

SOKATIRA

DEFINICIONES Y ESPECIFICACIONES

1 SOKATIRA

La Sokatira es un deporte practicado por equipos que son miembros oficiales de las Asociaciones Internacionales de Sokatira y afiliados a la TWIF. Los participantes deberán ser amateurs, según lo establecido por la TWIF, y deberán respetar el Reglamento y las Normas establecidas por la Federación Internacional de Sokatira (Tug of War International Federation).

2 CATEGORÍAS

(a) En las competiciones Internacionales de Sokatira se reconocen las siguientes categorías.

En tierra y en goma

Masculino y femenino

Senior, Sub23 y Junior

Mixto 4x4 Masculino y femenino

(b) La TWIF organiza anualmente un Campeonato Mundial para las categorías Junior masculinas y femeninas

3 CATEGORÍAS DE PESO

En todas las competiciones internacionales serán de aplicación las siguientes categorías de peso:

Mundial (W) Europeo (E) En goma (I.) En tierra (O.)

Peso Ultrapluma	sin superar	480 Kilos Junior Femenino (I.O.) W.
Peso Pluma	sin superar	500 Kilos U23 Femenino (I.O.) W
Peso Ligero	sin superar	500 Kilos Senior Femenino (I.O.) W.
Peso ligero pesado	sin superar	520 Kilos Senior femenino (O.) E
Peso pesado	sin superar	540 Kilos Senior Femenino (I.O.) W.
Peso pesado	sin superar	560 Kilos Senior Femenino (O.) E
Peso ligero	sin superar	560 Kilos Junior Masculino (I.O.) W
Peso ligero	sin superar	560 Kilos Senior masculino (I.) W. (O.) E.
Peso ligero	sin superar	580 Kilos Senior Masculino (O.) W.
Peso medio ligero	sin superar	600 Kilos Sub23 Masculino (I.) W.
Peso medio ligero	sin superar	600 Kilos Senior Masculino (I.) W
Peso medio	sin superar	640 Kilos Senior Masculino (I.O.) E.W.
Peso crucero	sin superar	680 Kilos Senior Masculino (I.) W. (O.) E
Peso pesado	sin superar	700 Kilos Senior Masculino (O.) W.
Peso pesado	sin superar	720 Kilos Senior Masculino (O.) E.
Peso libre	sin limitación de peso	
Mixto (4 x 4)	sin superar	600 Kilos Senior Mixto (I.O.) W

4 PESAJE Y SELLADO

1. Todos los atletas deberán recoger sus acreditaciones, tras haber realizado los pagos correspondientes.
2. Todos los tiradores deberán pesarse en un momento determinado.

3. Se llevará a cabo una descarga de acreditaciones, incluyendo un listado con todos los tiradores de un país determinado, a la que únicamente podrá acceder el interventor y el representante designado de dicho país.

4. Cada tirador se pesará en una única báscula. El número de básculas deberá ser determinado por la organización y la TWIF. Sólo podrán utilizarse básculas oficiales.

5. Tras el pesaje, el peso de los tiradores se registrará en una hoja de cálculo Excel, y se escribirá a mano en el archivo Excel descargado como copia de seguridad.

6. Se comunicará a los tiradores su peso certificado, y éstos a su vez lo comunicarán al entrenador del equipo.

7. Participación de los equipos

El entrenador de un equipo que participe en la competición de clubs de la TWIF deberá presentar una lista de pesos cumplimentada para su control en un momento determinado. La lista de pesos deberá incluir el nombre, número de acreditación y peso de cada tirador, hasta completar el peso adecuado de una categoría de peso. El equipo lo forman ocho tiradores, el entrenador y el botillero.

7.1 Un entrenador podrá cambiar cualquier número de tiradores hasta el momento del sellado, a condición de que no se supere el peso máximo de su categoría de peso. Los cambios deberán ser notificados a los jueces por el entrenador 30 minutos antes de que comience el sellado.

8. Pesado de selecciones nacionales.

El entrenador de una selección nacional podrá elegir cualquier tirador que se encuentre en el listado junto con su peso en el archivo Excel descargado de su país.

8.2 Un entrenador podrá cambiar cualquier número de tiradores hasta el momento del sellado, a condición de que no se supere el peso máximo de su categoría de peso. Los cambios deberán ser notificados a los jueces por el entrenador 30 minutos antes de que comience el sellado.

9. El entrenador de una selección nacional podrá presentar un certificado de peso cumplimentado para su control en cualquier momento.

10. Los jueces realizarán un sorteo con los equipos de cada categoría de peso, tras comprobar el peso y los números de acreditación con la lista de Excel descargada.

11. Se dispondrá de escáneres/códigos de barras en zonas específicas para controlar las sustituciones, y se realizarán controles de pesaje a lo largo de las competiciones.

5 LÍMITES DE EDAD

5.1 Categoría Junior

Un tirador podrá participar en la categoría junior desde el comienzo del año en que éste cumple 15 años hasta el final del año en que cumple los 18 años.

5.2 Sub-23

Un tirador podrá participar en la categoría sub-23 desde el comienzo del año en que éste cumple 18 años hasta el final del año en que cumple los 22 años.

5.3 Senior

Un tirador podrá participar en la categoría senior desde el comienzo del año en que alcanza la edad de 18 años.

Una tiradora podrá participar en la categoría senior desde el comienzo del año en que alcanza la edad de 16 años.

6 Equipos y sustituciones.

6.1 Número de tiradores en un equipo

Los equipos al comienzo de la competición consistirán de ocho miembros tiradores. Se considerará que la prueba ha comenzado, cuando ambos equipos están en la posición de tirar bajo la supervisión directa del juez.

6.2 Miembros de selecciones nacionales

Los miembros de una selección nacional deberán ser ciudadanos del país al que representan. Como prueba de su nacionalidad únicamente se aceptarán pasaportes o tarjetas de identificación expedidas por un gobierno nacional. Un equipo está formado por los tiradores, el entrenador y el botillero.

6.3 Condiciones para usar un sustituto

El sustituto puede reemplazar a cualquier tirador durante el tiempo que dure la competición. Después de que la sustitución se ha realizado, no puede haber más cambios.

La sustitución se puede usar por razones tácticas o debido a una lesión.

La sustitución solo puede tener lugar después de que el equipo se haya pesado y que haya finalizado el primer final del primer encuentro en el que tire.

El tirador reemplazado no puede participar en ningún encuentro posterior de esa categoría de peso. El sustituto debe ser tirador registrado del Club o País específico para el cual actúa como sustituto.

6.4 Procedimientos de sustitución.

Ambos, el tirador a ser reemplazado y el sustituto, deben personarse en ropa de tirar completa (camiseta, pantalón corto, medias y calzado) y sus tarjetas acreditativas al Jefe de Jueces, quien podrá designar un oficial para ocuparse de los sustitutos.

6.4.1 Se utilizarán tarjetas acreditativas para verificar a los tiradores y sus pesos mediante el escaneo o la introducción de dichas tarjetas en el sistema.

El tirador sustituto debe ser de igual o menor peso que el tirador reemplazado. El peso total del equipo no puede incrementarse con el peso del sustituto, incluso si el equipo pesaba originalmente menos que el peso máximo de la categoría en cuestión.

Directamente después del cambio, el Jefe de Jueces o el oficial designado anularán el sello o marca del tirador reemplazado e indicará una marca similar en el sustituto, con un marcador indeleble. El Jefe de Jueces o el oficial designado anotarán la sustitución en el certificado de pesaje apropiado, añadiendo y borrando los números de las acreditaciones de los tiradores participantes en los cambios.

6.5 Número mínimo de tiradores.

No se permitirá una segunda sustitución. Si se produjera una segunda lesión, el equipo podrá continuar con siete tiradores. No se permitirá que un equipo continúe compitiendo con menos de siete tiradores.

7 ENTRENADOR / BOTILLERO

Cada equipo puede tener un entrenador para que les dirija las tiradas.

También se permite un botillero por cada equipo. La función del botillero consiste en cuidar de su equipo antes y después de las tiradas. Al botillero no le está permitido hablar a su equipo mientras estén tirando y debe colocarse en el lugar que le indique el Juez a cargo de la tirada

8 EQUIPAMIENTO DEPORTIVO

8.1 Ropa deportiva

8.1.1 *Ropa deportiva de los tiradores*

Los equipos llevarán ropa deportiva adecuada consistente en pantalones cortos, camiseta deportiva o jersey y medias o calcetines. La ropa deportiva de los tiradores del equipo debe ser uniforme.

8.1.2 *Ropa deportiva del capitán y del botillero*

El capitán y el botillero de un equipo deben llevar la misma ropa deportiva adecuada que el equipo o un chándal adecuado que se ajustará al color / colores de la ropa deportiva del equipo

8.1.3 *Prendas en la cabeza*

Los tiradores, el entrenador y el botillero están autorizados a llevar gorra, visera o pañuelo en la cabeza, que deberá ajustarse a los colores de su equipación deportiva.

Excepción: se podrán permitir turbantes u otros elementos en atención a religiones o culturas. Estas decisiones se tomarán caso por caso

8.1.4 *Ropa protectora*

La ropa protectora de la piel, podrá llevarse por debajo de la ropa deportiva, sujeto a la aprobación del juez. Los cinturones protectores están únicamente permitidos si se llevan por encima de la ropa deportiva. La ropa protectora llevada por el ancla no podrá superar un grosor máximo de 5 centímetros, deberá llevarse siempre por debajo de la ropa deportiva y estar colocada entre la cuerda y el cuerpo. No se permite utilizar ganchos, estrías u otras construcciones que pretendan bloquear la soga en ninguna de las ropas protectoras. Chaleco recomendado para el Ancla (véase página 43)

8.2 Resina

La resina está permitida para facilitar el agarre en la cuerda y su uso está restringido exclusivamente a las manos. En competiciones en goma únicamente podrá utilizarse resina cuando se obtenga dicha autorización in situ, y en ese caso deberá aplicarse exclusivamente según las indicaciones de los jueces.

8.3 Ropa en el pesaje

Los equipos masculinos pueden pesarse llevando solamente unos pantalones cortos de talla adecuada y no transparentes. Los equipos femeninos pueden pesarse llevando solamente una camiseta y pantalones cortos de tallas adecuadas y no transparentes. Las botas no es necesario que se lleven puestas ni en la mano, cuando se sube a la báscula.

8.4 Calzado

8.4.1 *Calzado para tierra*

La suela, el tacón y lado del tacón deben de estar perfectamente nivelados. No está permitido el uso de suelas de metal, punteras metálicas ni placas de metal. No está permitido utilizar púas ni clavos que sobresalgan de la suela o el tacón de las botas. Los cierres de las botas no podrán incluir ganchos que sobresalgan, ya que podrían causar lesiones. Se permite un tacón chapado de metal, de 6,5 mm. de grosor máximo, que esté nivelado por los lados y por la parte

inferior del tacón de la bota. El tamaño del tacón no podrá constituir más de un tercio de la superficie total de la suela, ni menos de una cuarta parte.

EL grosor del tacón medido desde la suela no podrá ser inferior a 6,5 mm ni superior a 25 mm. (incluyendo la chapa metálica) (Véase página 41)

8.4.2 Calzado para goma

El calzado a utilizar en sokatira en goma deberá ser el fabricado originalmente por cualquier fabricante de calzado deportivo. Podrá adaptarse la suela, pero ésta no podrá tener una longitud o una anchura mayor que la parte superior del calzado. La suela podrá estar fabricada con goma o con cualquier otro material que proporcione un agarre óptimo, pero sin dañar el suelo o la superficie de tirada. La longitud y anchura máxima de la suela no podrá superar la medida del pie "en descalzo" del tirador en más de un 20 %. El único material o sustancia que puede aplicarse a la suela del zapato es un paño seco y limpio, que no deberá incluir ningún producto químico ni fluido.

En caso de disputas a este respecto, actuarán como árbitros los oficiales encargados del control del Campeonato.

9 ESPECIFICACIONES DE LAS CUERDAS

9.1 Dimensiones de la cuerda

La circunferencia de la cuerda no podrá ser inferior a 10 cm. (100 mm), ni superior a 12,5 cm. (125 mm) y deberá estar libre de nudos y otras sujeciones para las manos. Los extremos de la cuerda tendrán una terminación de fusta (acabado ribeteado). La longitud mínima de la cuerda no podrá ser inferior a 33,5 metros.

9.2 Marcas de la cuerda

Las cintas o marcas se pondrán a la cuerda de tal manera que éstas puedan ser ajustadas fácilmente por el Juez, en caso de que la cuerda se estirase o encogiese.

9.2.1 Marcas de la cuerda en tierra

Cinco marcas o cintas deberán ser añadidas a la cuerda de la siguiente manera:

- (a) Una (1) cinta o marca en el centro de la cuerda
- (b) Dos (2) cintas o marcas situadas a cuatro (4) metros de cada uno de los lados de la cinta central
- (c) Dos (2) cintas o marcas situadas a cinco (5) metros de cada uno de los lados de la cinta central
- (d) Las marcas listadas en (a), (b) y (c) serán de tres colores diferentes.

9.2.2 Marcas de la cuerda en goma

Tres marcas o cintas deberán ser añadidas a la cuerda de la siguiente manera:

- (a) Una (1) cinta o marca en el centro de la cuerda
- (b) Dos (2) marcas o cintas situadas cada una de ellas a dos metros y medio (2,5 m) a cada lado de la marca central
- (c) Las marcas listadas en (a) y (b) serán de tres colores diferentes

10 ÁREA DE TIRADA Y MARCAS

10.1 Área de tirada y marcas en tierra

El área de tirada será plana, superficie cubierta de hierba nivelada. Se marcará una línea central en el suelo.

10.2 Área de tirada y marcas en goma

La superficie de tirada estará hecha de un material que de una suficiente fricción al calzado deportivo normal y aprobado por la TWIF.

La longitud recomendada de la superficie de tiro será de 36 metros. La anchura recomendada de la superficie de tiro será de 100 – 120 centímetros.

En la superficie de tiro se marcarán una línea central y dos líneas laterales situadas a cuatro (4) metros a cada lado de la línea central

REGLAS SOBRE LAS TÉCNICAS DE TIRADA

11 AGARRE DE LA CUERDA

Ningún competidor podrá agarrar la cuerda en la zona limitada por las cintas o marcas exteriores. Al comienzo de cada tirada el primer tirador sujetará la cuerda lo más cerca posible de la cinta o marca exterior.

No se le harán a la cuerda ni nudos ni anillas, ni tampoco quedará trabada a través de ninguna parte del cuerpo de ninguno de los tiradores del equipo. El cruzar la cuerda sobre si misma constituye una anilla. Al comienzo de una tirada, la cuerda deberá de estar tensa y con la marca central de la cuerda justo encima de la marca central del suelo.

12 POSICIÓN PARA LA TIRADA

A excepción del ancla, cada tirador del equipo sujetará la cuerda con ambas manos desnudas y de la manera clásica, es decir, con las dos palmas de las manos enfrentadas, y la cuerda pasará entre el cuerpo y la parte superior del brazo. Para la sujeción del ancla véase el artículo 13.

Cualquier otra forma de sujeción que impida el libre movimiento de la cuerda, es un bloqueo o “cerrojo”, y supone una infracción de las reglas. Los pies deben estar extendidos hacia delante de las rodillas y los miembros del equipo deberán estar en posición de tirada en todo momento.

13 POSICIÓN DEL ANCLA

El último tirador será llamado Ancla. La cuerda pasará a lo largo del cuerpo, diagonalmente a través de la espalda y por encima del hombro opuesto desde la parte posterior hacia adelante. La soga sobrante pasará por debajo de la axila, hacia la parte exterior de atrás quedando el final libre. El Ancla agarrará entonces la cuerda de la manera clásica, es decir, con las dos palmas de las manos enfrentadas, con los dos brazos extendidos hacia delante. Al ancla se le permite mantener la cuerda por debajo del nivel del cinturón protector y por razones de seguridad esto no se considerará Bloqueo.

INFRACCIONES DE LAS REGLAS

14 INFRACCIONES DURANTE LA COMPETICIÓN

14.1 Infracciones generales

1 Sentarse: sentarse deliberadamente en el suelo o no volver inmediatamente a la posición de tirada después de haberse resbalado

2 Apoyarse: tocar el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean los pies

3 Bloqueo: cualquier sujeción que no permita el libre movimiento de la cuerda

4 Agarre: cualquier otra forma de sujetar la cuerda que no sea la forma normal descrita en las Reglas 11, 12 y 13

5 Apuntalar: sujetar la cuerda de tal manera que ésta no pase entre el cuerpo y la parte superior del brazo

6 Posición: sentarse sobre un pie, o un miembro, o el pie no extendido por delante de la rodilla

7 Subir por la cuerda: pasar la cuerda a través de las manos

8 Remar: sentarse repetidamente en el suelo y al mismo tiempo mover los pies hacia atrás

9 Posición del ancla: cualquier otra que no sea la descrita en la regla 13

10 Botillero: el botillero habla con su equipo mientras estos están tirando

11 Inactividad: los equipos que eviten realizar esfuerzo durante una tirada, conllevando un estancamiento/paralización prolongado, que puede desacreditar el deporte, constituye una "tirada nula", que puede ser dictada en cualquier momento. *La tirada se reanudará en un campo nuevo o en uno menos roto en la proximidad inmediata del lugar original de tirada. El encuentro no se podrá reanudar en la pista de tirada original. Si una tirada con períodos de inactividad dura más de diez minutos, el Jefe de Jueces llamará la atención del Juez principal para ordenar una "tirada nula".*

12 Apartarse: salirse fuera de la pista, canal o superficie de tirada para obtener una ventaja ilícita.

14.2 Infracciones durante las competiciones en tierra

13 Fijación del pie: hacer cualquier tipo de huecos, marcas o cavidades en el suelo, antes de que se de la orden de Tensar la cuerda.

15 DESCALIFICACIÓN

Los equipos recibirán dos (2) avisos por infringir las Reglas en cada una (1) de las tiradas, antes de ser descalificados. Para todas las infracciones de las Reglas, si sólo una persona comete una infracción, todo el equipo será juzgado culpable.

16 VIOLACIÓN DE LAS REGLAS

El incumplimiento de cualquiera de las Reglas de Competición Internacional, puede eliminar a los equipos de la Competición.

ENCUENTROS Y PUNTUACIÓN EN COMPETICIÓN

17 ENCUENTROS, TIRADAS Y PERIODOS DE DESCANSO

Una competición por puntos consiste en $(n \times (n-1))/2$ encuentros, donde "n" es el número de equipos en la competición. Cada encuentro se compone de dos (2) tiradas.

Entre tiradas se concederá un descanso razonable.

Un período de descanso máximo de seis (6) minutos puede ser solicitado entre encuentros, comenzando cuando un equipo abandona el campo de competición y finalizando cuando un equipo está en la zona de acceso al campo preparado para volver a entrar al campo de competición.

18 SORTEO DE LADOS

Antes de que empiece la tirada se elegirá el lado del campo mediante el lanzamiento de una moneda. Después de la primera tirada, los equipos cambiarán lados. En el caso de que fuese necesaria una tercera tirada, volvería a lanzarse una moneda para sortear los lados.

19 GANAR UNA TIRADA

19.1 Ganar una tirada general

Un equipo gana una tirada cuando traslada la cuerda la distancia requerida tal y como lo indican las marcas o bien tras la descalificación por parte del Juez del equipo oponente.

19.2 Ganar una tirada en tierra

Se gana una tirada cuando una de las marcas exteriores de la cuerda cruza hasta pasar sobre la línea central del suelo.

19.3 Ganar una tirada en goma

Se gana una tirada cuando una de las marcas exteriores de la cuerda, cruza hasta pasar por encima de la marca exterior del lado opuesto del suelo.

20 PUNTUACIÓN

20.1 Puntuación de Competición

Un equipo que gane un encuentro por dos (2) tiradas a cero anotará tres (3) puntos, y el equipo perdedor anotará cero (0) puntos. Si los equipos ganan una tirada cada uno, cada equipo anotará un (1) punto.

20.2 Clasificación, Semifinales y Finales

Los encuentros los ganará el equipo que obtenga dos (2) victorias en tres (3) tiradas. Un equipo que gane un encuentro por dos (2) tiradas a cero (0) obtendrá tres (3) puntos, y el equipo perdedor no obtendrá ningún (0) punto. Un equipo que gane un encuentro por tiradas (2) a uno (1) obtendrá dos (2) puntos, y el equipo perdedor obtendrá un (1) punto.

21 TIRADA NULA

Se declarará una "tirada nula" en el caso de que

- (a) ambos equipos sean culpables de infracciones después de haber sido avisados dos veces
- (b) ambos equipos sean culpables de inactividad
- (c) ambos equipos suelten la cuerda antes del final de la tirada
- (d) que se interrumpa una tirada sin ser debido a faltas por parte de ninguno de los equipos.

Cuando se declare "tirada nula" en los casos a) b) o c), no se concederá período de descanso y la tirada se retomará inmediatamente y sin ninguna ayuda o servicio. Cuando se declare una "tirada nula" en el caso d) se concederá un descanso razonable

ARBITRAJE

22 OFICIALES Y JUECES

La Federación Internacional de Sokatira podrá designar oficiales que se ocupen del control de todas las competiciones internacionales.

La Comisión Técnica deberá realizar la selección definitiva de jueces para las competiciones internacionales.

23 FACULTADES DEL ÁRBITRO, EL INTERVENTOR Y EL JUEZ PRINCIPAL

En caso de que cualquier equipo o persona que participe en un encuentro sea responsable de acciones que puedan causar un descrédito al deporte de la sokatira, el Árbitro, el Interventor y el Juez principal, de forma coordinada entre sí, podrán excluir a dicho equipo y/o personas de dicha competición. El Árbitro deberá entregar un informe a tal efecto al Comité Ejecutivo de la

TWIF que, de acuerdo con el Artículo 12 de sus estatutos, podrá tomar medidas disciplinarias adicionales contra dicho equipo y/o personas

24 PODERES Y RESPONSABILIDADES DEL JUEZ

El juez nombrado para un encuentro tendrá control absoluto del mismo.

Será responsable de asegurarse de que:

- (1) se respeten las Reglas de la "TWIF"
- (2) que la cuerda este colocada y preparada para la competición, antes de que los equipos lleguen al área de tirada
- (3) que se cumpla el horario programado en la medida de lo posible.
- (4) conceder períodos de descanso como se señala en la Regla 17
- (5) declarar una "Tirada nula"
- (6) descalificar a un equipo o equipos previamente advertidos.
- (7) un juez podrá dar una advertencia previa a un equipo en concreto durante una tirada.
- (8) descalificar a un equipo sin advertencia previa, porque le considere culpable de conducta descortés, bien por palabras o por actos, que puedan desacreditar el deporte.

Cuando el Juez responsable señale una falta, que indicará mediante el código de señales, nombrará al equipo y añadirá "primera advertencia" o "última advertencia". Tales instrucciones dadas por el Juez deben de ser claras y concisas, utilizando las señales apropiadas.

La decisión del Juez será definitiva en todas las ocasiones.

25 RESPONSABILIDADES DE LOS JUECES DE LÍNEA

Los Jueces de Línea estarán actuando en todo momento bajo la dirección del Juez a cargo del encuentro. Durante la tirada el Juez de Línea se situará junto a los equipos participantes en el lado opuesto al del Juez principal. El Juez de Línea, observará a los equipos y señalará al Juez principal las infracciones, usando el código común de señas. El Juez de Línea informará al equipo amonestado de las faltas dadas por el Juez principal.

26 JUEZ RESPONSABLE DEL PESAJE

En competiciones internacionales, la TWIF podrá designar asistentes, que responderán ante el Juez de pesaje (juez responsable del procedimiento de pesaje) del correcto pesaje y sellado de los competidores.

SEÑALES Y ÓRDENES

27 PROCEDIMIENTO DE COMIENZO

Cuando el Juez ha recibido la señal de los dos entrenadores de que todo esté listo, él, dará a los equipos las siguientes órdenes de forma verbal y visual:

Coger la cuerda: se cogerá entonces la cuerda tal y como se define en los puntos 10, 11 y 12, con los pies planos sobre el suelo

Tensor la cuerda: se estira la cuerda lo suficiente para que garantizar que esté tensa.

En las competiciones de tierra, cada tirador puede hacer un hoyo o marca en el suelo con el tacón o lado de la bota, con el pie que está extendido

Listos Entonces, el Juez hará señales hasta colocar la cuerda en el centro. Cuando la cuerda está tensa y quieta, con la marca central de la misma sobre la línea central del suelo

Tirar Tras una pausa razonable

28 FINAL DE UNA TIRADA

El Final de una tirada lo señalará el Juez, soplando su silbato y señalando con el dedo al equipo ganador, o en el caso de una "Tirada nula" cruzando sus brazos y señalando la marca central.

29 LISTA DE ÓRDENES EN LA COMPETICIÓN DE SOKATIRA

ORDEN	SEÑAL
1 Equipo, ¿estáis listos?	Indicando el equipo con el brazo
2 Coger la cuerda	Los brazos extendidos enfrente del cuerpo
3 Tensar la cuerda	Brazos extendidos hacia arriba con las palmas de las manos hacia dentro
4 Cuerda al centro	Indicando el lado que tiene que moverse hacia el centro
5 Listos	Los brazos extendidos hacia arriba con las palmas de las manos hacia afuera
6 Tirar	Extendiendo los brazos a los lados
7 Indicar ganador	Soplando el silbato y señalando al equipo ganador
8 Cambiar lados	Soplando el silbato y cruzando los brazos por encima de la cabeza
9 Tirada nula	Soplando el silbato y cruzando los brazos enfrente del cuerpo
10 Falta	Levantando el brazo del lado del equipo infractor e indicando con uno o dos dedos la primera o segunda falta

30 LISTA DE INFRACCIONES COMUNES EN COMPETICIÓN

INFRACCIÓN	SEÑAL
1 SENTARSE	Mover la palma de la mano horizontalmente
2 APOYARSE	Mano abierta y horizontal indicando al suelo
3 BLOQUEO	El codo tocando la parte superior de la pierna alzada
4 AGARRE	Dos puños uno en frente del otro
5 APUNTALAR	Movimiento de elevación con las manos a lo largo del cuerpo
6 POSICIÓN	Movimiento de dar patadas y extender la pierna inferior
7 SUBIR POR LA CUERDA	Movimientos de trepar con los puños
8 REMAR	Movimiento de remar con el brazo y la parte superior del cuerpo
9 AGARRE DEL ANCLA	Con la mano tocando la espalda
10 BOTILLERO	Llevar el dedo a los labios
11 FIJACIÓN DEL PIE	Dar patadas con los tacones en el suelo
12 APARTARSE	Dar un paso lateral con un pie

ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

31 General

Las competiciones de los Campeonatos Internacionales de la TWIF constan de una ronda clasificatoria, semifinales y finales.

La ronda clasificatoria será una competición por puntos. En esta competición por puntos únicamente se realizará un sorteo. Este sorteo se realizará en presencia de los delegados designados de la Federación Internacional de Sokatira.

Tras la ronda clasificatoria, cuatro equipos pasarán a semifinales. Los perdedores de los partidos de semifinal competirán por la medalla de bronce y los ganadores de los partidos de semifinal competirán en la final por las medallas de oro y plata.

32 Número mínimo de equipos

Para la participación en Campeonatos Mundiales o Continentales es preciso un número mínimo de 4 equipos por cada categoría de peso. Si no hubiera cuatro equipos en una determinada categoría de peso, no se considerará Campeonato Mundial o Regional.

33 Competición con un grupo

Cuando haya menos de 12 equipos en una categoría de peso, todos los equipos deberán participar en una ronda clasificatoria.

Los cuatro mejores equipos de la ronda clasificatoria participarán en las semifinales.

El equipo clasificado en 1^{er} lugar se emparejará con el clasificado en 4^o lugar y el equipo clasificado en 2^o lugar se emparejará con el 3^o

Los ganadores de las semifinales deberán competir por las medallas de oro y plata, y los perdedores se disputarán la medalla de bronce.

34 Competición con más de un grupo

Cuando en una categoría de peso haya más de 12 equipos, la ronda clasificatoria se dividirá en dos grupos.

La ubicación en los grupos se basará en la clasificación en las anteriores competiciones puntuables (campeonatos regionales o mundiales)

Los equipos clasificados en primer y segundo lugar tras la ronda clasificatoria participarán en las semifinales. los equipos clasificados en primer lugar de su grupo competirán contra los equipos clasificados en segundo lugar del otro grupo. En caso de que, tras la ronda clasificatoria, los dos primeros equipos de un grupo estén empatados a puntos, su clasificación se determinará de acuerdo con la Norma 35.

Sistema para determinar el número de equipos en un grupo

menos de 4 equipos No hay competición

4-11 equipos 1 grupos

12-22 equipos 2 grupos

23-44 equipos 4 grupos

44< equipos 8 grupos

35 Determinación de la clasificación en la ronda clasificatoria

En caso de que, tras la ronda clasificatoria, haya equipos que aún se disputen el paso a semifinales, se aplicarán las siguientes normas para determinar cuáles son los equipos que se clasifican para semifinales. Estas normas también se aplicarán para determinar el orden clasificatorio de los equipos con el mismo número de puntos durante la ronda clasificatoria.

(1) Resultado de los encuentros

Los equipos con los mejores resultados en los encuentros disputados entre ellos durante las rondas clasificatorias serán los primeros en clasificarse para semifinales.

(2) Encuentros ganados

En caso de que los resultados entre los equipos no rompan el empate, el equipo con mayor número de encuentros ganados será quien pase a semifinales.

(3) Advertencias

En caso de que las 2 primeras opciones no permitan romper el empate, los equipos con menor número de advertencias en las rondas clasificatorias serán los primeros en clasificarse para participar en las semifinales. (El número de advertencias de un equipo en un encuentro será el número total de advertencias acumuladas en las tiradas de dicho encuentro. Un equipo que quede descalificado en las rondas clasificatorias se considerará que ha acumulado 3 advertencias durante esa tirada. En caso de Tirada nula, las advertencias recibidas con anterioridad a la declaración de Tirada nula se acumularán al número total de advertencias del equipo en el encuentro. En caso de que se declarara Tirada nula debido a una de las infracciones indicadas en la norma 21 (a.), ambos equipos acumularán 3 advertencias.)

(4) Peso del equipo

En caso de que las 3 primeras opciones no rompan el empate, el equipo menos pesado será el primero en clasificarse para semifinales. En este caso se utilizará el peso certificado registrado en la hoja de pesaje.

(5) Sorteo

En caso de que ninguna de las opciones anteriores consiga romper el empate, la clasificación para semifinales se decidirá por sorteo o lanzando una moneda.

36 Supervisión de emparejamientos y sorteos

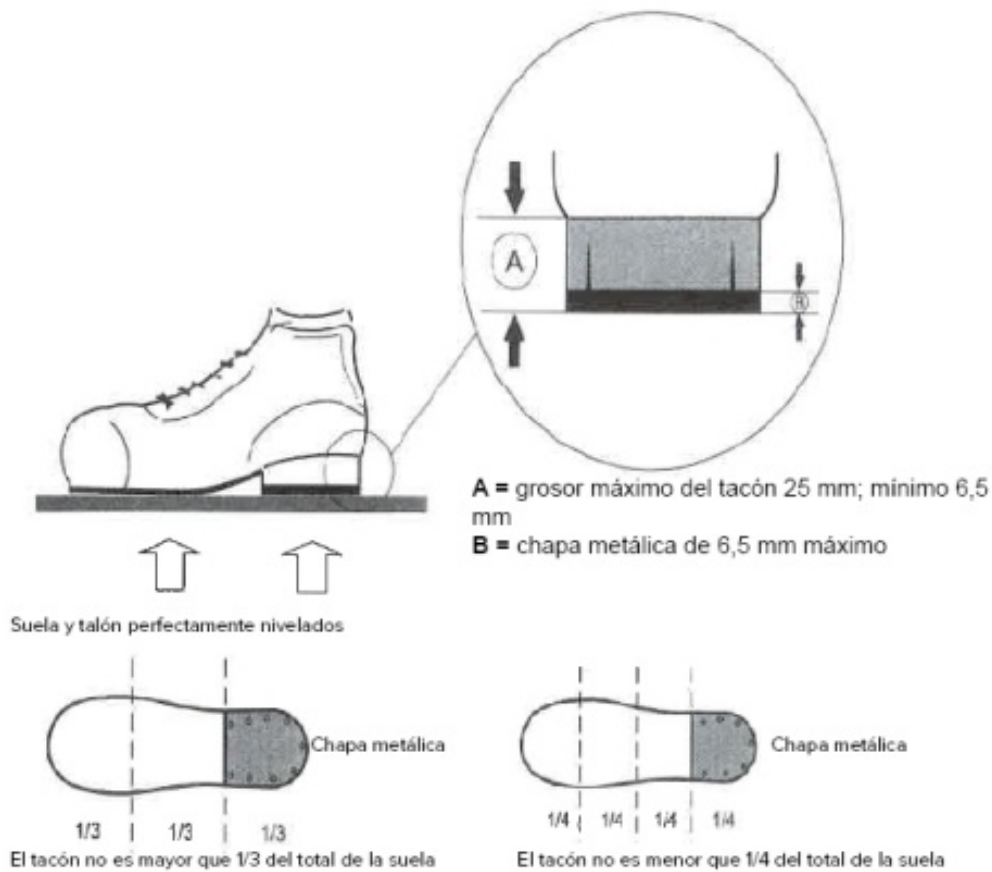
Los emparejamientos y sorteos se realizarán bajo la supervisión directa de los oficiales de la competición designados a tal efecto. Dichos oficiales actuarán como árbitros en caso de disputas.

Enmiendas al Reglamento para Competiciones Internacionales

Enmendado por el Congreso Anual celebrado en

Drogheda	Rep de Irlanda	el	11 de abril de 1992
Londres	Inglaterra	el	24 de abril de 1993
Rochester	EE.UU.	el	18 de abril de 1998
Mogelsberg	Suiza	el	6 de mayo de 2000
Pretoria	Sudáfrica	el	28 de abril de 2001
Assen	Holanda	el	27 de abril de 2002
Rochester	EE.UU.	el	3 de mayo de 2003
Cento	Italia	el	21 de abril de 2004
Ciudad del Cabo	Sudáfrica	el	7 de mayo de 2005
Minehead	Inglaterra	el	6 de mayo de 2006
Londres	Inglaterra	el	2 de mayo de 2010
Appenzell	Suiza	el	7 de mayo de 2011
Belfast	Irlanda del Norte	el	12 de abril de 2014

Anexo 1 Calzado para tierra



La suela, el tacón y lado del tacón deben de estar perfectamente nivelados. No está permitido el uso de suelas de metal, punteras metálicas ni placas de metal. No está permitido utilizar púas ni clavos que sobresalgan de la suela o el tacón de las botas. Los cierres de las botas no podrán incluir ganchos que sobresalgan, ya que podrían causar lesiones. Se permite un tacón chapado de metal, de 6,5 mm. de grosor máximo, que esté nivelado por los lados y por la parte inferior del tacón de la bota. El tamaño del tacón no podrá constituir más de un tercio de la superficie total de la suela, ni menos de una cuarta parte

EL grosor del tacón medido desde la suela no podrá ser inferior a 6,5 mm ni superior a 25 mm. (incluyendo la chapa metálica)

Anexo 2 Señales de las órdenes

		
EQUIPO. ¿ESTÁIS LISTOS?	COGER LA CUERDA	TENSAR LA CUERDA
		
CUERDA AL CENTRO	LISTOS	TIRAR
		
INDICAR GANADOR	CAMBIAR LADOS	TIRADA NULA
		
PRIMERA FALTA	SEGUNDA FALTA	

		
SENTARSE	APOYARSE	BLOQUEO
		
AGARRE	APUNTALAR	POSICIÓN
		
SUBIR SOBRE LA CUERDA	REMAR	AGARRE DEL ANCLA
		
BOTILLERO	FIJACIÓN DEL PIE	APARTARSE



NORMAS DE PUBLICIDAD EN SELECCIONES NACIONALES

1. Condiciones para la publicidad

Una selección nacional puede llevar publicidad en sus uniformes de competición durante los Campeonatos de la TWIF de acuerdo con las condiciones que aquí se mencionan. Un equipo está formado por 8 tiradores, su entrenador y su botillero.

El uso de nombres de empresas y productos está permitido, así como marcas comerciales y grupos de productos, en la medida en que no sean de mal gusto.

La publicidad no podrá ser de naturaleza política, religiosa o ideológica.

No se permite la publicidad de alcohol, tabaco o drogas.

No se permite utilizar pinturas fluorescentes. Esta norma es de aplicación no sólo a la publicidad, sino también al material con el que se elaboran los uniformes de competición de los equipos.

El uniforme de competición deberá cumplir con las normas de la TWIF.

No se permite la publicidad en otros artículos del uniforme de competición (por ejemplo, calzado, calcetines, etc.).

2. Dimensiones de las superficies de publicidad (Véase Anexo 4: Imagen de ejemplo de publicidad)

Las dimensiones máximas y la superficie total de la publicidad en los uniformes de competición serán;

una altura de letra de 10 cm cuando se utilice en el nombre del patrocinador o;

una superficie de 300 cm², cuando se utilice como una superficie publicitaria, o;

una superficie total de 150 cm², cuando se utilice un máximo de tres superficies publicitarias, de las cuales dos podrán ser del mismo patrocinador.

Las dimensiones máximas y la superficie total de la publicidad en los uniformes de competición de un entrenador serán

una superficie total de 75 cm², en la equipación del entrenador, que llevará un número identificativo con una superficie publicitaria máxima de 75 cm² (Véanse las imágenes de ejemplo)

3. Números identificativos

El organizador del Campeonato podrá utilizar los números de identificación en competiciones de la TWIF para incluir publicidad. El entrenador del equipo deberá llevar estos números en su uniforme. Únicamente se permite utilizar el nombre de una empresa o marca comercial en los números, no pudiendo superar una altura de 5 cm y una superficie máxima de 75 cm². No podrán recortarse, doblar ni modificar los números.

4. Responsabilidad

La TWIF no acepta ninguna responsabilidad en caso de disputas derivadas de contratos publicitarios entre una federación miembro de la TWIF y los anunciantes o patrocinadores.

5. Penalizaciones en caso de incumplimiento

El incumplimiento de estas normas será tratado en el Comité Ejecutivo de la TWIF u podrá ser penalizado con una multa o una prohibición de incluir publicidad.

Anexo 4. Imágenes de efecto de material publicitario



ALTURA DE LETRA 10 CM



TRES SUPERF. MAX. TOTAL 150 CM²



UNA SUPERF. MAX. 300 CM²