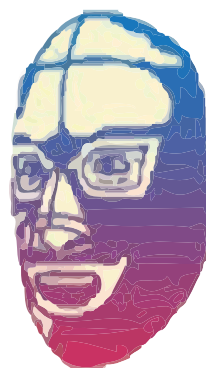




UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
LENGUA Y LITERATURAS HISPÁNICAS

★ DEL AZUL
★ DEMOLEDOR AL
★ PLATEADO
★ BELIGERANTE:
★ GLOSARIO
★ DE TÉRMINOS DE
★ LUCHA LIBRE
★ PROFESIONAL



TESINA PARA OBTENER EL TÍTULO
DE LICENCIADO EN LENGUA Y
LITERATURAS HISPÁNICAS

PRESENTA:

HÉCTOR ADRIÁN AGUILAR TOLEDO

ASESORA: GLORIA ESTELA BÁEZ PINAL



ENERO 2012



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

	Páginas
Presentación	6
Metodología	7-8
Estructura	9
1 La Lucha	10-12
→ 1.1 La Lucha Libre Profesional	12-14
→ 1.2 La Lucha Libre Profesional Mexicana	14-15
2 Anotaciones Lexicográficas	15
→ 2.1 Lo etimológico	15
○ Léxico patrimonial	16-18
○ Vocablos de origen griego	19
○ Vocablos de origen francés	19-20
○ Vocablos de origen inglés	20-23
○ Otros	23-24
→ 2.2 Lo morfológico	25
○ Método por composición	25-26
○ Método por derivación	26-27
3 Glosario de Lucha Libre Profesional	28
→ A) La lucha	28-29
→ B) El acto de luchar	29-30
→ C) El luchador	30
○ Tipos de luchador	30-31
○ Implementos del luchador	31-34
→ D) Lugar donde se lucha	34
→ E) Lugar dentro del edificio donde se lucha	35
○ Partes del ring	36-37
→ F) Lapsos de tiempo de lucha	37
→ G) Tipos de lucha	38-39
○ Luchas especiales	39-41

○ Luchas de eliminación directa	41
○ Luchas de apuesta	41-42
○ Formas de ganar	43
○ Modos de lucha	44
3.1 Llaves, vuelos y movidas	45
3.2 Llaves	46
3.2.1 Llaves básicas	46
→ El candado	47
→ Lanzamientos	47-48
3.2.2 Llaves de rendición	48
→ Llaves de brazos que castigan los brazos	48-49
→ Llaves de piernas que castigan piernas	50
→ Llaves de piernas y brazos (mixtas)	50-55
→ Llaves de torsión lumbar	55-58
3.2.3 Llaves de toque de espaldas	58-60
→ Paquetes	60-61
→ El suplex	61-64
3.2.4 Llaves que buscan inhabilitar al oponente	64-65
→ Los bombazos	65-68
3.3 Vuelos	68
→ Planchas	68-69
→ Los saltos mortales	69-70
→ Los topes	71
→ Las caídas	71-72
3.4 Movidas	72-73
→ Las patadas	74
→ Bajadas	75
→ Rudezas	76-77
Apéndice	78-85
Bibliografía	86-90

Presentación

Desde niños, muchos mexicanos hemos visto la lucha libre profesional por televisión, crecimos con la imagen de El Santo en nuestras memorias, el superhéroe mexicano que se fue a la tumba con máscara, todo un mito de la sociedad. Algunos también reconocen a Blue Demon, su eterno rival; otros tantos idolatran a El Perro Aguayo, a El Rayo de Jalisco y a Mil Máscaras. Sin embargo, hay mucho desconocimiento de la terminología de la lucha como deporte.

Me propongo realizar un glosario que defina y describa los movimientos más empleados dentro del encordado, así como las modalidades de encuentros, incluyendo imágenes, ya que en este caso es difícil relacionar el término con su significado sin contar con un apoyo visual. Asimismo anexo un glosario de nombres de luchador. Todo esto con la finalidad de recopilar un léxico especializado de esta actividad para dar luz sobre el tema.

Metodología

En primer término, reuní el corpus; para ello, me dediqué a ver las transmisiones de lucha libre profesional de diferentes empresas vía televisiva e internet. Así, a lo largo de un año entero desde el 12 de septiembre del 2009 al 19 de septiembre del 2010, estuve viendo las sesiones de lucha en el canal 9; las del Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL) transmitidas normalmente los sábados; las de la Asistencia, Asesoría y Administración (AAA) presentadas los domingos, y también observé entre los meses de septiembre a enero del 2010, las peleas de la empresa Los perros del Mal que se transmiten por TVC deportes los lunes. Este intervalo de tiempo se debe a que no se mencionan más que dos o tres nombres de llaves durante cada emisión, así que hice una selección de las más notables y sobresalientes, basándome en las más conocidas y fáciles de entender.

Luego precisé el léxico como el conjunto de palabras propias de una actividad que constituyen un lenguaje técnico¹. Asimismo, dichos términos recibieron el tratamiento de una definición enciclopédica que incluye la etimología y su relación con el referente designado, ya que algunos sustantivos no refieren a la acepción que se encuentra en el diccionario, sino que son parte de una realidad autónoma basada en la lucha libre profesional. Los términos al ser técnicos reciben un tratamiento diferente al del común de la lengua “A technical-language definition of a technical term is often considerably more detailed and complex than a general-language definition”². (Una definición en lenguaje técnico de un término técnico es, en ocasiones, considerablemente más detallada y compleja que una definición de la lengua general). Es por eso que anexo una descripción y alguna anécdota de cómo la llave obtuvo el nombre que posee, además coloco una ilustración del movimiento para que sea entendido en su totalidad.

Igualmente, definí Glosario (del latín *glossarium*): Repertorio no

1 Martínez de Sousa, José. *Diccionario de lexicografía*. Pág. 224

2 Svensen, Bo. *Practical Lexicography*. Pág. 134

exhaustivo de palabras, generalmente técnicas, de una jerga determinada como la ecología, la biología, etc. ³

Después de elaborar una lista de términos, alrededor de cuatrocientos, los clasifiqué en tres categorías fundamentales: Llaves, Vuelos y Movidas. Lo siguiente fue buscar la semántica de la palabra utilizada en el campo de la lucha libre; para tal finalidad, hice una revisión de los términos conseguidos en las revistas *Box y lucha*, pongo esta publicación debido a su tradición, ya que es de las primeras en publicarse, alrededor de 1942; *Superluchas*, dicha revista figura como una de las de mayor difusión en México y además aporta información de la lucha libre profesional a nivel mundial y *Dos de tres*, que se define por su versatilidad en cuanto a descripción de movimientos de lucha.

El glosario final consta de 202 entradas, separadas por jerarquías de significado definidas por las relaciones entre hipónimos e hiperónimos, de la siguiente manera:

Llaves: Llaves que inmovilizan piernas, brazos; llaves mixtas de torsión lumbar, de toque de espaldas. Paquetes, suplex, llaves que inhabilitan al oponente, bombazos.

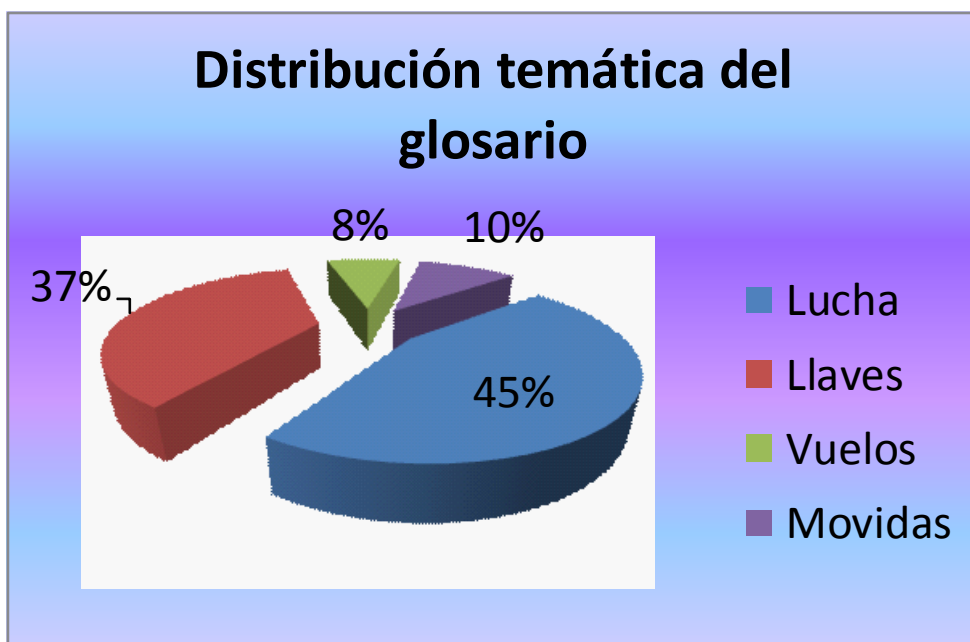
Vuelos: Planchas, mortales, topes, caídas.

Movidas: Tijeras, patadas, derribadas y rudezas.

³ Martínez de Sousa. *Op. cit.* Pág. 206

Estructura

La tesina se divide en ocho apartados: el primero está orientado a las palabras que se relacionan con la lucha libre, nociones básicas, cuenta con 13 entradas. El segundo es referente a todo el léxico que habla del luchador, 24 entradas. El tercero tiene palabras correspondientes al lugar donde se lucha, el edificio y el ring, 18 entradas. El cuarto se refiere al oficio de luchar, cuenta con descripciones de los tipos de combates existentes, 36 entradas. El quinto consta de 4 definiciones sobre la diferencia entre llave, vuelo, movida y contrallave. El sexto contiene nombres de llaves, separadas por cómo se hacen, qué partes del cuerpo se usan para castigar y el efecto que causan al contrario, ya sea incapacidad o torsión, entre otras; se conforma de 70 entradas. El séptimo contiene los vuelos separados por la forma de lanzarse, la dirección que toma el cuerpo antes de caer sobre el contrario, es de 16 entradas. El octavo contiene las movidas, cosas que no son llaves ni vuelos, pero son importantes para comprender la lucha libre, 21 entradas.



1 La Lucha

Desde el principio de los tiempos el hombre ha tenido que pelear para sobrevivir, primero contra las fieras, después contra otros de su misma especie. Por lo anterior, la lucha se fue convirtiendo en un sistema y se organizó desde hace unos 5000 años aproximadamente, en las civilizaciones cercanas al río Nilo, que ya contaban con militares entrenados.⁴ Es por ello que la lucha primero fue incluida en las artes marciales, llamada así en honor a Marte, dios de la guerra, para después convertirse en actividad deportiva. En Grecia se educaba a los jóvenes en tres artes: la literatura, la música y las actividades físicas; en estas últimas, al cumplir dieciocho años, los jóvenes se inscribían al *gymnasion* (del lat. *gymnasium*, y este del gr. γυμνάσιον)⁵, que quiere decir, “lugar donde se va desnudo” y realizaban el servicio militar durante dos años, a lo que se le llamaba *ephebeia*⁶(“juventud”, porque era un lugar donde iban únicamente los jóvenes), es por eso que todos los muchachos conocían los estilos marciales, ya que eran entrenados por oficiales milicianos de esta institución.

Los griegos ofrecían unos juegos a sus divinidades, en los que participaban los mejores atletas de los estados separados que conformaban el mundo heleno; es decir espartanos, atenienses, beocios, entre otros. En dichas festividades se practicaban deportes individuales, como la lucha, las carreras o el lanzamiento de disco y de jabalina, además del salto. Todo ello se realizaba en el pentatlón (Del gr. πένταθλον), vocablo que nombra a los cinco deportes que se practicaban en la antigüedad: carrera, lucha, salto, lanzamiento de jabalina y lanzamiento de disco)⁷.

Los griegos reconocían la lucha como una forma excelente para desarrollar las destrezas físicas y mentales –tal apreciación lo llevó a ser un deporte mayor en los Juegos Olímpicos desde el año 704

4 Briggs Hunt. *Lucha olímpica*. Pág. 7

5 *Ibíd.* Pág. 258

6 *Ibíd.* Pág. 259

7 John Boardman. *Historia Oxford del mundo clásico*. Pág. 257

A.C. Los enfrentamientos de lucha hasta fueron mencionados y descritos en la literatura griega, incluyendo la Odisea de Homero que data del año 800 A. C.⁸

Por tanto, la lucha griega se fusionó con la del imperio de romano y nació la lucha grecorromana alrededor del siglo III A.C.; asimismo, estas dos variantes evolucionaron hasta convertirse en el estilo libre, que se fusionó con el *pankration* (*Pan* quiere decir todas y *Kratos* fuerzas o poder; es decir luchar con todas las fuerzas) que estaba constituido por una serie de artes marciales de los lugares asiáticos y europeos conquistados; se usaba en el antiguo coliseo. La diferencia entre una forma de pelea libre y la grecorromana se encuentra en los movimientos: la lucha grecorromana se basa en lanzamientos espectaculares, control y manipulación tanto de brazos como de manos siempre en la parte superior del cuerpo por encima de la cintura. Por otro lado, la lucha libre, por su naturaleza militar, radica en ataques a cualquier parte del cuerpo, incluidas las piernas, por lo que se vuelve más amplio el espectro de llaves que se puede hacer al oponente. En las siguientes líneas se capta la visión de Homero sobre la lucha entre Ulises y Ayante Telamonio en los funerales de Patroclo.

Puesto el ceñidor, fueron a encontrarse en medio del circo y se cogieron con los robustos brazos como se enlazan las vigas que un ilustre artífice une, al construir alto palacio, para que resistan el embate de los vientos. Sus espaldas crujían, estrechadas fuertemente por los vigorosos brazos; copioso sudor les brotaba de todo el cuerpo; muchos cruentos cardenales iban apareciendo en los costados y en las espaldas; y ambos contendientes anhelaban siempre alcanzar la victoria y con ella el bien construido trípode.⁹

De esta manera se puede ver la relevancia que tuvo en el mundo homérico el acondicionamiento físico, tanto en los campamentos militares como en las arenas deportivas o el antiguo circo romano; en el arte de los gladiadores, en las escuelas atenienses y en las festividades nacionales.

Ya definidos los estilos de lucha es muy importante señalar la aparición

⁸ En Discovery Channel, ver link en bibliografía. *Lucha Grecorromana*

⁹ Homero. *La Iliada* 70

de este deporte como disciplina de los juegos olímpicos modernos:

La lucha grecorromana moderna se desarrolló en Francia a comienzos del siglo XIX, cuando fue utilizada por los soldados de Napoleón como parte de su entrenamiento. En su formato moderno, la lucha es más un deporte que un arte marcial. Para no confundirse con la lucha libre, la lucha grecorromana sigue un estilo estricto en el uso de la parte superior del cuerpo, en el cual el competidor puede utilizar solamente este sector y atacar a su oponente por encima de la cintura. El objetivo es el de sujetar a la colchoneta ambos hombros del oponente.¹⁰

Los campeones de lucha se dividen por sus pesos en siete categorías: 50-55 kg; 60 kg; 66 kg; 74 kg; 84 kg; 96 kg; 120 kg; para participar en los Juegos Olímpicos, los luchadores deben ser mayores de edad (18 años). Actualmente se pueden observar los combates olímpicos cada cuatro años. A nivel estudiantil todavía existe una gran difusión de este deporte, aunque ha decaído su popularidad en los últimos años, a pesar del nivel técnico y acondicionamiento físico que requiere.

1.1 La Lucha Libre Profesional

Los inicios de la lucha libre profesional son poco conocidos, se sabe de un estilo de lucha ya practicado en Lancashire, Inglaterra en 1800, que se asegura, surgió desde la Edad Media, puesto que se hacían competencias entre los reinos; este tipo de pelea era conocido como *catch as can* (que puede traducirse como atrapa como puedas). Para ganar en este tipo de confrontaciones se tenía que derribar al adversario con empujones u otros recursos para que sus omóplatos tocaran el suelo.¹¹

Los Estados Unidos de América (EUA) al ser un asentamiento británico, la famosa unión de las trece colonias, conservó algunas de sus tradiciones como la lucha, que después se convertiría en el espectáculo como lo conocemos hasta la fecha. Sin embargo, pasaría por una serie de transformaciones desde 1860,

¹⁰ En Discovery Channel, ver link en bibliografía. *Lucha Grecorromana*

¹¹ Briggs Hunt. *Op. cit.* Pág. 8

cuando se reconoce que la lucha es un espectáculo creado por una persona que se involucra en riñas voluntariamente y otros apuestan por uno o por otro. Con el tiempo esto cambió, puesto que las peleas en lugar de ser pactadas con personas comunes del pueblo, empezaron a arreglarse: “de entre la multitud salía un sujeto ya entrenado y retaba al campeón; esta actividad les dejaba mucho dinero a los empresarios”¹². Por eso se utiliza en los Estados Unidos de América, el sistema de *Fake history* (Historia falsa), que consiste en inventar falsos motivos, vidas paralelas, con la finalidad de crear una tensión dramática; para ello contratan escritores profesionales. Esta especie de “novelas” tiene dos contrapartes: una representa el inconsciente colectivo del *American way of life* (Estilo americano de vida) y se le conoce como *faces* (Posturas). La otra parte representa a las minorías, es decir, las personas que no encajan en esa forma de vida: los grupos de afroamericanos; los caucásicos pobres, conocidos como *white trash* (Basura blanca), quienes a pesar de la ideología del sueño americano no poseen pertenencias ni tienen mucho dinero. Los anteriores y los grupos de extranjeros son simbolizados en los *heels* (personas de moral dudosa).¹³

Mientras que en 1933, el *catch* de Estados Unidos ya era un espectáculo lucrativo; en la Ciudad de México, un vendedor de muebles llamado Salvador Lutteroth se cansó de perseguir a sus deudores por la ciudad para cobrarles y recordó que había visto una función de lucha en Texas cuando estaba bajo las órdenes de Álvaro Obregón. Así, Lutteroth trajo ese espectáculo a México, porque lo consideró muy lucrativo: “Decidí lanzarme a la aventura de cualquier forma. Todo mundo me aseguraba el fracaso. Sin embargo, yo soy muy testarudo...”¹⁴.

Salvador Lutteroth tratando de recrear lo visto en su viaje, alquiló un local en la colonia Doctores, la Arena Modelo, un lugar en donde se hacían funciones de box pero que ya llevaba algún tiempo abandonado. Nació, de este

12 Línea del tiempo del *pressing catch*. Ver link en bibliografía

13 Janina Möbius. *Y detrás de la máscara*. Pág. 48

14 Lourdes Grobet. *Espectacular de lucha libre*. Pág. 20

modo, la empresa mexicana de lucha libre. En las primeras funciones no hubo mucha asistencia; el auge comenzó cuando Lutteroth trajo a estrellas como los estadounidenses Ray Ryan y el Hipopótamo Higgins; el chicano Yaqui Joe; el alemán Stefan Berne; el japonés Matzuda, y el italiano Pietro Chiandoni. Con estos luchadores extranjeros de primera línea, se aseguraba la venta de los lugares y logró una mejor recepción por parte del aficionado. En 1943, empezaron a surgir estrellas mexicanas, que lucharon con los extranjeros y las arenas chicas albergaron a luchadores nacionales. La empresa mexicana de lucha libre se formó; por ello el 2 abril de 1943, y debido al creciente número de espectadores que requería un espacio más amplio, se inauguró la Arena Coliseo ubicada en la calle Perú 77 del ahora Centro Histórico. Diez años más tarde, se construyó la Arena México, la más grande del mundo en ese entonces¹⁵.

1.2 La Lucha Libre Profesional Mexicana

Podemos considerar el año de 1933 como la implantación del *catch* de origen estadounidense y 1943 como fecha de creación de una nueva lucha profesional: la mexicana, en la cual nace la distinción entre luchadores que por ser defensores del bien, deben seguir las reglas al luchar; estos son llamados “técnicos”. Por otro lado, están los luchadores a los que se les permiten movimientos ilegales, los “rudos”. En la década de 1940 surgieron luchadores que se convirtieron en ídolos, impulsados por el empresario Lutteroth, con una forma de pelear diferente a la que se hacía en Estados Unidos, es decir, sin *Fake Histories* (Historias Falsas), también carecía de la rudeza y la explosividad de los japoneses¹⁶. Así se inventó una representación basada en la técnica y en la espectacularidad de los lances por encima, en medio o por debajo de las cuerdas o postes.

Luchadores mexicanos que fueron pioneros en la lucha libre mexicana:

15 Ídem

16 La lucha libre japonesa se caracteriza por el nivel de rudeza que se ve en las presentaciones de lucha, estos hombres hacen muchas llaves muy dolorosas y no tienen tanta interacción con el público. Luchan hasta no poder levantarse de cansancio.

El Solitario (Roberto González Cruz, 1948-1986). Anibal (1974-2003). Ray Mendoza (1927-2003). El Santo (1917-1984). El Cavernario Galindo (1923-1999). Gory Guerrero (1921-1990). Blue Demon (1922-2000). Black Shadow (1921-2007). Mil Máscaras (1942-¿?). El Perro Aguayo (1942-¿?). Canek (1952-¿?). Actualmente están en activo El Hijo del Santo, Blue Demon Junior, Rey Misterio Junior, Místico, El Hijo del Perro Aguayo, el Cibernético, Doctor Wagner Junior, El Último Guerrero, todos mexicanos que algunas veces comparten cartelera con estadounidenses, japoneses, italianos, entre otros. La lucha libre profesional ahora se ha vuelto un deporte espectáculo en el que existen conexiones internacionales, por ello, los luchadores son conocidos mundialmente.

Los luchadores mexicanos trabajan en dos empresas principales: el CMLL con su estilo de lucha tradicional y la AAA en una modalidad de lucha más moderna en la que se combate con lucha y se añaden otros objetos como sillas, mesas y/o escaleras. Este deporte-espectáculo se ha vuelto masivo debido a la aceptación en los medios de comunicación; pero sobre todo porque es nacional y tiene detrás de sí la labor de la mercadotecnia.¹⁷

2 Anotaciones Lexicográficas

Aclaro las siguientes construcciones debido a que necesitan un conocimiento muy específico dentro de la lucha libre:

La Gory: (Sustantivo tomado del apócope de la palabra gorila; ya que era el apodo del luchador que inventó la llave Salvador “Gory” Guerrero).

La de a caballo: (Frase sustantiva que posee un modificador directo “de a” que significa “a modo de”; se sobreentiende que es una llave, por lo tanto simplifica una construcción que quiere decir: “La llave que asemeja las bridas de los caballos”).

¹⁷ Lourdes Grobet. *Op. cit.* Pág. 252

2.1 Lo etimológico

En lo que se refiere a lo etimológico, el corpus clasifica las palabras según su origen y cubre las cuestiones relacionadas con la lucha:

- Léxico patrimonial:

Son voces de origen latino, se hallan en su mayoría presentes en el léxico y están en las ocho partes que mencioné al principio:

Acer (*de aciarium*) filo, algo punzante.

Angelito (*dim. de angelus*) mensajero.

Arco (*de arcus*) arco.

Arena (*arena*) lugar de espectáculos romanos.

Atlántida (*de atlantes*) tierra del grupo de los titanes que soporta la bóveda celeste.

Cabellera (*de capillus -era*) cabello.

Calzado (*part. Calceare a su vez de calx: talón*) cobertura del pie.

Campana (*de campana*) Campania, en Italia, donde se usó por primera vez.

Candado (*de catenatus*) encadenar.

Capa (*de cappa*) tela para cubrir cabeza.

Casita (*de casa, choza*) casa.

Catapulta (*de catapulta*) el tirar algo hacia abajo.

Cavernaria (*de caverna*) hueco.

Cazadora (*de captiare*) el que tiene el oficio de capturar.

Cerrajera (*de serare*) quien tiene el oficio de hacer cerraduras.

Combatiente (*part. combattuere*) pelear utilizando armas.

Cuadrilátero (*de quadrilaterus*) cuadrilátero.

Cuerda (*de chorda*) cuerda.

Derribadas (*de deripare*) caer de un ribazo.

Descalificación (*de des- y qualificare*) quitar la calificación.

Encordado (*de chorda*) cuerda.

Ensogado (*de soca*) sogá.

Escalera (*de scalaria*) escalera.

Estrella (*de stella*) estrella.

Gladiador (*De gladiātor, -ōris*) quien tiene el oficio de la espada.

Horqueta (*de furca*) instrumento de labranza.

Incógnita (*de incognitus*) desconocido.

Lanzamiento (*part. de iaciere*) lanzar.

Llave (*de clave*) cerradura de clavo.

Lucha (*del lucta*) combate cuerpo a cuerpo.

Luchador (*de lucta y -dor*) quien tiene el oficio de luchar.

Mecedora (*de miscere*) mezclar.

Minis (*de minimus*) pequeñito o muy reducido.

Movida (*part. movere*) mover.

Palanca (*de palanga*) palanca.

Peledor (*de pello y -dor*) el que tiene el oficio de pelear.

Poste (*de postis*) poste.

Caída (*de cadere*) caer, dejar caer.

Puñalada (*de pugnale*) lo que se sujeta con el puño cerrado.

Rana (*de rana*) rana;

Rendición (*de redditio*) rendirse.

Rosa (*de rosa*) rosa.

Tijeras (*de tiseria*) herramienta de trasquilar.

Tornillo (*de tornus*) movimiento circular.

Volantín (*de volare*) volar.

Vuelo (*de volare*) volar.

Yegüita (*dim. de equa*) yegua.

Zancadilla (*part. de zanca*) pierna.

- Vocablos de origen griego

Hay cuatro palabras ya muy enraizadas en el español.

Botarga: (De Stefanello *Bottarga*, apodo de un actor italiano que usaba estos calzones, este del it. *bottarga*, especie de caviar, y este del gr. ἄβροτάριχον, de ἄβρός, delicado, y τάριχον, pescado o carne en salazón). Prenda de poliéster que cubre el cuerpo del luchador.

Esteta: Del gr. αἰσθητής, que percibe por los sentidos

Helicóptero: (De *helico-* y *-ptero*). Hélice y ala.

Pancracio: (Del lat. *pancratium*, y este del gr. παγκράτιον). La acepción griega refiere a los términos *Pan*, que quiere decir todas y *Kratos* que hace referencia a la fuerza, es decir pelear con todas las fuerzas.

- Vocablos de origen francés

La influencia francesa se hace notar en las siguientes referencias que nombran nueve llaves de la lucha libre profesional:

Guillotina: (Del fr. *guillotine*). En el DRAE se consigna como una máquina inventada en Francia para decapitar a los reos de muerte.

Martinete: (Del fr. *martinet*). “Mazo pequeño”, la lucha conserva el sentido del movimiento e impacto del mazo.

Lona: (De Olonne, población marítima de Francia, donde se tejía esta clase de lienzo).

Tinglado: (Del fr. ant. *tingle*). “Conjunto de cuerdas”.

Paquete: (Del fr. *paquet*). “Envoltura”.

Plancha: (Del fr. *planche*). El lanzar el cuerpo en forma horizontal.

Resorte: (Del fr. *ressort*). Objeto cuya característica es la elasticidad

Suplex: Muy probablemente de francés *soplesse*, palabra que alude a la elasticidad del cuerpo humano.

Tirabuzón: (Del fr. *tire-bouchon*). En el DRAE se consigna como sacacorchos, “sacar algo a la fuerza”.

- Vocablos de origen inglés

El idioma inglés hace una aportación muy importante al campo de la lucha libre profesional. Primero mostraré las palabras que conservan su ortografía original y no han sido modificadas de ninguna manera en su paso al español. Según la Academia de la Lengua son barbarismos, en lingüística se conocen como calcos exactos:

Canadian Destroyer: (El Destructor Canadiense). Es muy común que al ser creada una llave, el autor le dé el nombre que quiera, en este caso Petey Williams.

Catch as Can. (Atrápame como puedas). Refiere al estilo de pelea en el que si se rendía al contrario se ganaba una suma de dinero.

Corner suplex: Acción de realizar un estiramiento muy ágil del cuerpo desde una esquina por encima de la tercera cuerda, si se traduce literalmente “lanzamiento de la esquina”.

Crutch: La unión de dos cuerpos al doblarse por sus mitades.

Spanish Fly: “Mosca española”. Preparado afrodisiaco hecho con las moscas *Cantharis vesicatoria* o *Lytta vesicatoria*. En la lucha es un vuelo desde el esquinero.

Switch: Significa “relevador” usado en las conexiones eléctricas, en este caso revierte las llaves.

Los segundos vocablos ya han entrado a la lengua española como préstamos, los cuales se producen cuando un idioma toma de otro un elemento lingüístico, con mayor o menor adaptación al carácter y fisonomía de la lengua receptora... El préstamo es una palabra ya asimilada en la lengua receptora¹⁸

Bulldozer: (Voz inglesa). 1. m. Máquina automóvil de gran potencia, provista de una pieza delantera móvil, de acero, que le permite abrirse camino removiendo obstáculos.¹⁹

Nocaut: (Del ingl. *knock-out*). 1. m. *Am.* Golpe que deja fuera de combate. 2. m. *Am.* Derrota por fuera de combate.²⁰

Ring: (Voz inglesa). 1. m. cuadrilátero (espacio limitado por cuerdas).

Round: Asalto. 4. m. *Dep.* En boxeo, cada una de las partes o tiempos de que consta un combate.²¹

Las terceras son las palabras que han sido traducidas literalmente y que son parte del español actual. Los calcos son palabras inducidas por su aparición previa en otra lengua y que se adaptan a las circunstancias de la lengua receptora, es un campo muy fecundo en el campo de los léxicos técnicos, científicos y cultos.²²

Bombazo: (Del inglés *power bomb*). “Bomba de poder”, en la lucha designa un azote de espaldas.

Figura cuatro: (del inglés *figure four*). Llave que se lleva a cabo al formar la figura perteneciente al número cuatro para castigar al adversario por torsión.

La Doble Nelson: (del inglés *full nelson*). “Any of several wrestling holds in which the user places an arm under the opponent’s upper arm or armpit and

18 Elena de Miguel Aparicio. *Panorama de la Lexicología*. Pág. 142-43

19 DRAE

20 *Ibidem*

21 *Ibidem*

22 Elena de Miguel Aparicio. *Panorama de la Lexicología*. Pág. 146

presses the wrist or the palm of the hand against the back of the opponent's neck".²³ (Cualquiera de las diferentes sujeciones de lucha en la cual el usuario coloca un brazo por encima y entre el brazo del oponente y presiona sujetando con las muñecas o la palma de la mano sobre la nuca del oponente).

Látigo irlandés: (del inglés *irish whip*). Lanzamiento del oponente hacia las cuerdas.

Press militar: (Del inglés *military press*). Levantamiento militar consistente en levantar por encima de la propia cabeza con los brazos al oponente.

Rompecaras: (Del inglés *facebuster*). El busca caras, ataque que castiga el rostro del rival.

Rompequijadas: (del inglés *jawbuster*). Rompe mandíbulas. Castigo que lastima la quijada.

Suplex alemán: (Del inglés y francés *german suplex*).

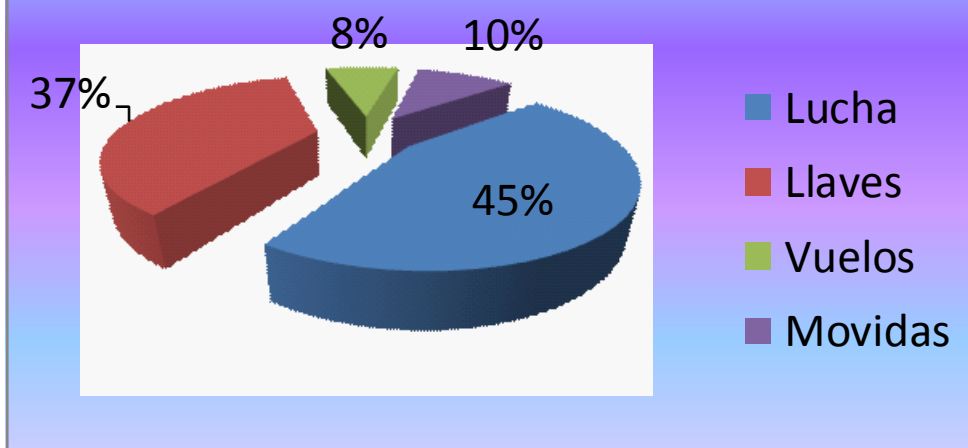
Suplex alita de pollo: (Del inglés y francés *chicken wing suplex*).

Suplex de espalda: (Del inglés y francés *back suplex*).

Suplex estómago contra estómago: (Del inglés y francés *belly to belly suplex*).

²³ Ver en <http://www.thefreedictionary.com/nelson>

Distribución temática del glosario



- Otros

Encontramos un vocablo de origen árabe:

Garra: (de *garfa*, puñado, cantidad que se coge con una mano, y este del ár. clás. *ḡarfah*, infl. por garfio). Sujeción por el cuello en la lucha.

También hay una voz de origen náhuatl:

Tapatío: (de *tlapatíotl*)²⁴. Tipo de intercambio basado en una relación de tres por tres, se cambiaban tres bolsas de cacao por productos, esta forma sólo se usó en el bajío mexicano.

²⁴ Voz que procede del náhuatl *patíotl* (sustantivo) de significado: pagar un precio o rescate, que a su vez, viene del adjetivo *patío*: cosa que tiene precio o que vale tanto. *Tla* es un pronombre relativo que une a los verbos transitivos cuando se usa como prefijo para indicar que la acción recae en una cosa no expresada. Es decir, aquello que tiene un precio. Ver. Dávila Garibi, José. *Algunas disquisiciones acerca del vocablo "tapatío"*.

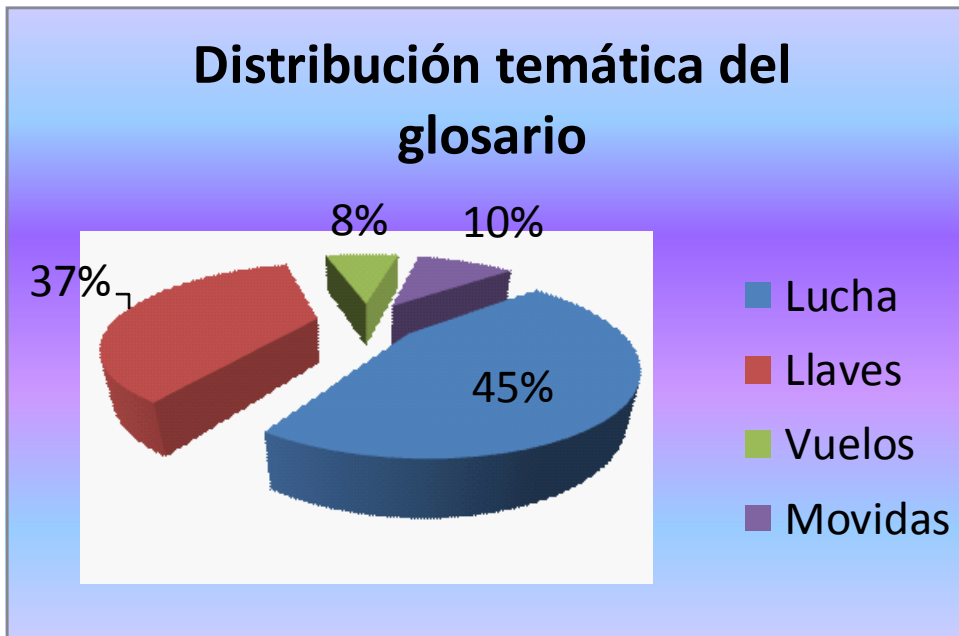
Hallamos una palabra de origen onomatopéyico:

Topo: (De la onomat. *top*, del choque, como *topar*). Golpe con la cabeza.

Hay algunas palabras de origen incierto:

Patada: (de pata de origen incierto). Extremidades inferiores. Muy posiblemente una onomatopeya del choque de dos superficies planas una contra la otra. Probablemente proveniente del provenzal *paute*. Pero, realmente no se sabe el verdadero origen.

Changuito: (de chango de origen incierto). Posiblemente del vasco *Txangu* que significa cojo o del persa *Tzanga* que quiere decir pierna, todo son suposiciones que no se han podido fundamentar.



2.2 Lo morfológico

En lo que se refiere a la morfología, encontramos que en el léxico especializado hay un gran número de voces que se forman de maneras muy precisas debido a la diversidad de los sustantivos utilizados, ya que su procedencia es fundamental para dirimir su origen. En muchos de los casos los vocablos requieren de un conocimiento previo para conocer su sentido.

- Método por composición²⁵

La sinapsia es un procedimiento que tiende a especificar por medio de preposiciones las similitudes entre dos diferentes voces. Por tanto, este proceso de formación requiere de la unión de dos ideas para realizar un significado completo por medio de una frase nominal, por ejemplo, la expresión *ceja del ring* que se forma de un sustantivo, seguido de una preposición y afianzada con otro sustantivo. En la investigación resultan muy abundantes este tipo de construcciones, ya sea con la preposición *de* (Bala de cañón), con *a* (Lazo al cuello) o con *en* (Patadas en cascada), entre otras.

La disyunción representa una variante muy amplia, ya que define las diferencias de una palabra por medio de una frase adjetiva; esto establece una especialización de mayor amplitud. Por ejemplo. *Lucha: lucha mixta, lucha extrema, lucha callejera, lucha campal. Relevos: relevos atómicos, relevos australianos. Gory: gory invertida, gory especial. Suplex: suplex alemán, suplex de alita de pollo*. Dentro de la lucha libre, la multitud de variantes de un mismo movimiento requieren un diferente nombre porque de este modo se crean categorías significativas.

La yuxtaposición es el proceso de unir dos nombres, ya sean sustantivos, adjetivos o verbos sustantivados. Este método forma palabras que llevan en sí dos significados complementarios el uno del otro, refinan un significado

²⁵ Ver. Alvar Ezquerro. *La formación de palabras en español*

al especializarlo matizándolo. *Rompecaras*: procedente de *romper* y *caras*, *rompequijadas* de *romper* y *quijadas* (verbo y sustantivo); *Contrallave* de *contra* que denota una oposición y *llave* en sentido de sujeción (sustantivo y sustantivo).

- Método de derivación

Los prefijos aparecen en el corpus solo en dos ocasiones con la palabra descalificación (*des-* y *calificación*) y *desnucadora* (*des-* *nuca* y *-dora* que propiamente es un sufijo). Sólo se tienen estos dos casos.

Los sufijos ocupan un lugar de mayor contraste debido a la naturaleza de las acciones representadas en el corpus, ya que son derivados de los vocablos *lucha* y *pelea*. *Luchador*, formada de *lucha* y *-dor*

Tenemos los sustantivales, que aunque son palabras que provienen de otro sustantivo y son modificados por los sufijos, poseen una independencia con respecto de la palabra de origen ya que tienen un significado diferente. Por ejemplo, tenemos el caso de *zancadilla* (*zancada* y de *-illa* sufijo diminutivo), que aunque viene de la palabra *zancada*, y ésta a su vez de *zanca*, ya no significa dar un paso largo, sino que una *zancadilla* es derribar a alguien atorando sus piernas. Otro uso del diminutivo que modifica y se lexicaliza es *tornillo*, procedente de la palabra *torno* (de *torno* y de *-illo*). *Volantín* surgido de la palabra *volante* en el sentido de surcar los aires. Las palabras que están involucradas con los oficios, es decir, que conservan la partícula *-dor* (que tiene el oficio de): *Luchador*, *gladiador*, *peleador*. Por último el sufijo que refiere a un golpe tales como *bombazo* (golpe que da la bomba al caer), *raquetazo* (golpe dado con una raqueta), *codazo* (golpe dado con el codo), *costalazo* (golpe que se da al caer de costado).

Los sufijos adjetivales definen estados en los que se encuentran las cosas designadas, es por ello que ocupan un lugar reducido en comparación a las demás formas de composición. En este apartado sólo encontramos participios pasivos, tales como: *invertido*, *derribada*, *caída*, *calzado*, todos ellos provenientes de un

verbo (verbo más la marca de participio *-ado, -ido*); *ensogado* y *encordado* no están en el DRAE; aunque fueron conformados bajo las reglas gramaticales del español, no se han dado de alta por la academia como adjetivos, pero sí existen los verbos.

Se muestran algunos casos de parasíntesis al hacer uso de dos o más de los recursos antes citados, ya sean sufijos y método de composición. Por ejemplo, se da en la organización de la voz *ensogado* (*en-* sustantivo *-ado*).

Mención aparte merece la palabra *Huracarrana*; ya que no figura en el diccionario como una entidad formada con dos palabras, que separadas remiten a significados muy distintos a los del campo de la lucha libre. Dicho vocablo viene de las palabras *-huracán* y *rana*, presenta un caso de apócope en el primer sustantivo y queda la palabra *huraca*, luego al anexar el vocablo *rana* en un proceso de paragoge, ocurre un proceso de cambio acentual en la palabra *huracán*, mas se conserva la sílaba tónica en la voz *rana* y el sonido vibrante múltiple para conservar el sistema predominante de palabras graves del español.

3. Glosario de lucha libre profesional.

A) La Lucha

Lucha: (Del lat. *lucta*)²⁶. Disputa reglamentada, entre por lo menos dos personas, en la que se busca someter al contrario por medio de llaves.

Lucha grecorromana²⁷: Pelea reglamentada que se basa en sujeciones por encima de la cintura, con la finalidad de colocar los omóplatos del rival en la lona.

Lucha libre²⁸: Espectáculo basado en la lucha grecorromana, que emplea presas²⁹ y sujeciones variadas, en las que se permite un cierto nivel de simulación en el castigo. Este término denomina específicamente a la lucha de origen mexicano frente al mundo.

Lucha libre profesional: Pelea basada en el combate cuerpo a cuerpo, que emplea el llaveo y contra llaveo, donde se consienten todo tipo de movimientos de artes marciales (como el boxeo, el sambo o el muay thai³⁰); asimismo se permite un nivel de simulación al recibir cualquier tipo de castigo.

Las luchas: Vocablo genérico referido a la lucha libre profesional, específicamente en México, muy común en el ambiente de los gladiadores y narradores de televisión. (*ir a las luchas*)

El arte del Gotch: Epónimo formado a partir del apellido de Frank Gotch quien

26 1. f. Pelea en que dos personas se abrazan con el intento de derribar una a otra. DRAE

27 1. f. Aquella cuyas reglas tienden a evitar el daño físico de los luchadores, cada uno de los cuales pugna por dominar al contrario haciendo que toque el suelo con ambos omóplatos a la vez durante varios segundos. DRAE

28 1. f. Espectáculo de origen estadounidense semejante a la lucha grecorromana, en el que se autorizan o toleran, reales o fingidos, golpes y presas prohibidos en aquella. DRAE

29 Utilizo esta palabra con la décima acepción del DRAE: lance de lucha para inmovilizar a un adversario.

30 Boxeo.-1. m. Deporte que consiste en la lucha de dos púgiles, con las manos enfundadas en guantes especiales y de conformidad con ciertas reglas. (DRAE). Sambo.- Lucha militar rusa basada en sujeciones y lanzamientos para derribar al enemigo. Muay Thai.- Disciplina militar tailandesa que usa golpes con los puños, codos, rodillas, pies y los derribos se pueden hacer hacia cualquier parte del cuerpo.

ganó el primer campeonato de peso completo de América y el europeo, ambos reconocidos por la National Wrestling Alliance.³¹

El deporte de los costalazos: Metonimia surgida por extensión de la palabra lona, ya que era el material con el que se cubría la tarima, en la que combatían los luchadores, tela muy semejante a la usada en la confección los costales.

Catch as can: “Atrapa como puedas” estilo de lucha estadounidense primigenia que luego evolucionó en el actual *pressing catch* “atrapar con presas”. Este estilo refiere a los inicios de la lucha mexicana.³²

El arte del Pancraccio³³: Frase que sugiere una manera muy técnica de combatir en la lucha profesional.

B) El Acto de Luchar

Luchar³⁴: Participar en una pelea reglamentada basada en las técnicas de lucha de sujeción y derribe.

Estar en una reyerta: Acción de estar inmiscuido en una contienda

Pelear³⁵: Luchar con objetos contundentes como palos, tubos o sillas, además de las sujeciones y los lanzamientos.

Darse un agarrón: Frase que alude a la acción de pelear. Se ajusta a la lucha debido a la naturaleza de ésta; es decir, en este deporte los agarres son muy

31 Mike Chapman. *Gotch: an american hero*. Ver link en bibliografía. Frank Gotch fue la primera superestrella al modo del *pressing catch*, es decir la lucha de los EUA.

32 Lourdes Grobet. *Op. cit.* Pág. 20. El término *pressing catch* se usa para diferenciar la lucha estadounidense de la mexicana. En los inicios de la lucha libre profesional se pagaba a personas que fueran capaces de derrotar a un hombre, quien los retaba a pelear y vivía del pago por mantenerse invicto.

33 Frase proveniente del griego *pankratíon*, (griego antiguo *παγκράτιον* / *pankrátion*. Παν: Toda. Κράτιον: Fuerza, pelear con todas las fuerzas). Era una contienda en la que se permitía todo tipo de golpes y ataques, así como agarres, usada por los gladiadores griegos en el año 648 A.C. aproximadamente. En *discoverychannel.com*, ver link en bibliografía: *Pankration*

34 2. intr. Pelear, combatir. DRAE

35 1. intr. Batallar (combatir o contender con armas).DRAE

importantes, las llaves son sujetarse, inmovilizar; es por ello que la expresión puede entenderse literalmente.

C) El Luchador

Luchador: Derivación de la palabra *lucha* a la que se agrega el sufijo *-or* que significa: el que tiene el oficio de luchar.



Gladiador³⁶: Sujeto que tenía por oficio el blandir una espada. Ver *Luchador*.

Esteta³⁷: Luchador preferentemente técnico que realiza a la perfección los movimientos. **Peleador**³⁸: Persona que tiene el oficio de la pelea.

Combatiente³⁹: Persona que compete en una pelea reglamentada.

- Tipos de Luchador⁴⁰

Técnicos: Luchadores que representan al bien. Ellos realizan los movimientos con elegancia, bien aplicados; buscan la victoria por la vía correcta sin accionar movidas o golpes ilegales, ya sea por rendición o cuenta de tres, nunca intentan engañar al réferi, por ellos todos sus nombres aluden a la limpieza en la lucha y al conocimiento de la misma⁴¹. Son conocidos también como científicos o limpios.

36 (Del lat. *gladiātor*, *-ōris*, voz de or. celta).1 m. y f. Persona que, en los juegos públicos de la antigua Roma, se enfrentaba con otra o con un animal feroz. DRAE

37 (Del gr. αἰσθητής, que percibe por los sentidos).Persona que afecta el culto de la belleza. DRAE

38 1. adj. Que pelea en un combate. DRAE

39 (Del ant. part. act. de combatir).1. adj. Que combate. Apl. a pers. DRAE

40 Los luchadores se distinguen según su función dentro del ring al representar algún aspecto social como ser tramposo, homosexual, desleal o técnico, correcto, entre muchas caracterizaciones posibles.

41 Nombres como El Santo, El As, Místico, Máscara Sagrada, el Magnífico, entre otros.

Rudos: Luchadores que representan el mal. Ellos se valen de artimañas para conseguir la victoria, también son más violentos y desleales en su representación que su contraparte buena, los técnicos. También son llamados sucios.

Minis: Luchadores de baja estatura. Se dividen en rudos, quienes suelen ser más altos (entre 1.50 metros), y técnicos, de mayor agilidad, pero de menor estatura, incluso enanos. Suelen formar sus nombres a partir del diminutivo del nombre empleado de luchadores de peso semicompleto o completo como Mascarita Sagrada aludiendo a Máscara Sagrada.

Exóticos: Luchadores que representan la homosexualidad. Su estilo es “delicado” dentro de la lucha, sus movimientos feminizados que tienden a ser llamativos por su naturaleza contradictoria: violenta y sutil.



- Implementos del Luchador

La Máscara

Máscara⁴²: Prenda que envuelve la cabeza, especialmente la cara, con la finalidad de encubrir la identidad del luchador. También llamada Tapa.

Tapa: Vocablo que refiere a la máscara; usado entre los comentaristas.



42 (Del it. *maschera*, y este del ár. *mascarah*, objeto de risa). 1. f. Figura que representa un rostro humano, de animal o puramente imaginario, con la que una persona puede cubrirse la cara para no ser reconocida, tomar el aspecto de otra o practicar ciertas actividades escénicas o rituales. DRAE

La incógnita: La máscara, al representar el nombre y el carácter dentro del encordado, el luchador construye un personaje, por ello, desconoce a la persona bajo la identidad.

La cabellera

Cabellera⁴³: Cabello, en la lucha sirve de trofeo y para hacer apuestas.



Greña: Maraña de cabello. Esto se debe a que los luchadores suelen tener el cabello enredado a causa de la intensa lucha que sostienen.

Piojero: Término despectivo que hace notar que la cabeza se encuentra llena de piojos, denigra la cabellera por la que se pelea.

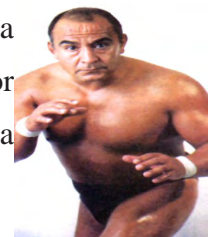
El maquillaje facial

Maquillaje facial: Pintura que cubre el rostro del luchador para esconder la identidad. Los peleadores que han perdido la máscara suelen colorearse la cara para preservar un poco de intimidad, ya que es una forma de conservar el misterio del personaje.



Los calzoncillos

Calzoncillos: Prenda que cubre la zona de los genitales, conocida asimismo como calzones, estos son el atuendo más socorrido por los luchadores, desde los inicios de este deporte espectáculo, esta vestimenta es la esencial y una de las más usadas.



43 El pelo de la cabeza, especialmente el largo y tendido sobre la espalda. DRAE

La butarga⁴⁴

Butarga: Prenda de poliéster que consta de una sola pieza que cubre la parte de los riñones y las nalgas así como el principio de las piernas como un pantalón corto, también posee dos tirantes que ajustan y sujetan toda la vestimenta. Es utilizada en la lucha grecorromana y olímpica ya que forma parte del reglamento.



Traje completo

Traje completo: Prenda que cubre todo el cuerpo, en ocasiones se dejan despejados los hombros y los brazos para permitir mejor aplicación en las llaves.



Las mallas

Mallas: Prenda que es un pantalón ajustado de poliéster, nombradas igualmente Pantaloncillos, cubren las extremidades inferiores y la pelvis únicamente.



El calzado⁴⁵

Botas: Zapatilla que cubre el pie y parte de la pierna. Están hechas de piel de animal o sintética y en la suela se refuerzan con una placa de hule concentrada que reduce el impacto en las caídas, estas placas evitan lastimarse y lastimar al oponente.

La capa⁴⁶

Capa: Accesorio de tela o poliéster que se amarra al cuello y cuelga hasta los pies. Siempre es colorida y llamativa.

44 Cambio la palabra de botarga a butarga debido a que así se denomina en la lucha libre.

45 1. f. Todo género de zapato, borceguí, abarca, alpargata, almadreña, etc., que sirve para cubrir y resguardar el pie. DRAE

46 1. f. Prenda de vestir larga y suelta, sin mangas, abierta por delante, que se lleva sobre los hombros encima del vestido. DRAE

Las rodilleras⁴⁷

Rodilleras: Recubrimiento de hule espuma para las rodillas que se ajusta en las corvas.

Las coderas⁴⁸

Coderas: Equipamiento a base de hule espuma que protege los codos.



D) Lugar donde se lucha

La arena: Término surgido por extensión de uno de los componentes de la plaza de toros, ya que este lugar posee un suelo de arena pintado con cal donde es más fácil para el toro moverse.

El coliseo: Término extraído del nombre del famoso Coliseo Romano en el que los gladiadores luchaban a muerte.



El pancracio: Lugar donde se realiza la pelea del Pankration, que significa luchar con todas las fuerzas.

47 1. f. Cosa que se pone para comodidad, defensa o adorno de la rodilla. DRAE

48 Banda elástica que algunos deportistas se ponen en los codos para protegerlos. DRAE

E) Lugar dentro del edificio donde se lucha

Ring: Anglicismo que designa al lugar rodeado de cuerdas sobre una tarima soportada por postes, destinado a luchar. El vocablo hace alusión al sonido de la campana que da inicio a la reyerta; es una metonimia surgida de la onomatopeya del sonido de la campana, se volvió más común que lo voz castiza, *cuadrilátero*.

Cuadrilátero⁴⁹: Estructura de cuatro postes y una lona limitadas en un cuadrado por las cuerdas. Vocablo castizo de la lengua para designar al ring.

Encordado: Vocablo que alude a las cuerdas como referencia del ring en su totalidad.

Ensogado: Derivación de la palabra sogá, ya que al principio, en vez de ring, sólo había cuerdas que delimitaban el espacio y no eran utilizadas para hacer acrobacias.

Tinglado⁵⁰: Conjunto de tablas unidas rápidamente para mostrar el espectáculo de la lucha libre; esta denominación surgió en los inicios de este deporte.



49 2. m. Espacio limitado por cuerdas y con suelo de lona donde tienen lugar combates de boxeo y de otros tipos de lucha. DRAE

50 2. m. Tablado armado a la ligera. DRAE

- Partes del ring

Las cuerdas

Cuerdas: Conjunto de hilos generalmente de metal que torcidos forman un solo cuerpo más o menos grueso, largo y flexible. Dichos cables se sujetan a los postes. Este vocablo conserva la denominación en los inicios de la lucha cuando el ring era más rústico y las cuerdas eran de lazo.⁵¹

Aceros: Cuerdas de acero, vocablo más actualizado. Este espacio mide 1.50 metros desde la lona hasta la última cuerda, espaciadas 50 cm entre cada una de ellas, su grosor es de 2.50 centímetros aproximadamente.

Los esquineros

Esquineros: Aros metálicos forrados de hule por donde pasan los cables, se unen al poste con un sistema de tornillo que ajusta la tensión de las sogas, por ello a veces se les llama también tensores.

La lona

Lona: Estructura que soporta a los contendientes se conforma de una plancha metálica forrada con madera, hule espumoso y cubierta plástica; todo esto se sostiene por encima del metro de altura sujeto con los postes. Este espacio es de 6 metros de largo por 6 metros de ancho. También puede entenderse esa parte como el cuadrilátero entero por medio de la sinécdoque.

Los postes

Postes: Palos verticalmente colocados que sostienen una estructura, conocidos también como tubos. En la lucha son columnas de 2.70 metros de alto, cumplen las funciones de sostener la placa de acero de la lona y las cuerdas, así como los

⁵¹ Término surgido de los encordados estadounidenses que en la actualidad utilizan lazos de barco en vez de cables acerados.

tensores o esquineros.

La ceja del ring

Ceja del ring: Cobertura de las orillas de la placa de acero metálica que se encuentra debajo de la lona. Esta cubierta es de madera con refuerzos de hule que le quitan el filo a los bordes.

La esquina del ring

Esquina del ring: Sección de cuadrilátero que comprende la unión en forma vertical de los tres esquineros en cada poste.



F) Lapsos de tiempo de lucha

Caída: Lapso de tiempo de lucha continua que se denomina así ya que normalmente, al superar el límite de las fuerzas, los contendientes terminan en la lona y pierden.

Round: Episodio de tiempo de combate es un vocablo tomado del boxeo, un extranjerismo que denomina cada uno de los asaltos, me refiero los periodos de lucha continua.

G)Tipos de lucha

Lucha mano a mano: Aquella que enfrenta a dos luchadores para definir quién es el mejor sin intervenciones ajenas. Modalidad que es la esencia de este deporte espectáculo.



Lucha de tres esquinas: Aquella en la que se involucran tres gladiadores, quienes contendientes deben pelear todos contra todos.



Lucha de cuatro esquinas: Aquella que involucra a cuatro luchadores combatiendo todos contra todos.



Lucha de parejas: Aquella que involucra dos parejas, es decir, se hacen dos equipos de dos luchadores que batallan contra otros dos.



Lucha de tríos: Aquella en la que batallan dos equipos de tres integrantes cada uno, modalidad mejor conocida como lucha de relevos australianos. Se tienen que relevar para entrar al ring de uno en uno; se decía que los primeros luchadores que realizaron este tipo de encuentro eran australianos y por ello surge el nombre.



Lucha de cuartetos: Aquella en la que participan dos equipos de cuatro hombres, mejor conocida como lucha de relevos atómicos. A causa de la velocidad en las apariciones, se denominaron atómicos por extensión con la similitud de la velocidad de dichas partículas de la materia.



Lucha de quintetos: Aquella conformada de equipos de cinco hombres contra otros cinco. Este tipo de pelea es muy poco común porque usualmente es difícil que el ring soporte el peso de tantos hombres, pero se llegan a realizar este tipo de combates.



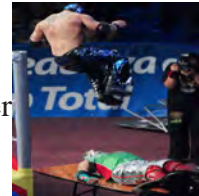
- Luchas especiales

Luchas especiales: Aquellas que pueden ser de relevos australianos, parejas mano a mano, etcétera, la variedad consiste en incluir instrumentos o construcciones ajenas al ring.

Lucha de escaleras: Aquellas que incluyen escaleras para aumentar el impacto de los movimientos y la espectacularidad de los mismos. No tiene un número de contendientes definido.



Lucha de mesas: Aquella en la que se incluyen mesas para ser destruidas y aumentar el impacto tanto visual como auditivo.⁵²



Lucha en jaula⁵³: Aquella que se desenvuelve en una prisión, la cual es una estructura cerrada alrededor del cuadrilátero, también se conoce esta modalidad con el nombre de lucha enrejada. El objetivo es escalar la malla para escapar, el último que quede dentro pierde la pelea.



Lucha a rendición: Aquella que consiste en hacer que el contrario se dé por vencido. Estas se pactan a una caída regularmente y pierde el que diga *me rindo*, con la voz y



⁵² En las peleas tanto de mesas como de escaleras se permiten las sillas. En el *pressing catch* de EUA, al romperse la mesa se termina la contienda.

⁵³ La estructura metálica de malla ciclónica en forma de cubo abierta por arriba que se coloca desde la lona y termina a dos metros por encima de las cuerdas del ring.

en caso de no poder hacerlo golpeando repetidamente con las manos en la lona.

Lucha en la oscuridad: Aquella que se desarrolla al alumbrar el encordado con luces de neón; en ella, los luchadores visten ropas brillantes con la finalidad de encontrarse entre la penumbra.



Lucha callejera: Aquella en la que se puede golpear al enemigo en cualquier parte del edificio, alrededor de toda la arena, incluso hasta entre el público. Por lo mismo se vuelven reyertas sin descalificación.



Lucha mixta: Aquella en la que un hombre y una mujer hacen pareja contra otro hombre y otra mujer.



Relevos de locura: Aquella en la que varían en la formación de los equipos. Éstos se conforman de un mini, una mujer, un hombre y un exótico



Lucha en domo de la muerte: Aquella que consiste en salir de una estructura metálica con forma de cúpula que cubre el ring, está horadada en la parte superior para que los luchadores escapen, el último en salir pierde la lucha.



Lucha con alambre de púas: Aquella que se distingue por el hecho de sustituir las cuerdas por alambre de púas, esto aumenta la sangre y las cortadas hasta un nivel en el que es poco probable televisar, ya que es muy violento.



Lucha extrema: Aquella que carece de reglamentación también conocida como *hardcore*; este anglicismo alude a lo fuerte de los golpes. Son combates sin normas, todo está permitido y se puede usar cualquier



objeto contundente, ya sea un bate de beisbol, una señal de tráfico, una guitarra, cualquiera que cause un traumatismo.

- **Luchas de eliminación directa**

Lucha de eliminación directa: Aquella que termina cuando pierde cada uno de los integrantes de los equipos por conteo de tres o rendición. Ver *conteo de tres por espaldas planas*

Lucha de eliminación por la tercera cuerda: Aquella que consiste en proyectar por encima de la tercera cuerda al oponente; si quien es lanzado toca el piso con ambos pies, pierde.



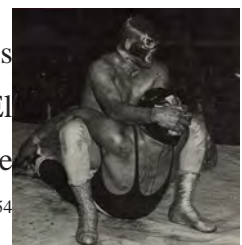
Lucha Campal: Aquella en la que pelean todos contra todos, sin límite de personas, estos luchan a rendirse o ganar por conteo de tres por espaldas planas hasta que sólo quede uno en pie como ganador absoluto.



- **Luchas de apuesta**

Luchas de apuesta. Aquellas que dependen de que algo que se ponga en juego, que una de las partes pierda para que la otra parcialidad gane. Normalmente no hay empate ni indulto, aunque, si llega a existir empate, ambas partes pierden lo apostado ya sean máscaras, cabelleras, títulos, lo que se pueda apostar.

Lucha de máscara contra máscara: Aquella en la que dos o más luchadores enmascarados apuestan su incógnita. El luchador que pierde tiene la obligación de decir su nombre completo, lugar de nacimiento y años que lleva en la profesión.⁵⁴



⁵⁴ En esta acción, el Santo ganó la tapa del Espanto I con su llave favorita, *la de a caballo*, esta foto apareció en la portada de la revista de *Box y Lucha* del primero de abril de 1976.

Lucha de máscara contra cabellera: Aquella en la que un hombre enmascarado apuesta contra uno que sólo posee su cabellera; aunque se considera esto una desventaja es muy común que se lleve a cabo. Si gana el enmascarado, se rapa el que apuesta la cabellera; si gana quien apuesta la cabellera, el enmascarado tiene que revelar su identidad, pierde su máscara; si empatan los dos pierden lo apostado. Si pierde la cabellera es rapado en el centro del ring.



Lucha de cabellera contra cabellera: Aquella en la que participan dos luchadores sin máscara, ya sea porque nunca han usado este elemento o porque la perdieron. En esta modalidad, el perdedor es rapado en el centro del ring.



Lucha de máscara o cabellera contra título: Aquella que consiste en apostar la tapa o la greña, para conseguir la oportunidad por un cinturón de campeonato. Estas apuestas son muy comunes.⁵⁵



Lucha de máscara, cabellera o título contra retiro: Aquella que consiste en apostar la greña, la capucha o un cinturón de campeonato con tal de que el otro ponga en juego su carrera y ya no se presente más en esa arena o empresa de lucha. Esto se ha visto en muy pocas ocasiones, que se jueguen las carreras o que se pierda la máscara y la cabellera juntas.⁵⁶



55 En la imagen aparecen Rambo y Villano III en 1987 en una lucha por las tapas, de la que saldría victorioso El Rey Arturo (Villano III).

56 Se tienen precedentes de peleas en las que se apuesta la carrera. En la imagen se ve la riña entre Carlos Espada "Konan El Bárbaro" y Carmelo Reyes "Cien Caras" en el desaparecido Toreo de Cuatro Caminos en Triplemania I, el 30 de abril de 1993, de la que salió victorioso Carmelo Reyes.

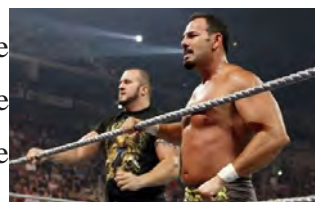
- Formas de ganar

Formas de Ganar: Maneras de conseguir la victoria, culminar la lucha.

Conteo de tres por espaldas planas: Frase que define al ganador cuando los dos omóplatos de luchador sometido están en contacto con la lona y el réferi cuenta los tres segundos reglamentarios golpeando la lona con la palma de la mano.



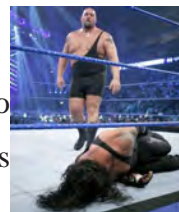
Derrota por conteo fuera del ring: Vencimiento que consiste en no volver al encordado antes de veinte segundos, después de haber salido; automáticamente pierde el encuentro.



Descalificación: Sanción de una acción no permitida en la lucha que lleva al infractor a la derrota automáticamente. Esto ocurre al usar un artefacto no permitido, golpear las partes nobles (*foul*) o excederse en el castigo, es decir, no respetar el tipo de lucha pactada.



Nocaut⁵⁷: Victoria que consiste en dejar inconsciente al adversario quien no se levanta cuando el árbitro lo revisa o no reacciona antes de que termine la cuenta de protección de tres segundos.



Rendición: Sometimiento que obliga al contrincante a dejar de luchar. Conocida de igual manera como submisión. Consiste en hacer que el enemigo diga con la voz “Me rindo” o dé palmadas enérgicas en la lona.



57 (Del ingl. *knock-out*). m. Am. Derrota por fuera de combate. DRAE

- **Modos de lucha**⁵⁸

Lucha a dos de tres caídas: Aquella que consta de dos caídas, si se ganan seguidas, o tres para en caso de que cada uno gane un episodio con el fin de definir al vencedor. Pueden tener límite de tiempo o carecer de él.

Lucha a una caída: Aquella que se decide en un asalto continuo. En ocasiones, el tiempo en este tipo de pelea está acotado, pero en la mayoría de las veces es indefinido.

Lucha sin límite de tiempo: Aquella en la que no se acotan los tiempos de las caídas, obviamente existe un tipo de lucha en el que se acotan los tiempos.

⁵⁸ Todos los tipos de lucha pueden tener un límite de tiempo o carecer de él a gusto del empresario, también se conforman de una o tres caídas. Así mismo, todos los formatos pueden ser de hombres o mujeres a excepción del mixto y el de relevos de locura.

3.1 Llaves, vuelos y movidas

Los movimientos de lucha están divididos en tres ramas debido a diferencias que son muy relevantes.

Llave⁵⁹: Sujeción de alguna parte del cuerpo con la intención de distenderla o torcerla de modo contrario al natural, o bien inmovilizarla.

Vuelo: Acción de volar. En esta categoría coloco todos los movimientos que hacen al luchador despegar los pies de la lona e impactar al otro de alguna manera, ya sea al caer en plancha o posiciones similares que implican quedar encima del adversario.

Movida⁶⁰: Acción en la que ni hay sujeción ni tampoco se cae sobre el otro, sólo son ejecuciones que sirven para golpear, causar daño físico, etc.

Contrallave: Movimiento que contraria una presa aplicada en el propio cuerpo, es decir, revertir el castigo. Aunque ésta no conforma una categoría, es necesario decir que cada llave puede ser contrarrestada con otra diferente que surge desde la posición de sometimiento; explico, el que se sentía en superioridad por estar castigando al oponente puede convertirse con pocos movimientos en el que tiene desventaja.

59 10. f. En ciertas clases de lucha, lance que consiste en hacer presa en el cuerpo del adversario, o en alguna parte de él, para inmovilizarlo o derribarlo. DRAE

60 Hacer que un cuerpo deje el lugar o espacio que ocupa y pase a ocupar otro. DRAE

3.2 Llaves

3.2.1 Llaves básicas

Llaves básicas: Consecuciones de movimientos de lucha como presas y torsiones que son primordiales para empezar la pelea.

La cazadora: Tipo de llave básica que en el que se sujeta el dorso del oponente con la piernas. Se ponen las manos en los hombros del receptor, deben estar de frente ambos, luego el batiente gira la cadera, mete las piernas a la altura de la pelvis del oponente, toca el suelo con las manos y las extiende para luego realizar un látigo de brazo o cuello, una rana⁶¹, en fin, cualquier llave que se pueda imaginar.



Toma de réferi: Tipo de llave básica tomada de la lucha olímpica y grecorromana que comienza por tomarse de los hombros para forcejear. Así el réferi los junta al inicio de la contienda y se realiza esta toma tradicional. Se efectúa al colocarse de frente los dos contrincantes con las piernas separadas y se toman con las manos, una en el cuello y otra en un brazo.



Switch: Tipo de llave básica que consiste en una torsión al brazo, convierte en castigo la toma de réferi. Se realiza sobre un brazo del oponente, quien ejecuta gira sobre su propio eje y finalmente somete por la muñeca la extremidad superior de contrario por medio de una distensión helicoidal provocada por la vuelta.



61 Ver Rana

- El candado

Candado⁶²: Llave que se basa en unir los brazos por las manos con la intención de unirlos y así ejercer presión.

Candado al cuello: Tipo de candado, sujeción asfixiante a la tráquea, también conocida como llave china. Se realiza un cierre con ambas manos sobre el cuello por parte del contrincante con uno o ambos brazos, siempre con la parte anterior del codo en la zona de la tráquea. Ambos luchadores están orientados hacia la misma dirección.



Candado dragón: Tipo de candado, presa a la nuca. La llave recrea la manera en la que se lazaría un animal; al colocarle las bridas, se jalaría hacia atrás su cuello. El atacante coloca la cabeza del sometido por debajo de su axila para presionarle la nuca y distender la tráquea.



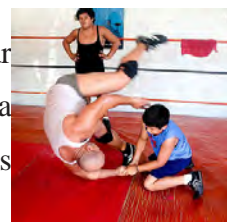
- Lanzamientos

Lanzamiento: El arrojar al rival contra el piso al derribarlo.

Derribada japonesa⁶³: Tipo de lanzamiento basado en lanzar por el brazo al rival; se nombró japonesa por la denominación de origen. Se toma al enemigo por la axila con el brazo derecho y se le propulsa con la finalidad de tumbarlo.



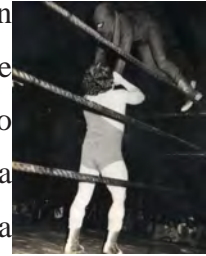
Látigo: Tipo de lanzamiento cuyo movimiento casi circular asemeja al azote. Se sujeta una mano del contrincante para lanzarlo por encima de la cabeza de quien lo aplica, que además debe arrodillarse y quedar de espaldas al sometido.



62 (Del lat. *catenātus*). 1. m. Cerradura suelta contenida en una caja de metal, que por medio de armellas asegura puertas, ventanas, tapas de cofres, maletas, etc.

63 2. Part. Tirar contra la tierra, hacer dar en el suelo a una persona, animal o cosa. DRAE

Látigo irlandés: Tipo de lanzamiento, subtipo de los látigos en el que se usa el brazo y el cuerpo para propulsar al contrario de frente. Posiblemente su creador fue irlandés y se conservó como un topónimo. Quien lo ejecuta debe sujetar al contrario en una toma de réferi, dejarse caer hacia atrás y propulsarlo por encima de su cuerpo sujetado por una o ambas manos.



Yegüita⁶⁴: Tipo de lanzamiento, subtipo de los látigos, llave que alude a la posición que hay que tomar para realizarla, en cuatro patas. Un movimiento con el cual el agresor sujeta la cabeza del contendiente por detrás de su propia nuca; quien lo aplica debe tener la cabeza del sometido por encima de su hombro. El ejecutor al arrodillarse lanzará al enemigo por encima de su hombro.



3.2.2 Llaves de rendición⁶⁵

- Llaves de brazos que castigan brazos

Alita⁶⁶ de pollo: Tipo de llave de rendición de brazos con brazos, que consiste en sujetar por la espalda los brazos del contendiente jalándoselos por detrás del tórax. Esta presa hace ver los brazos con forma de escuadra cual alas. Los dos gladiadores deben mirar al frente.⁶⁷



Cuatro al brazo: Tipo de llave de rendición, subtipo de brazos con brazos, que simula la escritura arábica del número cuatro (4) con los miembros superiores. Un gladiador coloca un codo,



64 (Del lat. eqüa).1. f. Hembra del caballo. DRAE

65 Sujeciones que incapacitan por distensión alguna parte del cuerpo humano.

66 1. f. Cada uno de los órganos o apéndices pares que utilizan algunos animales para volar. DRAE

67 Aclaro que la alita de pollo es solamente en la parte superior, es decir, la toma de los brazos, la llave que aparece se denomina Cristo Ver.101 Llaves y lances espectaculares. Pág. 97

de preferencia el izquierdo sobre el izquierdo del otro, de modo que los codos queden por fuera y se junten las partes interiores; después el brazo izquierdo del ejecutor sostiene su antebrazo derecho mientras que con la mano de ese mismo brazo toma la mano izquierda del sometido.

El tirabuzón⁶⁸: Tipo de llave de rendición, subtipo de brazos con brazos, que consiste en inmovilizar los brazos para la torsión de las lumbares por medio de una palanca al brazo. En la primera foto se ve al Psicodélico con la posición clásica del tirabuzón, es decir, pasa el brazo por debajo del hombro sujetándolo por la cabeza para reforzar la llave mientras que la pierna izquierda del Psicodélico traba la izquierda de su antagonista, haciendo así una palanca a la cadera. En la



siguiente imagen se muestra al señor Eduardo “Eddie” Guerrero quien modifica el movimiento un poco; lo importante es pasar el brazo por debajo del hombro con la finalidad de distender la articulación del hombro, ya después Eddie hace un amarre con su otra mano para apuntalar su llave.

La doble nelson: Tipo de llave de rendición, subtipo de brazos con brazos, que castiga el cuello por medio de una compresión causada por los brazos. La sujeción sólo requiere que el practicante pase los brazos por



debajo de las axilas de su sometido y haga un amarre con los dedos y empuje simplemente la cabeza del contrario hacia abajo, con esto logrará una palanca al cuello y los omóplatos.

68 Ver *101 Llaves y lances espectaculares*. Pág. 10. Jack O’ Brien aparece como inventor de dicho movimiento y cuenta las circunstancias en las que se aplicó por primera vez. (Del fr. *tire-bouchon*).2. m. sacacorchos. Sacar algo con ~.1. loc. verb. coloq. Sacarlo a la fuerza. DRAE

- Llaves de piernas que castigan piernas

Figura cuatro: Tipo de llave de rendición, subtipo de piernas con piernas, que se basa en la sujeción hacia las rodillas del contrario al simular la escritura arábica del cuatro (4) con los miembros inferiores. Se realiza tomando la pierna izquierda del contrario, luego el ejecutor pasa la



extremidad inferior derecha por encima del pie que tiene sujeto con la finalidad de formar una palanca a la rodilla del adversario, que se refuerza al colocar la extremidad inferior derecha tensa con el propio miembro del luchador sometido, apoyado con la estaca realizada a manos del opresor y asegurando con la pierna que le queda libre al gladiador haciendo presión.

La cruceta de “El Enfermero”⁶⁹: Tipo de llave de rendición, subtipo de piernas con piernas, que se define porque cruza las piernas del enemigo. El ejecutante pasa una de sus rodillas por en medio de las del caído, con la corva retiene los pies del enemigo y al juntar sus talones provoca mucho dolor en los meniscos y rótulas.⁷⁰



- Llaves de piernas y brazos (mixtas)

Arco y flecha⁷¹: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, que se efectúa al distender los brazos al jalarlos por detrás de la espalda. Para realizarla, se necesita que el enemigo esté sentado, rápidamente el gladiador atacante lo sujeta por ambos miembros superiores, coloca la rodilla o el pie en los omóplatos de su rival



69 1. f. Todas y cada una de las intersecciones que se hacen al juntar dos líneas paralelas. DRAE
70 Lourdes Grobet. *Espectacular de lucha libre*. Pág. 70. La cruceta fue una creación del estadounidense Buddy Rogers, que después se adjudicaría a El Enfermero.

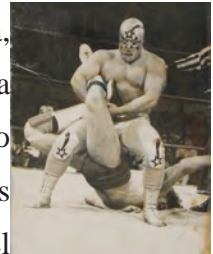
71 Arco (Del lat. *arcus*). 1. m. Geom. Porción continua de una curva. Arco de círculo, de elipse. Flecha (Del fr. *flèche*, y este quizá del franco **fleuk*[k]a; cf. neerl. medio *vlieke*, b. al. ant. *fliuca*). 2. f. Indicador de dirección en esa forma. DRAE

para ejercer presión a la zona alta del cuerpo.

El Cangrejo de Ray “El Tigre” Ryan: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, que imita la posición del crustáceo y lleva el nombre de su creador, Ray Ryan. El rival caído boca arriba es tomado de las corvas por su agresor con los antebrazos; acto seguido, pasa una pierna por encima de su antagonista con la idea de voltearlo y que queden ambos de espaldas; esto hará que la espalda del oprimido sea fuertemente castigada. Es una llave muy completa que se basa en la fuerza para alcanzar la rendición.⁷²



Cangrejo con estaca: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, tipo de cangrejo, que imita al crustáceo como si tuviera una rama o palo para atrapar a su enemigo. El atacante sujeta al enemigo caído de espaldas por las piernas, el agresor pasa uno de sus miembros inferiores por el tiro del sometido, ajusta los pies del castigado con sus brazos; ambos giran para que el castigado quede boca abajo y el agresor en posición de sentado.



El Pulpo⁷³ de Blue Demon: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, que castiga los cuatro miembros principales sujetándolos todos. Tiene el nombre su inventor Blue Demon. El gladiador le cruza las piernas al derribado, pasa un brazo por arriba, el otro por debajo de la juntura que ha creado con las piernas del rival, luego, gira el cuerpo del competidor a modo de que se sostenga sólo con su cabeza y cuello, después el aplicador libera una mano y afianza la toma de los tobillos con la otra, esto para hacer palanca al brazo del antagonista finalizando la llave.⁷⁴



72 Estrada Beltrán Oscar (Ed.). *101 Llaves y lances espectaculares*. Pág. 18. Dicholibro reconoce a “El Tigre” Ryan como el primero en realizarla en tierras aztecas..

73 Poner a alguien como un ~. 1. loc. verb. coloq. Castigarle dándole tantos golpes o azotes que quede muy maltratado. DRAE

74 Estrada Beltrán Oscar (Ed.) *101 Llaves y lances espectaculares*. Pág. 130. La creación se le atribuye a “El Manotas” (Blue Demon).

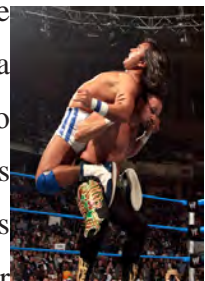
La Alejandrina de Black Shadow: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, que se basa en someter boca abajo al rival brazos con piernas y piernas con brazos. Esta llave refiere a Alejandro Magno, ya que fue un avance grande para la lucha de la época. Back Shadow inventó este castigo. Con el sometido boca abajo, el castigador sobre él sujeta sus brazos con las piernas pasando las corvas por encima de los codos para asegurarlos; luego se le toma por las piernas con las manos y así, al hacer presión, se castigan todos los miembros.⁷⁵



La cerrajera: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, que se caracteriza por ser una sujeción de palanca a los brazos, con pinzas al cuello. Teniendo al atacante sometido por la espalda, el ejecutor hace que las palmas de sus manos se junten al tomarlas con un brazo; cuando se tienen ya sujetas las extremidades superiores, el agresor aplica unas pinzas con las piernas al cuello, con la finalidad de castigar la parte superior del cuerpo.



La Gory: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, que se basa en cargar espalda con espalda al oponente. Apócope de la palabra *gorila*, apodo de su creador Salvador “Gory” Guerrero Quesada.⁷⁶ Quien la aplica y el agredido tienen sus espaldas juntas. El que castiga lo toma con los hombros por debajo de las axilas para cargarlo espalda contra espalda. Finalmente, el agresor debe sujetar los antebrazos del otro con sus axilas mientras afianza las piernas del sometido con sus ingles para alcanzar una hipertensión de los músculos del



75 Notimex “Sepultan a Black Shadow” Ver link en bibliografía, el artículo aporta la autoría de las llaves del señor Alejandro Cruz (Black Shadow).

76 En el documental *Cheating Death, Stealing Life: The Eddie Guerrero Story*, producido por la WWE, se habla de la vida de Eddie Guerrero y Gory Guerrero desde la visión del hijo hacia su padre, de los familiares de los Guerrero, entre otros.

contrario todo debe ser en una posición de pie por parte del ejecutor

La Gory invertida: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, variante de la **Gory** que se basa en sujetar los brazos por detrás de la espalda, con el oponente de cabeza. Se toma al ofendido por los antebrazos, ayudado con las axilas, y los pies del castigado se sujetan con las ingles o con las manos del ofensor. Esta llave se concentra en dejar la cabeza del adversario mientras se le carga espalda contra espalda, con la toma de piernas con las manos, y de brazos por sujeto medio de las axilas del castigador ya sea para inhabilitarlo por hipertensión muscular o con un impacto violento por medio de un sentón por parte del atacante que busque las vértebras cervicales de quien la sufre.



La Gory especial: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, variante de la **Gory**, que se caracteriza por la sujeción a los brazos por detrás de la espalda con azotón. Este apresamiento se convirtió en un golpe ya que quien la efectúa puede ir a la posición de sentado sin soltar el castigo para lastimar las rodillas del otro o soltarle las manos y aplicar el sentón con el fin de golpear la cara del sumiso con la lona.



La media cerrajera: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, basada en una doble palanca al brazo por la espalda del oponente. Al jalar las extremidades superiores se distienden los hombros ya que se intenta juntar las manos por detrás de la espalda.



La rosa⁷⁷: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, que se construye con un **candado al cuello** con palanca al hombro por detrás de la espalda e inmovilización de piernas. Se realiza cuando el hacedor toma la muñeca del rival con el fin de torcerla en forma circular para obligar al sometido a darse la vuelta y quedar con su brazo doblado por el codo en la espalda. Después lo gira y toma el



77 3. f. Lazo de cintas o cosa semejante, que se forma en hojas con la figura de rosa. DRAE

miembro torcido con la otra mano para quedar de frente al adversario, sujetarle la cabeza con un candado, con la mano libre, y subir las piernas del castigado a la altura de las ingles del aplicador para asegurarlo. Esta llave puede ser de rendición o convertirse en un azote, si se cae de sentón.⁷⁸

El nudo⁷⁹ de Octavio Gaona⁸⁰: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, que se fundamenta al cruzar los miembros del sometido para que parezca un ovillo. Al oponente derribado boca arriba se le toma por uno de los brazos con la finalidad de cruzárselos por las



piernas: primero la mano derecha pasa por entre la corva de la pierna derecha, luego la izquierda se le encima en los otros dos miembros ya cruzados y se atorán todos con la extremidad inferior izquierda, pero sobre todo este castigo se afianza al voltear al sujeto de cara contra la lona ya que se le vuelve imposible moverse.

Nudo lagunero: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, variante de nudo que castiga una rótula con todo el peso del cuerpo del atacado. Se basa en cruzar las piernas del acostado dejando una extendida y otra doblada, se pasa la mano del sometido por en medio de sus extremidades



inferiores, luego se le toma por ambas muñecas y al levantarlo sufre un fuerte dolor en todos los huesos de la rodilla.⁸¹

78 “Aplicada por Adorable Rubí el ex campeón de peso medio al hacer una especie de Nelson invertida, quedando el brazo bajo la axila del ejecutante” en *101 Llaves y lances espectaculares*. Oscar estrada (Ed.) Pág. 37

79 (Del lat. **nudus*, por *nodus*).1. m. Lazo que se estrecha y cierra de modo que con dificultad se pueda soltar por sí solo, y que cuanto más se tira de cualquiera de los dos cabos, más se aprieta. DRAE

80 En *Espectacular de lucha libre*. Pág. 20. Aquí se habla de Octavio Gaona como inventor del nudo, luchador de la época de oro del pancracio, queda aclarar que este nudo fue llamado recientemente Nudo de Mister Niebla, quien hace una variación del nudo original, el cual es creación de Tarzán López. Ver. *101 Llaves y lances espectaculares*. Pág. 49

81 Llamado así por hacerlo Blue Panther, originario de La Laguna, en Coahuila. Es una variante del Nudo de Octavio Gaona.

Palanca⁸²: Tipo de llave de rendición, subtipo mixta, que tiene su fundamento en obligar a la articulación en ir al contrario de su



movimiento natural; se aplica indistintamente al brazo, al hombro, a las piernas; a cualquier articulación. Por ejemplo, la rodilla sólo se dobla hacia atrás y, si se la obliga a ir hacia adelante, causa mucho dolor ya que se estiran y fuerzan los músculos y tendones.

- Llaves de torsión lumbar

El angelito⁸³: Tipo de llave de rendición, subtipo torsión lumbar, que se basa en distender la espalda baja ayudándose con las piernas y los brazos. Se toma al rival de frente y de rodillas para sujetarlo con las piernas corva con corva; acto seguido se levanta



al castigado al acostarse el ejecutor. Se sujeta al ofendido por las axilas y las corvas con la finalidad de lastimar las rodillas y las lumbares. “Sobre la llave de El Angelito, ésta nació en 1945, en la Arena Nilo de Guadalajara cuando Emilio Charles se la aplicó al Indio Mejía, quien se rindió al no soportar los letales dolores”⁸⁴.

La Atlántida⁸⁵: Tipo de llave de rendición, subtipo torsión lumbar, que se caracteriza por ser opresora de los discos espinales. Se inicia con una toma del luchador que va a sufrirla; mientras corre se le carga y se le sube a espaldas boca arriba, ya en esta situación, el atacante sostiene la mandíbula de su contrario con la mano



82 (Del lat. *palanga*, y este del gr. *πάλαγξ*, -γγος, garrote). 1. f. Barra inflexible, recta, angular o curva, que se apoya y puede girar sobre un punto, y sirve para transmitir una fuerza. DRAE

83 (Del dim. de ángel).1. m. Niño de muy tierna edad, aludiendo a su inocencia. DRAE

84 Gerardo Castro. *Llaves con historia*. Pág. 7

85 (Del lat. *atlantes*)1. part. Persona que es firme sostén y ayuda de algo pesado o difícil. DRAE

derecha y las piernas con la izquierda para hacer torsión a la espina dorsal.⁸⁶

La campana: Tipo de llave de rendición, subtipo torsión lumbar, que posee un movimiento oscilatorio que asemeja el ir y venir de un instrumento metálico, generalmente en forma de copa invertida. Esta llave logra una compresión lumbar y una distensión abdominal al colocar los tobillos del castigado en las axilas del castigador quien, finalmente, lo sujeta por las manos para que se sostenga por arriba de la lona.



La Cavernaria⁸⁷: Tipo de llave de rendición, subtipo torsión lumbar, que distiende el abdomen y oprime la espalda baja, ayudándose con los brazos del contrario y oprimiéndole las rodillas. Fue inventada por “El Cavernario” Galindo. Se realiza al ver al oponente



de rodillas o ponerlo de esa manera, luego se pisan las corvas del enemigo, mientras quedan levantadas las rodillas del ejecutor para castigar las lumbares del contrincante. Para que sea efectiva se jala la mandíbula del combatiente, de esta forma se cierra el castigo. Es una de las llaves clásicas de la lucha libre; creación de Rodolfo *Cavernario Galindo*. Se dice que este castigo surgió el 1 de julio de 1949 en la Arena Coliseo de la capital el país, justo cuando el *Cavernario* destronó a *El Tarzán López* en el Campeonato Nacional Semicompleto.⁸⁸

La de a caballo⁸⁹: Tipo de llave de rendición, subtipo torsión lumbar, basada en estirar las lumbares y lastimar la espina dorsal al sentarse en la espalda baja del contrario. Se efectúa al apoyar los brazos del sometido en las rodillas del opresor quien descansa sus nalgas en la espalda del caído para jalarlo por la mandíbula simulando el freno



86 Gerardo Castro. *Llaves con historia*. Pág. 31

87 1. adj. Propio de las cavernas, o que tiene caracteres de ellas. DRAE

88 Gerardo Castro. *Llaves con historia*. Pág. 33

89 Del lat. *caballus*, caballo de carga).1. m. Mamífero del orden de los Perisodáctilos, solípedo, de cuello y cola poblados de cerdas largas y abundantes, que se domestica fácilmente. DRAE

de este equino.⁹⁰

La Mecedora⁹¹: Tipo de llave de rendición, subtipo torsión lumbar, que se basa en el movimiento oscilatorio que hace el sometido. Se debe dejar al castigado boca abajo, quien la aplica debe meter sus pies por debajo de las axilas sentado en medio de sus las piernas del



contrario; luego se colocan los pies del sumiso en las propias axilas y con los brazos se jalan los del sometido, para lastimar la columna. Es un castigo en el que se detienen los pies del sometido con axilas y manos con manos. “La Mecedora, casi olvidada por los gladiadores actuales, misma que Luis de la Torre aplicara por primera vez al Chino Achoi el 5 de octubre de 1933”.⁹²

La Quebradora con rehilete⁹³: Tipo de llave de rendición, subtipo torsión lumbar, caracterizada porque ataca fuertemente la espalda del oponente con la rodilla del perpetrador. El contrario llega corriendo hacia quien lo va a castigar; éste cruza los



brazos y de esta manera lo gira, de un modo circular, con el centro de gravedad en el ombligo del sometido. Después de media vuelta, el sujeto que recibe el ataque cae de espalda en la rodilla de su atacante, quien coloca su pierna en escuadra para recibir el cuerpo del agredido.

La Reinera de Rolando Vera⁹⁴: Tipo de llave de rendición, subtipo torsión lumbar, que comprime las lumbares y que provoca distensión



90 Otra aportación al mundo de la lucha libre de Gory Guerrero Padre, mejor conocido como “El ave de las tempestades”, atestiguada por la WWE en su página de internet, en la parte *The birth of Los Guerreros* en <http://www.wwe.com/inside/news/cincodemayo09/?cid=2009EP-00>

91 2. adj. Que sirve para mover algo compasadamente de un lado a otro sin que mude de lugar. DRAE

92 Gerardo Castro. *Llaves con historia*. Pág. 7

93 1. adj. Que quiebra algo. DRAE

94 (Del lat. *rex, regis*). 1. adj. Relativa al monarca o príncipe soberano de un reino. DRAE

del abdomen en posición de espalda contra espalda. Sujeción muy parecida a la Atlántida por la torsión espinal, pero se necesita una diferente técnica, ya que se toma al contrario por un brazo y se coloca detrás de él para levantarlo haciendo que sus piernas se despeguen del piso. De esta manera, el aplicador tiene el brazo derecho de su rival sostenido con el suyo mientras que oprime el izquierdo con sus piernas, el que hace la llave sostiene los pies del oponente cruzados con la mano izquierda.⁹⁵

La Tapatía⁹⁶: Tipo de llave de rendición, subtipo torsión lumbar, que se caracteriza por distender los cuatro miembros y la espalda por la gravedad. Con el rival caído boca abajo, el castigador le pisa la parte anterior del muslo y sujeta las piernas del sometido espinilla contra espinilla; después se golpean las costillas del subyugado para que libere las



manos y se las pueda inmovilizar, con esto se logra una palanca enorme. La presa se cierra al jalarlo hacia atrás con un movimiento de sentón del castigador, quien queda en posición de acostado mientras que el subyugado queda dolorosamente encima de su captor. “Su creador fue Rito Romero nacido en Guadalajara, llave vistosa y de rendición inmediata”.⁹⁷

3.2.3 Llaves de toque de espaldas

Rana⁹⁸: Llave de toque de espaldas, que consiste en sentarse en los hombros del castigado y saltar hacia adelante para tomar los tobillos y dejar al contrario en toque de espaldas simulando la posición que este batracio hace para saltar.



95 Gerardo Castro. *Llaves con historia*. Pág. 29. Se hace notar que es una variante de la Reinera creada por Rolando Vera, ya que la original es muy parecida a la Gory, sólo que se extienden los brazos del rival a los lados en vez de pasarlos por encima de los hombros.

96 1. adj. Natural de Guadalajara. DRAE. Antiguamente se usaba un sistema de intercambio comercial de tres por tres conocido como *tlapatíotl*, solamente en la zona del bajo mexicano. Tal vez por ello la evolución de la palabra resultó en *tapatío*.

97 Gerardo Castro *Op. Cit.* Pág. 24

98 (Del lat. rana).1. f. Batracio del orden de los Anuros, de unos ocho a quince centímetros de largo, con el dorso de color verdoso manchado y el abdomen blanco, boca con dientes y pupila redonda o en forma de rendija vertical. DRAE

Se aplica al subirse en la espalda del otro hasta llegar a sus hombros. En esta posición, castigado y castigador miran al frente; el que está encaramado se lanza hacia el frente con el fin de sujetar los tobillos del que está de pie mientras sujeta las axilas del otro con sus corvas, al hacer este movimiento, ambos giran por encima de sus cabezas. En la posición resultante el castigador queda sentado con la cabeza del castigado entre las piernas, además le sujeta los brazos con las corvas y le sostiene las piernas con las manos.⁹⁹

Huracarrana: Llave de toque de espaldas, variante de la rana, basada en sujetar las cuatro extremidades para hacer toque de espaldas, llamada también rana invertida, creación del Huracán Ramírez. Los dos atletas se encuentran de frente, uno sube a los hombros del adversario, quien será sujetado de la cabeza con las piernas. El Huracán sentado en los hombros del contrario lanzaba el torso hacia atrás pasándolo por en medio de las piernas del otro luchador para hacerlo girar en una maroma. Finalmente este maestro de los encordados quedaba arrodillado y sostenía los brazos del desfallecido con sus espinillas mientras las piernas las sujetaba con sus brazos, por detrás de su espalda.



Huracán Ramírez quien pertenece al grupo de las máximas leyendas de la lucha libre mexicana y mundial; esto no solo por su capacidad como atleta y luchador (la cual se hace patente cada vez que se ejecuta su creación: la Huracarrana; que por su plasticidad y efectividad es de las más vistosas acrobacias dentro de un combate) sino por su carisma, sencillez y personalidad que solo unos pocos poseen.¹⁰⁰

La Rueda¹⁰¹: Llave de toque de espaldas, variante de la rana, que consiste en girar con el enemigo asegurado boca abajo. El castigador se sienta en los hombros del ofendido en posición de parados uno frente al otro. El ejecutor se lanza hacia atrás



99 Creada por Emilio Charles padre, es un hecho ampliamente conocido en la lucha libre mexicana. Se menciona en el documental *El ABC de la Lucha Libre* de la serie Hazaña: El Deporte Vive editada por Clío en el 2005, que abarca a distintos maestros del pancracio mexicano.

100 LuchoPolis. "El huracán". Ver link en bibliografía

101 2. f. Vuelta o torcimiento de algo. DRAE

pasando su cabeza por en medio de las piernas del enemigo; ambos dan una vuelta sobre su propio eje. El ejecutor sentado, sujetando al caído por la cintura, da vueltas estirándose y doblándose para llegar a su posición y perderla hasta que el otro ceda.

- Paquetes

Paquete¹⁰²: Llave de toque de espaldas que comprime el cuerpo del contrario hasta dejarlo en posición fetal o de espaldas con las piernas levantadas.

La casita¹⁰³: Llave de toque de espaldas, subtipo paquete, que se caracteriza por sujetar el brazo del oponente y ponerlo en la lona. En algunos países de Centroamérica la registran con el nombre de **La Magistral**. Debe su nombre en México al antiguo luchador, hoy réferi, Pepe



“Tropicasas”, quien realizaba esta llave al sujetar la mano del oponente mientras se encuentra en una posición de cuatro¹⁰⁴; después pasa la pierna derecha por encima del brazo de su oponente y gira sosteniendo el antebrazo del enemigo por en medio de sus piernas; posteriormente, salta por encima del adversario y lo rueda para colocarlo con la cara a las lámparas.¹⁰⁵

Paquete total: Llave de toque de espaldas, subtipo paquete, posee una naturaleza envolvente y se conoce también como enredadera. Es la contrallave natural del *suplex común* o bandera, ya que se necesita esa sujeción recíproca de los cuellos. Uno toma la nuca del otro con



un brazo hasta formar un candado; a continuación el ejecutante, sin soltar, se deja

102 (Del fr. *paquet*).1. m. Lío o envoltorio bien dispuesto y no muy abultado de cosas de una misma o distinta clase. DRAE

103 dim. Casa. (Del lat. *casa*, *choza*)1. f. Edificio para habitar. DRAE

104 Posición de cuatro.- Se efectúa con las manos y las rodillas tocando la lona con cuatro puntos de apoyo sin contar los pies.

105 Ver 101 *Llaves y lances espectaculares*. Pág. 117. Se habla de esta llave como sello característico de la familia Casas.

caer, coloca una de sus piernas entre las del adversario, al que obliga a rodar hacia él y, finalmente, cierra la inmovilización juntando las corvas de los miembros inferiores derechos, mientras que afianza la otra extremidad con su brazo.

Tablita marina¹⁰⁶: Llave de toque de espaldas, subtipo paquete, que se reconoce por hacer tocar la espalda del contrario con la lona al halarlo de ambos brazos. Al estar los dos gladiadores de frente, uno de ellos coloca el brazo izquierdo por detrás del derecho del adversario y



se ubican espalda contra espalda para sujetar el brazo que queda libre, y antebrazo con antebrazo por debajo de los hombros; acto seguido, el ejecutor se arrodilla y pasa al enemigo por encima de su espalda para poner sus hombros en toque de lona. “La Tabla Marina que diera a conocer Bobby Sampson cuando se la aplicó a Jack Curtis el 29 de noviembre de 1934.”¹⁰⁷

- El Suplex

Suplex¹⁰⁸: Tipo de llave de toque de espalda, subtipo caída, se caracteriza porque requiere cargar al enemigo y azotarlo, haciendo un movimiento de arco hacia atrás para impactar sobre el caído. Este primer movimiento es el básico, ya que se toma al otro de frente, se sujeta su cuello por un lado y, con



la mano que queda libre, se le impulsa sujetando al adversario de una corva para que pase por encima y terminen los dos de espaldas. El movimiento de latigazo que se logra al hacer pasar un cuerpo por encima del aplicador provoca mayor impacto, al aumentar el peso del castigado por la gravedad.

106 Tabla (Del lat. *tabŭla*).1. f. Pieza de madera plana, de poco grueso y cuyas dos caras son paralelas entre sí. Marina (Del lat. *marĭnus*) adj. Perteneciente o relativo al mar. DRAE

107 Gerardo Castro *Op. Cit.* Pág. 15

108 fr. *soplesse*, palabra que alude a la elasticidad del cuerpo humano.

Suplex alemán: Tipo de llave de toque de espalda, subtipo caída, variante de suplex, que se caracteriza por lanzar al enemigo al tomarlo por la cintura por atrás. Los contendientes



deben ver al mismo lado, con el fin de que, por la espalda, el uno apriete la cintura del otro, lo levante con fuerza y aterrice en un arco. Su propósito es levantar el cuerpo que se manipula y, mientras que el cometedor se protege al hacer un arco en el cual queden los pies y la cabeza como único sostén, el afectado recibe el golpe con la espalda alta, para quedar en postura de conteo de tres para lograr la rendición.

Suplex estómago contra estómago: Tipo de llave de toque de espalda, subtipo caída variante de suplex, que se distingue porque se colocan los dos luchadores de frente y se aprietan, juntando los ombligos. El castigador abraza al enemigo de frente con la finalidad de sujetar



los brazos del castigado, acto seguido; el ejecutor levanta al oponente y gira a un lado para caer encima de su víctima, quien recibe la fuerza del giro y el peso del atacante.

Suplex alita de pollo: Tipo de llave de toque de espalda, subtipo caída, variante de suplex, que se basa en restringir la movilidad de los brazos por la espalda para lograr una proyección del sometido. Llave cuyo fin es sujetar los dos brazos al enemigo y



hacer pasar, por encima del ejecutor, el cuerpo del ejecutante. El sometido cae en la lona en una postura que soporta el peso de todo el cuerpo con la espalda alta (en el mejor de los casos, ya que en el peor de ellos, el cuello es el único soporte del peso del cuerpo y del lanzamiento). En esta variante, la alita de pollo que se hace antes del movimiento supliador condiciona el derrumbamiento para soportarlo con el cuello únicamente.

Suplex de espalda: Tipo de llave de toque de espalda, subtipo caída, variante de suplex, que consiste en ponerse el brazo del sometido por detrás de la cabeza y proyectarlo al caer en forma de arco, en inglés *Back Suplex*. Este movimiento obliga al cuello a recibir el



impacto. Se realiza con los dos luchadores mirando al frente: uno toma el brazo derecho de su adversario y lo pasa por encima de su cuello para sujetarlo con el izquierdo, el atacante inmoviliza la cintura del sometido con su brazo izquierdo y realiza el movimiento de arco, para proyectarlo y conseguir el toque de espaldas, sin perder la sujeción.

Corner suplex: Tipo de llave de toque de espalda, subtipo caída, variante de suplex que se basa en efectuarse desde el esquinero. Se hace el arco hacia la lona con el enemigo sujeto de alguna parte del cuerpo.



Guerrero especial: Tipo de llave de toque de espalda, subtipo caída, variante de *corner suplex*, que se basa en castigar la cara al proyectar al enemigo desde un poste haciendo un arco; llave atribuida al luchador Último Guerrero. Se toma la cabeza del sometido con un *candado dragón* encaramados desde un esquinero, con el fin de realizar el arco hacia atrás para que el oponente reciba el azote con el abdomen y las piernas, mientras el ejecutor disminuye el daño hacia sí mismo cayendo de espaldas.¹⁰⁹



Spanish Fly¹¹⁰: Tipo de llave de toque de espalda, subtipo caída, variante de *corner suplex*, basada en tomar al contrario y volar



109 Ver 101 Llaves y lances espectaculares. Pág. 79

110 Mosca española: Aphrodesiacal elixir made from the crushed body parts of the blister beetles *Cantharis vesicatoria* or *Lytta vesicatoria*. Purported to arouse those that ingest it. Toxic in large quantities. (Elixir afrodisíaco hecho al moler el exoesqueleto completo del escarabajo *Cantharis vesicatoria* or *Lytta vesicatoria*. Esto se hace con la finalidad de comerlo. Es tóxico en grandes cantidades). En <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=spanish%20fly>

con él en salto mortal. Este movimiento se efectúa con los dos gladiadores encima del tercer esquinero, parados uno frente al otro. Quien ejecuta el movimiento debe estar de espaldas al ring, mientras el que lo recibe está de frente al cuadrilátero. El perpetrador sujeta al oponente del cuello y el antebrazo con sus extremidades superiores. En seguida, quien aplica el movimiento salta en mortal hacia atrás¹¹¹ para dar el giro y aterrizar sobre la humanidad del castigado.¹¹²

3.2.4 Llaves que buscan inhabilitar al oponente

Bulldozer¹¹³: Tipo de llave de inhabilitación, que busca castigar la cara al lanzar al sujeto por la nuca hacia la lona. Se realiza al tomar por el cuello del enemigo y hacer un salto con las piernas al frente para caer de sentón, para derribar al contrincante jalándolo de la cabeza, de este modo es obligarlo a caer de bruces.



Canadian Destroyer (Destructor canadiense) de Peter “Petey” Williams: Tipo de llave de inhabilitación, que se caracteriza por ser una llave voladora con vuelta de campana que castiga la cabeza. Este movimiento es reciente; fue popularizado por Williams hace algunos años, consiste en meter la cabeza del oponente entre las piernas, luego quien la aplica aprieta el estómago del sometido con los brazos, de este modo, el opresor hace un salto del tigre con su víctima para caer de sentón y el castigado de cabeza.¹¹⁴



111 Ver Mortal hacia atrás

112 Ver. 101 Llaves y lances espectaculares. Pág. 59. A dicha llave, le dan tratamiento de *Corner Suplex* más que de mortal y definen con ello su naturaleza de llave.

113 Máquina de gran potencia, con una pieza delantera móvil para remover obstáculos. *Diccionario Panhispánico de Dudas* (DPD).

114 En Estados Unidos es llamado *front flip piledriver*, Alrededor del 2005, en la empresa TNA, Williams estrenó este movimiento como su *finisher* (movimiento final). En México es ejecutada principalmente por Dark Ozz, quien la aplica en AAA. Aunque es el mismo movimiento, en México fue bautizada como La Darketa. Ver. AAA. *Triplemania XV*. Televisa Deportes. Acontecido 15 julio 2007, se ve el movimiento en la lucha de escaleras por el Campeonato de Parejas, Extreme Tiger recibe de lleno el castigo.

Dedeté (DDT)¹¹⁵: Tipo de llave de inhabilitación, que castiga exclusivamente la cabeza. Este movimiento se efectúa al clavar la cabeza del otro gladiador en la lona; se puede hacer de muchas maneras; aunque la mayoría de las veces se logra mediante la aplicación un candado de frente y dejándose caer de espaldas.



Martinete¹¹⁶: Tipo de llave de inhabilitación, que se basa en colapsar el cuello del rival con el peso del atacante; también conocido como **Martillo Negro**. El luchador carga a su adversario de frente y lo gira para ponerlo de cabeza, lo sostiene por la cintura y se tira de rodillas a la lona con el fin de castigar la columna vertebral del dominado al azotar la cabeza en la lona, la cual recibe el impacto completo del movimiento.



- Los bombazos

Bombazo¹¹⁷: Tipo de llave de inhabilitación, que azota la espalda o el plexo del contrario al proyectarlo desde alguna altura.

Crotch: Tipo de llave de inhabilitación, subtipo bombazo, caracterizada porque castiga la espalda alta al dejar caer de cabeza al oponente. El castigador conduce al otro gladiador al cargarlo sobre sus hombros. El aplicador cae sentado formando un ángulo de 90 grados con su cuerpo flexionado por las piernas. Por ello es una llave de seguimiento o remache ya que se toman por los cuellos y uno sujeta al otro por la ingle para girarlo y enterrarlo entre su nuca y espalda alta en el ring.

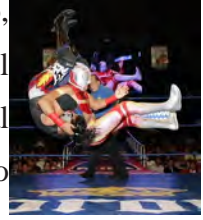


115 (De *DDT*, sigla de dicloro-difenil-tricloroetano, marca reg.) 1. m. Sustancia tóxica usada como insecticida. DRAE

116 2. m. Mazo, generalmente de gran peso, para batir algunos metales, abatanar los paños, etc. DRAE

117 1. m. Golpe que da la bomba al caer. DRAE

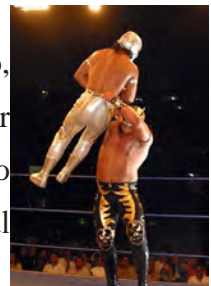
Cruz Celta¹¹⁸: Tipo de llave de inhabilitación, subtipo bombazo, que se reconoce cuando emula una cruz con los cuerpos del atacante y el sometido. Se realiza cuando el perpetrador sube al contrario a su espalda de tal modo que pueda sostener el cuello y un brazo del oponente con la mano derecha, mientras que la mano izquierda del ejecutante sujeta las piernas. Todo esto con el fin de dejar al ofendido en una postura vertical con la cabeza hacia abajo y bien sujeto de sus extremidades en la espalda del agresor, estómago con espalda formando una semicruz con sus cuerpos. Finalmente, quien aplica el movimiento se deja caer de sentón para castigar el cuello del contrincante.



Desnucadora: Tipo de llave de inhabilitación, subtipo bombazo, basada en que castiga las cervicales, la nuca al azotar al oponente contra la lona. El aplicador está de pie, mientras el ofendido está agachado, los dos miran al frente. Posteriormente, el atacante coloca sus manos por la cintura del doblado y mete la cabeza del atacado entre sus piernas. De este modo, quien realiza la llave impulsa con sus brazos el cuerpo del vencido para hacerlo girar y que sus piernas queden en sus hombros. Finalmente, el acometedor se deja caer de sentón o de rodillas para castigar la espalda del oponente.



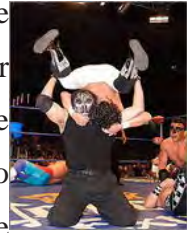
La garra¹¹⁹: Tipo de llave de inhabilitación, subtipo bombazo, que se distingue por apretar el cuello con la mano. El gladiador sujeta a quien recibirá el movimiento por el cuello con la mano derecha, con la izquierda lo afianza por el calzoncillo, levanta al castigado quien está erguido y lo azota de espaldas.



118 (Del lat. *crux, crucis*).1. f. Figura formada por dos líneas que se atraviesan o cortan perpendicularmente. DRAE

119 2. f. Mano del hombre. DRAE

La valaguesa de “El Chamaco” Valagués¹²⁰: Tipo de llave de inhabilitación, subtipo bombazo, que castiga las cervicales por impacto, pero no en la lona sino en los hombros del ejecutor. Se junta cuello con cuello y así se lo sube a la espalda sosteniéndolo de cabeza por las corvas, quien la recibe queda una postura de ovillo. En esta posición se aprietan las corvas intentando juntarlas con la cara del opositor: después el ejecutor se deja caer de rodillas, con lo cual provoca un impacto en cadena desde el suelo hasta las cervicales del contrincante, que se ven afectadas también por el peso de su propio cuerpo.



Press militar: Tipo de llave de inhabilitación, subtipo bombazo, cuyo nombre se toma del ejercicio de hombros al estilo castrense y se basa en levantar al castigado por el cuello y la entrepierna por encima de la cabeza de opresor, quien lo lanza de manera violenta al suelo.



Puñalada¹²¹: Tipo de llave de inhabilitación, subtipo bombazo, la cual se reconoce porque clava las rodillas en la espalda; de ahí el nombre. Se realiza cuando el ejecutor sorprende a su contrincante por la espalda tomándolo del cuello o de la mandíbula, luego brinca para hacerse ovillo y colocar las rodillas en la espalda del agredido, con el fin de que su peso doblegue la posición de parado del otro y castigue con las rótulas la columna del oponente.



Rompecaras: Tipo de llave de inhabilitación, subtipo bombazo, que se distingue por estar destinada a castigar el rostro. Se puede tomar al otro de los brazos para levantarlo, ya alzado, el atacante suelta los brazos y afianza las piernas



120 Estrada Beltrán Oscar (Ed.). *101 Llaves y lances espectaculares*. Pág. 12. Recibe el nombre de Ultramana cuando la aplica Damián 666, antes Ultramán. Fue creada por El Chamaco Valaguez, por ello se llamaba Valagueza cuando él la hacía.

121 1. f. Golpe que se da clavando el puñal u otra arma semejante. DRAE

del castigado con las manos a la altura de la cadera para que sea infligida una lesión facial.

Rompequijadas: Tipo de llave de inhabilitación, subtipo bombazo, que tiene como finalidad castigar la mandíbula. Están los dos peleadores de frente, uno de ellos sujeta al otro del cuello con ambas manos, poniendo la quijada del atacado encima de la cabeza del agresor, con el objetivo de que, al caer de sentón, se castigue la mandíbula del oponente haciendo un choque que se transmite por la espina dorsal de quien la aplica.



3.3 Vuelos.¹²²

Movimientos de lucha que requieren que el aplicador desprenda los pies de la lona y caiga encima del castigado.

- **Planchas**

Plancha¹²³: Tipo de vuelo, que requiere que el cuerpo se suspenda en el aire por unos instantes. También conocida como plancha cruzada. Se efectúa al caer con el abdomen propio sobre el abdomen del adversario tendido de modo que se crucen los cuerpos, por tanto ambos luchadores forman una equis en la lona.



Plancha de ranita: Tipo de vuelo, subtipo plancha, que requiere que todo el cuerpo deje de tocar el suelo por medio de un salto y además lleva en su ejecución una secuencia de contracción y expansión de los miembros como el salto de una rana. Es decir, al saltar el luchador adquiere una posición casi fetal, junta sus codos con sus rodillas, para luego extenderse y aplicar la

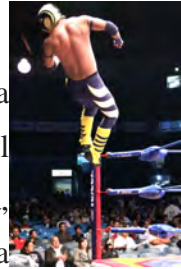


¹²² 1. m. Acción de volar. DRAE

¹²³ 7. f. Postura horizontal del cuerpo en el aire flotando de espaldas. DRAE

plancha cruzada.

Plancha invertida: Tipo de vuelo, subtipo plancha, que se basa en lanzarse de espaldas al contrario para terminar encima de él. El ejecutante debe de estar de espaldas a su atacante y de esta manera, le lanza una plancha cruzada; para lograr esto se tiene que girar la cadera con la finalidad de dar la vuelta y quedar de frente.



- Los saltos mortales

Salto Mortal: Tipo de vuelo, que se basa en girar lanzándose de cabeza para caer de pie nuevamente.

Mortal al frente¹²⁴: Tipo de vuelo, subtipo salto mortal, que se basa en un giro de vuelta de campana orientando la cabeza hacia adelante para caer sobre el contrario. Este movimiento debe ser hacia el frente y quien lo aplica debe dar una vuelta sobre su propio eje hacia adelante, en una postura de ovillo para después abrirse, es decir, realizar un giro entero por encima de su cabeza desde una postura vertical.



Mortal hacia atrás: Tipo de vuelo, subtipo salto mortal, que se basa en un giro de campana orientando la cabeza hacia atrás para caer sobre el enemigo. El luchador debe permanecer de espaldas a quien está tendido con el objetivo de dar medio giro sobre su propio eje con la cabeza orientada hacia atrás para finalmente caer en la lona.



124 1. m. El que dan los volatineros lanzándose de cabeza y dando vuelta en el aire para caer de pie. DRAE

Bala de cañón¹²⁵: Tipo de vuelo, subtipo salto mortal, que se caracteriza por ser un vuelo giratorio orientado con la cabeza hacia adelante para girar de campana y alcanzar una posición de ovillo, de sentado. Este movimiento se aplica desde las cuerdas, ya sea hacia dentro o fuera del encordado. La finalidad es dar una vuelta de campana para efectuarla en el aire e impactar al receptor con la parte baja del cuerpo, es decir, con las nalgas y las piernas.



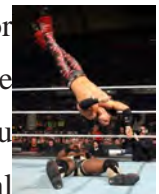
Estrella¹²⁶: Tipo de vuelo, subtipo salto mortal, que requiere un salto hacia el frente con giro hacia atrás; se hace un círculo móvil. Este vuelo es un giro hacia atrás en arco; pero viendo de frente a quien va a recibir el castigo; por ello requiere contorsión de la columna vertebral a manera de que las manos, por la espalda, toquen los pies mientras que las piernas se encuentran dobladas por las rodillas. El luchador da un giro casi entero por medio de un eje que le atraviesa el cuerpo por la cintura.



Sentón bombazo¹²⁷: Tipo de vuelo, subtipo salto mortal, que se conoce por el lance hacia el frente con medio giro que se hace para caer con las nalgas sobre el oponente desde cualquier distancia o altura.



Tornillo¹²⁸: Tipo de vuelo, subtipo salto mortal, que se caracteriza por tener un giro rotatorio como una hélice. Movimiento que requiere una postura horizontal, quien lo aplica debe girar, pero no sobre su cabeza sino con un movimiento rotatorio como lo haría un tornillo al apretarse, debe juntar las manos a los costados y las piernas deben unirse.



125 1. f. Proyectil de forma esférica o cilíndrico-ojival, generalmente de plomo o hierro. DRAE
 126 2. f. Objeto en forma de estrella, ya con rayos que parten de un centro común, ya con un círculo rodeado de puntas. DRAE
 127 1. f. Golpe dado con las asentaderas o cayendo sobre ellas. DRAE
 128 1. m. Pieza cilíndrica o cónica, por lo general metálica, con resalte en hélice y cabeza apropiada para enroscarla. DRAE

- Los topes

Tope¹²⁹: Tipo de vuelo, que se basa por golpear al contrario con la cabeza. El luchador en planeo horizontal sale entre las cuerdas o a nivel del ring, así da un cabezazo hecho con la frente mientras cruza los aires, ya que el que lo efectúa se despegas del suelo, y se ataca el pecho o la cara.



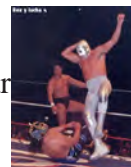
Tope invertido: Tipo de vuelo, subtipo tope, que se caracteriza porque ataca al oponente al golpearlo con la nuca, también conocido como tope en reversa. Se realiza de espaldas, al desprenderse del suelo, ya sea con un brinco o ayudado por las cuerdas y se impacta al rival en la cara o pecho.



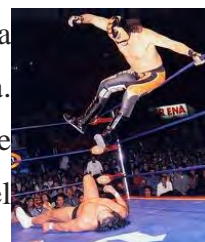
- Las caídas

Caída¹³⁰: Tocar con toda la espalda o el abdomen el suelo, regularmente después de ser derribado.

Codazo volador¹³¹: Tipo de vuelo, subtipo caída, que se basa en golpear con el codo el pecho del caído, sin importar la altura o la distancia.



Guillotina¹³²: Tipo de vuelo, subtipo caída, que golpea con la pierna y puede denominarse también **Machetazo de pierna**. El castigador lo aplica sobre un hombre en el suelo al caerle de sentón, así le asesta un revés con la corva sobre el abdomen o el pecho del tendido.



129 (De la onomat. *top*, del choque, como *topar*).1. m. Parte por donde algo puede topar con otra cosa. DRAE

130 (Del lat. *cadĕre*).6. intr. Venir al suelo dando en él con una parte del cuerpo. Caer de espaldas, de cabeza. DRAE

131 1. m. Golpe dado con el codo. DRAE

132 (Del fr. *guillotine*)1. f. Máquina inventada en Francia para decapitar a los reos de muerte. DRAE

Horqueta¹³³: Tipo de vuelo, subtipo caída, que castiga al golpear con las piernas abiertas en posición de sentado el cuello y hombros del rival; suele llamarse también **Silla vacía**. El receptor debe estar de pie o sentado porque esta punición se basa en que el aplicador abra las piernas, se siente en los hombros del antagonista y lo derribe con su peso.



3.3 Movida¹³⁴

Acción que busca lograr una postura ventajosa o golpear al rival

Arco¹³⁵: Tipo de movida, que se caracteriza por ser una figura semicircular que se hace con las manos o la cabeza y los pies como extremos. El luchador, desde la posición de acostado o de pie, alza las manos y se deja caer hacia atrás con la cadera alzada, así queda suspendido por sus cabeza o extremidades superiores y las extremidades inferiores.



Resorte¹³⁶: Tipo de movida, en la cual el cuerpo se levanta del suelo al jalarlo, ayudado de las piernas y los brazos. Quien la efectúa coloca las manos en el piso y lanza las piernas hacia arriba para dar una vuelta de campana y caer de pie, todo de frente. También se realiza este movimiento acostado de espaldas en el suelo, luego se levantan las piernas impulsándolas para formar un arco; este movimiento siempre se termina de pie.



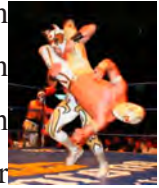
Salto del tigre: Tipo de movida, que se conoce como un salto para librar un espacio o distancia al modo de un felino con las manos por



133 2. f. Parte del árbol donde se juntan formando ángulo agudo el tronco y una rama medianamente gruesa. DRAE
 134 1. adj. Aquello que dejó el lugar o espacio que ocupaba y ahora ocupa otro. DRAE
 135 (Del lat. *arcus*). 1. m. Geom. Porción continua de una curva. Arco de círculo, de elipse. DRAE
 136 (Del fr. *ressort*) 2. m. Fuerza elástica de algo. DRAE

delante. En este se proyecta el cuerpo hacia el frente con los brazos adelante, después la barbilla se junta con el pecho, para dar una vuelta y rodar con la espalda, se juntan los pies para incorporarse en la posición de pie.

Tijeras voladoras¹³⁷: Tipo de movida, en el que las piernas sujetan el cuello del oponente y la cadera sirve de eje rotatorio. Se realizan al saltar sobre los hombros del contrario y así afianzar su cabeza con los muslos para dejarse caer de espaldas hacia un lado para propulsar al contrario.



Pinzas invertidas¹³⁸: Tipo de movida, subtipo tijeras, caracterizada porque proyecta al contrario mientras el ejecutante está boca abajo; es de sujeción al cuello con las piernas. El ejecutor está boca abajo sobre los hombros del receptor y se sostiene con los muslos o los tobillos, para ejercer un movimiento pendular que arrojar al enemigo.



El helicóptero¹³⁹: Tipo de movida, subtipo tijeras, reconocible porque al hacerla, existe una sujeción al cuello con las piernas y una serie de giros continuos. Este movimiento debe realizarse con el gladiador contrario de pie, quien levanta su brazo derecho para que el ejecutor se sujete y así se meta por debajo del otro miembro superior, para hacer llegar las piernas



al cuello del opositor y asegurarlo. Quien la ejecuta realiza al menos dos vueltas con los brazos extendidos usando la cabeza del contrario como eje de la hélice que formó con su cuerpo; al fin se proyecta al enemigo aprovechando la sujeción de piernas.

137 2. f. Cosa compuesta, como la tijera, de dos piezas cruzadas que giran alrededor de un eje. DRAE

138 (Del fr. *pince*, tenaza). 1. f. Instrumento cuyos extremos se aproximan para sujetar algo. DRAE

139 (De *helico-* y *-ptero*) 1. m. Aeronave más pesada que el aire y que se sostiene merced a una hélice de eje aproximadamente vertical movida por un motor, lo cual le permite elevarse y descender verticalmente. DRAE

- Las Patadas

Patada: Golpe que se da con las piernas.

Patada a la Filomena: Tipo de movida, subtipo patada, que se efectúa pegando con la planta del pie hacia atrás al modo de un equino. El impacto se realiza de espaldas, al efectuarlo el pie va de modo ascendente y se puede hacer sin dar la vuelta o con un medio giro apuntando a la mandíbula. Este movimiento debe su nombre al Murciélago Velásquez, quien tenía una mula que se llamaba Filomena; al ver cómo su bestia soltaba patadas, copió el movimiento y lo hizo parte de la lucha.



...su castigo especial era la patada de filomena, que hacia honores a la memoria de una mula que tenía cuando le aplicaba una patada similar, para hacer la Patada de “Filomena” el Murciélago necesitaba estar de espaldas al oponente, daba un pequeño giro para sorprender al rival con una patada hacia la cara o cabeza, con este movimiento letal dejó tuerto a su acérrimo enemigo; Merced Gómez el tigre de Mixcoac, en una sangrienta lucha en junio de 1940.¹⁴⁰

Patadas en cascada: Tipo de movida, subtipo patada, que es un golpe dado con las plantas de los pies, los cuales conectan de frente contra el adversario. Quien aplica la técnica usa su cuerpo para darle fuerza a las extremidades inferiores, después de saltar con los pies por delante cae de espaldas; aún así el ataque es muy efectivo.



Patadas voladoras: Tipo de movida, subtipo patada, que se caracteriza por golpear con las plantas de los pies, los cuales atacan de modo paralelo. El ejecutor salta con los pies por delante para patear el pecho del otro gladiador. El ejecutor mueve la cadera para aterrizar en plancha evitando los daños de la caída.



140 José King . “Jesús, El Murciélago, Velásquez”. Pág. 5

- Bajadas

Bajadas¹⁴¹: Tipo de movida, basada en tirar a la lona un luchador fuertemente para que tarde algunos segundos en incorporarse y así descansar un poco.

Catapulta¹⁴²: Tipo de movida, subtipo bajada, que convierte el cuerpo del ejecutor en un propulsor para lanzar al enemigo. Este movimiento se realiza cuando el opresor de pie sujeta las piernas del caído a la altura de las corvas con los antebrazos. El castigador coloca sus rodillas en las nalgas del rival con la finalidad de hacer palanca; luego, quien hace el movimiento se deja caer hacia atrás para lanzar fuertemente al enemigo.



Changuito¹⁴³: Tipo de movida, subtipo bajada, que se caracteriza por tener una sujeción parecida a la que hacen las crías de chango que se cuelgan del cuello de sus madres. El luchador se cuelga del cuello de su oponente, coloca sus piernas en los muslos del otro competidor. Ambos ruedan hacia atrás para que el ofendido salga volando y caiga tirado de espaldas.



Lanza¹⁴⁴: Tipo de movida, subtipo bajada, que se basa en un ataque de hombro hacia las costillas para derribar; también conocido como Tacle. Se instrumenta con el hombro del atacante en el abdomen del contrario y el brazo en la corva para hacer una palanca al obligar al sometido a azotar de espalda contra el ring.



141 Aquello que se lanza contra la tierra, hacer dar en el suelo a una persona, animal o cosa. DRAE

142 (Del lat. *catapulta*) 1. f. Máquina militar antigua para arrojar piedras o saetas. *Ibidem*

143 dim. m. Persona que hace gestos o figuras parecidas a las del mono. *Ibidem*

144 (Del lat. *lancĕa*, voz de or. celtíbero) 1. f. Arma ofensiva consistente en un asta o palo largo en cuya extremidad está fijo un hierro puntiagudo y cortante a manera de cuchilla. *Ibidem*

Lazo al cuello¹⁴⁵: Tipo de movida, subtipo bajada, caracterizada porque atora el cuello del enemigo con el brazo; en inglés *Clothesline*. Recurso que se vale del impulso de la carrera para golpear al contrario con un movimiento, que consiste en levantar un brazo para hacer contacto con el pecho del oponente quien cae a causa del impacto.



Volantín¹⁴⁶: Tipo de movida, subtipo bajada, basada en un giro que se logra al unir los tobillos del castigado con las axilas del opresor. Esta sujeción de las piernas les permite girar a ambos, para que después el sometido sea soltado e impacte con la lona.



Zancadilla¹⁴⁷: Tipo de movida, subtipo bajada, que se identifica por empujar al rival y trabarlo con las piernas. El perpetrador sujeta el cuello del contrario y cruza la pierna derecha para atorar la corva derecha del enemigo y empujarlo al entarimado, obligándolo a caer boca arriba.



- Rudezas

Rudeza: Tipo de movida, que se reconoce como una acción que agrede fuertemente al oponente para herirlo; estas son muy utilizadas por los luchadores rudos.¹⁴⁸

Llave de perro: Tipo de movida, subtipo rudeza, en la que se muerde la frente del rival. El atacante sujeta por el cuello a su oponente y le entierra los dientes, preferentemente los incisivos, en la frente del rival.



145 8. m. Cuerda o trenza con un nudo corredizo en uno de sus extremos, que sirve para sujetar toros, caballos, etc., arrojándosela a los pies o a la cabeza. *Ibídem*

146 2. adj. Que va o se lleva de una parte a otra sin sitio o asiento fijo. *Ibídem*

147 (Del dim. de zancada)1. f. Acción de cruzar alguien su pierna por entre las de otra persona para hacerle perder el equilibrio y caer. *Ibídem*

148 1. f. Cualidad de riguroso, violento, impetuoso. *Ibídem*

Raquetazo al pecho¹⁴⁹: Tipo de movida, subtipo rudeza, caracterizada por ser un golpe dado con el dorso de la mano, también llamado machetazo al pecho o golpe de taquete o manaíta¹⁵⁰. Es una acción parecida a una cachetada dada con la palma o el dorso de la mano sobre el pecho.



149 1. m. Golpe fuerte dado con una raqueta. Ibídem

150 Palabra de origen japonés que significa tabla de cortar.

Apéndice

Glosario de Nombres de Luchadores

Connotaciones Religiosas

Ángel Blanco (Técnico)

Blue Demon (Rudo)

Damián 666 (Rudo)

El Ángel (Técnico)

El Elegido (Técnico)

El Mesías (Rudo)

El Santo (Técnico)

El Satánico (Rudo)

Judas El Traidor (Rudo)

Mefhisto (Rudo)

Místico (Técnico)

Personajes Históricos

Barba Negra (Rudo)

Barba Roja (Rudo)

Calígula (Rudo)

Canek (Técnico)

Mesala (Rudo)

Pirata Morgan (Rudo)

Relacionados con la muerte

Abismo Negro (Rudo)

Averno (Rudo)

Black Shadow (Rudo)

Capitán Muerte (Rudo)

Doctor Muerte (Rudo)

El Espectro (Rudo)

El Fantasma (Técnico)

La Parka (Técnico)

La Sombra (Técnico)

Mictlán (Técnico)

Ozz (Rudo)

Ramadantis (Rudo)

Suicida (Rudo)

Tinieblas (Técnico)

Xibalba (Técnico)

Símbolos de mexicanidad

Alebrije (Técnico)

El As Charro (Técnico)

El Gallo Tapado (Técnico)

Míster México (Técnico)

Sangre Azteca (Rudo)

Nombres propios adaptados

André el Gigante (Técnico)

Axel El Nieto del Santo (Técnico)

Black Terry (Rudo)

Bobby Lee (Técnico)

Cavernario Galindo (Rudo)

Emilio Charles (Rudo)

Huracán Ramírez (Técnico)

Jack Evans (Técnico)

Jerry Estrada (Rudo)

Jushin Thunder Liger (Rudo)

Kenzo Suzuki (Rudo)

Negro Casas (Técnico)

Negro Navarro (Rudo)

Ray Mendoza (Técnico)

Teddy Hart (Técnico)

Personajes cine, televisión y de cultura popular.

Personajes de Caricaturas

Bam Bam (Técnico)

Fishman (Técnico)

Pinocho (Técnico)

Súper Muñeco (Técnico)

Súper Ratón (Técnico)

Súper Porky (Técnico)

Personajes del cine y la televisión

Bestia Salvaje (Rudo)

Chucky (Rudo)

El Cibernético (Técnico)

El Rambo (Técnico)

El Último Guerrero (Técnico)

Electro Shock (Rudo)

Konan El Bárbaro (Rudo)

Kung fu (Técnico)

Personajes de la cultura popular

Charly Manson (Técnico)

Chico Ché (Técnico)

Doctor Wagner (Técnico)

El Novio de Madonna (Rudo)

El Vampiro Canadiense (Técnico)

Heavy Metal (Técnico)

Pimpinela Escarlata (Exótico)

Rey Bucanero (Técnico)

Topónimos

Atlantis (Técnico)

El Mosco de la Merced (Rudo)

El Rayo de Jalisco (Técnico)

Animales

Blue Panther (Técnico)

El Tigre Blanco (Técnico)

Extreme Tiger (Técnico)

Pantera (Técnico)

Scorpio (Rudo)

Alusiones a la máscara

Cien Caras (Rudo)

Dos Caras (Técnico)

Máscara Año 2000 (Rudo)

Máscara Dorada (Técnico)

Máscara Púrpura (Técnico)

Máscara Sagrada (Técnico)

Mil máscaras (Técnico)

Nombres compuestos

Aerostar (Técnico)

Black Warrior (Rudo)

Cerebro Negro (Técnico)

Coco Amarillo (Técnico)

Coco Azul (Técnico)

Coco Blanco (Técnico)

Coco Loco (Técnico)

Coco Negro (Técnico)

Coco Rojo (Técnico)

Coco Rosa (Técnico)

Cocolores (Técnico)

Crazy Boy (Técnico)

El Último Dragón (Técnico)

Freelance (Técnico)

Fuerza Guerrera (Rudo)

Lizmark (Técnico)

Love Machine (Rudo)

Octagón (Técnico)

Olímpico (Técnico)

Pierrot (Rudo)

Polvo de Estrellas (Exótico)

Rey Mysterio Jr. (Técnico)

Sabú (Rudo)

Shocker (Técnico)

Solar (Técnico)

Actitudes humanas

El Cobarde (Rudo)

El Justiciero (Técnico)

El Terrible (Rudo)

El Valiente (Técnico)

Histeria (Rudo)

Villano I, II, III, IV y V (Rudos)

Oficios

El Carnicero (Rudo)

El Enfermero (Rudo)
El Matemático (Técnico)
El Médico Asesino (Rudo)
El Novillero (Técnico)
Oficial 911 (Rudo)
Oficial AK 47 (Rudo)
Oficial Fierro (Rudo)

Mujeres

Amapola (Ruda)
Dark Angel (Técnica)
Faby Apache (Técnica)
Hiroka (Ruda)
La Diabólica (Ruda)
Lady Apache (Técnica)
Lluvia (Técnica)
Lola González (Ruda)
Marcela (Técnica)
Marta Villalobos (Ruda)
Princesa Sughey (Técnica)
Rosa Negra (Ruda)
Sexy Star (Técnica)
Xóchitl Hamada (Técnica)

Bibliografía

- Libros

Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española*. Madrid: Espasa Calpe, 2002. (22a ed.) y en su versión en línea en <<http://rae.es/rae.html>>

Real Academia Española. *Diccionario Panhispánico de Dudas*. Bogotá, Colombia : Real Academia Española : Asociación de Academias de la Lengua Española, 2005

Alvar Ezquerro, Manuel. *La formación de palabras en español*. Madrid: Arco Libros, 1996, 77 páginas.

Atencia Henares, David. *Deportes de lucha*. Barcelona: INDE, 2000. 104 páginas.

Beltrán Estrada Oscar (ed.). *101 llaves y lances espectaculares*. México: Editorial de Impresos y Revistas S.A. de C.V., 2008, 152 páginas.

Boardman John, Jasper Griffin (eds.). *Historia Oxford del mundo clásico*. Madrid: Alianza, 1993.

Dávila Garibi, José Ignacio. *Algunas disquisiciones acerca del vocablo “tapatio”*. México: [editor no identificado], 1943.

Grobet, Lourdes (*et al*). *Espectacular de lucha libre*. México, D. F.: Trilce, 2005. 319 páginas.

Homero. *La Ilíada*. Luis Segala y Estalella (trads.). Barcelona: Edicomunicación: c1999.

Hunt, M. Briggs. *Lucha olímpica y lucha libre*; Octavio Colmenares (ed.). México:

Editores asociados, 1972. 76 Páginas.

De Miguel Aparicio, Elena. *Panorama de la Lexicología*. México: Ariel, 2009

Lope Blanch, Juan M. *Vocabulario mexicano relativo a la muerte*. México: UNAM, 1963, 183 páginas.

Lope Blanch, Juan. *Léxico del habla culta de México*. México: UNAM, Centro de Lingüística Hispánica, 1978. 585 páginas.

Martínez de Sousa, José. *Diccionario de lexicografía práctica*. Barcelona: Bibliograf, 1995. 381 páginas.

Möbius, Janina. *Y detrás de la máscara -- el pueblo: lucha libre, un espectáculo popular mexicano entre la tradición y la modernidad*. Gonzalo Vélez. México (trad.). México: UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas, 2007. 382 páginas.

Svensen, Bo. *Practical Lexicography. Principles and Methods of a Dictionary Making*. Sykes John y Kerstin Schofield (trad.). New York: Oxford University Press, 1993.

- Tesis

Delgado Martínez, Ángel. *Lucha grecorromana*. México: UNAM, 1975. 198 páginas.

- Documentales

El ABC de la Lucha Libre... Hazaña, el Deporte vive (45 Mins) (CLIO, 2005)

WWE. *Cheating death stealing life*. Vida de Eddie Guerrero. USA: World Wrestling Entertainment (WWE), 2004

- Links de Imágenes

<<http://www.boxylucha.com/revista/portadas-anteriores/portadas-711-864.html>> Incluyo la dirección de donde se toma la portada en la revista Box y Lucha, visto el 19 de Enero del 2010.

<<http://www.boxylucha.com/foro/viewtopic.php?f=1&t=24891&start=570>> Fotos de luchas de apuesta. Visto el 11 de octubre 2009.

<<http://www.boxylucha.com/revista/portadas-anteriores/portadas-578-710.html>> Portada del primero de abril de 1976, el santo vs el espanto I por las máscaras. 10 de Noviembre del 2009.

<<http://www.boxylucha.com/foro/viewtopic.php?f=1&t=24891&start=570>> Fotos de las portadas del box y lucha del enfermero contra el huracán por las máscaras. 29 de Diciembre del 2009.

- Links informativos

Chapman, Mike. “Gotch: An American Hero” en <http://www.frankgotch.com/index.html>. 18 de Diciembre del 2009

Discovery Channel. “Lucha Grecorromana” en http://www.tudiscovery.com/guia_artes_marciales/europa_intro/europa_lucha_grecoromana/index.shtml. 18 de Diciembre 2009

Discovery Channel. “Pankration” en http://www.tudiscovery.com/guia_artes_

marciales/europa_intro/europa_pankration/index.shtml. 03 de Agosto 2009

Castro, Gerardo. “Llaves con historia” en *http://www.elregio.com/cdin/pdf/src/72009-11-11_461.pdf*. 3 de diciembre del 2009

Hernández, Israel. “Los cachirules” en *http://www.aztecadeportes.com/futbolmexicano/2008/04/185196.shtml*. 5 de Noviembre del 2009

Hernández, Norma. “Muere Ray Mendoza, figura de la época de oro de la lucha libre mexicana” en *http://www.jornada.unam.mx/2003/04/25/28an1dep.php?origen=deportes.html*. 19 agosto 2009

King , José . “Jesús El Murciélago Velásquez: El Primer gran ídolo de la Lucha Libre Mexicana” en *http://www.gratisweb.com/elcobarde/PDF/cobardeweb47.pdf*. 2 de mayo 2010

Luchawiki.com. Página especializada en luchadores y lucha libre que contiene una gran compilación de aspectos relacionados con la lucha.

Luchopolis Marca Registrada. “El huracán” revista virtual independiente en *http://www.arenamexico.com.mx/texto.aspx?id_contenido=81*. 15 de Enero del 2010

Mejía, Eduardo. “Murciélago Velásquez, Luchador y literato” en *http://errataspuntocom.blogspot.com/2008/07/murcilago-velzquez-luchador-y-literato.html* 2 de mayo 2010

Nelson en *http://www.thefreedictionary.com/nelson*. 6 de diciembre 2010

Notimex “Sepultan a Black Shadow, el padre de la lucha aérea” en *http://www*.

jornada.unam.mx/2007/03/10/index.php?section=deportes&article=a23n1dep
2 de septiembre 2009.

Rodríguez, Salvador. “67 años y 44 en las lonas se dicen poco” en *http://www.record.com.mx/tmf/mil-mascaras-esta-de-aniversario.html* .19 de septiembre del 2009

Servín, Berta. “Muere Blue Demon, leyenda de la lucha libre” en *http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=17780&tabla=deportes*
2 de Septiembre del 2009.

Definición de *Spanish Fly* *http://www.urbandictionary.com/define.php?term=spanish%20fly*. 01 de febrero del 2011.

World Westrling Entertainment (WWE)“The birth of Los Guerreros” en *http://www.wwe.com/inside/news/cinodemayo09/?cid=2009EP-00*. 5 de noviembre del 2009