

Bases del torneo y reglamento:

Fecha y lugar de celebración:

Inscripción: del 1 de agosto al 20 de septiembre.

Sorteo: jueves 26. (Los resultados saldrán por redes sociales, Facebook del torneo).

Inicio del torneo: viernes 27 a las 16 h. las categorías alevín e infantil.

Sábado 28 a las 9:30 h. las categorías cadete y juvenil.

Finales: sábado tarde (19h aprox) en función de la competición.

Lugar de celebración: playa de las Cucharas en costa Tegui (Lanzarote).

Categoría y número de equipos

Las categorías son alevín e infantil mixto, y cadete y juvenil, tendrá masculino y femenino. Las luchadoras senior podrán participar en juveniles tal y como dice el reglamento, estas categorías serán las de la **temporada 24/25**.

El número de equipos será:

- Alevín e infantil mixto, 10 equipos de cada categoría.
- Cadete masculino 10.
- Cadete femenino 8 equipos.
- Juvenil masculino 10.
- Juvenil (absoluto) femenino 8 equipos.

Forma de competición

El formato será el de todos contra todos. Será de forma eliminatoria en las categorías que hay 10 equipos, pasando a la siguiente ronda los 5 ganadores y el mejor perdedor. En caso de empate, pasará el que más ``mañas de oro`` tenga, si continuara, el que más ``toque de pito``, si no se resuelve se verá quien ha tirado más destacados. En caso de que el empate persista, será la organización la encargada de decidir.

Los cuatro perdedores se enfrentarán, saliendo de ahí las dos plazas que faltan para completar los cuartos de final. Los cuatro ganadores pasan a semi final y de ahí saldrán los finalistas.

En las categorías que hay 8 equipos los ganadores se enfrentarán a los perdedores cruzándose entre sí, para no repetir emparejamiento. Los cuatro equipos que obtengan mejores resultados pasaran a semifinales, en caso de empate de victorias, se mirará la diferencia entre las luchas a favor y en contra, si esto resulta no disolver el empate se miraría primero el que más ``mañas de oro`` tenga, si continuara, el que más ``toque de

pito”, si no se resuelve se verá quien ha tirado más destacados. En caso de que el empate persista, será la organización la encargada de decidir.

Si en una categoría hay pocos inscritos, la organización podrá cambiaria el formato eliminatorio y pasaría ser como la fase regular, pasando a la final los dos mejores. Si hubiera empate se resuelve igual que en la eliminatoria de 8 equipos.

REGLAMENTO Mencey 4x4 lucha canaria

REGLAMENTO

ARTÍCULO 1º-

EQUIPOS y categorías

ARTÍCULO 2º-

LA AGARRADA

ARTÍCULO 3º-

“Maña de oro”, ” lucha a toque de pito” luchador destacado, luchador no federado.

ARTÍCULO 4º-

Capitán, entrenador

ARTÍCULO 5º-

ÁRBITRO, MESA de la organización

ARTÍCULO 6º-

LA ROPA DE BREGA

ARTÍCULO 7º-

LOS CAMPOS DE LUCHA

ARTÍCULO 8º-

SISTEMA DE “TODOS CONTRA TODOS”

ARTÍCULO 9º-

ALINEACION INDEBIDA, FALTAS TECNICAS.

ARTÍCULO 10º-

DESEMPATES

ARTÍCULO 11º-

SALIDAS AL CAMPO

ARTÍCULO 12º-

FINALIZACION DE LA LUCHA

ARTÍCULO 13º-

Mejor luchador del torneo

ARTÍCULO 1º-

Los equipos:

Los equipos están formados por 4 luchadores y la posibilidad de un suplente. La formación de los equipos será libre, se podrán formar de diferentes clubs e incluso de luchadores no federados.

El rango de edad de los participantes será de 10 a 20 años.

Los equipos elegirán un luchador destacado que a su vez hará de capitán.

En los equipos no pueden haber más de un luchador destacado (que haya sido destacado más de tres veces en la competición juvenil) o uno solo de la categoría senior. Las luchadoras senior, si podrán participar varias en los equipos juveniles, menos las destacadas que solo podrá una por equipo.

Si los equipos salieran faltándoles un luchador (si faltaran mas no podrían luchar, dando por perdida la lucha) o por algún motivo algún luchador abandonara la lucha no pudiendo ser sustituido por el suplente, se consideraría luchador ficticio y **se le daría dos puntos al equipo contrario cada vez que le tocara luchar.**

Las categorías:

Las categorías serán: alevín, infantil, cadete y juvenil.

Pudiendo participar luchadoras senior en categoría juvenil, al igual que los benjamines que quisieran participar en el torneo lo haría en categoría alevín.

Las categorías se dividirán en masculino y femenino en cadetes y juveniles, en alevín e infantil será mixto. Si no hubiera suficientes equipos femeninos, se unirían a la competición masculina, con una categoría inferior.

Los equipos han de estar en el recinto donde se hagan el torneo media hora antes de que comience su categoría, poniéndose en contacto con la organización.

ARTÍCULO 2º-

LA AGARRADA:

Las agarradas serán de 1 minuto.

Con dos faltas quedaría o quedarían eliminados los luchadores, **dando tres puntos al equipo contrario o ninguno si son eliminados los dos.**

Se permitirá **celebrar el triunfo de la agarrada** siempre que se haya **conseguido un punto extra** y después de levantar, al contrario. Castigado con una técnica cualquier gesto antideportivo.

En las finales si se dispone del servicio de pantalla donde se repita cada lucha, el árbitro esperará hasta que termine la repetición para comenzar la siguiente agarrada y en caso de duda podrá usar las imágenes para decidir.

ARTÍCULO 3º-

Maña de oro

Maña de oro se denomina a una serie de mañas que si se realizan darán **un punto extra**, siempre será supervisado por el juez de mesa, que ante cualquier duda podría consultar con el árbitro o ver la repetición audiovisual, si la hubiera.

Estas serían:

Reboliada (con cualquier definición) ,Garaboto girado, Sacón de camisa ,”viradilla”(cagrejo) y la “Echedina”.

En la final, la organización podrá sortear dos de las mañas que existen, sustituyendo el garabato girado y el sacón de camisa.

Lucha a toque de pito

Si **ha toque de pito se derriba al contrario tendrá un punto extra**. Al inicio de la agarrada el árbitro tendrá la mano levantada y la bajará si no hay lucha a toque de pito **mientras que el árbitro considere tener la mano levantada la lucha tendrá un punto extra**, esto durara los 10 primeros segundos aproximadamente de la agarrada y siempre a decisión del colegiado.

Luchador destacado

Los equipos elegirán su propio **luchador destacado, sumaria 1 punto extra al equipo contrario**, cada vez que sea derrotado o separado (por uno que no sea el otro destacado), si este fuera lesionado al final de la ronda se elegiría a otro destacado. Estos luchadores se identificarán, rellenándolos en el acta como el “A” por un equipo y el “2” por el otro, siendo la última agarrada.

El luchador que sustituye al destacado en la hoja de acta se marcara con un circulo las agarradas que le faltan, tendrán el punto extra para el equipo contrario si callera.

ARTÍCULO 4º-

Capitán, entrenador

El capitán será elegido por los compañeros como capitán y luchador destacado, deberá rellenarse en el acta como el luchador destacado (“A y 2”)) será el responsable de ir a la mesa para resolver cualquier duda que haya en la luchada, es el portavoz del equipo para cualquier cosa, salvo comunicarse con la organización. Es el responsable de controlar el valor de cada agarrada tanto de su equipo como del contrario, pudiendo debatir con el juez de mesa si lo viera oportuno, justo después de dar el valor de la agarrada. Tiene que

estar pendiente del marcador, que no haya fallos, pudiendo reclamar cualquier lucha hasta el final de la ronda que pertenece esa agarrada.

El entrenador es la figura responsable del equipo durante todo el torneo, el encargado de hablar y recibir instrucciones de la organización.

ARTÍCULO 5º-

ÁRBITRO, MESA de la organización

El árbitro será la persona encargada de cumplir sus funciones, más controlar el punto extra del "toque de pito", este punto será criterio del árbitro, si se considera el extra, el árbitro sonará su silbato, con un toque más duradero que lo habitual.

En las finales si hubiera una pantalla que repita cada luchada el árbitro podría usarla para decidir la lucha.

Mesa de acta, Será colocada en lugar preferente y al borde del terrero.

Estará compuesta por un juez, nombrado por la organización del torneo, encargado de llevar el acta y de otorgar la "maña de oro", para ello cada vez que otorgue este extra tendrá que dar una señal sonora o visual, también hará funciones de locutor de la luchada, dando el resultado tras acabar cada ronda y al finalizar.

En la mesa habrá un marcador donde se refleje la puntuación exacta en cada momento, este puede ser llevado por el juez de mesa o por un ayudante.

Cada mesa y su terrero, se diferenciarán por el nombre y la imagen de un luchador, luchadora o leyenda de nuestro deporte.

ARTÍCULO 6º-

LA ROPA DE BREGA

La ropa de brega ha de estar en condiciones de competir como pide el Reglamento de la lucha canaria y hacer posible se mantendrá la uniformidad de los equipos.

ARTÍCULO 7º-

LOS CAMPOS DE LUCHA

Los terreros de lucha tendrán las medidas que crean oportunas la organización, para un buen desarrollo del torneo. Estarán separados entre sí, los terreros teniendo la distancia suficiente para la buena comunicación entre mesa, árbitros y los equipos.

ARTÍCULO 8º-

SISTEMA DE “TODOS CONTRA TODOS”

El Sistema de Lucha Todos Contra Todos. Es un Sistema donde se prima el esfuerzo conjunto del equipo sobre el individual, ya que permite bregar a cada luchador de un equipo, a una sola agarrada con todos los del equipo rival.

ARTÍCULO 9º-

ALINEACION INDEBIDA

Se considerará alineación indebida, si lucha cualquier luchador que no está inscrito en el torneo, dando la oportunidad de rectificar si es al inicio del encuentro. Si es durante o al finalizar será expulsión del torneo del equipo.

Faltas técnicas

Cualquier mal comportamiento que considere el árbitro será una técnica, con dos técnicas será expulsado de la lucha y con un total de tres será expulsado del torneo.

ARTÍCULO 10º-

No habrá ninguna luchada que finalice en empate, siempre se resolverá de la siguiente manera:

Los desempates de las luchadas se harán a “muerte súbita”. enfrentados los luchadores uno tras otro por el orden establecido de antemano por los capitanes, el primer vencedor de los emparejamientos se lleva la lucha, si no hubiera en la primera ronda vencedor se haría otra vez hasta obtener uno, todo luchador con una técnica por mal comportamiento no podrá luchar, será luchador ficticio dando la victoria al equipo contrario por no poder luchar.

En caso de empate en la fase regular se mirará los enfrentamientos directos entre ellos.

ARTÍCULO 11º-

El torneo empezaría entrando al campo, primeros todos los árbitros a continuación, todos los equipos de categoría alevín, con la música elegida del torneo, se colocarán alrededor de los campos de luchas por equipos, se irán nombrando los equipos uno por uno, adelantándose para saludar al público cuando son nombrados. Con el pitido del árbitro todos los equipos se saludarán y se irán fuera de los terreros esperando a su turno de luchar.

La organización nombrará los emparejamientos, empezarán la primera lucha que corresponda, la nombrada por el presentador del torneo, saltarán al campo como una lucha

normal, el presentador nombrará los equipos y el cuerpo técnico de cada luchada. No pudiendo empezar otra, hasta que el presentador haga el llamamiento, así todas las luchas. Este formato para todas las categorías.

Al terminar todas las fases, clasificados los finalistas se sabrá la hora de comienzo de todas las finales consecutivas, desde alevín hasta juvenil. Saltarán al campo todos los finalistas como se hizo por categoría.

Las finales se disputarán en un solo terrero, los equipos serán llamados por los árbitros y saltarán al campo nombrados por el presentador con una canción elegida por ellos, por sorteo se dará a conocer el primero que saltará al terrero se nombrará a todos sus componentes a continuación, saldrá el otro equipo de la misma manera.

ARTÍCULO 12º-

El árbitro dará finalizada la lucha y se tendrán que saludar los equipos con el árbitro. Pudiendo festejar la victoria sin ningún gesto obsceno, sumará la técnica para la siguiente luchada, en caso de mucha gravedad de los gestos, la eliminación del torneo. (será la organización quien determinará la gravedad, siempre informada por el árbitro).

ARTÍCULO 13º-

Premio al mejor luchador del torneo, la organización dará la responsabilidad de elegir a ese luchador a cuatro personas.

Estos darán cuatro nombres, cada uno por orden de preferencia, el que más veces aparezca, será el galardonado, en caso de empate el que más primeros en las listas que han sido entregadas o mejores puestos tenga, se lleva el premio.