

NORMAS E REGULAMENTO DE COMPETICIÓN DA LOITA GALEGA

Categorías e titulacións

Categorías técnicas

As categorías técnicas refléxanse no cor da faixa:

1ª categoría (Branca).- Principiante, non poderá competir.

2ª categoría (Gris).- Competidor en 2ª categoría, mínimo de seis (6) meses de adestramento, e podrán competir en torneos sociais.

3ª categoría (Castaña).- Competidor en 1ª categoría, mínimo dezoito (18) meses de adestramento.

4ª categoría (Negra).- Un mínimo de tres anos (3) de adestramento.

Titulacións

Adestrador 1º nivel.- Poderá acceder ao ter acadado a faixa castaña como mínimo e previo curso ao efecto.

Adestrador 2º nivel.- Poderá acceder ao ter acadado a faixa negra, e un ano como mínimo de adestrador de 1º nivel e previo curso ao efecto.

Adestrador 3º nivel.- Poderá acceder con un ano como mínimo de adestrador de 2º nivel e previo curso ao efecto.

Regulamento de competición

Desenvolvemento da competición

A competición desenrolarase en combates de un asalto, cunha duración de tres (3) minutos de tempo real, podendo desenrolar as finais a cinco (5) minutos, en tempo corrido.

Categorías

As categorías en competición oficial serán divididas previa pesaxe, mantendo un número igual ou aproximado (de non poder ser igual) por categoría, do seguinte xeito:

- Mulleres, dúas (2) categorías, podendo reducirse a unha en casos especiais.
- Homes, catro (4) categorías, podendo reducirse en casos especiais.
 - Alevín, os de menos de 10 anos e un máximo de 40 kg.
 - Infantil, os de 10 e 11 anos e un máximo de 50 kg.
 - Cadete, os de 12 e 13 anos e un máximo de 60 kg.
 - Xuvenil, os de 14 e 15 anos e un máximo de 70 kg.

Así mesmo, terase en conta que:

- As categorías Alevín e Infantil serán mixtas.
- Aquel participante que sobrepase o peso por idade nas categorías Alevín, Infantil, Cadete ou Xuvenil pasará á categoría superior.

Será preciso

Para poder realizar unha competición será necesario contar con:

1. Tres árbitros, un Central e dous de esquina.

2. Un cronometrador. Disporá de dous cronómetros, un para o tempo de combate e outro para os amarres no chan, e estará baixo as ordes do Árbitro Central.
3. Dous anotadores
4. Un médico presente.

Ademais:

5. Que os loitadores acadasen o grao de competidor para o que deberán coñecer as normas na súa totalidade.
6. Ir equipado co traxe de loita limpo e sen rachar.
7. O comportamento dos competidores será de máximo respecto con todos os presentes (público, árbitros, deportistas, etc.).
8. Os árbitros e competidores estarán presentes á hora á que sexan convocados. De non atoparse presentes os competidores á hora do sorteo quedarán excluídos da competición.

Unha falta aos puntos seis (7) e sete (8) pode ser sancionada economicamente podendo seguir na competición e, en función da súa gravidade, poderá levar asociada a expulsión do campeonato e a posterior apertura dun expediente disciplinario.

Misión dos árbitros

Central

Dirixirá o combate concedendo puntos ou sancionando coa colaboración dos árbitros de esquina.

Árbitros de Esquina

Axudarán ao Árbitro Central a través de sinais que dirixirán ao mesmo cunha paleta de cor verde, do seguinte xeito:

- Se a paleta sinala ao chan significa concesión dun punto.
- Se a paleta sinala en horizontal significa a concesión de dous puntos
- Se a paleta sinala en sentido vertical significa a concesión de tres puntos.

O sinal realizaráse co brazo do lado do competidor ao cal se lle conceden os puntos.

Terá asimismo outra paleta de cor branco, cos seguintes significados:

- Paso de poder ao central se se dirixe ao chan.
- Técnica perigosa en sentido horizontal con pequenos movementos de arriba a abaixo.
- Aclaración co árbitro en sentido vertical.

Sancions e prohibicións

1. Queda terminantemente prohibido golpear. En caso de golpe poderáse engadir un punto ao golpeado e, de haber reincidencia, máis puntos, chegando incluso á descalificación do que golpea.
2. En caso de observar intento de agresión ou falla de respecto a calquera loitador, entrenador ou árbitro, será motivo de descalificación inmediata, procedéndose á apertura dun expediente disciplinario.
3. Non se puntuarán as técnicas desenroladas dende o inicio fóra do círculo vivo. Serán válidas todas aquelas técnicas que, aínda terminando fóra do círculo vivo, comezaran dentro do mesmo.
4. En caso de comezar unha técnica dentro do tempo oficial, aínda que remate xa fóra do mesmo, esta será válida.
5. Non se poderá beliscar, agarrar os dedos, a cara nin coas mans á cabeza. As zonas de agarre son o pantalón, brazos e tronco. O pescozo poderase enrolar ou empurrar pero non se permite o agarre. As pernas poderánse agarrar cunha man, nunca abrazalas coas dúas.

6. Coas pernas poderás facer gancho ou calquera outro tipo de técnica que non sexa golpe. Aquelas técnicas de perna que, conlevando un cruce complexo, poidan poñer en perigo de lesión a calquera dos competidores, están prohibidas.

Para acadar puntos

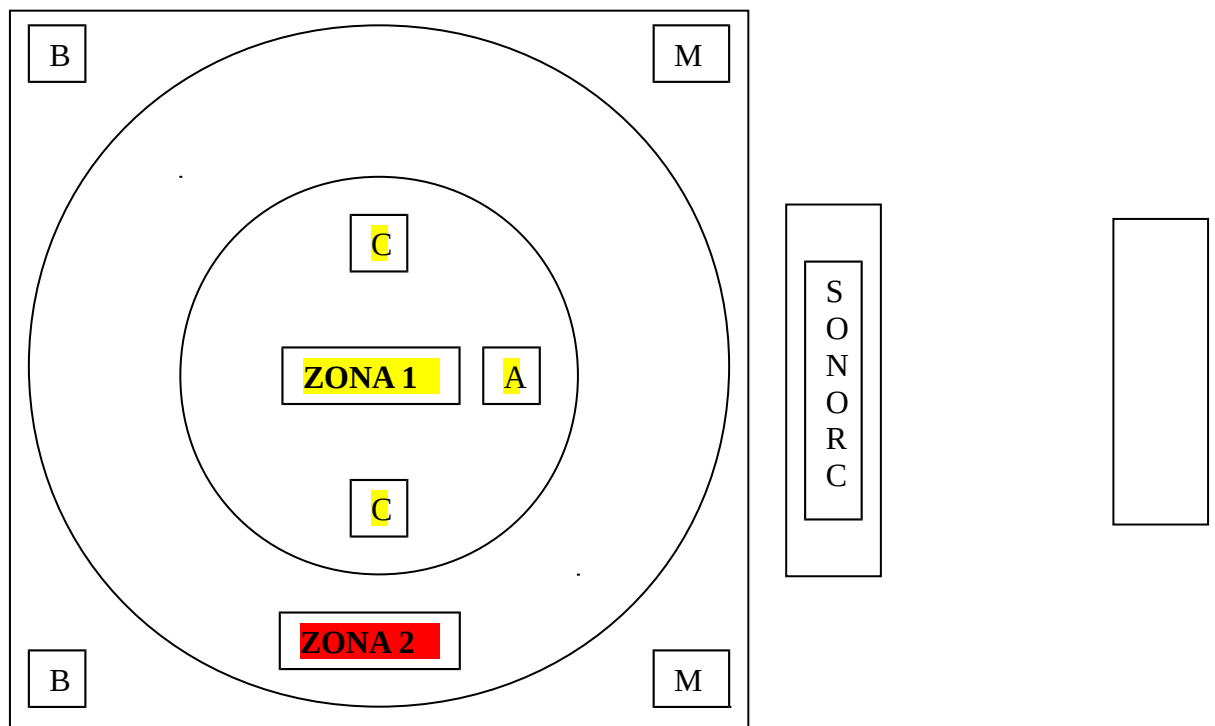
As técnicas divídense en catro grupos, de perna, de cadril, de ombro e de rolo.

1. Técnica indo ao chan co compañeiro, se tocara só parte das costas no chan será un (1) punto para o que executa a técnica e dous (2) se toca o chan totalmente coas costas.
2. Técnica quedando de pé o que executa a mesma, dous (2) ou tres (3) puntos en función do grao de contacto que haxa das costas co chan, igual que no punto anterior.
3. Técnica guindando ao competidor fóra do círculo vivo dende o mesmo, increméntase o valor da técnica en un (1) punto.
4. Evitar o combate de xeito claro, un (1) punto para o rival a primeira vez e dous (2) nas seguintes.
5. Un amarre que manteña o control do contrario durante quince (15) segundos consecutivos, Loita gañada.

Para gañar

1. Gaña tamén a loita o quen ao rematar teña máis puntos. En caso de empate, para dar vencedor teránse en conta:
 1. O menor número de penalizacións.
 2. A técnica de maior puntuación e a cantidade das mesmas.
 3. En caso de persistir o empate prorrogarás o combate ata a primeira técnica puntuábel.
2. Ao acadar unha diferenza de oito (8) puntos.
3. Por abandono do contrario.
4. Ao acadar tres técnicas de dous (2) ou dúas de (3) puntos por ningunha en contra.
5. Tamén se gañará a loita acadando unha técnica de (4) puntos, ou sexa, cunha técnica de tres (3) puntos máis un (1) punto por dar de costas fóra do círculo vivo.

Anexo.- Situación do persoal durante a competición



- ZONA 1.- Área de combate ou círculo vivo. Catro (4) metros de diámetro.
 ZONA 2.- Zona de tres (3) puntos. Sete (7) metros de diámetro.
 A.- Árbitro Central.
 B.- Árbitros de esquina.
 C.- Competidores.
 M.- Marcadores.