



FEDERACIÓN DE LUCHAS OLÍMPICAS Y D.A.
DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS

Dirección: Casa del Deporte. Avda. del Llano, 69. 33209 Gijón

Teléfono: 692689818

E-mail: info@luchaasturias.es

Internet: www.luchaasturias.es



LUCHA TRADICIONAL ASTURIANA VALTU

REGLAMENTO DE LA FEDERACIÓN DE LUCHAS OLÍMPICAS Y D.A. DEL PRINCIPADO DE ASTURIAS (actualizado en septiembre del 2023)



TABLA DE CONTENIDOS

- Art. 1 - TERRENO DE COMPETICIÓN DE VALTU.**
- Art. 2 - INDUMENTARIA DE LOS VALTIADORES.**
- Art. 3 - INDUMENTARIA DE LOS ÁRBITROS.**
- Art. 4 - CATEGORÍAS POR EDADES Y PESOS CORPORALES.**
- Art. 5 - DURACIÓN DEL COMBATE DE VALTU.**
- Art. 6 - LA LLAMADA, EL SORTEO Y LA VENTAJA EN EL AGARRE.**
- Art. 7 - COMIENZO DEL COMBATE DE VALTU.**
- Art. 8 - GESTOS DEL ÁRBITRO DURANTE EL COMBATE DE VALTU.**
- Art. 9 - FIN DEL COMBATE DE VALTU.**
- Art. 10 - PUNTUACIONES.**
- Art. 11 - AMONESTACIONES.**
- Art. 12 - ACCIONES PROHIBIDAS.**





Art. 1 - TERRENO COMPETICIÓN DE VALTU

La Lucha Valtu de forma tradicional se desarrollaba en los prados, aunque ésta también se puede desarrollar en arena o sobre un tapiz.

En ambos casos la superficie del combate no será inferior a un círculo de 6 metros, ni superior a 9 metros de diámetro.

Art. 2 - INDUMENTARIA DE LOS VALTIADORES

- Camiseta ceñida de color azul (podrá ser de color negro con una tobillera azul) o amarillo (podrá ser de color blanco con tobillera amarilla).
- Pantalón ceñido de color negro que cubrirá hasta el muslo medio.
- Calzado deportivo (cuando el Valtu se realice sobre prau y/o terreno abrupto).

A la antigua usanza se desarrollaba con calzón de lino y torso desnudo o camiseta de lino. En la actualidad ambos valtiadores llevarán camiseta de distinto color (azul o amarillo).

En función de la superficie el combate de Valtu se realizará descalzo (sobre arena o tapiz) o con calzado deportivo (sobre prado).

Se prohibirá el uso de anillos, cadenas o pendientes, así como objetos que puedan dañar la integridad de los valtiadores; se permitirá el uso de rodilleras, faja, muñequeras o vendajes sin ser rígidos ni que presenten riesgo para la práctica del Valtu.

Art. 3 - INDUMENTARIA DE LOS ÁRBITROS

Será la homologada por la Federación de Luchas Olímpicas y D.A. del Ppdo. De Asturias.

- Pantalón largo con cinturón y polo (todo de color negro) con identificación visible de árbitro.
- Calzado deportivo (playeros) de color negro, con calcetines negros (calcetos).
- Silbato (chiflu).
- Manguito (muñequera) azul para la muñeca derecha y manguito amarillo para la izquierda.
- Una moneda (la chapa) con dos colores para sorteo del agarre; una cara será de color azul y otra amarilla.



Art. 4 - CATEGORÍAS POR EDADES Y PESOS CORPORALES

SENIOR MASCULINO (de 18 años en adelante) -70 kg, -80 kg, -90kg y +90 kg	SENIOR FEMENINO (de 18 años en adelante) -60 kg, -70 kg, -80kg y +80 kg
JUVENIL MASCULINO (de 15 a 17 años) -60 kg, -70 kg, -80kg y +80 kg	JUVENIL FEMENINO (de 15 a 17 años) -50 kg, -60 kg, -70kg y +70 kg
ESCOLAR MASCULINO (de 12 a 14 años) -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg	ESCOLAR FEMENINO (de 12 a 14 años) -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg
INFANTIL MIXTO (10 a menos de 12 años) -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg	

Art. 5 - DURACIÓN DEL COMBATE DE VALTU

La duración del combate será de **4 minutos** en las categorías Senior y Juvenil.

La duración del combate será de **3 minutos** en las categorías Escolar e Infantil.

Art. 6 - LA LLAMADA, EL SORTEO Y LA VENTAJA EN EL AGARRE

El árbitro llama a los valtidores al centro del área de Valtu por medio del chiflu o silbato con el gesto correspondiente.

El árbitro saluda "dando la mano" a los valtidores y a su orden se saludan entre ellos.

El árbitro les mostrará una chapa de dos colores (azul y amarillo) y la lanzará al aire, una vez que la chapa cae al suelo, el color que quede arriba será el del valtidor que gane el sorteo y tendrá la ventaja de agarrar en primer lugar, después cerrará el agarre el oponente.

En caso de presa fallida seguirá con la ventaja en el agarre el que la tenía anteriormente.

El valtidor que consiga hacer un derribo de medio Valtu tendrá la ventaja en el siguiente agarre.

En el caso de que un valtidor, durante el combate, pise con una parte o el total del pie fuera de la zona de combate, el árbitro parará el combate y mandará a los valtidores al centro dando la ventaja del agarre al valtidor contrario al que salió. En caso de salida simultánea de la zona de combate seguirá con la ventaja en el agarre el valtidor que la tenía anteriormente.

En el **minuto 2 del combate** en caso de que ningún valtidor lograra valtiar por la igualdad entre ambos, el árbitro parará el combate y tomará la decisión de dar la ventaja del agarre al valtidor que haya realizado más intentos de acciones, o se le considere más combativo.



Art. 7 - COMIENZO DEL COMBATE DE VALTU

Ambos valtidores serán citados a valtiar, permaneciendo en el centro de la zona de combate, a la orden del árbitro se agarrarán, siendo este agarre **"tipo oso"** es decir; un brazo pasará por encima del hombro y el otro brazo por la parte inferior por debajo de la axila contraria, siendo por detrás de la espalda del oponente donde se unirán ambas manos, **"enganchándose o engarfiándose"** por los dedos; que **nunca estarán entrelazados entre sí, ni se permitirá el agarre cerrado por las muñecas**, después el oponente realizará el agarre de la misma manera.

Una vez realizado los agarres, el árbitro por medio del sonido del chiflu ordena **"valtiar"**.

Art. 8 - GESTOS DEL ÁRBITRO DURANTE EL COMBATE DE VALTU

El árbitro señalará con brazo en alto y la mano abierta cuando uno de los dos valtidores consiga un Valtu completo (derribo o acción en la que el atacado cae sobre la espalda).

El árbitro señalará extendiendo el brazo horizontal con la palma de la mano hacia arriba cuando sea medio Valtu, (cualquier derribo o acción que no sea sobre la espalda).

En caso de técnica fallida moverá el brazo hacia los lados (la acción no se contabiliza).

Al acabar el combate los valtidores irán al centro, esperarán la decisión, y el árbitro agarrará a ambos por las muñecas y proclamará el ganador alzando hasta la vertical el brazo del valtidor ganador.

Art. 9 - FIN DEL COMBATE DE VALTU

El combate se terminará cuando un valtidor logre hacer un **Valtu completo**, es decir, derribar al oponente mediante una acción técnica o maña que voltee por completo al adversario haciéndole caer de espalda al suelo.

El valtidor que consiga **3 medios Valtu** antes que el oponente será ganador.

En caso de **empate a puntos (1-1 ó 2-2)**, el ganador será el valtidor que logre realizar el **último medio Valtu**.

En caso de **empate sin puntos (0-0)**, el ganador será el valtidor que **menos peso** haya dado en el pesaje oficial.



Art. 10 - PUNTUACIONES

VALTU COMPLETO	3 PUNTOS	Derribo o acción cayendo el atacado de espalda.
MEDIO VALTU	1 PUNTO	Derribo o acción cayendo el atacado de nalgas, de ambas rodillas, de costado o boca abajo siempre que la caída sea por la realización de una acción del contrario.

Art. 11 - AMONESTACIONES

El árbitro en caso de amonestar a un luchador parará el combate, le señalará con el brazo extendido hacia él; y con el dedo índice apuntándole directamente hacia el infractor.

Cada **amonestación** se penalizará con **medio Valtu (-1 punto)** en contra del infractor.

Si un valtador recibe la **tercera amonestación será eliminado del combate**.

Durante el combate la **suelta del agarre** se penalizará con **medio Valtu (-1 punto)**, salvo en el caso de que la suelta del agarre (sin cambiar el control que tenía) sea por la realización de una acción de derribo llevada a su fin.

Art. 12 - ACCIONES PROHIBIDAS

- Los golpes de puño, patadas, cabeza, o con cualquier parte del cuerpo.
- Las estrangulaciones o luxaciones.
- El agarre de nariz, orejas, pelo, ojos.
- Dirigirse de manera indecorosa o falta de respeto hacia el público, árbitros, deportistas o directivos.
- Dependiendo de la gravedad de la acción, la sanción puede ir desde una amonestación hasta la descalificación del infractor de las normas.