puede pesarse en su peso normal o subir una categoría de peso.

1.4.7 Reglas de inscripción múltiple:

- Los Sub-Juniors 15 no pueden inscribirse en ninguna otra clase.
- Junior 18 no pueden inscribirse en clases Youth 23.
- Juniors 18 y Youth 23 años pueden inscribirse en las clases Seniors.
- Los Masters, Grand Masters, Senior Grand Master o Super Seniors Grand Masters sólo pueden inscribirse en su grupo de edad.
- Los Masters, Grand Masters, Senior Grand Masters y Super Senior Grand Masters pueden inscribirse en las clases Seniors.
- Los para-atletas no pueden inscribirse en las clases de atletas capaces.

1.5 - Grupos de edad, iguales para hombres y mujeres

Nota: La edad se determinará en función del año natural.

Sub Junior	- 14, 15 años
Junior 18	- 16 a 18 años
Juvenil 23	- 19 a 23 años
Senior	- cualquier edad
Masters	- 40 y más
Gran Maestro	- a partir de 50 años
Gran Maestre Senior	- A partir de 60 años
Super Gran Maestre Senior	- A partir de 70 años

- Si así lo requiere la WAF, la prueba de edad tendrá que ser presentada mediante la presentación de un pasaporte de buena fe o certificado médico.
- Si así lo requiere la WAF, podrá exigirse una prueba de sexo bajo supervisión médica cualificada de médicos designados por la WAF.
- Si así lo requiere la WAF, la prueba de discapacidad tendrá que darse presentando una tarjeta de discapacidad de buena fe o un certificado médico.

1.6 - Equipo Puntos

La clasificación por equipos se realizará en función del número de medallas de oro, plata y bronce. En caso de que dos equipos tengan el mismo número de medallas de oro, plata y bronce, la posición de ambos se determinará mediante el siguiente sistema de puntuación:

1primero- 10 puntos	2nd- 7 puntos	3rd- 5 puntos	4th- 4 puntos
5th- 3 puntos	6°- 2 puntos	7th- 1 punto	

- Los oficiales WAF Minor son responsables de la tabulación de los puntos por equipo y del desglose de las clasificaciones en todas las categorías.
- Los puntos de equipo se contabilizarán individualmente para las Clases Senior, Master (Master, Grand Master & Senior Grand Master), Junior (Junior 18 & Youth 23) y Discapacitados.

Sección 2 - Equipo Especificaciones

2.1 Mesa

Para sentarse: 71,1 cm (28") desde el suelo hasta la parte superior de la mesa. De pie: 101,6 cm desde el suelo hasta la parte superior de la mesa.
Todas las demás especificaciones son idénticas para los tableros sentado y de pie.

2.2 Tablero de la mesa

91,4 cm de ancho y 66,0 cm de profundidad.
Las patas tendrán 71,1 cm (28") mínimo en el interior y 45,7 cm (18") mínimo de pata a pata.

2.3 Coderas

Forma cuadrada de 17,8 cm x 17,8 cm (7 "x 7"). 5,1 cm (2") de grosor, fabricada con material de espuma pesada de alta calidad, cubierta con una funda tipo vinilo/rexina. La espuma y la cubierta pueden fijarse a una chapa metálica de 3,2 mm (1/8"), de 17,8 cm x 17,8 cm (7 "x 7") con dos pernos roscados de 0,6 cm (1/4") de diámetro x 4,4 cm (1 3/4") de largo, soldados a la parte inferior para poder fijar las coderas al tablero de la mesa.

En los torneos de la WAF se utilizará siempre una línea, pintada, tapizada o pegada con cinta adhesiva, de empuñadura a empuñadura para establecer el centro de la mesa.

2.4 Toque Pads

25,4 cm (10") de largo x 10,2 cm (4") de alto. Fabricadas con almohadillas táctiles de buena calidad.

2.5 Colocación

Las coderas deben colocarse a 5,1 cm (2") de su respectivo borde.
Deben solaparse entre sí 1/2 a la derecha del centro para una mesa de brazo derecho y solaparse entre sí 1/2 a la izquierda del centro para una mesa de brazo izquierdo.

2.6 Toque Almohadillas

Debe estar en ángulo, a 12,7 cm (5") de la esquina interior de la codera a la esquina interior de la almohadilla y a 1,3 cm (1/2") de su respectivo borde medido a la esquina exterior de la almohadilla. Corriendo en ángulo hacia la clavija de la mano debe medir 7,0 cm (2 3/4") desde la clavija de la mano hasta la esquina exterior de la almohadilla.
Si es para una mesa de brazo derecho, estas medidas deben hacerse en el lado izquierdo de la codera e invertidas si es una mesa de brazo izquierdo.

2.7 Clavijas de mano

Deben colocarse a medio camino a 33,0 cm (13") en cada borde de la mesa, a 1" del borde. La clavija en sí debe tener 2,5 cm (1") de diámetro y 15,2 cm (6") de altura desde el tablero de la mesa.

2.8 Asientos

Deben ser cuadrados y medir 45,7 cm (18") desde la superficie del suelo hasta la superficie superior del asiento. El borde delantero debe estar exactamente alineado con el borde de la mesa. El asiento y la mesa deben fijarse a una plataforma o al suelo.
Ambos competidores deben sentarse en asientos en mesas de 71,1 cm (28") de altura.

2.9 Material

El mejor material es el tubo cuadrado, aunque también puede utilizarse acero tubular, hierro plano o hierro en ángulo, pero no más de 5,1 cm (2") de diámetro o anchura. El tablero de la mesa y el asiento suelen ser de madera contrachapada de 1,9 cm (3/4") de grosor.

El tablero de la mesa y el asiento pueden tener una fina lámina de espuma, recubierta de material tipo vinilo/rexina para añadir un aspecto de acabado confortable. No se debe utilizar plexiglás ni cinta reflectante en el tablero ni en los asientos.

2.10 Tiza Soporte

Se colocará un soporte adecuado para tiza/rosina o stickum a ambos lados de la mesa, pero a una distancia adecuada para no molestar a los árbitros u oficiales menores con el polvo flotando en el aire o con los competidores preparándose para un partido.

2.11 Puesta en escena

Si se utiliza un escenario elevado, los anfitriones son responsables de suministrar o instalar una barandilla protectora alrededor del perímetro, para evitar que los competidores se caigan accidentalmente.

El escenario deberá contener un escalón de bajada de 43,2 cm (17") a 53,3 cm (21") con una anchura mínima de 100,0 cm (39,3") para que el segundo árbitro pueda bajarse y evitar que obstaculice la visión de los espectadores / TV.

Si la caída del árbitro desde el estrado está a más de 1 metro del suelo, los anfitriones también serán responsables de suministrar e instalar una barandilla protectora alrededor del perímetro para evitar que los competidores y los oficiales se caigan.

Los escenarios también deberán planificarse con la intención de mantener a los no participantes alejados de la mesa de competición y de la mesa de hojas de sorteo.

2.12 Plataformas Riser

Las plataformas elevadoras pueden ser usadas por competidores que tienen una desventaja de altura. Las plataformas elevadoras pueden ser usadas en combinación con zapatos de plataforma o plataformas múltiples, para elevar al competidor, para al menos llevar su cintura a la mesa. Los competidores pueden utilizar un elevador personal con el permiso previo del Árbitro Principal antes del comienzo de la competición.

Por razones de consistencia y facilidad de manejo, las plataformas elevadoras se construirán con madera contrachapada de 1,3 cm (1/2") de grosor, de 10,2 cm (4") de alto x 91,4 cm (36") de ancho x 81,3 cm (32") de profundidad. Tendrán muescas en la parte superior, para encajar las patas de la mesa en cada uno de sus lados respectivos, para evitar que se salgan durante la competición. Aproximadamente a 7,6 cm (3") de la parte superior, se situarán las muescas, a cada lado.

Se cortará una ranura manual en el centro para facilitar la extracción e instalación de la plataforma elevadora.

2.13 Correas

Cuando se utilicen, serán de un estilo estándar de 2,5 cm (1") con una hebilla de plástico o metal y no de velcro. Las correas utilizadas por la WAF serán de 2,5 cm (1") de ancho.

2.14 Uniformes

2.14.1 Todos los participantes, incluyendo atletas y oficiales, deben estar familiarizados y adherirse al código de vestuario de WAF. Cada país debe ser identificable y cada competidor identificable a su país.

2.14.2 Sólo se permiten camisetas de manga corta o sin mangas y pantalones deportivos (no vaqueros) durante la competición. Sólo se permite publicidad muy limitada en las camisetas.

2.14.3 Los zapatos son obligatorios como parte del uniforme y para competir en el torneo.

2.14.4 Ningún competidor puede competir sin uniforme, ningún competidor puede recibir su premio sin uniforme. Si un competidor sube al escenario para competir sin uniforme, perderá ese combate. Un país sin uniforme podrá solicitar por escrito antes del inicio de la competición al Comité Ejecutivo una solución o clemencia.

2.15 Equipo Certificación

El Panel de Arbitraje de la WAF y los Paneles de Arbitraje de las Federaciones Continentales pueden certificar las Mesas de Armwrestling Oficiales, plataformas y correas siguiendo las Reglas de la WAF. La certificación será válida a nivel de Certificador. WAF para todos los campeonatos, Continental sólo para campeonatos continentales y nacionales dentro del continente y nacional sólo a nivel nacional.

Sección 3 - Árbitros

3.1 El Director de Árbitros de

3.1.1 es responsable de la asignación de árbitros en y durante la competición WAF.

3.1.2 es responsable de supervisar a los árbitros durante la competición y de emitir una tarjeta de informe de rendimiento al final del torneo para cada árbitro participante.

3.1.3 es responsable de expulsar a cualquier árbitro que se considere irresponsable o técnicamente no apto para arbitrar un torneo de la WAF.

3.1.4 es responsable de llevar a la atención del ejecutivo de la WAF, pruebas documentadas de un árbitro que deba ser disciplinado por comportamiento injustificado o mala conducta flagrante.

3.1.5 es responsable de asegurarse de que los árbitros se ajustan al código de vestimenta de los árbitros de WAF en los torneos de WAF.

3.1.6 Cada Árbitro Principal de WAF debe tener la oportunidad de ser candidato al puesto de Árbitro Principal de WAF.

3.1.7 Es responsable de llevar a cabo un Seminario Técnico para Árbitros, al que deben asistir todos los Capitanes de Equipo.

3.2 Director de Formación de Árbitros

3.2.1 es responsable de asegurar que los árbitros asignados sean competentes, tanto física como técnicamente, para arbitrar un torneo WAF.

3.2.2 es responsable de implementar una breve pero exhaustiva clínica de arbitraje con los árbitros asignados antes de la competición.

3.2.3 es responsable de supervisar un programa mundial de formación de árbitros, implementar el programa y mantenerse al día de cualquier cambio en las reglas.

3.3 Competición Árbitro

3.3.1 es responsable de llevar el código de vestimenta adecuado de la WAF para árbitros, que consiste en una camiseta a rayas blancas y negras de manga corta, con rayas de 2,5 cm (1") de ancho, pantalones, calcetines y zapatos negros. El nombre debe aparecer en el pecho derecho. La clasificación aparecerá en las mangas del hombro derecho, a 2,5 cm (1") del puño.

3.3.2 El árbitro no podrá llevar la bandera de su país en la camiseta.

3.3.3 es responsable de conocer a fondo las reglas de la WAF y de asegurarse de asistir a las clínicas de la WAF antes de los torneos.

3.3.4 es responsable de comportarse de manera imparcial y profesional. Los árbitros no deben felicitar a competidores individuales; pueden felicitar a ambos competidores por un partido bien hecho.

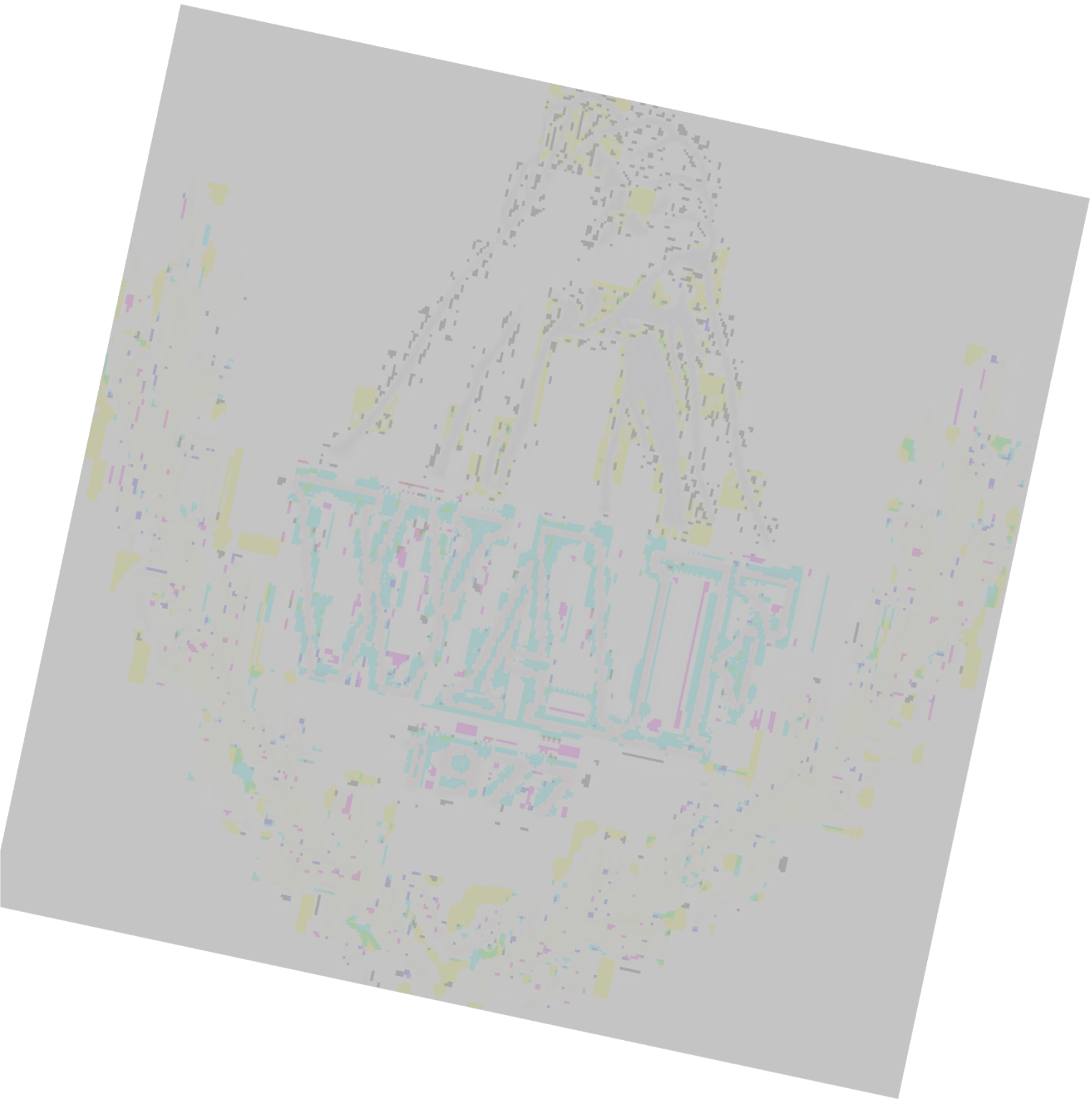
3.3.5 se permitirá a un árbitro cualificado arbitrar el día que no esté tirando.

3.3.6 A los árbitros que cometan dos o más errores en la aplicación de las reglas, por competición, se les podrá bajar el rango en una categoría.

3.3.7 Los árbitros de WAF sólo pueden asistir y/o trabajar en eventos internacionales sancionados por WAF.

3.3.8 Los árbitros de la WAF deben ser primero nominados y aprobados para los eventos internacionales por el Director de Árbitros de la WAF o el Panel de Árbitros de la WAF.

3.3.9 Es obligación de los árbitros de WAF asegurarse de que todas las competiciones en las que participen sigan todas las regulaciones y reglas de WAF. Incluyendo, pero no limitado a, la asistencia de cualquier atleta que esté actualmente suspendido por la WAF debido a problemas disciplinarios antidopaje.



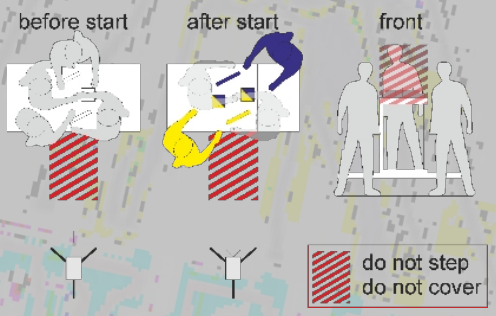
3.4 **Arbitraje** de **pie -** Se utilizarán dos árbitros de mesa:

3.4.1 El árbitro que inicie el partido será considerado árbitro principal de ese partido en particular. El árbitro asistente vigilará las faltas por codazo al comienzo del partido y ayudará a garantizar un comienzo limpio. Una vez comenzado el partido, los dos árbitros vigilarán cada uno su lado en busca de faltas o pinos.

3.4.2 Una vez que un árbitro está situado en una mesa, no puede ser retirado, a menos que sea por falta de competencia o de conocimientos técnicos.

3.4.3 Posición del árbitro asistente en la mesa para una mejor exposición de los partidos.

a) El árbitro asistente no se situará delante de la zona de la mesa a menos que esté colocando la correa o la empuñadura del árbitro. Podrán situarse en los laterales de la esquina de la mesa hacia el exterior.
b) Antes del comienzo del partido, el árbitro asistente no permanecerá de espaldas al público.
c) Antes del comienzo del partido, el árbitro asistente mostrará las señas con la mano sólo por debajo del nivel del tablero.
d) La colocación de la empuñadura y la correa del árbitro se realizará con una sola mano desde los lados de la mesa, si es posible.
e) Ningún partido podrá comenzar si el segundo árbitro se encuentra delante de la zona de la mesa.



Sección 4 - Protocolos

4.1 Reglas del Torneo

4.1.1 Los Campeonatos del Mundo se celebrarán siempre las dos últimas semanas de septiembre, este cambio entrará en vigor en 2012.

4.1.2 Las pruebas de brazo derecho e izquierdo se celebrarán en días separados.

4.1.3 Cada categoría de peso será llamada al escenario cuando llegue su turno para competir. Se contabilizarán según la hoja de sorteo. A continuación comenzarán los combates.
Se reservará una zona específica para los tiradores de la categoría que se esté disputando. Los oficiales enviarán a estos tiradores a esta zona específica.

4.1.4 No se permiten muñequeras, correas, vendas/soportes o copas para los codos, vendas protectoras, anillos o brazaletes en los brazos. ***Se entiende por brazo la parte del cuerpo que comienza en el hombro y continúa hasta la punta de los dedos.**

4.1.4.1 Cuando se apliquen normas religiosas, el codo podrá cubrirse con una manga elástica, preferiblemente del color opuesto al de la codera para que sea visible. El equipamiento deberá ser aprobado por el Comité Ejecutivo antes de la competición.

4.1.5 Las personas (a menos que estén autorizadas por el árbitro principal de una mesa) no podrán acercarse a una mesa a menos de 6 metros. Se podrán aplicar sanciones estrictas.

4.1.5.1 **Para las clases / campeonatos de Para-lucha de Brazos** Si es necesario, un entrenador o ayudante puede ayudar a un competidor a subir al escenario y colocarlo en la mesa, pero debe abandonar el escenario inmediatamente después, y no volver a menos que el Árbitro lo llame o declare finalizado el combate.

4.1.6 Se restarán puntos al equipo de un país por falta de disciplina o deportividad.

4.1.7 No se tolerará la falta de deportividad, que puede conllevar la expulsión del torneo.

4.1.8 No se permitirán partidos de desafío durante la competición o inmediatamente antes. No se permitirá la interrupción de los procedimientos programados.

4.1.9 Se cobrará una tasa por atender una protesta. Para las 3 primeras protestas denegadas por país, se cobrarán 100 euros por protesta. A partir de la cuarta protesta denegada por país, se cobrarán 200 euros por protesta. Si se DESESTIMA la protesta, se devuelve la tasa. Si la protesta es DENEGADA, la WAF se quedará con el importe. Todas las protestas se gestionarán fuera del escenario en la secretaría / árbitro principal / mesa de protestas, 100 € de penalización por violar esta regla.

4.1.10 Los partidos de semifinales y final (si se juegan en una mesa) no pueden ser juzgados por árbitros de la misma nacionalidad que los competidores. El árbitro principal es responsable de la aplicación de este artículo.

4.1.11 El arbitraje por vídeo puede limitarse únicamente a las protestas.
Cuando se utilicen cámaras.

- Las dos coderas deben ser de colores diferentes entre sí.
- El tamaño de la pantalla debe ser como mínimo de 55,9 cm (22").
- El tamaño de la codera mostrada en la pantalla debe ser de al menos 12,7 cm (5").
- Equipo de grabación, debe tener repetición instantánea así como grabación.
- Deberá haber comunicación por micrófono entre los árbitros monitores y el árbitro de salida en la mesa.
- Los ángulos de la cámara y la visualización deben estar configurados a satisfacción del Juez Árbitro.

4.1.12 El Juez admitirá, en todas las competiciones oficiales, que se celebren bajo las reglas de la WAF, cualquier dato de video (video clip), que se les entregue, durante el examen de la protesta, con la condición, si en el medio de video (cámara de video, cámara de fotos, teléfono móvil y otros) habrá una imagen clara, innegable o se puede hacer un fotograma, que muestre claramente la situación apelada (separación del codo, mano doblada, toque de hombro, salida falsa y otros).

4.2 Pruebas de drogas

4.2.1 Los controles antidopaje estarán permitidos en todos los Campeonatos Mundiales, Internacionales, Continentales y Nacionales, siempre que estén sancionados por la WAF. El denunciante tendrá que depositar las tasas requeridas en euros junto con una carta oficial que se presentará al presidente de la WAF o al comité permanente de disciplina.

4.2.2 Si 2 atletas o más de una Federación Nacional son encontrados positivos, 2 o más pruebas adicionales deberán ser llevadas a cabo dentro del equipo de esa Federación Nacional en el siguiente campeonato y deberán ser pagadas por esa Federación Nacional**.**
(ej. Si 2 atletas de una nación dan positivo, se deberán realizar 2 controles adicionales dentro del equipo de esa nación en el siguiente campeonato y serán pagados por esa federación).

4.3 Multas

4.3.1 Los teléfonos móviles que se enciendan durante la competición o en las reuniones del Congreso se multarán con 10€ . Se hará una excepción con el anfitrión del evento. No se permitirá el uso de bocinas o cualquier otro instrumento ruidoso entre el público.

4.3.2 Se cobrará una multa de 50 € a cualquier competidor o funcionario no autorizado que suba al escenario durante el evento.

4.3.3 Se cobrará una tasa de 50 euros por escuchar una protesta; si la protesta es aceptada, los 50 euros se devolverán al país; si la protesta es denegada, el país perderá los 50 euros. La protesta debe producirse antes de que comience el siguiente partido en esa mesa. Todas las protestas se tramitarán fuera del escenario, en la mesa de secretaría. 100 € de penalización por infringir esta norma.

4.3.4 Se cobrará una multa a los competidores, entrenadores y espectadores que utilicen palabras malsonantes con los árbitros.

1ªInfracción	100€	2ndInfracción	200 €
3rdInfracción	300€	Suspensión de 6 meses para cualquier infracción futura	

4.3.5 Se cobrará una multa de 100€ al miembro del país cuyo capitán de equipo no asista al seminario de formación técnica organizado por el Director de Árbitros.

Sección 5 - Competición Reglas

5.1 Doble eliminación Clasificación

5.1.1 Los campeonatos WAF serán siempre de doble eliminación. Todos los participantes deben perder dos veces. No hay clasificación antes de los campeonatos. Los concursantes se colocan en la hoja de sorteo por suerte. Los miembros de equipos del mismo país no serán emparejados entre sí en la primera ronda si es posible.

5.1.2 Cada mesa de armwrestling deberá tener su propio lector de código de barras, que llevará en un cinturón uno de los árbitros.

5.2 Directrices generales

5.2.1 Se anunciarán los contendientes de cada categoría de peso, que se presentarán en el escenario para ser cotejados con la hoja de sorteo.

5.2.2 Se dirán los nombres de los concursantes y tendrán 60 segundos para acudir a la mesa. Si no se presentan en 60 segundos, se les dará por perdidos. Se acercarán a la mesa, estrecharán la mano de su oponente y se agarrarán.

5.2.3 Los que lleven el pelo largo deberán sujetárselo de alguna manera. No se permitirán sombreros con ala o visera en la mesa. En la mesa se pueden llevar tocados religiosos, bandas para la cabeza y toques. No podrán llevar escritos o símbolos ofensivos o despectivos. Cualquier prenda larga deberá atarse hacia atrás para no interferir en el partido.

5.2.4 Los árbitros no están ahí para usar la fuerza o luchar con usted. El árbitro tocará ligeramente las manos y muñecas del competidor para comprobar que están correctamente alineadas, con las muñecas rectas y el brazo centrado respecto al tablero; en caso contrario, el competidor recibirá una advertencia. Cuando el árbitro esté satisfecho con el agarre, pasará momentáneamente a la posición de salida, usando los dedos y pulgares de ambas manos, uno para tocar ligeramente el dedo superior y la muñeca de un lado y el otro para comprobar de la misma manera el otro, justo antes de decir listo. Esta será la posición de salida estándar.

5.2.5 No habrá interrupciones en la competición durante o entre los partidos, a menos que haya un fallo en el equipo, un error en la hoja de sorteo o lo autoricen los oficiales.

5.2.6 Ningún competidor será emparejado dos veces contra el mismo oponente, a menos que sea por posición.

5.2.7 El árbitro podrá conceder a un tirador discapacitado algunas concesiones por su minusvalía.

5.2.8 Sólo se puede pinchar a un oponente en el lado ganador de la mesa.

5.3 Preparación / Inicio de la competición

5.3.1 El agarre es palma con palma, agarre en el pulgar, el nudillo del pulgar debe ser visible. Las manos agarradas deben estar niveladas en una llanura a la altura de los dedos índices. La mano libre se agarrará a la clavija prevista en el borde de la mesa. Este brazo puede o no tocar el tablero de la mesa. Las uñas deben estar recortadas para no herir al adversario. Stickum/ colofonia/ tiza están permitidos.

5.3.2 No se permitirá la presión hacia atrás hasta el punto de tirar del brazo del adversario a través del centro marcado de la mesa. Esta infracción se considerará como una salida en falso.

5.2.3 Los hombros se mantendrán en ángulo recto con la mesa. Pueden inclinarse hacia cualquier lado antes de la salida.

5.2.4 Habrá un ancho de mano entre el hombro y el antebrazo de cada competidor, así como entre la barbilla y la mano antes de la salida.

5.3.1 La señal dada por el árbitro principal es "Preparados...¡Ya!" en una cadencia no especificada. Al final del encuentro, el árbitro dirá "Alto" e indicará el ganador levantando el brazo hacia él. El árbitro debe hacer todo lo posible para que los competidores sean conscientes de que el combate se ha detenido.

5.3.2 Un pin es cuando cualquier parte de la línea natural de la muñeca hasta la punta de los dedos, toca o va por debajo de la almohadilla de toque.

5.3.3 Las piernas de los competidores pueden envolverse alrededor de la pata de la mesa o apoyarse contra una pata de la mesa opuesta antes del comienzo del encuentro, siempre que no interfieran con su oponente. Los pies pueden estar separados del suelo durante la competición y las piernas pueden moverse de cualquier manera siempre que no interfieran con su oponente.

5.3.4 En caso de lesión durante la competición, el nombre del competidor se seguirá adelantando hasta que haya cumplido el compromiso de dos derrotas. El combate en el que el competidor se lesionó se considerará una derrota.

5.3.5 No hay límite de tiempo durante un combate real. Sin embargo, si el Árbitro Principal o un médico autorizado por la WAF consideran que un competidor no está en condiciones de continuar, el combate se detendrá.

5.3.6. Los competidores pueden comenzar un combate en la correa o en la empuñadura del árbitro o en la empuñadura del árbitro en la correa si ambos están de acuerdo en hacerlo.

5.4 Reglas para Para- Armwrestling

Clases sentadas para atletas con discapacidad física (PI)

5.4.1. Las clases sentadas son para personas que no pueden permanecer de pie o que están en silla de ruedas.

5.4.2 Todos los competidores deben utilizar sillas de ruedas o sillas estándar.

5.4.3 No hay restricción de altura establecida para una silla de ruedas o silla de ruedas con cojín, siempre que quepa debajo de la mesa y no dé ventaja al competidor.

5.4.4. Una parte del glúteo debe estar en contacto con la silla o el cojín en todo momento, perder el contacto supondrá una falta.

5.4.5. Si es necesario, un entrenador o ayudante puede ayudar a un competidor a subir al escenario y colocarlo en la mesa, pero debe abandonar el escenario inmediatamente después y no volver a menos que el Árbitro lo llame o declare finalizado el encuentro.

5.4.6. En los partidos sentados debe haber 4 árbitros: 2 para la mesa y 2 para sujetar las sillas y vigilar las faltas sentados.

Reglas para los atletas con discapacidad auditiva (HI)

5.4.7 Para participar en los campeonatos para sordos es necesario estar inscrito como sordo.

5.4.8 Los Campeonatos para Sordos seguirán las Reglas WAF ordinarias salvo dos excepciones, el procedimiento de preparación - salida, y la advertencia de posición peligrosa.

5.4.9 Los competidores sordos **se preparan**. Los árbitros que realicen el procedimiento de preparación sólo utilizarán señales manuales para los competidores y no hablarán con ellos (verbalmente).

5.4.10 Para comenzar el partido, el árbitro retirará una mano de la empuñadura del competidor y le hará una señal con el pulgar hacia arriba durante aproximadamente uno o dos segundos, luego retirará la otra mano de la empuñadura del competidor al mismo tiempo que retira la señal con el pulgar hacia arriba, esta acción indicará el comienzo del partido, esto reemplazará las palabras "listos" y se hará en silencio.

5.4.11 Advertencia **de posición peligrosa**. Los árbitros no tienen que dar una advertencia por una posición peligrosa, simplemente pueden detener el partido.

Reglas para atletas con discapacidad visual (VI)

5.4.12 Para participar en los campeonatos para ciegos hay que estar inscrito como ciego. Los discapacitados visuales deben llevar

un antifaz o una venda en los ojos.

5.4.13 Los campeonatos para ciegos seguirán las Reglas WAF ordinarias salvo una excepción, la advertencia de posición peligrosa.

5.4.14 Advertencia de posición peligrosa
Los árbitros no tienen que dar una advertencia por una posición peligrosa, simplemente pueden detener el partido.

Sección 6 - Palabras universales

- **Cada competidor debe conocer las siguientes palabras.**

Ready Go	**Nudillos**	**Codo abajo**	**Muñeca**	**Hombros**
Stop	**Advertencia**	**Ganador**	**Arriba**	**Agarre del árbitro**
Atrás	**Pulgar abajo**	**No mover**	**Centro**	**Coincidente**
Agarre	**Falta**	**Abajo**	**Correa**	**Posición peligrosa**

- La palabra SHOULDER se utilizará para describir una posición peligrosa.

Sección 7 - Advertencias

7.1 Cualquier movimiento prematuro con los hombros, brazo, mano o dedos será una **advertencia** a menos que los competidores estén en el agarre de un árbitro. Entonces sería una falta.

7.2 Si un competidor está causando un retraso "trabándose" el árbitro dará una advertencia al infractor.

7.3 Si se suelta la clavija, se amonestará al infractor sin detener el partido.
detener el partido. Si se obtiene una ventaja antes de volver a agarrar la clavija, se detendrá el partido y se sancionará al infractor con una **falta.** El contacto con la clavija debe realizarse por encima de la mesa. Las personas con un brazo o una mano no tienen que agarrar la clavija.

Sección 8 - Faltas

Nota: ***Dos advertencias equivaldrán a una falta.***
Dos faltas, el competidor perderá ese partido en particular.

8.1 Faltas

8.1.1 Si los competidores no acuden a la mesa en los 60 segundos asignados, se les dará por perdidos. Su nombre será retirado a la posición que le corresponda, igual que una derrota en un combate real. Si ya tienen una derrota, abandonarán el torneo para esa categoría de peso en particular.

8.1.2 El hombro del competidor no debe cruzar la "línea central" entre las clavijas durante la competición. Esto será una **FALTA.**

8.1.3 El competidor no puede tocarse ninguna parte del cuerpo como la barbilla, el hombro o la cabeza. Se sancionará con una falta.

8.1.4 Empujar intencionadamente con la mano el hombro de un adversario supondrá una **FALTA.**

8.1.5 Cuando un competidor comienza a ponerse en una "posición peligrosa", el árbitro amonestará al competidor en voz alta para que entienda la amonestación. El árbitro indicará al competidor que mire hacia su brazo competidor, de manera que mantenga la mano, el brazo y el hombro en línea recta. Los competidores nunca deben forzar su hombro hacia dentro, por delante de su brazo o mano, hacia la mesa.

8.1.6 Los competidores no pueden dejar caer el hombro competidor por debajo del nivel de la codera cuando se encuentren en posición neutral o perdedora. Esto se considerará una posición peligrosa.
La posición neutral se define como la posición inicial hasta 2/3 del camino hacia el lado perdedor de la mesa.

8.1.7 Cualquier acción obviamente intencional que cause que su oponente reciba una falta resultará en que el oponente no reciba falta y usted reciba la falta en su lugar. Por ejemplo, empujar intencionadamente al adversario por detrás de la codera.

8.1.8 Se permiten 30 segundos de descanso después de una **FALTA.**

8.1.9 Lenguaje soez, mala deportividad o abuso hacia un oficial resultará en una **FALTA**. Si continúa, el competidor o el oficial serán expulsados del torneo.

8.1.10 Cualquier falta cometida cuando un competidor está a más de 2/3 de la codera es una pérdida.

8.2 Árbitro Grip

8.2.1 Los competidores tienen 30 segundos para "agarrar". Si en ese tiempo no se han agarrado, se les dará un "agarre del árbitro". El agarre del árbitro consiste en el siguiente procedimiento.

8.2.2 Antes de que el árbitro comience el agarre de árbitro, el árbitro pregunta al competidor si quiere su pulgar arriba (encima)? ¿O abajo (debajo de su dedo)? Indicándoselo (con su propio pulgar) al mismo tiempo diciendo las palabras "¿arriba?" o "¿abajo?".
Si un competidor ya tiene una falta, el árbitro informará a ambos y a los espectadores indicando con un dedo que tiene una falta, el árbitro entonces indicará el comienzo del agarre del árbitro poniendo su mano abierta en el centro de la mesa y diciendo manos abiertas centro de la mesa. Entonces el árbitro colocará las manos de los competidores palma con palma, los pulgares serán colocados apropiadamente por el árbitro, el árbitro dirá esta mano primero (a discreción del árbitro) entonces los dedos serán envueltos por el árbitro, primero un competidor, luego el otro. Los nudillos de los pulgares se mostrarán, los dedos índices nivelados, las muñecas rectas y los brazos centrados.
Los competidores no deben moverse de esta posición, cuando las manos estén completamente cerradas el árbitro utilizará la posición de salida estándar que se utiliza para comenzar todos los encuentros en la Sección 5 Reglas de Competición 5.2 Directrices Generales 5.2.4.

8.2.3 Ejemplos de movimiento son volver a agarrar con los dedos, presionar hacia atrás, doblar las muñecas, empezar antes de tiempo o levantar el codo de la almohadilla.

8.2.4 **<u>Cualquier movimiento de cualquier</u>** competidor dará lugar a una falta contra el que se mueva.

8.3 Codo Faltas

8.3.1 Se dará una **falta** cuando el codo de un competidor pierda contacto con la codera. Se considera que un competidor pierde contacto con la codera cuando

8.3.2 El codo se levanta verticalmente de la codera, no importa cuán insignificante sea, siempre y cuando haya espacio entre la codera y el codo. No se considera **falta de** codo si el codo se ha levantado de la codera, pero el competidor todavía tiene contacto con la codera con su tríceps o su antebrazo.

8.3.3 Se considerará **falta de** codo si el competidor está apoyado sobre sus tríceps o antebrazos y el codo se extiende más allá de cualquier lado de la codera.

8.3.4 Cualquier falta que ocurra simultáneamente con una falta de su oponente será considerada coincidente, la marcha será detenida y reiniciada y no se pitará falta.

8.4 Deslizamiento Outs

El árbitro pitará una falta por "provocar un resbalón" cuando:

8.4.1 levanta los dedos de la mano de su adversario antes de un resbalón

8.4.2 se cierran los dedos para cerrar el puño dentro de la mano del adversario

8.4.3 Estás en posición de muñeca rota y metes los dedos dentro de la mano de tu adversario, por lo que eres incapaz de mantener el agarre.

8.5 Correas

8.5.1 Se utilizarán correas cuando un partido termine por un resbalón **que no resulte en falta.** Se produce un resbalón cuando ambos competidores han perdido completamente el contacto entre sí. El árbitro debe estar seguro de las circunstancias que preceden al deslizamiento antes de señalar una falta. Si el árbitro no está seguro de quién causó el deslizamiento o si éste fue causado por las acciones de ambos competidores, se utilizarán correas y no se pitará falta.

8.5.2 Cuando se empleen las correas, los oficiales pedirán a los competidores que coloquen sus codos en el centro de sus respectivas coderas, coloquen sus manos palma con palma, con los dedos extendidos y los pulgares hacia arriba. La mano opuesta agarrará la clavija de la mano. En esta posición la correa puede instalarse rápidamente. Sólo el oficial puede ajustar la correa. Los competidores pueden pedir aflojarla o moverla si les resulta incómoda. La correa no puede estar más abajo de 2,5 cm (1") por debajo de la línea natural de la muñeca.
Se utilizará la nueva envoltura más justa. El árbitro siempre envolverá primero la muñeca del lado de la hebilla. Al rodear la última muñeca, la correa se enhebrará por encima de la correa de esa muñeca.

8.5.3 Una vez colocada la correa, los competidores podrán agarrarla y colocar el codo en la posición que prefieran.

8.5.4 Si un competidor se resbala intencionadamente durante el partido en una posición perdedora (la posición perdedora se determina por estar a más de 2/3rddel pin pad), el competidor perderá ese partido en particular. Cualquier desliz intencional **es una FALTA** automática**.**

Sección 9 - Políticas

9.1 WAF Acoso Política

A) Filosofía

La Federación Mundial de Armwrestling está comprometida con la igualdad de todas las personas. Estará libre de cualquier forma de acoso verbal o físico, incluyendo pero no limitándose a: acoso sexual, racial o étnico. Cuando se produzcan incidentes de acoso, la Federación Mundial de Armwrestling tomará las medidas apropiadas, incluyendo la revocación de la afiliación, impidiendo así que el infractor participe en los eventos de la Federación Mundial de Armwrestling.

B) Definición

El acoso es cualquier comentario o conducta vejatoria que se sabe o debería saberse que no es bien recibida por el destinatario.
Esto puede incluir
- insultos, abusos, amenazas o humillaciones;
- comentarios inoportunos, bromas, insinuaciones o burlas sobre el aspecto físico, la vestimenta, el estado civil, la edad, el sexo, la religión, el origen étnico o nacional, la raza, la situación familiar o la discapacidad de una persona;
- mostrar imágenes ofensivas o despectivas
- bromas pesadas que causen vergüenza
- peticiones o invitaciones inoportunas, ya sean indirectas o explícitas, o intimidación
- contacto físico inapropiado, como tocamientos, palmaditas, pellizcos o puñetazos;
- conductas que atenten contra la autoestima de una persona;
- miradas lascivas u otros gestos;
- agresión física.