



RULES

SPANISH/ FIX STEP

2

SPANISH/ MOBIL STEP

18

ENGLISH/ FIX STEP

31

ENGLISH/ MOBIL STEP

44

REGLAMENTO GENERAL

SPANISH / FIX STEP

Artículo 1 - CATEGORIAS

EMPUJE FIJO EN PLATAFORMA y EMPUJE LIBRE EN AREA.

1.1 Evento Individual.

Por pesos y géneros, decidiéndose el pódium por eliminación o liga, con división de pesos y edades.

1.2 Evento Open (Todos contra todos).

Por géneros, los participantes serán los tres primeros clasificados de cada categoría, se harán dos o tres divisiones de peso ese mismo día , y participaran los competidores que tomen esa decisión .

1.3 Evento por Equipos (3 vs 3)

Los equipos estarán formados por 3 integrantes, entraran en la categoría del integrante de mayor peso, se seguirá el criterio de este reglamento , pero los combates seran divididos en asaltos con una duración de 3 minutos a tiempo corrido(no se para el reloj) , gana el equipo que gane dos asaltos, y para ganar los asaltos se tiene que tener mas puntos que el equipo contrario al acabar el tiempo, o tener una diferencia de 10 puntos.

Artículo 2 – SISTEMA DE COMPETICION

La competición se llevará a cabo bajo el sistema de eliminación o bien, todos contra todos. Dependiendo siempre de la cantidad de inscritos o del número de participantes por categoría.

Artículo 3 – GENEROS Y EDADES

Está permitida la participación de ambos géneros. Las categorías por edades comprenden, NIÑOS Y JUVENILES, entre 5 y 17 años
SENIOR , entre 18 y 45 años
VETERANO entre los 45 a 60 años

Artículo 4 – CATEGORIAS POR PESO

LAS CATEGORIAS SERAN DIVIDIDAS POR 5 KILOS DE DIFERENCIA TANTO EN FEMENINO COMO EN MASCULINO, EN LOS NIÑOS DEPENDERA TAMBIEN LA EDAD Y LA ALTURA.

Las categorías pueden verse ajustadas en base al número de inscripciones.

Artículo 4.1– Categorías de peso.

Para la categoría Infantil

Se tendrán en cuenta tanto la edad, como el peso para hacer una división equitativa de categorías. La idea es que todos los pequeños puedan disfrutar de un fin de semana especial con la practica de Tuishou

Para la categoría Femenina se propone:

1. hasta 47kg.
2. 48-56kg.
3. 57-64kg.
4. a partir de 65kg.

Para la categoría Masculino se propone:

5. hasta 48kg.
6. hasta 52kg.
7. hasta 56kg.
8. hasta 60kg.
9. hasta 65kg.
10. hasta 70kg.
11. hasta 75kg.
12. hasta 80kg.
13. hasta 85kg.
14. más de 85kg.

Artículo 5 – PESAJE

5.1 Antes del inicio de la competición el Juez de Registro se llevará a cabo el pesaje en colaboración con los programadores de listados.

5.2 Los competidores deben presentarse en el lugar designado dos horas antes de la competición, solamente con su ropa interior. El pesaje finalizará en una hora. El competidor que no respete los horarios estipulados, será descalificado.

5.3 El pesaje comenzará con las categorías de peso más ligero. El competidor cuyo peso concuerde con la categoría en la cual se ha inscrito, será habilitado para la competición. El competidor cuyo peso NO concuerde con la categoría en la cual se ha inscrito, teniendo que reducirlo, tendrá media hora un tiempo para conseguirlo, de lo contrario se le asignará a una categoría superior.

5.4 Los listados finales se llevarán a cabo después de la revisión médica y el pesaje de entrada. Cualquier decisión tomada, en circunstancias especiales (por ejemplo, una categoría con un solo competidor que se fusione con una categoría superior) deberá ser aprobada por el Comité Organizador.

Artículo 6 – PROTOCOLO DE COMPETICION

6.1 Los participantes de cada categoría, una vez llamados por el Juez de Pista, deberán situarse en frente de la mesa del Juez Principal.

Tras pasar lista y antes de retirarse, los competidores deben saludar con puño-palma y dirigirse a la zona designada para la espera de su turno.

6.3 La ronda inicial comenzará con los competidores situados a ambos lados del Juez de Pista.

Tras el saludo a la mesa ambos competidores se situarán en la entrada de la plataforma o círculo realizando un saludo de respeto entre ellos.

Posteriormente el Juez de Pista les dará entrada en la zona de plataforma o círculo.

6.4 Al finalizar el combate y tras el anuncio del resultado, el Juez de Pista alzará el brazo del ganador.

Artículo 7 – ROPA Y PROTECCIONES

7.1 Los competidores deben usar pantalón de Taichi, camiseta de manga corta y zapatillas o bien, competir con pies descalzos.

7.2 De requerirlo los competidores pueden llevar protector bucal y genital.

Artículo 8 - DURACION

8.1 Cada combate será de TRES RONDAS con una duración de dos minutos a tiempo corrido , pudiéndose penalizar la pérdida de tiempo por parte de los competidores parándose el cronometro cada vez que el Juez de Pista puntúe al competidor.

Entre rondas habrá un minuto de descanso. Se determina como ganador el que obtenga mayor puntuación en dos rondas, sin necesidad de realizar la tercera.

Artículo 9 - SEÑALES

9.1 Un sonido de silbado, realizado por el cronometrador, determinará el final de la ronda. Otro tipo de señales acústicas pueden

ser utilizadas previo acuerdo entre el Juez Principal y el Comité Organizador.

9.2 Bandera roja levantada por Juez Principal, para la ronda para realizar una consulta entre mesa y Juez de Plataforma.

9.3 El Juez de Plataforma guiará el combate a través de voces y gestos.

9.4 El vencedor el combate se anunciará levantando una bandera de su color.

Artículo 10 – OTROS ASPECTOS DE LA COMPETICION

10.1 Todos los atletas deben seguir las reglas respetando y obedeciendo las decisiones de los Jueces. Se prohíbe causar daño intencionalmente.

10.2 El entrenador puede estar sentado en el lugar designado estándole permitido dar masajes y orientación a su atleta durante los períodos de descanso entre rondas.

10.3 El competidor no puede descansar durante las rondas, deberá dirigirse al Juez de Pista levantando la mano para cualquier circunstancia de carácter especial, durante su combate.

10.4 Al competidor/a le está prohibido llevar: uñas largas, reloj o cualquier elemento que pudiera lesionar al oponente durante el asalto.

Artículo 11 - DESCALIFICACION

11.1 Ante una lesión o accidente durante las rondas el competidor será revisado por el médico el cual que tendrá la última palabra sobre la continuidad del inscrito.

11.2 Un competidor que tras ser llamado tres veces no acuda a la plataforma, será descalificado.

Un competidor que abandone la plataforma sin consentimiento del Juez de Plataforma, será descalificado.

11.3 Un competidor será descalificado por la acumulación de TRES faltas (especificado en el artículo número 15) durante su ronda. Al inicio de cada una las faltas se posicionan en cero.

11.4 Durante el combate un competidor puede levantar la mano para advertir de una falta, igualmente su entrenador puede realizar este mismo gesto desde su esquina para advertir de una falta.

Artículo 12 - COMPOSICION DE JUECES

12.1 Cada Plataforma o Área deberá tener:

- Juez Principal (1)
- Cronometrador (1)
- Registros (2)
- Juez e Pista (1)
- Auxiliares (1-2)

12.2 En caso de no haber personal suficiente una mismo Juez podrá desempeñar varias funciones.

METODOS DE ARBITRAJE

Artículo 13 – REGLAS PARA COMPETICION

Durante el combate los principios: Zhan (adhesión) ,
Nian (pegarse),
Lian (continuidad) y Sui (seguimiento) deben
llevarse a cabo,.

De igual manera el intercambio entre técnicas
suaves y fuertes.

13.1 Al principio de cada ronda el competidor,
tras oír la voz “YUBEI (Preparados)”, debe situar su pierna
derecha adelantada

en el espacio demarcado para ello, cruzar su brazo
derecho para

posicionar la muñeca con la de su oponente, ambas palmas
deben mirar hacia el pecho de cada competidor.

El brazo izquierdo debe

posicionarse sobre el codo derecho del oponente, con todos
los

dedos en la dirección de su hombro.

13.2 Solamente cuando el Juez de Pista de la orden “KAISHI
(inicio)”,

se puede atacar al oponente.

13.3 Categoría VETERANO, tras la voz de “YUBEI (Preparados)”
deben realizar tres círculos y romper para posicionar la palma
derecha de la mano sobre la parte superior del antebrazo
izquierdo del oponente, mientras la mano izquierda se situara
bajo el codo derecho del oponente. Es dicha posición deberán
esperar de nuevo a la voz de “KAISHI”, solo entonces podrán
atacar a su oponente.

13.4 Los ataques pueden hacerse dentro de las zonas
permitidas

del cuerpo: pecho (debajo del cuello), espalda (desde
omóplatos

a lumbares), abdomen (por encima de la vejiga) y ambos
brazos.

13.5 Victoria Absoluta:

a) El competidor será ganador si su oponente ha recibido un total de TRES faltas en la ronda. Al inicio de cada ronda las faltas se pondrán a cero.

b) Si durante la lucha un competidor es lesionado por otro, cometiendo acciones en desacuerdo con el reglamento y no pudiendo continuar tras verificación médica, el competidor lesionado será el ganador del combate.

c) Si durante el evento un competidor se abstiene de luchar, el rival será considerado vencedor.

d) Si durante el combate el entrenador recibe una falta por parte

del Juez de Plataforma, el rival será el ganador.

13.6 Determinación de Ganadores y Vencidos.

a) Solamente será otorgada puntuación a las técnicas que, una vez aplicadas en el oponente, le desplacen de la plataforma con

uno o dos pies (tocando suelo) mientras que los nuestros permanezcan en la posición designada. En caso de que nuestros

pies, una vez desplazados al suelo los del oponente, no permanezcan en la posición inicial, se considerará técnica nula.

Para reiniciar la lucha se debe volver a la posición inicial de manos cruzadas.

b) El competidor que consiga adelantar en el marcador a su oponente en SEIS PUNTOS, será declarado vencedor de la ronda.

c) El competidor que haya ganado dos de las tres rondas, será proclamado vencedor del combate.

d) Con tres faltas individuales en cualquiera de las rondas, se pierde dicha ronda

Artículo 14 - FALTAS

14.1 Faltas Individuales.

a) Provocar deliberadamente a un oponente para que éste cometa una falta. b) Despegar ambos brazos, de los brazos del oponente, para atacar.

c) Agarrar la ropa del oponente con una o ambas manos. Agarrar al oponente firmemente con ambas manos para desenraizarlo de la plataforma.

d) Atacar antes de la voz "KAISHI (Inicio)", o después de la voz de "TING (Parar)".

e) Sorprender golpeando con el puño, con la cabeza, bloqueando articulaciones QIN-NA, tirando del pelo, atacando puntos de presión, con codazos, atacando al área de la ingle, la rodilla, agarrando la garganta, (en mujeres) atacar a los pechos, etc.

f) Atacar fuera de las zonas permitidas por el reglamento.

g) Agarrar a un oponente tras recibir una técnica, que nos saca de la plataforma, para provocar un nulo.

El segundo agarre premeditado será considerado Falta Individual.

h) Con tres faltas individuales en cualquiera de las rondas, se pierde la misma. 14.2 Faltas Técnicas.

a) Cuando un competidor inicia el ataque desde la posición inicial sin haber escuchado la voz "KAISHI (Inicio)".

b) Tener un comportamiento grosero con el Juez de Plataforma o desobedecer sus ordenes. c) Cuando un competidor atiende a su entrenador durante la ronda.

Artículo 15 - PODIUM

15.1 Sistema de Liga (todos contra todos).

- a) El competidor con mayor número de puntos sumados entre todos sus combates, será el ganador.
- b) En caso de empate a puntos entre competidores, el que menos faltas haya cometido será el ganador.
- c) En caso de empate a puntos entre varios competidores con el mismo número de faltas, el competidor con menos peso será el ganador.
- d) En caso de empate a puntos entre competidores con el mismo número de faltas y peso, el que menos rondas haya perdido será el ganador.
- e) En caso de varios competidores empaten en puntos, faltas, peso y rondas perdidas, ambos compartirán el mismo puesto.

15.2 Sistema de Eliminación.

- a) El oponente que gane todos sus combates, hasta el final, será proclamado ganador de su peso.

VOCES Y GESTOS

Artículo 16 – PROTOCOLO DE VOCES Y GESTOS PARA ARBITROS

16.1 Mientras que el Juez de Pista espera en el centro de la plataforma, el Juez Principal llamará por su nombre a ambos contrincantes dándoles paso para que se sitúen a ambos lados del Juez de Pista.

16.2 Una vez situados ambos contendientes al lado del Juez de Pista, este realizará una señal con ambas manos para que los competidores saluden al Juez Principal. Posteriormente con una señal de manos extendidas dará paso a ambos competidores para que se sitúen a ambos lados de la plataforma.

16.3 Seguidamente con una señal de mano el Juez de Pista hará que ambos contendientes se saluden uno al otro en señal de respeto. Tras ello el Juez de Pista les dará entrada en la plataforma para que adopten la posición inicial.

16.4 YUBEI (Preparado) – KAISHI (Inicio):
El Juez de Pista adoptará una postura de arco entre ambos competidores y, al decir “YUBEI (Preparado)” extenderá su brazo derecho con la palma en canto hacia la dirección donde ambos competidores deben cruzar manos. Tras verificar la postura correcta, dará la voz de “KAISHI (Inicio)”.

16.5 TING (Parar): Durante la voz "TING (Parar)!" el Juez adoptará una postura arco e insertará un brazo extendido entre ambos competidores.

16.6 Cuando un competidor obtenga un puntuación con una técnica correcta, respetando su posicionamiento en plataforma, el Juez de Pista levantará el brazo del lado del competidor ganador de la puntuación e indicará con los dedos el número de puntos asignados.

16.6.1 Se otorgará 1 PUNTO si un competidor quita uno o dos pies de la plataforma por técnica correcta, mientras que el oponente permanece con los pies en la plataforma.

16.6.2 Se otorgarán 2 PUNTOS si un competidor toca el suelo con cualquier parte de su cuerpo, mientras que el oponente permanece con los pies en la plataforma.

16.6.3 Se resta 1 PUNTO por cada falta acumulada al final de cada ronda.

Artículo 17 – GESTOS PARA FALTAS

17.1 Amonestación: para advertir de una amonestación a un competidor el Juez se dirigirá a él y lo hará verbalmente. De repetirse la amonestación se dictaminará un a falta.

17.2 Falta: para advertir de una falta a un competidor o entrenador, el Juez de Pista dirigiendo todo su cuerpo hacia él, levantará su mano derecha con el puño cerrado y realizará un giro de 180°.

17.3 Expulsión: para advertir a un competidor o entrenador de su expulsión, el Juez de Pista dirigiendo todo su cuerpo hacia él, levantará ambas manos con sus brazos en cruz y puños cerrados.

17.4 Tratamiento de Emergencia: cuando un competidor, durante el combate, necesite una rehabilitación por el medico de la organización, señalará con la palma hacia arriba al oponente hacia su lugar de descanso esquina para que éste espere sentado.

17.5 Descanso: comunicará a ambos competidores sus descansos entre rondas, con los brazos extendidos, las palmas hacia arriba, apuntando a los lugares de descanso de los competidores.

17.6 Ganador: situado de pie entre ambos competidores, agarrando sus muñecas, levantará el brazo del vencedor.

APELACIONES

Artículo 18 – GESTION

18.1 Las apelaciones solamente pueden ser realizadas por los Jefe de Equipo. Para ello deben rellenar adecuadamente los formularios y abonar las tasa estipulada: 50€ (la cuota establecida podrá ser modificada previo acuerdo del Comité de Organización). La apelación será revisada por un jurado de expertos designado por el Comité Organizativo.

La respuesta se dará por escrito. Si el Jurado de Apelación confirma la apelación el resultado se modificará en consecuencia y reembolsado el dinero. La decisión del Jurado de Apelación será definitiva y obligatoria para todos.

18.2 Ninguna apelación presentada después de los 15 minutos posteriores a la finalización del combate, será aceptada. Cualquier vulneración del protocolo de presentación de apelaciones, ocasiona la perdida del derecho.

Artículo 19 – DE INTERES

19.1 Las normas serán interpretadas por el Comité Técnico.

19.2 Cualquier otro asunto no comentado en este documento será resuelto por el Comité Técnico.

MUCHAS GRACIAS A TODOS



REGLAS GENERALES SPANISH / MOBIL STEP

Artículo 1 – Clases de competición.

1.1 Eventos individuales.

Dentro una categoría de peso la clasificación individual se decidirá directamente por los resultados de la eliminación.

1.2 Eventos en equipo.

Tomando en cuenta las normas de la competición

la clasificación de un equipo se determinará a base

de la suma de los resultados individuales de cada uno del equipo.

Artículo 2 - Sistemas de competición:

La competición se celebrará usando el sistema de round-robin o el de eliminación directa dependiendo de la cantidad de participantes en cada categoría.

Artículo 3 – Categorías por sexo y edad en competición.

Categorías Infantiles y Juveniles desde los 5 años hasta los 16 años
Categoría Masculino y categoría Femenina. Los competidores tendrán la edad de entre 17-40 en el momento de la competición. Menores de edad podrán participar en las categorías de adultos siempre que tengan un consentimiento de su tutor

Artículo 4 – Categorías de peso.

Para la categoría Infantil

Se tendrán en cuenta tanto la edad, como el peso para hacer una división equitativa de categorías. La idea es que todos los pequeños puedan disfrutar de un fin de semana especial con la practica de Tuishou

Para la categoría Femenina se propone:

1. hasta 47kg.
2. 48-56kg.
3. 57-64kg.
4. a partir de 65kg.

Para la categoría Masculino se propone:

5. hasta 48kg.
6. hasta 52kg.
7. hasta 56kg.
8. hasta 60kg.
9. hasta 65kg.
10. hasta 70kg.
11. hasta 75kg.
12. hasta 80kg.
13. hasta 85kg.
14. más de 85kg.

Artículo 5 – Pesaje.

5.1 El pesaje será ejecutado por el equipo de arbitraje.

5.2 Los competidores se pesarán en la sala de pesaje durante la mañana del día de la competición. Si un competidor no se presenta para el pesaje se considera que abandona la competición.

5.3 A un competidor que pesa menos de la categoría para cual se había registrado se le permitirá competir en esa misma categoría. A un competidor que pesa más del límite de la categoría para cual se había registrado, no se le permitirá competir en esa categoría, será habilitado en la siguiente categoría.

5.4 La organización de la tabla se hará después del pesaje. Cualquier decisión tomada por circunstancias especiales (ej. Juntar dos categorías de peso por falta de competidores en una o ambas categorías.) tendrá que ser aprobada por la comisión.

Artículo 6 – Evaluación Taiji Quan.

Los Atletas que se registran en Tuishou están exentos de ser practicantes de Taijiquan, todo el mundo es bienvenido.

Artículo 7 – Protocolo de competición.

7.1 Al entrar al área de competición los jueces caminarán hacia el centro del área y se pararán cara hacia el juez principal.

Los jueces auxiliares saludarán con puño en palma cuando se le presenta al público y se posicionarán a los laterales del área de competición.

7.2 Cada asalto empezará con los competidores a cada lado del área mirando hacia el juez principal. Cuando serán llamados saludarán primero al público y después entre ellos.

7.3 Al acabar el asalto después de escuchar el resultado los competidores saludarán al juez y entre ellos.

Artículo 6 – Evaluación Taiji Quan.

Los Atletas que se registran en Tuishou están exentos de ser practicantes de Taijiquan, todo el mundo es bienvenido.

Artículo 7 – Protocolo de competición.

7.1 Al entrar al área de competición los jueces caminarán hacia el centro del área y se pararán cara hacia el juez principal.

Los jueces auxiliares saludarán con puño en palma cuando se le presenta al público y se posicionarán a los laterales del área de competición.

7.2 Cada asalto empezará con los competidores a cada lado del área mirando hacia el juez principal. Cuando serán llamados saludarán primero al público y después entre ellos.

7.3 Al acabar el asalto después de escuchar el resultado los competidores saludarán al juez y entre ellos.

Artículo 8 – Vestimento y protecciones.

Competidores pueden participar descalzo o con calzado de suela fina y flexible. Llevarán camiseta con manga corta y pantalón (corto o largo) y una faja de color rojo o negro determinado en la tabla. Se permite el uso de protector bucal e inguinal.

Artículo 9 – Duración.

9.1 Cada “combate” consiste de un máximo de tres asaltos de dos minutos con un minuto de descanso.

9.2 En caso de haber una diferencia de 10 puntos se acabará el combate y se declara el competidor con 10 puntos más, como ganador por superioridad.

9.3 El competidor que después de dos asaltos tiene más puntos será declarado ganador.

9.4 En el caso de empate habrá un tercer asalto. Si aún hay empate el competidor más ligero será declarado ganador.

Artículo 10 – Señales durante el combate.

10.1 Sonará una señal 5 segundos antes de empezar el asalto y al terminar el asalto. 10.2 El juez en el área guiará el combate con señales y comandos.

Artículo 11 – Otras normas durante competición.

11.1 Los atletas deben de respetar las reglas y respetar y obedecer las decisiones de los jueces. Está prohibido intencionalmente causar lesiones.

11.2 El entrenador y médico del equipo pueden estar sentados en el área indicada y se les permite dar masaje y consejos durante los descansos entre los asaltos.

11.3 Atletas no deben de pedir pausa, deben de señalar al juez de tapiz levantando la mano en circunstancias especiales durante el asalto.

11.4 Se les prohíbe a los atletas de tener las uñas largas, llevar reloj o cualquier otro objeto que podría causar lesiones durante la competición.

Artículo 12 – Abandonar.

12.1 Si un competidor no es capaz de competir debido a una lesión o enfermedad confirmada por el médico se considera que abandona la competición.

12.2 Si un atleta no se ha presentado sin permiso después de las tres llamadas antes del asalto se considerará que abandona la competición.

12.3 Un competidor puede durante el combate levantar la mano para indicar que quiere abandonar. También su entrenador puede levantar la mano para indicar lo mismo.

Artículo 13 – Oficiales.

13.1 Habrá:

Un (1) arbitro principal.

Un (1) o dos (2) arbitro(s) asistente(s).

13.2 El jurado consiste de:

Un (1) juez principal Un (1) encargado del registro Un (1) cronometrador Un (1) juez de plataforma y cinco (5) jueces auxiliares (Siempre y cuando contemos con suficiente equipo de arbitraje).

13.3 Un (1) jefe registrador, dos o tres organizador-registrador.

13.4 Un (1) jefe registrador, dos o tres registradores.

13.5 Uno (1) o dos (2) anunciadores.

13.6 Dos (2) o tres (3) trabajadores de la salud.

Artículo 14 – Deberes de los oficiales.

14.1 El Árbitro principal.

I.Organiza que los oficiales estudian las reglas y normativas de la competición. II.Organiza y coordina el trabajo de los jueces. III.Resuelve problemas según las reglas y normativas sin tener el poder de modificarlas. IV.Lidera a los jueces durante la competición y reemplaza a oficiales si sea necesario. V.Tiene el derecho de tomar la decisión final en caso de haber desacuerdo entre los jueces. VI. Garantiza que todo relacionado con el área de competición y el material esté preparado.

14.2 El asistente al árbitro principal le ayudará al árbitro principal y puede actuar para representarle en su ausencia.

14.3El juez principal.

I.Organiza el jurado durante su trabajo y estudio.

II.Inspecciona los equipamientos de competición, revisa y señala los resultados después de cada asalto.

III. En caso de desacuerdo entre el juez de plataforma y los jueces auxiliares durante la competición el juez principal tomará la decisión final.

IV. Supervisa el trabajo de los jueces durante la competición. Si se descubre un error el juez principal tiene el derecho de parar el combate para poder resolver el problema.

14.4 El juez de plataforma:

I.revisa las protecciones de los atletas y vela por la seguridad durante el combate. II.Guía los combates con comandos y señales.

III.Toma decisiones sobre faltas, caídas y salidas.

IV.Declara el resultado del combate.

14.5 El encargado de registro:

I. Indica el ganador siguiendo las decisiones de los jueces auxiliares.

II. Informa al juez principal si un competidor ha recibido cinco faltas o si hay una diferencia de 10 puntos. iii. Al final del combate rellena los formularios de registro e informa al juez principal.

14.6 El cronometrador.

I. Indica inicio y final de cada asalto.

14.7 El organizador-registrador.

I. Es responsable de revisar los formularios de registro del atleta y preparar la organización de combates de la competición.

II. Organiza el programa de competición

III. Prepara los formularios que se usarán durante la competición.

IV. Registra y declara los resultados de todos los combates y determina la clasificación de los competidores.

14.8 El registrador:

I. Llama los competidores 20 minutos antes de su combate.

Revisa si el competidor lleva el vestimento adecuado.

II. será responsable del pesaje.

III. Avisa al árbitro principal inmediatamente si alguien no aparece o abandona durante las llamadas.

14.9 El anunciador

I. anuncia los resultados de la competición e introduce el público a las reglas y las normas de la competición.

14.10 Los trabajadores de la salud.

I. Revisan los certificados de salud de los competidores.

II. Suministran primeros auxilios a los competidores lesionados o enfermos durante la competición y serán responsable de la supervisión médica y de proponer al árbitro principal de remover atletas lesionados o enfermos de la competición.

Artículo 15 - Sistemas de competición.

Durante la competición se buscará aplicar los principios de "Zhan, Nian, Lian, Sui" y de "duro y blando se complementan mutuamente".

15.1 Al principio de cada asalto los competidores se acercan al centro del círculo y pondrán un pie delante con los brazos en contacto. Cuando el juez de plataforma dice "Kaishi (Empieza)!" pueden atacarse mutuamente. 15.2 Ataques son limitados a estas partes del cuerpo: Pordebajo del cuello y por encima del sacro (por la espalda) y por encima de la vejiga (por delante) y los brazos. Se puede usar las piernas para bloquear y hacer zancadilla con la limitación que no se puede levantar el pie más de la altura de la mitad de la tibia. 15.3 Puntuación.

Únicamente se asignará puntos por hacer caer o sacar fuera del círculo al contrincante. El sistema de puntuación busca valorar el uso de buena técnica y tener control sobre el contrincante. Se valora más el provocar caída del contrincante que el empujar fuera del círculo.

Se asignará 2 puntos al competidor que, quedándose él mismo de pie, ha provocado una caída limpia de su oponente.

Se asignará 1 punto a quien claramente efectúa una proyección pero pierde el equilibrio debido a que el oponente intenta llevarle con él al suelo.

No se asignará ningún punto si ambas competidores se caen al mismo tiempo.

Se asignará 1 punto al competidor que obliga al contrincante de salir con uno o ambos pies fuera del círculo sin él mismo salir del círculo.

No se asignará ningún punto cuando los dos competidores salen del círculo al mismo tiempo

15.4. Victoria absoluta.

I. Un atleta será ganador si su oponente recibe 5 faltas en un asalto o si hay una diferencia de 10 puntos.

II. Si durante el asalto un atleta sufre una lesión por una acción intencionada del otro y el médico confirma que no podrá continuar el atleta será declarado ganador del combate.

III. Si durante la competición un competidor no se presenta su oponente será declarado ganador.

IV. Si durante la competición un competidor o su entrenador indica que quiere abandonar la competición su oponente será declarado ganador.

15.5 Determinación de ganar o perder.

I. No se darán o quitarán puntos por caerse fuera de la plataforma. Los atletas volverán al centro del círculo para empezar de nuevo desde una posición con los brazos en contacto.

II. En un combate desigualado el atleta que mejor domina las habilidades de ceder, guiar, neutralizar y seguir, controla a la situación y al oponente y con más iniciativa será declarado el ganador.

III. Habrá 1 juez de plataforma y 5 jueces auxiliares. Si el combate no se acaba antes por superioridad o abandono cada combate consiste de mínimo 2 asaltos de dos minutos con un minuto de descanso por medio.

Si hay empate después de dos asaltos, habrá un tercer asalto. Si sigue habiendo empate el competidor que pesa menos será declarado ganador.

Artículo 16 – Faltas.

16.1. Falta personal.

I. Usar fuerza rígida para tirar o empujar o abrazar con los dos brazos.

II. Intencionalmente provocar al oponente de cometer una falta.

III. Golpear.

IV. Agarrar la ropa o continuamente agarrar con ambas manos al oponente sin ejecutar ninguna técnica.

V. Atacar antes de la señal "Kaishi!" o después de la señal "Ding (Stop)!" del juez.

VI. Golpear con el puño, usar la cabeza para atacar, Qinna, tirar del pelo, atacar puntos de acu presión, codazos, atacar la entepierna, rodillazos o agarrar del cuello.

VII. Atacar cualquier parte que no forma parte de la zona permitida.

16.2. Falta técnica.

I. Cuando el competidor reinicia con un ataque desde la posición de los brazos en contacto antes de "Kaishi (Start)!" y/o no desde el centro.

II. Ser borde hacia el juez o desobedecer a los jueces.

III. Recibir consejos durante el asalto.

Artículo 17 – Clasificación.

17.1 Clasificación de individuales.

17.1.1 Si hay suficientes participantes se usará el sistema de eliminación directa. I. En este sistema el competidor con la mayor cantidad de puntos será el primer clasificado.

II. En caso de empate entre dos competidores el con menos asaltos perdidos será clasificado más alto.

III. Si sigue empatado el con menos faltas será ganador, si aún sigue empatado el con menos caídas será ganador. En el caso de aun seguir empatado el competidor que tenga menos peso será el mejor clasificado.

IV. Si sigue en empate se realizara el punto de oro.

CAPITULO 4 - ÁREA DE COMPETICIÓN

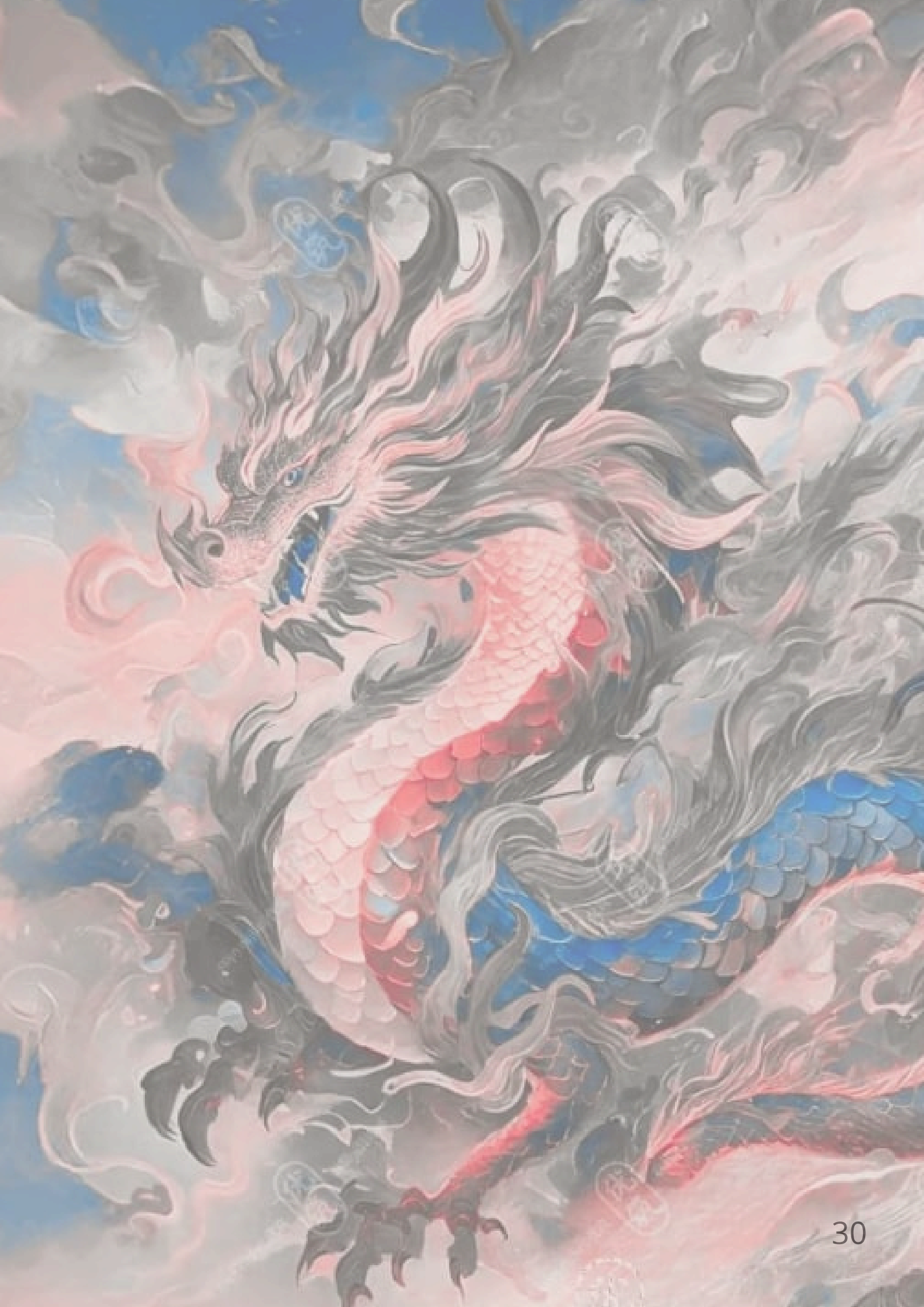
Artículo 18 – El área de competición.

En una superficie de tatami se delimita un círculo de 600 cm de diámetro. El círculo se dibuja en color blanco con una línea de 5cm de grosor y se marca claramente el centro.

Alrededor del círculo se coloca tatami de 200cm.

En cualquier caso dependiendo de las circunstancias de la competición puede ser realizado en un cuadrado delimitado de igual manera.

THANKS FOR ALL



GENERAL RULES / ENGLISH / FIX STEP

Article 1 - CATEGORIES

Fixed step platform and push FREE AREA.

1.1 Individual Event.

For weight and genres, decided the podium by removal or league, with division of weights and ages.

1.2 Open Event(everyone against everyone).

By gender, the participants will be the first three classified in each category , there will be two or three weight divisions on the same day , and will involve the competitors to take that decision .

1.3 Event (3 vs 3)

The teams will be formed by 3 members , come into the category of an integral part of greater weight, will continue to be the criterion of this regulation, but the fighting will be divided in assaults with a duration of 3 minutes running time(not for the clock) , you win the team that wins two assaults, and to win the assaults have to have more points than the opposing team at the end of the time, or have a difference of 10 points.

Article 2 - SYSTEM OF COMPETITION

The competition will take place under the system of elimination or, all against all. Depending on Always on the amount of registered or the number of participants by category.

Article 3 - GENDER AND AGE

This allowed the participation of both genders. The age categories include, children, between 5 and 17 years.
SENIOR , between 18 and 40 years
Veteran between 41 to 60 years

Article 4 - CATEGORIES BY WEIGHT

The CATEGORIES WILL BE DIVIDED BY 5 KILOS OF DIFFERENCE IN BOTH FEMININE AND MASCULINE, IN CHILDREN will also depend on the age and height. The categories may be adjusted based on the number of inscriptions.

Article 5 - WEIGHING

5.1 Prior to the commencement of the competition the judge registration will take place the weigh-in collaboration with the Programrs of listings.

5.2 Competitors must be at the designated location two hours prior to the competition, only With his underwear. The weigh-in will be completed in one hour. The competitor who does not respect the timetables set forth, Will be disqualified.

5.3 The weigh-in will begin with the lighter weight categories.

The competitor whose weight is consistent with the

The category in which it has been registered, it will be enabled for the

competition. The competitor whose weight does not correspond

With the category in which you have enrolled, taking to reduce it, you will have half an hour a time to Get it, otherwise you will be assigned to a higher category.

5.4 listings will take place after the medical examination and the weigh-in. Any Decision made, in special circumstances (for example, a category with a single competitor Merge with a higher category) must be approved by the Organizing Committee.

Article 6 - PROTOCOL OF COMPETITION

6.1 The participants in each category, once called by the Judge of track, Should be placed in front of the Table of the main judge. After having to list and before retiring, competitors must greet with fist palma and head to the area Designated for waiting for their turn.

6.3 The initial round will begin with the competitors located on both sides of the track. After the greeting to The table both competitors will be placed at the entrance of the platform or circle a greeting Respect among them.

Subsequently the Judge of track will provide input in the area of Platform or circle.

6.4 At the end of the combat, and after the announcement of the result, the Judge of track will lift the arm of the winner.

Article 7 - CLOTHING AND PROTECTIONS

7.1 Competitors must use Tai Chi pants, short-sleeved t-shirt and slippers or compete with Bare feet.

7.2 Should the competitors can take oral and genital protector.

Article 8 - DURATION

8.1 Each contest shall be three rounds with a two- minute running time , penalize the loss of time on the part of the competitors standing the

Timer each time the Judge of track score to the competitor.

Between rounds there will be a minute of rest.

The winner is determined to get the highest score in two rounds, without the need for the Third.

Article 9 - SIGNALS

9.1 A sound of booing, carried out by the timekeeper will determine the end of the round. Another type of Acoustic signals may be used by agreement between the Judge and the Organizing Committee.

9.2 red flag raised by Chief Judge, for the round to make a consultation between table and judge of Platform.

9.3 The Judge of Platform will guide the combat through voices and gestures. 9.4 The winner of the match will be announced by raising a flag of its color.

Article 10 - OTHER ASPECTS OF THE COMPETITION

10.1 All athletes must follow the rules respecting and obeying the decisions of the judges. Is Prohibits causing harm intentionally.

10.2 The coach can be seated at the designated location estandole allowed to give massages and guidance to Your athlete during the periods of rest between rounds.

10.3 The competitor may not rest during the rounds, should be addressed to the Judge of Track by lifting the Hand to any circumstance of special character, during their fight.

10.4 The competitor you are prohibited from: long nails, alarm, or any element that could injure the Opponent during the assault.

Article 11 - DISQUALIFICATION

11.1 Before an injury or accident during the rounds the competitor will be reviewed by the doctor which You will have the last word on the continuity of the enrolled.

11.2 A competitor who after being called three times do not go to the platform, will be disqualified. A Competitor to leave the platform without the consent of the judge of platform, will be disqualified.

11.3 A competitor will be disqualified by the accumulation of three absences (specified in the article number 15) during their round. At the beginning of each one of the faults are positioned at zero.

11.4 During the bout a competitor can raise your hand to warn of a lack, also Coach can perform this same gesture from his corner to warn of a lack.

Article 12 - COMPOSITION OF JUDGES

12.1 Each Platform or Area must have:

- The Main Judge (1)
- Timekeeper (1)
- Records (2)
- Judge and track (1)
- Auxiliary (1-2)

12.2 In the event of not having sufficient staff a same Judge will be able to perform various functions.

Methods of arbitration

Article 13 - RULES FOR COMPETITION

During the fighting the principles: Zhan (accession) , Nian (stick), Lian (continuity) and Sui

(Follow-up) should be carried out. In the same way the exchange between soft and techniques Strong.

13.1 At the beginning of each round the competitor, after hearing the voice "JIULONGPO (Preparations)", you must put your leg Right ahead in the space demarcated for this purpose, cross your right arm to position the wrist with His opponent, both palms must face in toward the chest of each competitor. The left arm should Positioned on the right elbow of theopponent, with all the fingers in the direction of his shoulder.

13.2 Only when the Judge of track of the order "KAISHI (Home)", it is possible to attack the opponent.

13.3 Category veteran, after the voice of "JIULONGPO (prepared)" should make three circles and break Position the right palm of your hand on top of the opponent's left forearm, While the left hand is placed under the right elbow of the opponent. Is this position will have to wait Again the voice of "KAISHI", only then will they be able to attack your opponent.

13.4 The attacks can be done within the permitted areas of the body: chest (under the neck), Back (from shoulder blades to lumbar), the abdomen (above the bladder) and both arms.

13.5 Absolute Victory:

A) The competitor will be winner if your opponent has received a total of three fouls in the round. At the beginning of Each round the faults will be set to zero.

B) If during the fight a competitor is injured by another, committing actions in disagreement with the Regulation and not being able to continue after medical verification, the injured contestant will be the Winner of the combat.

(C) If during the event a competitor fails to fight, the opponent will be considered the winner.

D) If during the battle the coach receives a lack on the part of the Judge of platform, the opponent shall be the The winner.

13.6 Determination of winners and losers.

A) will only be granted score to the techniques that, once implemented on the opponent, Move from the platform with one or two feet touching ground) while our Remain in the designated position. In the event that our feet, once displaced to the ground

The opponent, not to remain in the home position, it shall be deemed null technique. To restart the Fight it must return to the start position of hands crossed.

B) The competitor to get forward in the bookmark to your opponent in six points, will be declared Winner of the round.

C) The competitor who has won two of the three rounds shall be declared the winner.

D) with three individual failures in any of the rounds, you lose the round.

Article 14 - FOULS

14.1 Individual Faults.

- A) deliberately cause an opponent to commit a lack.
 - B) Take off both arms, the arms of the opponent to attack.
 - C) Grab the clothes of the opponent with one or both hands. Grab the opponent firmly with both Hands to disenfranchise of the platform.
 - D) attack before the voice "KAISHI (Home)", or after the voice of "Ting (Stop)".
 - E) surprise when struck with the fist, the head, blocking joints QIN-NA, by pulling the Hairdryer, attacking pressure points, with nudges, attacking the area of the groin, knee, grabbing the Throat, (in women) to attack the breasts, etc.
 - F) Attack out of the areas permitted by the regulation.
 - G) Grab an opponent after receiving a technique, which takes us out of the platform, to cause a null. The second grip premeditated shall be considered to be individual.
 - H) with three individual failures in any of the rounds, you lose the same.
- ### 14.2 Technical Fouls.

- A) When a competitor starts the attack from the initial position without having heard the voice "KAISHI (Home)".
- B) Have a rude behavior with the Judge of platform or disobey his orders.
- C) When a competitor to his coach during the round.

Article 15 - PODIUM

15.1 League System (everyone against everyone).

A) The competitor with the highest number of points added between all your fighting, will be the winner.

(B) In the event of a tie points between competitors, the least fouls committed will be the winner.

C) In the event of a tie in points among several competitors with the same number of fouls, the competitor With less weight will be the winner.

D) In the event of a tie points between competitors with the same number of fouls and weight, the less Lost rounds is the winner.

E) In the event of a number of competitors tie in points, faults, weight and rounds losses, both Will share the same position.

15.2 Disposal System.

A) The opponent who won all of his fights, until the end, it will be proclaimed winner of its weight.

Voices and gestures

Article 16 - PROTOCOL OF VOICES AND GESTURES FOR REFEREES

16.1 While the Judge of track in the center of the platform, the Main Judge will be called by Name both sides giving them step for they are placed on both sides of the track.

16.2 Once located both contenders to the side of the judge of track, this will be a signal with both Hands to competitors to say hello to the Main Judge. Then with a signal of hands Both competitors will be extended for they are placed on both sides of the platform.

16.3 then with a hand signal track the Judge will make both contenders were greeted each Another sign of respect. After this the judge of track will give input on the platform to take the Initial position.

16.4 JIUBEI (Ready) - KAISHI (Start): Track The Judge shall adopt a posture of arc between the two Competitors and, when you say "JIULONGPO (Ready)" will extend his right arm with the palm edge toward the Address where both competitors must cross hands. After verifying the correct posture, give you the voice of "KAISHI (Start)".

16.5 TING (Stop): During the voice "Ting (Stop)!" The Judge take a bow and inserts an arm Extended between the two competitors.

16.6 When a competitor get a score with a correct technique, respecting its positioning In platform, the Judge of track will lift the arm on the side of the competitor winner of the score and indicate With the fingers the number of points assigned.

16.6.2 will be awarded 2 points if a competitor touches the ground with any part of your body, While the opponent remains with his feet on the platform.

16.6.3 is deducted 1 point for every lack accumulated at the end of each

Article 17 - GESTURES FOR FAULTS

17.1 Admonition: to warn of a reprimand to a competitor, the judge shall be addressed to him and he will Verbally. Repeated the warning is ruled a lack.

17.2 Lack: to warn of a lack to a competitor or coach, the Judge of track running all over his body To him, lifted his right hand with a closed fist and perform a rotation of 180°.

17.3 Expulsion: to warn a competitor or coach of his expulsion, the Judge of track leading all His body toward him, lifting both hands with his arms cross and clenched fists.

17.4 Emergency Treatment: when a competitor, during combat, you need a rehabilitation The doctor of the organization, indicated with the palm facing up to the opponent to your place of rest Corner to wait for granted.

17.5 Rest: communicated to both competitors your breaks between rounds, with outstretched arms, Palms up, pointing to the rest of the competitors.

17.6 Winner: standing between the two competitors, grabbing his wrists, lift the arm The winner. Appeals

Article 18 - MANAGEMENT

18.1 Appeals can only be carried out by the Team Leader. To do so, they must fill out The forms and pay the stipulated rate: 50€ (the quota may be modified With the agreement of the Committee of Organization). The appeal will be reviewed by a jury of experts appointed By the Organizing Committee. The answer will be given in writing. If the Jury of Appeal confirms the appeal on The result will be amended accordingly and repaid the money. The decision of the Jury of Appeal will be Final and binding for all.

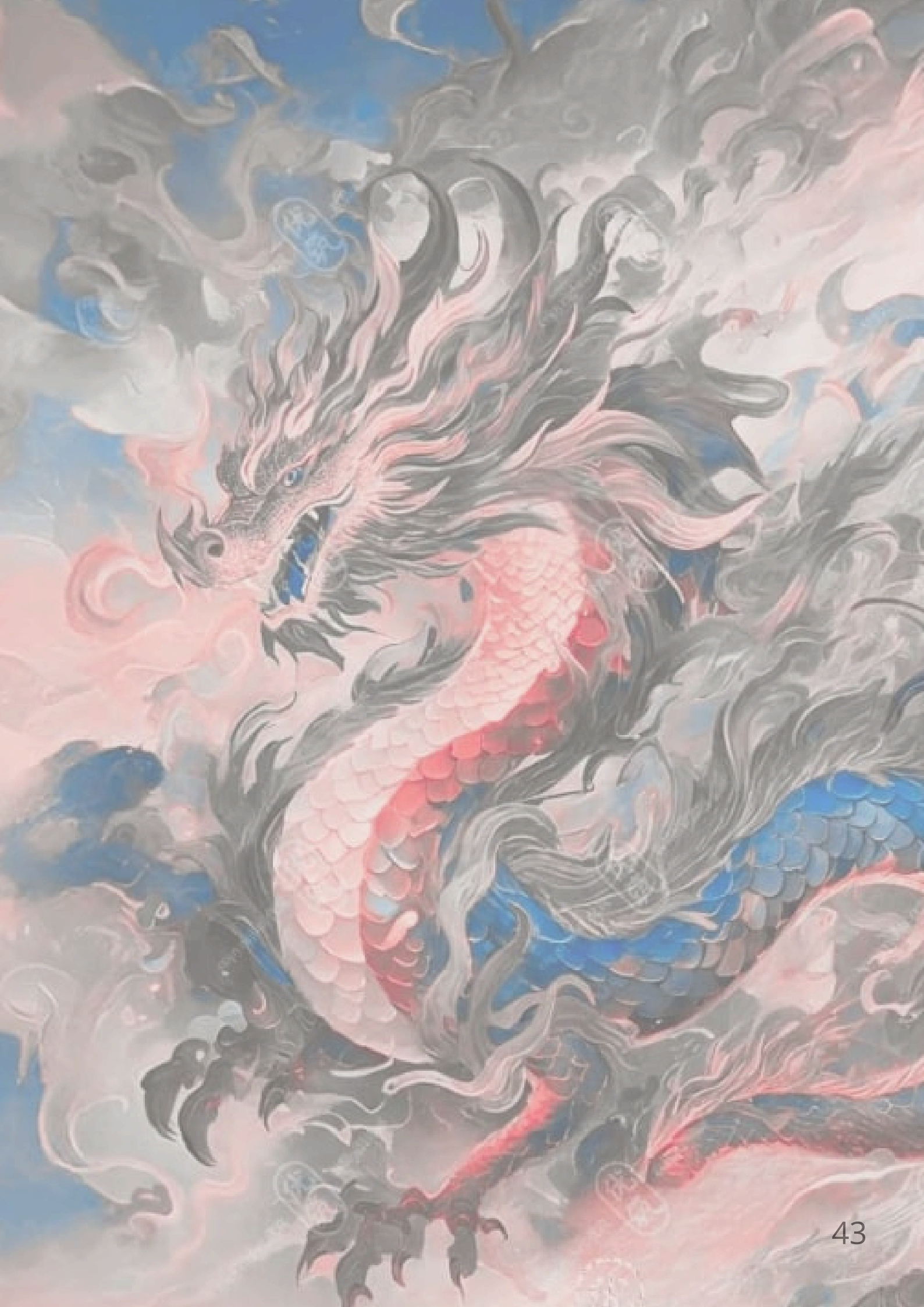
18.2 Any appeal filed after the 15 minutes after the end of the combat, will beAccepted. Any violation of the protocol for the submission of appeals, causes the loss of the Right.

Article 19 - OF INTEREST

19.1 The rules will be interpreted by the Technical Committee.

19.2 Any other matter not discussed in this document will be resolved by the Technical Committee.

THANKS TO ALL



GENERAL RULES ENGLISH / MOBIL STEP

Article 1 - Classes of competition.

1.1 Individual events.

Within a weight class the individual classification shall be decided directly by the results of the elimination.

1.2 Team events.

Taking into account the rules of the competition the classification of a team shall be determined on the basis of the sum of the individual results of each one of the team.

Article 2 - Competition systems:

The competition will be held using the round-robin or direct elimination system depending on the number of participants in each category.

Article 3 - Categories by sex and age in competition.

Infantile and Juvenile categories from 5 years old to 16 years old.

Male category and Female category. Competitors shall be between 17-40 years of age at the time of the competition. Minors may participate in the adult categories provided they have the consent of their legal guardian.

Article 4 - Weight categories.

For the Children's category

Both age and weight will be taken into account to make an equitable division of categories. The idea is that all children can enjoy a special weekend with the practice of Tuishou.

For the Female category it is proposed:

1. up to 47kg.
2. 48-56kg.
3. 57-64kg.
4. from 65kg.

For the Male category it is proposed:

5. up to 48kg.
6. up to 52kg.
7. up to 56kg.
8. up to 60kg.
9. up to 65kg.
10. up to 70kg.
11. up to 75kg.
12. up to 80kg.
13. up to 85kg.
14. over 85kg.

Article 5 - Weigh-in.

5.1 Weigh-in shall be carried out by the refereeing team.

5.2 Competitors shall be weighed in the weighing room during the morning of the competition day. If a competitor does not show up for the weigh-in, he/she is considered to abandon the competition.

5.3 A competitor who weighs less than the category for which he/she has registered will be allowed to compete in that same category. A competitor who weighs more than the limit of the category for which he/she is registered, will not be allowed to compete in that category, he/she will be allowed to compete in the next category.

5.4 The organization of the table will be made after the weigh-in. Any decision taken due to special circumstances (e.g. joining two weight categories due to lack of competitors in one or both categories) will have to be approved by the commission.

Article 6 - Taiji Quan Evaluation

Athletes who are registered in Tuishou are exempt from being Taijiquan practitioners, everyone is welcome.

Article 7 - Competition protocol

7.1 Upon entering the competition area judges will walk to the center of the area and stand facing the head judge.

The Assistant Judges will salute with fist in palm when introduced to the audience and will position themselves at the sides of the competition area.

7.2 Each round shall begin with the competitors on each side of the area facing the chief judge. When they will be called they will first salute the audience and then each other.

7.3 At the end of the round after hearing the result the competitors shall salute the judge and each other.

Article 8 - Clothing and protections.

Competitors may participate barefoot or with thin-soled and flexible shoes. They shall wear a T-shirt with short sleeves and pants (short or long) and a sash of red or black color determined on the board. The use of mouth and groin guards is allowed.

Article 9 - Duration.

9.1 Each "bout" consists of a maximum of three rounds of two minutes with one minute rest.

9.2 In case of a difference of 10 points, the bout shall be ended and the competitor with 10 points more shall be declared the winner by superiority.

9.3 The competitor who after two rounds has more points shall be declared the winner.

9.4 In the event of a tie there will be a third round. If there is still a tie the lighter competitor shall be declared the winner.

Article 10 - Signals during the bout.

10.1 A signal shall be sounded 5 seconds before the start of the round and at the end of the round.

10.2 The judge in the area shall guide the bout with signals and commands.

Article 11 - Other rules during competition

11.1 The athletes must respect the rules and respect and obey the decisions of the judges. It is forbidden to intentionally cause injury.

11.2 The coach and team doctor may be seated in the designated area and are allowed to give massage and advice during the breaks between rounds.

11.3 Athletes must not ask for a break, they must signal to the mat judge by raising their hand in special circumstances during the round.

11.4 Athletes are forbidden to have long fingernails, wear a watch or any other object that could cause injury during the competition.

Article 12 - Quitting.

12.1 If a competitor is not able to compete due to injury or illness confirmed by the doctor is considered to abandon the competition.

12.2 If an athlete has not presented himself without permission after the three calls before the round, he shall be considered as abandoning the competition.

12.3 A competitor may during the bout raise his hand to indicate that he wants to abandon. Also his coach may raise his hand to indicate the same.

Article 13 - Officials.

13.1 There shall be:

One (1) head referee.

One (1) or two (2) assistant referee(s).

13.2 The jury consists of:

One (1) chief judge One (1) scorekeeper One (1) timekeeper

One (1) platform judge and five (5) assistant judges (Provided we have sufficient refereeing equipment).

13.3 One (1) chief registrar, two or three organizer-registrars.

13.4 One (1) chief registrar, two or three registrars.

13.5 One (1) or two (2) announcers.

13.6 Two (2) or three (3) health workers.

Article 14 - Duties of the officials.

14.1 The Chief Referee.

I.Organizes that the officials study the rules and regulations of the competition. II.Organizes and coordinates the work of the judges.

III.Resolves problems according to the rules and regulations without having the power to modify them.

IV.Leads the judges during the competition and replaces officials if necessary. V.Has the right to make the final decision in case of disagreement among the judges.VI. ensures that everything related to the competition area and material is prepared.

14.2 The assistant chief referee shall assist the chief referee and may act to represent him/her in his/her absence.

14.3 The chief judge.

I. Organizes the jury during its work and study.

II.He inspects the competition equipment, checks and indicates the results after each round.

III. In case of disagreement between the platform judge and the assistant judges during the competition the chief judge shall make the final decision.

IV. Supervises the work of the judges during the competition. If an error is discovered the chief judge has the right to stop the bout in order to solve the problem.

14.4 The platform judge:

I. checks the protections of the athletes and ensures safety during the bout. II. Guides the bouts with commands and signals.

III. makes decisions on fouls, falls and exits.

IV. Declares the result of the bout.

14.5 The scorekeeper:

I. Indicates the winner following the decisions of the assistant judges.

II. Informs the chief judge if a competitor has received five faults or if there is a difference of 10 points. iii.

10 points. iii. At the end of the bout he fills in the record forms and informs the chief judge. chief judge.

14.6 The timekeeper.

I. Indicates start and end of each round.

14.7 The organizer-recorder.

I. Is responsible for reviewing the athlete's registration forms and preparing the bout organization of the competition.

II. Organizes the competition program

III. Prepares the forms to be used during the competition.

IV. Records and declares the results of all bouts and determines the ranking of the competitors.

14.8 The Recorder:

I. Calls the competitors 20 minutes before their bout. Checks if the competitor is wearing the proper attire.

II. shall be responsible for the weigh-in.

III. Notifies the chief referee immediately if someone does not appear or quits during the calls. 14.9 The announcer

I. announces the results of the competition and introduces the audience to the rules and regulations of the competition.

14.10 The health workers.

I. Check the health certificates of the competitors.

II. Provide first aid to injured or sick competitors during the competition and shall be responsible for medical supervision and for proposing to the chief referee to remove injured or sick athletes from the competition.

Article 15 - Competition systems.

During the competition shall seek to apply the principles of "Zhan, Nian, Lian, Sui" and "hard and soft complement each other".

15.1 At the beginning of each round the competitors approach the center of the circle and shall place one foot in front with arms in contact. When the platform judge says "Kaishi (Start)!" they may attack each other.

15.2 Attacks are limited to these parts of the body: Below the neck and above the sacrum (from the back) and above the bladder (from the front) and arms. The legs may be used for blocking and tripping with the limitation that the foot may not be lifted more than halfway up the tibia.

15.3 Scoring.

Points shall only be awarded for knocking the opponent out of the circle or knocking the opponent out of the circle. The scoring system is intended to value the use of good technique and control over the opponent. It is more valuable to cause the opponent to fall than to push out of the circle.

2 points will be assigned to the competitor who, by standing on his own feet, has caused a clean fall of his opponent.

1 point shall be assigned to the one who clearly performs a projection but loses his balance because the opponent tries to take him to the ground with him.

No points will be awarded if both competitors fall at the same time.

1 point shall be assigned to the competitor who forces the opponent to step with one or both feet out of the circle without himself stepping out of the circle.

No point shall be assigned when both competitors leave the circle at the same time.

15.4. Absolute victory.

I. An athlete shall be the winner if his opponent receives 5 fouls in a round or if there is a difference of 10 points.

II. If during the round an athlete suffers an injury due to an intentional action of the other athlete and the doctor confirms that the athlete will not be able to continue the athlete will be declared the winner of the bout.

III. If during the competition a competitor does not appear his opponent will be declared the winner.

IV. If during the competition a competitor or his coach indicates that he wants to leave the competition his opponent shall be declared the winner.

15.5 Determination of winning or losing.

I. No points will be given or taken away for falling off the platform. Athletes will return to the center of the circle to start again from a position with arms in contact.

II. In a lopsided bout the athlete who best masters the skills of yielding, leading, neutralizing and following, controls the situation and the opponent and with the most initiative will be declared the winner.

III. There will be 1 platform judge and 5 assistant judges. If the bout is not ended earlier by superiority or abandonment each bout consists of minimum 2 rounds of two minutes with one minute rest in between.

If there is a tie after two rounds, there will be a third round. If there is still a tie, the competitor who weighs less shall be declared the winner.

Article 16 - Fouls.

16.1. Personal foul.

- I. Using rigid force to pull or push or embrace with both arms.
- II. Intentionally provoking the opponent to commit a foul.
- III. Striking.
- IV. Grabbing the clothing or continuously grabbing the opponent with both hands without executing any technique.
- V. Attacking before the "Kaishi!" signal or after the judge's "Ding (Stop)!" signal.
- VI. Striking with the fist, using the head to attack, Qinna, hair pulling, attacking pressure points, elbowing, attacking the crotch, kneeling or grabbing the neck.
- VII. Attacking any part that is not part of the permitted area.

16.2. Technical foul.

- I. When the competitor restarts with an attack from the position of the arms in contact before "Kaishi (Start)!" and/or not from the center.
- II. Being rude to the judge or disobeying the judges.
- III. Receiving advice during the round.

Article 17 - Classification.

17.1. Classification of singles.

- 17.1.1. If there are enough participants, the direct elimination system will be used.
 - I. In this system the competitor with the highest number of points shall be the first classified.
 - II. In case of a tie between two competitors, the one with less rounds lost shall be ranked higher.
 - III. If still tied the one with less faults will be the winner, if still tied the one with less falls will be the winner. If still tied, the competitor with the lowest weight will be ranked higher.
 - IV. If still tied, the golden point will be made.

Article 18 - The competition area.

A circle of 600 cm in diameter is delimited on a tatami surface. The circle is drawn in white with a line 5 cm thick and clearly marked in the center.

Around the circle is placed tatami of 200cm.

In any case, depending on the circumstances of the competition, it can be done in a square delimited in the same way.

THANKS FOR ALL

