



AIZKORA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de cortar troncos, de determinadas medidas, en el tiempo más corto posible, utilizando hachas.

CARACTERÍSTICAS DE LA MADERA

Art. 1º.- Se utilizarán troncos de material de haya, siempre que no se hubiera señalado otro, y se presentarán al lugar de la competición con corteza exterior, en tanto que ello sea factible. Se permitirá que los troncos carezcan de dicha corteza, siempre que la misma se hubiese perdido por razones de arrastre en el monte o transporte. En ningún caso los troncos presentarán nudos en su exterior, como tampoco hendiduras, fallos o defectos que no desaparezcan al ponerlos en medida.

Art. 2º.- Los árboles de los cuales hayan sido obtenidos dichos troncos, deberán haber sido talados en fecha reciente. Por tanto, los troncos serán frescos y como vulgarmente se dice “verdes”.

Art. 3º.- Las medidas exteriores de los troncos, en cuanto al perímetro, serán necesarias para que una vez eliminadas las partes ovaladas, hendiduras o fallos, queden en la medida estipulada.

Art. 4º.- La longitud y el perímetro de los troncos, una vez colocados se ajustarán al siguiente cuadro:

Perímetro de los troncos:		Longitudes mínimas:	
En pulgadas:	En metros:	Para 2 cortes:	Para 1 corte:
36”	0,835	0,80 m.	0,50 m.
45”	1,043	0,90 m.	0,55 m.
54”	1,252	0,90 m.	0,60 m.
60”	1,391	1,00 m.	0,60 m.
72”	1,669	1,10 m.	0,70 m.
80”	1,855	1,20 m.	0,80 m.
108”	2,504		

Art. 5º.- Si al ajustar los troncos se hubiese pasado en la medida, quedando los troncos con 1 ó 2 cm. de menos en su perímetro, se aceptarán los troncos siempre que el mismo número de troncos del mismo lote tengan en exceso lo que a aquellos les falte.

Art. 6º.- Los troncos estarán a disposición de la Federación y deportistas con 24 horas de antelación a la hora fijada para la celebración de la prueba.

La Federación, al personarse en el lugar, determinará si los troncos son adecuados o si por el contrario deben ser rechazados. En este caso, deberán los interesados presentar nuevos troncos en sustitución de los rechazados, en el plazo de máximo de 6 horas a partir de este momento.

Una vez colocados los troncos y dado su visto bueno por el federativo, los organizadores serán los responsables de su conservación hasta el momento de la prueba.

Art. 7º.- El material deberá presentarse en su estado normal. Es decir, que una vez derribados los árboles no se podrá aplicar artificialmente a los troncos calor, frío, líquidos, etc..., para darles mayor dureza o ablandarlos. Y deberán tener la parte de la base o “ipurdi” señalada con una marca indeleble.

Art. 8º.- Una vez presentados y aceptados los troncos (con el fin de que el trabajo quede nivelado lo mejor posible para todas las partes) cada parte cederá la mitad de sus troncos a la parte contraria, a libre elección de la cedente, y al ponerlos en medida, se eliminarán de los troncos las partes ovaladas y se reducirán proporcionalmente en todo su perímetro, al objeto de que queden lo más cilíndricos posibles y en la medida estipulada.

Al objeto de evitar el excesivo ovalado de los troncos, se concederá un 6% de tolerancia en el diámetro, tanto en más como en menos. Y en su consecuencia cualquier diámetro del tronco deberá entrar dentro de las siguientes **medidas**:

Tolerancia permitida

Troncos de:	Diámetro exacto:	Diámetro mínimo:	Diámetro máximo:	Diferencia:
36"	26,6	25,0	28,2	3,2
45"	33,2	31,2	35,2	4,0
54"	39,8	37,4	42,2	4,8
60"	44,3	41,6	47,0	5,4
72"	53,1	49,9	56,3	6,4
80"	59,0	55,4	62,6	7,2
108"	79,7	74,9	84,5	9,6

COLOCACIÓN DE LOS TRONCOS

Posición Horizontal

Art. 9º.- Una vez puestos los troncos en las medidas convenientes, se colocarán sobre travesaños de 8 a 12 cm. de altura, alternando en su colocación los troncos presentados por las partes. Así, a un tronco del aizkolari A le seguirá un tronco del aizkolari B, etc..., etc....

Art. 10º.- En los troncos de dos cortes se utilizarán tres travesaños y uno de los mismos irá colocado en el mismo centro de los troncos. Los troncos preparados para efectuar un sólo corte, se colocarán sobre dos travesaños.

En los troncos a los que hay que aplicar dos cortes, se señalará de manera visible la mitad o centro de cada tronco, al objeto de que cada aizkolari efectúe su corte sin pasar al campo ajeno.

Posición vertical (estilo australiano)

Art. 11º.- En los campeonatos y concursos se colocarán los troncos de forma que a cada tronco se le aplique un sólo corte. La parte superior de la tocona donde se asiente el tronco a cortar, deberá estar a 0,70 metros del nivel del suelo. En las pruebas de desafío se podrán colocar los troncos de forma que a cada uno de ellos se le apliquen dos cortes (un corte para cada aizkolari). En tal caso, la parte superior de la tocona estará a 0,60 metros del nivel del suelo.

Art. 12º.- En las pruebas de desafío, si los contendientes desean colocar los troncos de forma que a cada tronco se le aplique un corte, las partes interesadas deberán presentar los troncos de doble longitud a la señalada en el artículo 4º para los troncos de un corte, marcando de manera indeleble la base o "ipurdi". Por lo tanto, los troncos de 45 pulgadas tendrán 1,10 metros de longitud; los de 54 pulgadas tendrán 1,20 metros; etc.... Se cortarán por la mitad y los troncos dispondrán de la longitud necesaria para su colocación.

DESAFIOS:

Art. 13º.- En los desafíos se procurará que los contendientes corten los mismos troncos. Deberán disponer como mínimo de las longitudes que se especifican en el artículo 4º.

Art. 14º.- En las apuestas se colocarán los troncos en dos filas iguales en número y perímetro de los troncos, siempre que ello sea factible. Y dentro de cada fila se procurará que haya el mismo número de troncos de cada aizkolari, colocados de forma alterna según el art. 9º.

Las bases o "ipurdis" de todos los troncos se colocarán hacia un mismo lado. Si las dos hileras se colocan paralelamente, los "ipurdis" irán hacia fuera (kanpo aldera).

Art. 15º.- Antes del comienzo de la prueba se efectuará el sorteo. El acertante elegirá la fila en la que comenzará a actuar, pudiendo hacerlo por las puntas o por las bases o "ipurdis" indistintamente.

Art. 16º.- En la celebración de los desafíos, los aizkolaris podrán cortar a su libre albedrío los troncos de la hilera que le hubiesen correspondido. Así, por ejemplo, podrá comenzar en cualquiera de los troncos de su fila. Y luego, sin seguir el orden establecido, podrá pasar a otro tronco de la misma fila. Ahora bien, una vez comenzado a cortar un tronco deberá obligatoriamente terminarlo antes de pasar a otro tronco. De la misma manera, antes de pasar a su segunda hilera, deberá cortar todos los troncos de la primera.

CAMPEONATOS Y CONCURSOS

Art. 17º.- En los campeonatos y concursos en los que participen tres ó más atletas, se colocarán los troncos de forma que a cada uno se les aplique un corte.

Art. 18º.- Una vez ajustados los troncos a las medidas correctas, los peritos en la materia distribuirán y formarán los lotes correspondientes, tratando que el trabajo a realizar en cada lote sea muy similar.

Art. 19º.- 30 minutos antes de comenzar la competición se efectuará el sorteo. Para ello se numerarán los lotes. Y a cada participante le corresponde el lote cuyo número coincida con el que le hubiese asignado el sorteo.

Art. 20º.- En los campeonatos y concursos será obligatorio comenzar a cortar los troncos por el lado más cercano al lugar de la presidencia. Se invitará a los aizkolaris a que inicien el corte de cara a la misma. Los aizkolaris deberán cortar los troncos por el orden en que hubiesen sido colocados. Así pues, en los campeonatos no podrá comenzarse, por ejemplo, a cortar en el tercer tronco, ni se podrá pasar del primero al cuarto, etc.... Por lo tanto, en los campeonatos y concursos, los aizkolaris cortarán los troncos siguiendo el mismo orden.

ENSEÑADORES Y AYUDANTES

Art. 21º.- Si las cláusulas de los contratos y los reglamentos de los concursos lo establecen, podrán los aizkolaris contar con la colaboración de enseñadores y ayudantes. En ningún caso se permitirá más de un enseñador y un ayudante a cada aizkolari.

Art. 22º.- El enseñador podrá señalar al aizkolari el lugar donde éste debe aplicar los hachazos. Para este menester los enseñadores podrán disponer de un palo con el que no podrán quitar las astillas o “ezpalas”.

Art. 23º.- La misión del ayudante se concreta en facilitar al aizkolari las hachas, toallas, bebidas etc...

Art. 24º.- Tanto el ayudante como el enseñador no podrán ayudar al aizkolari a subirse a los troncos y tampoco a mantenerse sobre los mismos. Si infringieran este precepto serán amonestados y si reincidieran podrían ser expulsados.

Art. 25º.- Para subirse a los troncos, los aizkolaris no podrán utilizar sillas, banquetas etc... Si lo desean, podrán clavar una de las hachas o sacar un rebaje en el tronco para que les resulte más cómodo el trabajo de subirse a los troncos. Estos trabajos deberán efectuarlos en el transcurso de la competición.

Art. 26º.- Si en el transcurso de la prueba le quedara al aizkolari el hacha clavada en el tronco, no podrá contar con la colaboración de otra persona para librar o soltar dicha hacha.

DATOS TECNICOS

Art. 27º.- Aún cuando en principio se considera que un tronco está cortado en el momento que el mismo se parte y se produce el clásico ruido, sucede a veces que debido a que los troncos están sujetos sobre unos mismos travesaños no puede concretarse si efectivamente el tronco está cortado. Por esta razón, los jueces comprobarán esta circunstancia tan pronto como puedan separarse los travesaños y si observan que es necesario aplicar algún golpe o varios para cortarlo, solicitarán seguidamente al aizkolari que pase sobre dicho tronco para cortarlo definitivamente.

Art. 28º.- Al comenzar en el corte de uno de los lados de los troncos, ocurre con frecuencia que, como consecuencia del hachazo y de la fibra o hilo de la madera, se desprende en su exterior con facilidad una astilla o “ezpala” que beneficia al aizkolari. En tales casos los jueces penalizarán al aizkolari con algunos golpes que deberá darlos con la parte opuesta al filo del hacha y sobre la parte del tronco que no se utilice para el corte debiendo levantar el hacha, antes de cada golpe hasta la altura de la cabeza. El número de golpes de penalización lo decidirán los jueces a la vista del tamaño de la astilla o “ezpala” que se hubiera desprendido.

Se castigará con mayor rigurosidad en el caso de que el aizkolari hubiese hecho desprender la “ezpala” intencionadamente.

CATEGORÍAS Y NORMATIVAS PARA LOS CAMPEONATOS DE EUSKADI

Los aizkolaris se dividen en tres categorías y juveniles:

1ª categoría: compuesta por 12 aizkolaris como máximo

2ª categoría: compuesta por 14 aizkolaris como máximo

3ª categoría: el resto de aizkolaris

Juveniles: aizkolaris hasta los 18 años, cumplidos en el año

Los juveniles no podrán participar en otra categoría, excepto aquel juvenil que sea campeón en esta categoría durante dos años consecutivos, en este caso podrá tomar parte en la categoría de tercera, si lo desea.

Primera categoría:

En la final participarán los 6 mejores clasificados en la eliminatoria.

Ascenderán a primera, el primer y segundo clasificado en la final de segunda. Descenderán a segunda, el último y anteúltimo clasificado en la eliminatoria de primera.

Labor a realizar:

Eliminatoria: 2 troncos de 54”

2 troncos de 60”

2 troncos de 72”

Final: 4 troncos de 54”

4 troncos de 60”

4 troncos de 72”

Tanto en la eliminatoria como en la final, el material será de haya.

Segunda categoría:

En la final participarán los 6 mejores clasificados en la eliminatoria.

Ascenderán a segunda, el primer y segundo clasificado en la final de tercera. Descenderán a tercera, el último y anteúltimo clasificado en la eliminatoria de segunda.

Labor a realizar:

Eliminatoria: 3 troncos de 54"
1 tronco de 60"
1 tronco de 72"
Final: 2 troncos de 54"
2 troncos de 60"
2 troncos de 72"

Tanto en la eliminatoria como en la final el material será de haya.

Tercera categoría:

En la final participarán los 6 mejores clasificados en la eliminatoria.

Labor a realizar:

Eliminatoria: 4 troncos de 54"
Final: 3 troncos de 54"
2 troncos de 60"

En la fase eliminatoria el material será de pino; en la final de haya.

Juveniles:

No se celebrará eliminatoria.

Labor a realizar: 4 troncos de 45"
2 troncos de 54"

El material será de haya.

En la 2ª y 3ª categoría para cobrar la dieta estipulada en la fase eliminatoria el trabajo realizado por el deportista no podrá exceder en un 50% más que el tiempo del vencedor.

Participación: Deberán participar todos los aizkolaris, si alguno no tomara parte por lesión o enfermedad deberá presentar un certificado médico y se le mantendrá en la misma categoría por ese año, siendo descendido de categoría si la no presentación se diera durante dos años consecutivos o tres alternos.

Cuando un aizkolarari presente un certificado médico, como justificante a su no participación en un Campeonato de Euskadi, ese aizkolarari no podrá participar en ninguna prueba (campeonato, exhibición, apuesta etc...) durante 15 días a contar desde el día de celebración del Campeonato en cuestión.

En caso de participación en pruebas no controladas (p.e. exhibiciones, sin jueces, sin actas) la Federación solicitará a la organización la relación de participantes (por escrito) y se pasará el caso al Comité de Disciplina.

Los certificados médicos deberán presentarse como mínimo 3 días antes de la fecha de celebración del Campeonato. Si el deportista sufre una lesión grave de larga duración, presentará el correspondiente certificado cuanto antes.

Eliminatoria de descenso: cuando el último clasificado en una eliminatoria, o, el último y el anteúltimo tienen que bajar de categoría debido a que uno o varios aizkolaris han presentado certificado médico por lesión o enfermedad:

1º.- Un aizkolarari que tenga que bajar de categoría en estas circunstancias, tendrá el derecho de intentar mantener su categoría, solicitando a la Federación Vasca la celebración de una "Eliminatoria de Descenso".

El plazo de presentación de la solicitud será de 15 días a partir de la fecha de celebración del campeonato.

2º.- Una vez recibida la solicitud, estarán obligados a participar en la "Eliminatoria de Descenso" los aizkolaris que hayan presentado certificado médico y/o los aizkolaris que por estar sancionados no hayan podido participar en el campeonato de Euskadi en cuestión.

3º.- Si alguno de los aizkolaris obligados a participar en la "Eliminatoria de Descenso" se niega a hacerlo, bajará automáticamente de categoría.

4º.- La "Eliminatoria de Descenso" se hará en un plazo máximo de 8 meses, a contar desde la fecha de celebración del campeonato de Euskadi. (Plazo máximo de 6 meses para la recuperación de los aizkolaris lesionados o enfermos, en los 2 meses siguientes se tendrá que celebrar la "Eliminatoria de Descenso").

5º.- El aizkolari que haya presentado certificado médico para su no participación en un Campeonato de Euskadi, tendrá que enviar mensualmente un nuevo certificado médico original a la Federación Vasca mientras siga lesionado o enfermo.

Se entiende que el aizkolari que ha presentado un certificado médico para no participar en un Campeonato de Euskadi está de baja deportiva, por lo que no podrá participar en exhibiciones mientras siga lesionado o enfermo. Si se comprueba que lo ha hecho, bajará automáticamente de categoría.

La Federación Vasca entenderá que el aizkolari se ha recuperado, cuando se deje de recibir el certificado médico mensual.

6º.- La Federación Vasca pondrá la fecha de celebración de la “Eliminatoria de Descenso”.

7º.- La Federación Vasca pondrá la madera para la “Eliminatoria de Descenso”.

8º.- Los aizkolaris participantes en la “Eliminatoria de Descenso” no cobrarán ninguna dieta.

TRONTZA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de cortar troncos, de determinadas medidas, en el tiempo más corto posible, utilizando una tronza.

CARACTERÍSTICAS DE LA MADERA

Art. 1º.- Se utilizarán troncos de material de haya, siempre que no se hubiese señalado otro, y se presentarán al lugar de la competición con corteza exterior, en tanto que ello sea factible. Se permitirá que los troncos carezcan de dicha corteza, siempre que la misma se hubiese perdido por razones de arrastre en el monte o transporte. En ningún caso los troncos presentarán nudos en su exterior, como tampoco hendiduras, fallos o defectos que no desaparezcan al ponerlos en medida.

Art. 2º.- Los árboles de los cuales hayan sido obtenidos dichos troncos, deberán haber sido talados en fecha reciente. Por tanto, los troncos serán frescos y como vulgarmente se dice "verdes".

Art. 3º.- Las medidas exteriores de los troncos, en cuanto al perímetro, serán necesarias para que una vez eliminadas las partes ovaladas, hendiduras o fallos, queden en la medida estipulada.

Art. 4º.- La longitud y el perímetro de los troncos, una vez colocados se ajustarán al siguiente cuadro:

Perímetro de los troncos:	
En pulgadas:	En metros:
36"	0,835
45"	1,043
54"	1,252
60"	1,391
72"	1,669
80"	1,855
108"	2,504

Longitud: Será de 60 cm., tanto verticales como horizontales.

Al objeto de evitar el excesivo ovalado de los troncos, se concederá un 6% de tolerancia en el diámetro, tanto en más como en menos. Y en su consecuencia cualquier diámetro del tronco deberá entrar dentro de las siguientes medidas:

Tolerancia permitida				
Troncos de:	Diámetro exacto:	Diámetro mínimo:	Diámetro máximo:	Diferencia:
36"	26,6	25,0	28,2	3,2
45"	33,2	31,2	35,2	4,0
54"	39,8	37,4	42,2	4,8
60"	44,3	41,6	47,0	5,4
72"	53,1	49,9	56,3	6,4
80"	59,0	55,4	62,6	7,2
108"	79,7	74,9	84,5	9,6

Art. 5º.- Si al ajustar los troncos se hubiese pasado en la medida, quedando los troncos con 1 o 2 centímetros de menos en su perímetro, se aceptarán los troncos siempre que el mismo número de troncos del mismo lote tengan en exceso lo que a aquellos les falte.

Al preparar los troncos se hará de forma que queden lisos y sin astillas sueltas.

Art. 6º.- Los troncos estarán a disposición de la Federación y deportistas con 24 horas de antelación a la hora fijada para la celebración de la prueba.

La Federación, al personarse en el lugar, determinará si los troncos son adecuados o si por el contrario deben ser rechazados. En este caso, deberán los interesados presentar nuevos troncos en sustitución de los rechazados, en el plazo máximo de 6 horas a partir de este momento.

Una vez colocados los troncos y dado su visto bueno por el federativo, los organizadores serán los responsables de su conservación hasta el momento de la prueba.

Art. 7º.- El material deberá presentarse en su estado normal. Es decir, que una vez derribados los árboles no se podrá aplicar artificialmente a los troncos calor, frío, líquidos, etc..., para darles mayor dureza o ablandarlos. Y deberán tener la parte de la base o "ipurdí" señalada con una marca indeleble.

COLOCACIÓN DE LOS TRONCOS EN LOS CAMPEONATOS DE EUSKADI

Art. 8º.- Los cortes se realizarán en una medida determinada los horizontales y verticales en dos.

A) Tronco horizontal: La distancia entre el suelo y la parte inferior del tronco será entre 45 y 50 centímetros.

B) Tronco vertical: La distancia entre el suelo y la parte inferior del corte será de 40 centímetros como mínimo y 60 centímetros de máximo. Tendrá una tolerancia de 15 centímetros de corte y 5 centímetros de exceso por la parte superior del tronco.

C) Tanto en el corte vertical como en el horizontal la distancia entre los cortes será de 2,5 centímetros como máximo.

En caso de que pase en el corte por la parte superior esté será nulo. Si se pasa a cortar en la zona inferior que no corresponde a su lote será descalificado.

Se considerará corte válido, todo corte que salga con el perímetro completo.

En el caso de que mientras se está cortando se rompe la rueda, siempre que salga con el perímetro completo será válido.

TRABAJO A REALIZAR EN LOS CAMPEONATOS DE EUSKADI

Art. 9º.- El trabajo y orden a realizar será el siguiente:

- a) 5 cortes verticales de 60 pulgadas (tronco en horizontal)
- b) 6 cortes horizontales de 54 pulgadas (tronco en vertical)
- c) 6 cortes verticales de 54 pulgadas (tronco en horizontal)
- d) 5 cortes verticales de 60 pulgadas (tronco en horizontal)

Art. 10º.- Cada deportista llevará su caballete y deberá de presentarlo en la plaza ante el Juez, una hora antes del comienzo de la prueba.

Art. 11º.- En los Campeonatos femeninos, el trabajo a realizar será de 10 cortes de 45 pulgadas.

HARRI JASOTZEA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Una persona utilizando sus propias fuerzas y sin valerse de utensilio o mecanismo alguno, levanta una piedra, lastrada o no, desde el suelo hasta el hombro, hasta que adopte su horizontalidad respecto del suelo, teniendo en cuenta su peso y características determinadas y en tandas que también se especifican.

CARACTERÍSTICAS DE LAS PIEDRAS

Art. 1º.- El material utilizado deberá ser piedra natural y extraída de una misma cantera o roca.

Art. 2º.- No se admitirá ninguna incrustación visible de material extraño en la piedra y tampoco se permitirá utilizar dos piedras que no procedan de una misma cantera o roca, unidas o pegadas con cola u otro procedimiento.

Art. 3º.- Cuando se hubiese desprendido un pedazo de la piedra podrá adherirse con cola. Pero con la condición de que la piedra adherida sea de la misma calidad y peso específico.

Así mismo se admitirá la varilla o pletina que el cantero al labrar la piedra hubiese colocado al objeto de evitar que se rompa la piedra por la grieta o fisura que la misma presente. Las varillas o pletinas no deberán sobrepasar de kilo y medio.

Estas excepciones se admiten en razón a que, por ejemplo, si se desprende un pedazo de piedra y luego se adhiere con cola, no varía la condición esencial que establece el artículo 1

Art. 4º.- a) Las piedras antiguas, de estructura cilíndrica y rectangular, no podrán ser lastradas.

b) Las piedras modernas, en todas sus formas, cilíndrica, esférica, cúbica y rectangular, se podrán lastrar con material diferente al de su composición. No será aceptada en la prueba o competición aquella piedra que presente visiblemente incrustaciones de diverso material, aunque su estructura sea acorde al Reglamento.

c) Toda piedra de estructura moderna con las que se pretenda efectuar marca, será considerada piedra lastrada y así se consignará en el acta correspondiente. Excepto que quien intente la marca específica manifieste que tal mole carece de añadidos. En este supuesto, la Federación Vasca de Juegos y Deportes Vascos, se reserva emplear el medio más idóneo para detectar su homogeneidad, pudiendo a tal fin el juez precintar la piedra hasta su comprobación.

Art. 5º.- Las piedras deberán ser labradas de alguna de las siguientes figuras geométricas:

a) Cúbica.- Forma de cubo o hexaedro. Sus seis caras serán cuadradas y de las mismas dimensiones. Carece de agarraderos.

b) Esférica.- Se trata, como su nombre indica, de una bola de piedra. Carece de agarraderos.

c) Rectangular de antigua usanza.- Es una piedra de prisma regular, paralelogramo. Las cuatro caras mas largas son rectángulos. La base y su cara opuesta son cuadrados. Tiene dos oquedades o agarraderos y en la parte superior dos uñeros, labrados en el mismo bloque. En ningún caso el total del volumen de dichas oquedades puede superar 1,5 dm³ (1 ½ litros de agua).

d) Rectangular del sistema moderno.- Se diferencia de la de antigua usanza en que no existe límite para el volumen de las oquedades o agarraderos. Y que se puede aligerar en cualquiera de las partes de la piedra, siempre que las aristas de la base opuesta estén intactas en todo su perímetro.

- Los vértices superiores interiores (de contacto con los muslos del deportista) podrán desgastarse hasta 1 cm. Tal medida se computará desde el vértice (mediante escuadra) hasta el desgaste efectuado.
- El paralelogramo izquierdo y derecho en sus aristas internas (en contacto con el muslo del deportista) se podrán modificar, siempre que no se altere ni el cuadrado superior ni el inferior. Tal modificación se ubicará en la mitad superior de la piedra, con una longitud de corte de arista de hasta 10 cms y una profundidad no superior a 2 cms.
- Los agarres de la piedra podrán cortar las aristas del paralelogramo izquierdo y derecho.

Para levantamiento con una mano, se permitirá alojar otro agarradero en el paralelogramo frontal, así como en la base de la piedra, y sin afectar a las aristas.

e) Cilíndrica de antigua usanza.- Se trata de una cilindro de piedra. Tiene dos oquedades o agarraderos y en la parte superior dos uñeros, labrados en el mismo bloque. Pero en ningún caso el total del volumen de dichas oquedades o agarraderos pueden superar 1'5 dm³ (1 ½ litros de agua).

f) Cilíndrica de sistema moderno.- Se diferencia de la de antigua usanza en que no existe límite para el volumen de las oquedades o agarraderos y que se puede aligerar peso en cualquiera de las partes de la piedra. Para levantamiento con una mano, se permitirá alojar otro agarradero en la zona delantera, así como otro en la base.

En las piedras modernas (cilíndrica o rectangular) se permitirá añadir o cambiar una tapa en la base, de otra calidad de piedra de un máximo de tres centímetros.

DIMENSIONES DE LAS PIEDRAS

Art. 6º.- La altura de las piedras rectangulares y cilíndrica oscilará entre 24 y 32 pulgadas vascas, es decir, de 55,66 a 74,21 centímetros.

Para batir récords anteriormente establecidos, se utilizarán piedras de las medidas con las que fueron realizados los récords originales.

Art. 7º.- En las medidas de los lados de las piedras cúbicas y rectangulares, podrá haber una tolerancia de 0'5 centímetros entre lado y lado.

PROCEDIMIENTO DEL PESAJE Y COMPROBACIÓN DE LAS PIEDRAS

Art. 8º.- En todas las competiciones de levantamiento de piedra controladas por las federaciones se procederá al pesaje de las piedras y de los deportistas, siendo responsabilidad de la federación o sus representantes dicho pesaje.

Por norma general, se realizarán los pesajes con una hora de antelación al comienzo de las pruebas. Tanto la verificación de la báscula como el pesaje se realizarán en presencia de los aficionados que deseen asistir a estas comprobaciones.

Art. 9º.- En piedras de 100 o más kilos se admitirá una tolerancia en menos de 0,500 kg.

Esto no quiere decir que una piedra que haya pesado 100 kilos podrá rebajarse hasta los 99,500 kilos. Significa sencillamente, que si después de verificada la báscula, la piedra pesa por ejemplo 99,750 kilos, se considerará como piedra de 100 kilos, para todos los efectos, en compensación del posible fallo o deficiencia que pudiera presentar la báscula.

Si en el pesaje la piedra diera un peso superior, se podrá rebajar la misma hasta que de el peso establecido.

Art. 10º.- Si se observase que la piedra tiene un peso inferior al señalado, teniendo en cuenta la tolerancia especificada, no se permitirá la celebración de la prueba en dichas condiciones y como consecuencia, el interesado estará obligado a presentar una piedra que reúna las condiciones establecidas. A tal fin, en casos excepcionales, se podrá agregar con cola a la piedra los gramos necesarios hasta conseguir que la piedra de el peso estipulado.

Art. 11º.- Caso de no presentar la piedra en debidas condiciones, se considerará que su poseedor ha perdido la prueba.

Art. 12º.- Siempre que reúnan las condiciones establecidas, todo participante puede llevar cuantas piedras estime convenientes y si el Juez las diera por válidas, utilizar cualquiera de ellas a su conveniencia.

En caso de cambiar la piedra durante la misma tanda, el atleta junto con el ayudante y el relojero, se encargarán de colocar la nueva piedra sobre el tablado. En estos casos no habrá concesión de tiempo para estos menesteres y por tanto, correrá el tiempo como si no hubiese ocurrido accidente o incidente alguno.

Art. 13º.- Si se produjese el desprendimiento de un pedazo superior a los 500 gramos y no tuviese el deportista una piedra de repuesto que reuniese las condiciones necesarias, no podrá seguir participando y perderá la prueba en el caso de que su contrario le superara en el número de alzadas.

Art. 14º.- En caso de rotura de la piedra a un participante, podrá utilizar la de otro participante, siempre que en el momento del pesaje se hubiese llegado a un acuerdo en presencia del Juez.

Art. 15º.- Concluida una prueba de levantamiento de piedra, el Juez Arbitro ante cualquier reclamación referente al lastrado de las piedras, procederá según lo recogido en el artículo 4º.

Art. 16º.- Concluida una prueba de levantamiento de piedra y en caso de empate el ganador será el atleta de menos peso corporal, y en caso de igualdad el ganador será quién haya actuado en primer lugar.

MATERIALES AUXILIARES

Art. 17º.- La resina -en piedra o polvo- y cola, podrán ser aplicadas tanto a la piedra como a las manos, brazos y ropa del atleta.

Art. 18º.- El ayudante podrá facilitar a la mano del atleta el agua, fruta o toalla etc..., así como abanicar al atleta durante su actuación y descansos.

El atleta podrá contar con otro colaborador llamado relojero que le facilitará los tiempos al objeto de que el atleta lleve un ritmo preestablecido y obtenga el mejor rendimiento posible. Así mismo y opcionalmente, éste podrá hacer funciones de ayudante con el objeto de obtener un mayor rendimiento del atleta y seguridad del mismo.

Art. 19º.- Al formalizar o establecer las condiciones para un concurso o prueba se señalará con claridad tanto la duración de las tandas como los descansos entre tanda y tanda.

Art. 20º.- De no establecerse lo contrario las tandas serán alternas. Es decir, previo sorteo, actuará en primer lugar uno de los contendientes y después del tiempo de descanso efectuará su primera tanda el contrario. Volverá a efectuar su segunda tanda el primer actuante y así sucesivamente.

Art. 21º.- El sorteo se efectuará a renglón seguido de proceder al pesaje de las piedras. Quien acierte en el sorteo, tiene opción para determinar quien de los dos contendientes deben actuar en primer lugar. Por norma general el sorteo se efectuará por el lanzamiento de una moneda al aire, por el sistema de "cara o cruz".

Art. 22º.- a) El levantador, por sus propios medios naturales, levantará la piedra desde el tablado hasta su hombro. El tablado deberá estar nivelado y el mismo deberá estar liso, es decir, sin ningún agujero o rebaje.

b) Deberá efectuarse la alzada por la parte frontal del harrijasotzaile y éste podrá utilizar la indumentaria que crea conveniente.

c) El atleta, por sus propios medios, deberá colocar la piedra sobre su hombro, consiguiendo por lo menos la horizontalidad de la arista inferior de la piedra o su punto más bajo.

d) No es válida la alzada en la que se consigue la horizontalidad de la arista inferior, pero se le cae la piedra sin dominarla sobre su hombro, sin conseguir la normal o habitual posición del atleta.

e) Obligatoria debe echar la piedra sobre los sacos de arena u otro sistema amortiguador que estará colocado en la cabecera del tablado.

f) La piedra debe salir del hombro del "harrijasotzaile" por la parte frontal. Se considerará nula cuando la piedra sale por el costado o por la parte dorsal.

g) El ayudante no podrá, en ningún caso, tocar la piedra hasta que ésta comience a descender desde el hombro del atleta.

h) Todo lo descrito en estos apartados deberá efectuarse sin la colaboración de terceros y sin salirse para nada del tablado, sin tocar ni pasar a la parte superior del sistema amortiguador que será colocado en la cabecera del tablado.

i) Puede tambalearse o balancearse el "harrijasotzaile" al practicar la alzada, pero para que la misma sea válida deberá al final cumplir lo establecido en el apartado (d).

Art. 23º.- Cuando según la estimación del Juez se produzca una alzada dudosa, en razón a que en caso de duda se debe considerar siempre lo mejor, se dará válida dicha alzada. Ahora bien, advertirá el Juez árbitro al atleta que caso de que se produzca otra alzada dudosa, ésta se decretará NULA.

Art. 24º.- Cuando en la última alzada de una tanda se consiga nivelar la piedra sobre el hombro en el mismo instante en que suena el silbato o la detonación que señala la culminación de la tanda, se dará por válida dicha alzada, siempre que el atleta arroje la piedra seguidamente sobre los sacos o sistema amortiguador, cumpliendo las condiciones establecidas en el artículo 23.

Art. 25º.- Las pruebas de levantamiento que no coincidan en todas sus partes con el contenido de los 24 artículos precedentes que forman el reglamento de levantamiento de piedras, se regirán por las normas que se dicten para tal caso.

CARACTERÍSTICAS DE LAS MOLES

Art. 26º.- Entran dentro de este título:

- a) Las piedras que no reúnan la forma y dimensiones especificadas en los artículos 5º y 6º.
- b) Las piedras que no procedan de una misma cantera o roca.
- c) Los yunques, piezas de hierro, plomo, madera etc...

Art. 27º.- Al confeccionar el contrato o establecer las condiciones del concurso, se concretarán con claridad las circunstancias especiales de estas pruebas de levantamiento de peso.

Art. 28º.- En cuanto al procedimiento de pesaje y comprobación, así como en los restantes detalles, se ajustará a lo prescrito en el Reglamento de Levantamiento de Piedras.

Art. 29º.- Las federaciones respectivas se encargarán de que se cumpla lo establecido en las condiciones de la prueba o concurso y levantarán acta expresando las diversas características de los pesos y la forma en que se efectúen las alzadas.

NORMATIVA PARA LOS CAMPEONATOS DE EUSKADI

CAMPEONATO DE EUSKADI DE LEVANTAMIENTO DE PIEDRAS PEQUEÑAS:

Categorías: - Absoluto
- Menos de 80 kilos

Piedras a utilizar:

Bola 100 kilos
Cúbica 112,5 kilos
Cilíndrica 125 kilos
Rectangular 125 kilos

Las tandas serán de 3 minutos. El descanso de una tanda al inicio de otra tanda del mismo deportista será mínimo de 15 minutos.

CAMPEONATO DE EUSKADI DE LEVANTAMIENTO DE PIEDRAS GRANDES:

Piedras a utilizar:

Bola 125 kilos

Cúbica 150 kilos

Cilíndrica 175 kilos / 200 kilos

Rectangular 175 kilos / 200 kilos

El deportista escogerá el peso de las piedras cilíndrica y rectangular, no podrán ser las dos del mismo peso.

Las tandas serán de 3 minutos. El descanso de una tanda al inicio de otra tanda del mismo deportista será mínimo de 15 minutos.

CAMPEONATO DE EUSKADI DE LEVANTAMIENTO DE PIEDRA DE KINTOPEKOS:

Se considera kintopeko al deportista menor de 21 años, es decir, que no cumpla los 21 años en el año en curso.

Piedras a utilizar:

Cúbica 100 kilos

Cilíndrica antigua..... 100 kilos

Las tandas serán de 3 minutos. El descanso de una tanda al inicio de otra tanda del mismo deportista será mínimo de 15 minutos.

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 escaneado 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

Tensar 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.

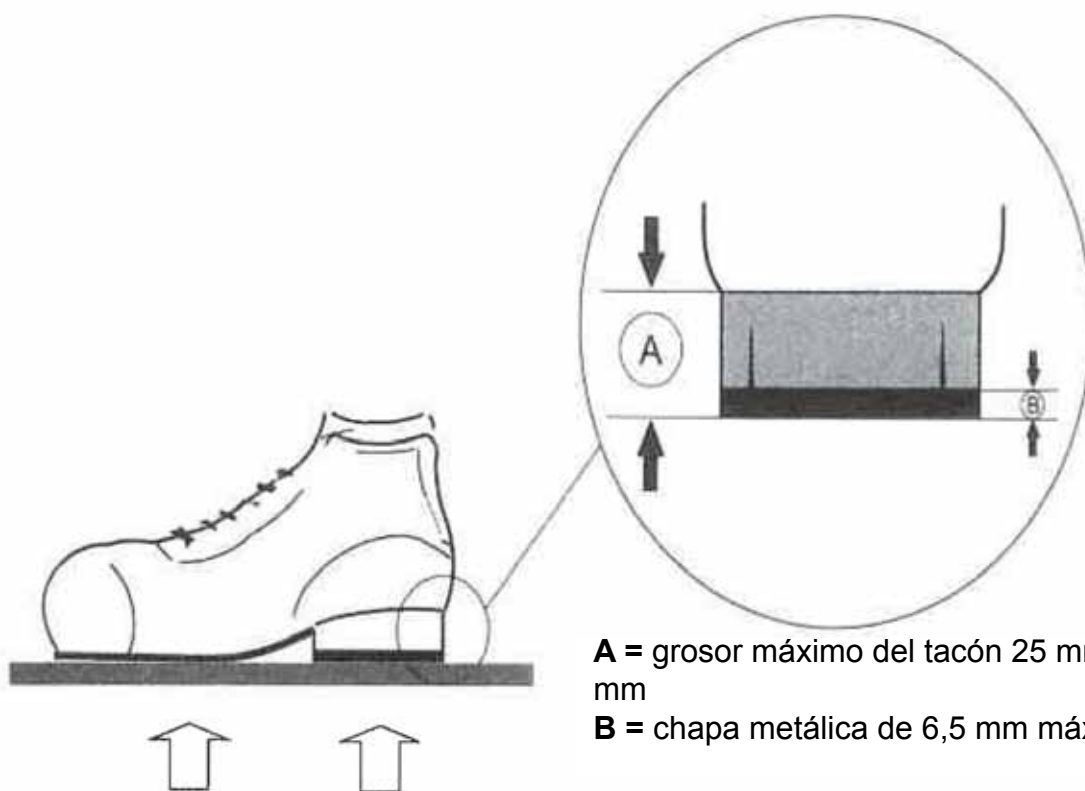
Enmiendas al Reglamento para Competiciones Internacionales

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

Ref: 8.4.1 Calzado para tierra

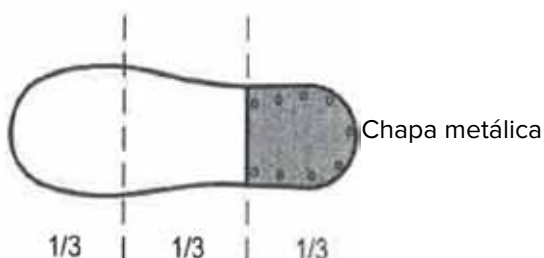
Anexo 1 Calzado para tierra



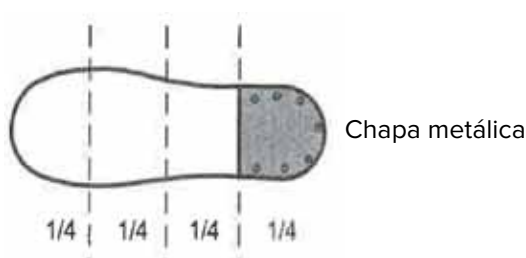
A = grosor máximo del tacón 25 mm; mínimo 6,5 mm

B = chapa metálica de 6,5 mm máximo

Suela y talón perfectamente nivelados



El tacón no es mayor que 1/3 del total de la suela



El tacón no es menor que 1/4 del total de la suela

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	

Anexo 3 Señales de infracciones

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

Ref. 8.1.4. Chaleco del Ancla



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.

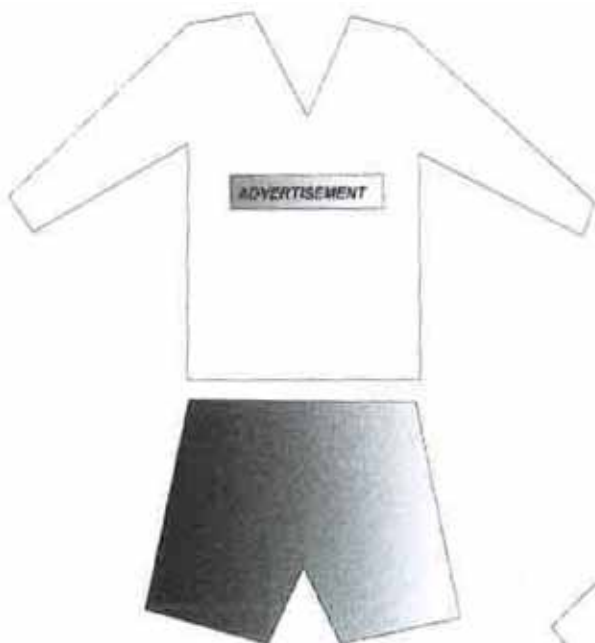
4. Responsabilidad

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

IDI PROBAK, ZALDI PROBAK, ASTO PROBAK, GIZA PROBAK

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de arrastrar piedras elaboradas para dichos fines, a la máxima distancia posible, en base de la fuerza de tiro o tracción de los animales y personas.

CONDICIONES GENERALES

Art. 1º.- Las pruebas de arrastre de piedra se celebrarán en probaderos debidamente contruidos para dichos fines.

Art. 2º.- Al comenzar la prueba, la piedra a arrastrar deberá hallarse de forma que su parte posterior tape o cubra una parte de la cinta o franja centrada con la que obligatoriamente deberá contar todo probadero.

Las piedras a arrastrar deberán disponer de un orificio en su parte delantera para pasar la cadena y colocar el pasador.

Art. 3º.- Se considerará que los actuantes han realizado o cubierto una plaza (clavo) en el momento en que la parte delantera de la piedra tape un fragmento o totalidad de la cinta del lado opuesto al de salida.

Art. 4º.- La piedra a arrastrar deberá deslizarse sin salir de las franjas exteriores del probadero.

Art. 5º.- Si la verticalidad de alguna parte de la piedra a arrastrar saliera de las franjas exteriores, se habrá producido el llamado "ustel" y en este caso, los actuantes deberán retroceder con la piedra hasta que la mole, en su totalidad, se sitúe más atrás que el punto en que se hubiese registrado la salida de la piedra.

No se exigirá esta condición cuando la parte delantera de la piedra hubiese llegado a la cinta final del probadero.

Art. 6º.- El final de una prueba será medido por el Juez marcando la parte más lejana de la parte delantera de la piedra.

En casos especiales (pérdida de parte de arena u otros), se hará según criterio del Juez.

En caso de que terminada la prueba el Juez estuviera señalando un "ustel" se dará como marca dicho punto sin importar donde estuviera la piedra.

Art. 7º.- En todas las pruebas de arrastre de piedra actuará el llamado Juez de plaza, que será miembro de la Federación.

Art. 8º.- Los cometidos principales que competen al Juez de plaza, son los siguientes:

- Presenciar y resolver las cuestiones que pudieran suscitarse en el pesaje de los animales.
- Adoptar las medidas pertinentes para que una vez pasados por el peso los animales, en el momento en que el Juez cronometrador señale, no se produzcan sustituciones o cambios.
- Verificar que no posee ningún producto que altere y vicie la competición.
- Pasar la candileja con la debida antelación.
- Verificar la limpieza del carrejo.
- Ordenar que se arrastre la piedra a utilizar con la debida antelación al campeonato y siempre que el Juez encontrase alguna anomalía en el estado del carrejo.
- Durante la celebración de las pruebas, determinará el momento en que se hayan cubierto las plazas y la medición final.

Art. 9º.- No se podrá golpear o pinchar con brusquedad al ganado. Sólo se permitirá golpear de manera suave, siguiendo el criterio del Juez y de no hacerlo así, se dará un aviso y si reincide expulsión de la plaza.

En ganado asnal o caballo no se permitirá pinchar al animal, ni castigarle con cualquier elemento que no sea "akullu" o palo de madera.

Art. 10º.- En concursos no podrá participar en la misma competición ningún ganado que hubiere ya participado anteriormente, aunque figurase a nombre de distinto propietario.

NORMAS COMUNES EN MATERIAL DE ARRASTRE DE PIEDRA

Art. 11º.- Las mediciones de las distancias recorridas por la piedra en plazas o clavos incompletos se ajustarán a las siguientes normas.

a) Se contarán las cintas recorridas desde el comienzo de la plaza o clavo y se medirá la distancia existente entre el centro de la última cinta recorrida y el lugar señalado por el Juez de Plaza. El trabajo efectuado se dará en plazas, cintas y metros.

b) Para que sea medido el trabajo parcial de una plaza, será necesario que se haya comenzado a realizar una nueva plaza y que la parte delantera de la piedra haya abandonado la cinta.

c) En caso de producirse un empate, el título, los trofeos, corresponderán a quien haya actuado en primer lugar dividiéndose por mitades el premio en metálico y la puntuación si la hubiese.

d) En el momento de inscripción en premios o campeonatos, se deberá presentar la ficha federativa del dueño de los

animales. Si posteriormente no se presentara a la prueba por enfermedad o lesión de los animales, deberá presentar certificado veterinario. Si no lo hace se le incoará un expediente disciplinario.

Art. 12º.- Durante la celebración de pruebas de arrastre de piedra, se permitirá la colaboración de un enseñador - relojero, al objeto de que aconseje a los arreadores sobre el ritmo a seguir, el lugar por donde conviene que se arrastre la piedra etc... Estos enseñadores podrán animar a los actuantes, pero en ningún caso podrán llamar la atención de los animales mediante gestos y movimientos. Los enseñadores permanecerán en una de las cabeceras del carrejo que les será señalado y no podrán moverse de dicho lugar hasta que finalice la prueba.

Excepcionalmente en las pruebas de giza proba, podrá el enseñador-relojero caminar a la vera de los actuantes.

Art. 13º.- Los cronometradores o enseñadores-relojeros no podrán efectuar apuestas, siendo objeto de sanción federativa si así lo hicieran.

Art. 14º.- El pesaje de los animales, en el supuesto que tuviesen que actuar bajo un peso determinado, se llevará a efecto en presencia del Juez de Plaza o de la persona en quien éste delegue.

Art. 15º.- Las sobrecargas se calcularán siempre que no se establezca otra cosa, en la siguiente proporción:

El ganado vacuno: Al peso real se deducirá el peso establecido y la diferencia, si la hubiera, se multiplicará por el coeficiente 1,5.

El ganado asnal y caballar: Al peso real se deducirá el peso establecido y la diferencia, si la hubiera, se multiplicará por el coeficiente 1,0.

Art. 16º.- Dichas sobrecargas deberán colocarse sobre las piedras y obligatoriamente por dentro de los agarraderos que llevan las piedras.

Art. 17º.- Las sobrecargas estarán compuestas normalmente por sacos de arena. Se colocarán sacos de 100 kg. y las fracciones que no lleguen al ciento en saco aparte. Pudiéndose utilizar otros tipos de sobrecarga como planchas de hierro, plomo etc...

Art. 18º.- Si la piedra saliese de la plaza, antes de volver a arrastrarla, deberá pararse un instante sobre la línea de salida.

Art. 19º.- El que actúa en segundo lugar, aun cuando materialmente no pudiera realizar el trabajo de su opositor, está obligado a seguir trabajando con toda normalidad y deportividad hasta completar el período de su trabajo, pudiendo el Juez dar la prueba como nula si juzgase una falta evidente de competitividad. Excepto en desafíos, en los que una vez tapada la marca antes del tiempo estipulado podrá parar la prueba, habiendo avisado al juez y público antes de iniciar dicha prueba.

Art. 20º.- Si no se especifica lo contrario, la duración de las pruebas será de 30 minutos.

Art. 21º.- Todos los participantes de un concurso deben trabajar durante el tiempo estipulado. Así, incluso el último participante, aun cuando haya cubierto la marca establecida en dicho concurso, deberá seguir actuando deportivamente hasta finalizar su tiempo y de no hacerlo así, la prueba será anulada.

Art. 22º.- Concluida su actuación, los participantes están obligados a llevar la piedra al punto de partida o lugar que les señale el Juez de Plaza. Esta labor la efectuarán en principio los carreteros que han actuado y si fuera necesaria la intervención de más personas, éstas serán designadas por el Juez de Plaza.

Art. 23º.- Los probaderos deberán estar vigilados en todo el tiempo que duren las pruebas y también antes del comienzo de las mismas, al objeto de evitar que se viertan en el carrejo materias extrañas, tales como jabón, sebo, polvo de hierro etc.. Si se cometieran irregularidades de esta índole, los organizadores serán los responsables durante la ausencia del juez.

Art. 24º.- Si las pruebas se celebran por la noche con la luz artificial, la organización estará obligada a presentar otro sistema alternativo para prevenir un fallo de energía eléctrica.

Art. 25º.- Será obligatoria la asistencia de una cuadrilla de limpieza durante la celebración de las pruebas y la misma se encargará de recoger el excremento de los animales. En caso de que hubiese caído excremento al carrejo, se encargará de limpiarlo convenientemente, bajo las indicaciones del Juez de Plaza.

Art. 26º.- Los animales entrarán en el carrejo sin mantas y sacos y con la pértiga y varas colocadas. Excepto en ganado asnal y caballar, los cuales podrán colocar las varas o balancín dentro del carrejo.

Cuando se trata de animales peligrosos se podrá permitir que lleven vendados los ojos, que tengan colocado el anillo de seguridad en sus fosas nasales o que vayan atados con una cuerda por alguna de sus patas. Pero todos estos sistemas de protección deberán quitarse antes de que comience la prueba.

Art. 27.- El Juez de cancha podrá ordenar la recogida de muestras de los animales si observara una anomalía importante durante la prueba, pudiendo ser causa de incoación del expediente disciplinario correspondiente.

Art. 28º.- Si el Juez de Plaza considera que necesita ayuda para su cometido, podrá nombrar a un ayudante.

Art. 29º.- Si en el transcurso de una prueba se accidenta un arreador o en su defecto es expulsado por el Juez de Plaza, continuará en solitario su compañero. Si el animal o animales quedase sin arreador se considerará que dicha yunta ha

realizado en 30 minutos el trabajo que hasta entonces hubiese realizado.

Art. 30º.- Por analogía, si se accidentara uno de los animales y resultara imposible seguir arrastrando la piedra, se considerará que dicho animal o animales ha realizado en 30 minutos el trabajo que hasta entonces hubiese realizado.

Art. 31º.- Por norma general, en pruebas de arrastre de piedra, el tiempo que transcurrirá entre el momento en que un participante concluya con su actuación y el comienzo del otro participante, será de 15 minutos desde que la piedra esté colocada en el lugar de salida.

En caso de roturas que no se puedan reparar en 15 minutos, la prueba será anulada.

Si en el momento de la rotura el deportista está actuando, si el lo desea, la marca realizada hasta el momento de la rotura será válida. En caso contrario, el juez le concederá un tiempo de descanso y deberá empezar la prueba desde el comienzo.

ARRASTRE POR GANADO VACUNO

Art. 32º.- Si se trata de ganado solitario “uztarri bakarrean”, deberán llevar varas lisas. Es decir, no se podrá colocar ningún agarradero en las varas.

Art. 33º.- Caso de avería se contarán como tales, el yugo, la pértiga o varas y cadena. Para su reparación podrán disponer de un tiempo máximo de 10 minutos. Pasado este tiempo, bien en una reparación o en varias, se contará que transcurre el tiempo de la prueba.

Art. 34º.- Los utensilios y repuestos necesarios para reparar las averías deberán depositarse a la vera de la mesa federativa.

Art. 35º.- En todo caso, los participantes deberán depositar obligatoriamente en la mesa federativa un yugo de repuesto y cuatro agujadas (akullus). Por su parte los organizadores depositarán como repuestos una pértiga o varas y cadena. Tan pronto como se rompa alguno de estos utensilios deberán depositar otro repuesto al objeto de que en ningún caso se queden a falta de los mismos.

Art. 36º.- Las averías serán reparadas por los arreadores. Ahora bien, en las pruebas por pareja de bueyes, especialmente cuando se produce la rotura del yugo, se permitirá, por norma general, a las tres personas. Por tanto, si están actuando dos arreadores podrán contar con la colaboración del relojero-enseñador y en su defecto con la del dueño del ganado o “uztargille”.

Art. 37º.- En las averías que se produzcan durante la actuación de animales solitarios (uztarri motzean), serán necesarias dos personas para proceder a la reparación de la avería. Si el Juez de Plaza estimara que es conveniente que durante la reparación intervengan más personas que las señaladas, debido a que alguno de los animales sea peligroso u ocurra otra circunstancia especial, se podrá autorizar que colaboren más personas que las especificadas.

Art. 38º.- Se podrán colocar tiradores en la cabecera del ganado, siempre que los tiradores no sobresalgan en 30 centímetros.

Art. 39º.- Los arreadores no podrán utilizar ganchos y utensilios similares, excepto los hechos con la cuerda que lleva la piedra para sujetar la sobrecarga siempre que no exceda de los agarraderos.

Art. 40º.- Los arreadores podrán utilizar los akullus que estimen convenientes, siempre que el agujón o pincho no exceda de 11 milímetros.

ARRASTRE DE PIEDRA POR GANADO ASNAL Y CABALLAR

Art. 41º.- En las pruebas de arrastre de piedra por ganado asnal o caballo, se permitirá colocar agarraderos o tiradores en las varas, siempre que los mismos no sobresalgan en 20 centímetros. En todo caso se permitirá en cada lado de la vara un solo agarrador o tirador.

Art. 42º.- En esta clase de pruebas, si podrán los arreadores utilizar ganchos fijos, pero no ganchos articulados.

Art. 43º.- Para efectos de averías se contarán: el collarín, excepto las correas; las varas o cadenas y la cadena que une la piedra con el aparejo, pudiéndose disponer de un tiempo máximo de 10 minutos para su reparación.

Art. 44º.- Es responsabilidad del organizador poner a disposición de los participantes el balancín con sus cadenas o varas. En caso de que cualquier participante actuase con sus propios aparejos su rotura no se considerará avería.

Art. 45º.- En las averías que se produzcan durante la actuación de los animales serán necesarias dos personas para proceder a la reparación de la avería. Si el Juez de Plaza estimase que es conveniente que durante la reparación intervengan más personas debido a que el animal sea peligroso u ocurra otra circunstancia especial, se podrá autorizar que colaboren más personas que las especificadas.

ARRASTRE DE PIEDRA POR PERSONAS. GIZA PROBAK

Art. 46º.- Los que actúan en esta modalidad realizarán su esfuerzo para arrastrar la piedra de alguna de las siguientes maneras:

a) De la misma forma en que actúan los arreadores en las pruebas de ganado vacuno. Es decir, empujando o tirando de los agarraderos que llevan las piedras, sin utilizar utensilio alguno.

b) Tirando de la cadena con pasador que se coloca en todas las pruebas de arrastre de piedra.

Art. 47º.- Cuando actúan de acuerdo con el apartado (b), podrán los participantes utilizar cadenas, gancho y cinturón, sin añadidos especiales.

Art. 48º.- Cuando la prueba se realiza por dos o más personas, la organización deberá colocar un balancín.

Art. 49º.- Los participantes podrán actuar con calcetines, alpargatas, botas normales, zapatos etc.. pero sin adimento especial en la suela.

Art. 50º.- En las pruebas de giza proba, el enseñador-relojero podrá caminar a la vera de los actuantes en lugar de permanecer en una de las cabeceras del carrejo. Su misión se limitará a aconsejar, ya que le está totalmente prohibido facilitar otra clase de ayuda. No podrá tocar a los participantes ni a la piedra durante el tiempo de la prueba. En la primera ocasión que infringiese este precepto será amonestado y si reincidiera podría ser expulsado del carrejo.

Art. 51º.- El botillero podrá ayudar al atleta en el caso de que haya de efectuar éste el cambio de cinturón, por rotura total o parcial del mismo, que dificultase el normal rendimiento del actuante.

Art. 52º.- Todo atleta de giza proba podrá actuar con la cadena, el cinturón y el gancho que presente a la prueba, herramientas que deberán ser examinadas por el Juez de cancha quien dará el visto bueno a las mismas para que sean usadas.

Art. 53º.- Los participantes no podrán verter sobre el carrejo, las bebidas que hubiesen utilizado para refrescar la boca.

Art. 54º.- En las pruebas de giza proba solamente se considerará como avería la rotura del balancín cuando haya dos o más participantes; cadena cuando haya un único participante, y solo cuando el balancín o la cadena hayan sido traídos por la organización, disponiendo para su arreglo un máximo de diez minutos.

SEGA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de cortar el mayor número de kilos de hierba, utilizando guadañas, en un herbazal de una superficie determinada, durante un tiempo previamente establecido.

CARACTERÍSTICAS DE LA CAMPA O HERBAZAL

Art. 1º.- La campaña o herbazal deberá disponer de hierba suficiente para poder desarrollar la competición durante un tiempo previamente establecido.

Art. 2º.- El herbazal se dividirá en parcelas y se señalarán las parcelas que deben agruparse para formar los lotes.

Se tratará de conseguir que los lotes sean similares en su conjunto, tanto en la orografía del terreno como en las características de la hierba existente.

Art. 3º.- La superficie del terreno herbal que se asignará en pruebas de segalaris, se determinará de acuerdo con la siguiente escala:

Superficie asignada como mínimo por cada minuto de actuación:

Cuando la hierba existente sea escasa y resulte fácil su corte38,5 m²

Cuando la hierba existente sea normal y no haya dificultades especiales33 m²

Cuando la hierba sea exuberante y su corte presente dificultades27,5 m²

CARACTERÍSTICAS DE LAS GUADAÑAS

Art. 4º.- Los segalaris durante la competición podrán utilizar el siguiente número de guadañas:

En trabajos de hasta 30 minutos..... 3 guadañas

En trabajos de hasta 60 minutos 3 guadañas

En trabajos de hasta 90 minutos 4 guadañas

En trabajos de hasta 120 minutos 5 guadañas

Art. 5º.- Si en el transcurso de la prueba, alguna guadaña sufriera las consecuencias de haber “tocado” alambre, piedra etc... y se estropeara el filo, se procederá a restaurar la guadaña para dejarla en condiciones similares a las que tenía antes del accidente.

Para estos menesteres cada contendiente nombrará a una persona que permanecerá al final de la fila y podrá llevar para restaurar la avería: yunque, martillo y piedra de afilar, así como bebidas.

Art. 6º.- Si se produjese la rotura del mango de la guadaña, el mismo podrá ser sustituido, así como el anillo y la chaveta.

DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Art. 7º.- Media hora antes del comienzo de la prueba, se procederá al sorteo de los lotes.

Art. 8º.- El orden en que deben ser cortadas las parcelas será señalado por los Jueces antes de efectuar el sorteo.

Una vez de pasar de una parcela a otra, los segalaris no podrán volver a la anterior. De la misma manera, no se podrá retroceder a la zona que anteriormente hubiese estado trabajando el segalari.

La hierba de cada parcela deberá ser cortada en la misma dirección y sentido. Por lo tanto, cuando concluya con el trabajo de una hilera, deberá retomar el punto de partida, para comenzar con la siguiente hilera.

En casos excepcionales, si la hierba esta tumbada o revuelta el segalari, si quiere, puede cambiar la dirección de corte inicial en la parcela. Sin embargo, sólo podrá hacerlo una vez; es decir, tras haber comenzado en una dirección y continuado en otra, tendrá que finalizar la parcela en esa última dirección. En cualquier caso, antes de comenzar la prueba tendrán que decidir esa opción entre los segalaris y los jueces.

Si un segalari está cortando mal la hierba, se le dará un primer aviso diciéndole que está cortando mal. Si continua cortando mal, se le sacará una tarjeta azul y si continúa cortando mal una tarjeta roja. Al sacarle la tarjeta roja se le descontarán 20 kilos.

Una vez sacada la tarjeta roja en adelante, si el segalari vuelve a cortar mal, se le sacará directamente la tarjeta azul y a continuación si sigue cortando mal la roja; y como consecuencia se le volverán a descontar otros 20 kilos.

A la sexta tarjeta roja el segalari será descalificado (no se tendrá en cuenta el trabajo que haya realizado).

En una hilera de 15 metros si en el límite de la hilera quedan 5 “montoncitos” por cortar, el juez dará un aviso al segalari.

Cuando se encuentre con un hormiguero o una topera se podrá cortar por encima de ella y no será sancionado por la hierba que ahí quede. Sin embargo no se podrá pasar hacia delante sin haber realizado ningún corte.

Art. 9.- Para recoger y pesar la hierba, cada segalari llevará al terreno de la competición un equipo de seis personas.

Estos llevarán: 3 rastrillos, la portería, la báscula y las redes.

Se podrá tener un rastrillo de reserva y utilizarlo siempre que lo autorice el Juez.

Art. 10º.- Los recogedores de hierba comenzarán a efectuar su trabajo a los diez -10- minutos del momento en que hubiese empezado la prueba. Y su labor concluirá a los diez -10- minutos de haber terminado la prueba o antes si se hubiese recogido toda la hierba y estuviesen hechos los fardos.

Art. 11º.- La labor del pesaje de la hierba comenzará a los diez -10- minutos del momento en que hubiese comenzado la prueba. Y su labor concluirá a los veinte -20- minutos de haber terminado la prueba.

Los últimos diez -10- minutos serán para pesar la hierba colocada sobre las redes y sólo se podrá utilizar un único rastrillo para recoger los restos de hierba bajo las redes.

Art. 12º.- En el supuesto que transcurridos dichos plazos quedara hierba por recoger o fardos por pesar, debido a la negligencia de los encargados de efectuar estos trabajos, se considerará como no cortada la hierba que se encuentre en estas condiciones.

En el supuesto de que a juicio de los Jueces, concurriera alguna causa de fuerza mayor, estos podrán prorrogar los plazos que se conceden en los dos artículos anteriores.

Art. 13º.- Por cada bando se utilizarán rastrillos de diente cilíndrico con la punta afilada, debiendo haber una distancia de diez -10- centímetros entre diente y diente. Los rastrillos que utilicen las partes deberán ser de idéntica construcción y con seis púas. Los rastrillos pueden recoger la hierba de la manera que estimen conveniente, siempre que no claven los dientes de rastrillo en la tierra y no anuden la hierba para romperla. No podrán pasar el rastrillo en dos direcciones en las zonas donde hubiese hierba para cortar y tampoco podrán trasladar la hierba de parcela.

Los de los rastrillos tendrán que recoger la hierba individualmente, es decir sin cruzar los rastrillos (un rastrillo detrás de otro). Si cruzan los rastrillos se les dará un primer aviso y al segundo aviso el del rastrillo junto con su rastrillo será expulsado de la campa.

Art. 14º.- El control del pesaje de la hierba se efectuará de la siguiente forma:

a) El Juez será el encargado de realizar el pesaje.

b) Acompañará al Juez como ojeador el miembro del otro equipo que le haya correspondido.

Art. 15º.- Los fardos de hierba que se pesen serán apilados y se les colocará encima un distintivo numerado al objeto de evitar que un fardo se pese dos veces.

Art. 16º.- La organización presentará, por lo menos una romana y otro instrumento de pesaje, por cada participante y un instrumento de pesaje o romana más como repuesto. Dichos instrumentos de pesaje o romanas serán comprobados antes de efectuar el sorteo de las parcelas.

Art. 17º.- Una vez transcurrida la mitad del tiempo estipulado para el pesaje, se procederá a la permuta de las básculas o romanas entre los bandos participantes.

Art. 18º.- En la campa solamente podrán permanecer las personas que tienen un determinado cometido, a los que la Federación de Juegos y Deportes Vascos entregará una tarjeta acreditativa.

Tan pronto como cada uno concluya con su cometido, deberá salir de la campa. Así pues, los segalaris y ayudantes abandonarán el terreno de la competición tan pronto como hayan terminado de segar depositando los utensilios en el lugar indicado por el Juez.

Art. 19º.- Si en el transcurso de la prueba algún ayudante, recogedor o pesador, desobedeciera las instrucciones de los jueces, podrá ser expulsado y nadie podrá entrar a sustituirle.

Art. 20º.- El segalari podrá llevar un ayudante que se encargará de efectuar el afilado de las guadañas, el traslado de las mismas y realizará funciones de botillero.

El ayudante no podrá faenar en la hierba bajo ningún concepto.

Art. 21º.- El ayudante podrá aconsejar, pero en ningún caso podrá ayudar físicamente al segalari.

DISPOSICIÓN FINAL

Art. 22º.- Por las especiales características de esta modalidad, si las condiciones meteorológicas y / o el estado del herbazal así lo aconsejan, podrán los Jueces alterar excepcionalmente estas normas.

Art. 23º.- Para controlar todo lo anterior, cuando participen 3 o 4 segalaris habrá 2 jueces centrales. Cuando haya más segalaris, habrá 3 jueces centrales.

NORMATIVA PARA LOS CAMPEONATOS DE EUSKADI:

Tras realizar la convocatoria, los segalaris que se inscriban serán divididos en grupos, teniendo en cuenta los resultados de las semifinales y la final del año anterior (cabezas de grupo). Se hará una eliminatoria por cada grupo.

De la eliminatoria de cada grupo se clasificarán para las semifinales, los dos segalaris que más kilos de hierba corten en cada grupo.

En cada Semifinal cortarán 4 segalaris.

De cada semifinal se clasificarán 2 segalaris para la final.

Forma de dividir en dos grupos a los 8 segalaris clasificados para semifinales:

<u>Grupo A</u>	<u>Grupo B</u>	<u>Grupo C</u>	<u>Grupo D</u>
clasificado 1º	<u>clasificado 1º</u>	clasificado 1º	<u>clasificado 1º</u>
<u>clasificado 2º</u>	clasificado 2º	<u>clasificado 2º</u>	clasificado 2º

Negrita: Segalaris que irán a una de las semifinales

Subrayado: Los cuatro que irán a la otra semifinal

Tiempo de corte:

Eliminatorias y semifinales: 30 minutos

Final: 60 minutos

TXINGA ERAMATEA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Consiste en llevar dos pesas, una en cada mano, sin limitación de tiempo, a la mayor distancia posible.

NORMAS

Art. 1º.- La medida de la plaza o "clavo" se procurará sea de 28 metros de longitud.

Art. 2º.- Cada pesa tendrá un peso de 50 kg. + - ½ kg. de tolerancia. Las pesas podrán ser de fundición o tocho de hierro macizo expresamente fabricadas para esta clase de trabajo. Excepcionalmente podrán admitirse pesas distintas a las anteriormente indicadas.

Art. 3º.- Las pesas tendrán que ser de forma cilíndrica, su altura será de 30 cm. + - 5 cm.; su diámetro será de 16,30 cm. + - 2 cm.; el agarradero tendrá que tener una altura de 5,50 cm. + - 1 cm., un grosor de 22 mm. + - 2 mm. y tendrá que ser liso.

Art. 4º.- Si el participante deseara competir con unas pesas de su propiedad, podría hacerlo siempre que dichas pesas cumplan las medidas reglamentarias y deberá ponerlas a disposición de la organización para efectuar su verificación antes del sorteo. Bien entendido que dichas pesas estarán a disposición del resto de los participantes si así lo desearan.

Art. 5º.- Los pesos de las txingas para los Campeonatos serán:

Juveniles: 35 kg.

Damas: 25 kg.

Senior: 50 kg.

Con las tolerancias apuntadas en el artículo 3º.

Las pesas de 25 kilos serán de forma cilíndrica o rectangular. Medidas de las rectangulares: altura 35 cm. + - 5 cm.; lados de la base 9,5 cm. + - 2 cm.; agarradero: altura 6,50 cm. + - 1 cm., grosor 20 mm. + - 2 mm. y será liso.

Art. 6º.- En los Campeonatos se procederá a sorteo para establecer el orden de actuación.

Art. 7º.- Por norma general, no habrá una demora superior a tres minutos entre el momento en que finalice el anterior y comience con su actuación el siguiente.

Art. 8º.- A la voz de "prest" el atleta se pondrá en posición de salida con las manos en las pesas. Y al toque de silbato comenzará a caminar.

Art. 9º.- A la terminación de cada clavo o plaza deberá pisar la raya de la cinta final, con cualquiera de sus pies.

Art. 10º.- Los participantes caminarán al paso que estimen más conveniente. Podrán pararse en el transcurso de la competición, si así lo desean, pero en todo momento mantendrán las pesas colgando de sus manos.

Art. 11º.- Queda prohibido bajo pena de descalificación apoyar una o ambas pesas en alguna parte del cuerpo.

Art. 12º.- La medición se efectuará hasta la señal dejada por la primera pesa que el atleta deje o se le caiga. Se tomará como punto de medición la parte más adelantada de dicha marca.

Art. 13º.- No es válido el trabajo realizado si el actuante arroja hacia adelante las pesas o las hace rodar. En este caso será descalificado.

Art. 14º.- Una vez terminada una actuación, la organización se encargará de colocar las pesas en el punto de salida.

Art. 15º.- En los concursos, los participantes deberán transportar el juego de pesas que les facilite la organización, o las que aporte el participante. En caso de rotura o falta del primero, la organización pondrá a disposición del concursante otro juego de pesas.

Art. 16º.- Las manos de los concursantes deberán estar limpias de cualquier producto. En caso de trampa manifiesta, el participante será eliminado sin previo aviso.

LOKOTX BILTZEA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de recoger en una cesta, en el tiempo más corto posible, un determinado número de lokotxas, colocadas en filas a 1,25 metros de distancia.

NORMAS

Art. 1º.- En uno de los lados del lugar de la competición se colocarán tantas cestas como participantes. Todas las cestas deberán ser iguales y sus medidas serán: diámetro 40 a 50 centímetros y altura 40 a 50 centímetros.

Art. 2º.- Las medidas de las lokotxas (palos) serán: longitud de 14 a 20 centímetros. Si son redondas, su diámetro será de 2,5 a 3,0 centímetros. Si son cuadradas, medirán de 2,5 a 3,0 centímetros de lado.

Art. 3º.- A 1,25 metros de distancia de la cesta se colocará la primera lokotxa, a 1,25 metros de ésta, la segunda lokotxa y así sucesivamente, hasta el número de 25.

Art. 4º.- Si el juego se dilucida a 50 lokotxas, se colocarán dos lokotxas en lugar de una. Si se dilucida a 75, se colocarán tres. Y si es a 100, se colocarán 4.

Art. 5º.- Los participantes deberán recoger en su cesta todas las lokotxas, una a una, con la particularidad de que no podrán caminar hacia una mazorca si antes no hubiese entrado en su cesta la lokotxa anterior.

Art. 6º.- Si por un error involuntario, alguno de los participantes, hubiese traído a la cesta una nueva lokotxa antes de que fuera introducida la anterior, el Juez le penalizará colocando la lokotxa no introducida a 1,25 metros más alejada, de donde estaba anteriormente.

Art. 7º.- El orden de recogida de las lokotxas será libre.

Art. 8º.- En los campeonatos femeninos se recogerán 50 mazorcas.

INGUDE ALTXATZEA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de levantar el mayor número de veces un yunque de hierro desde una base a una altura determinada.

CARACTERÍSTICAS DEL YUNQUE Y UTENSILIOS

Art. 1º.- El yunque, para los campeonatos, deberá de tener un peso de 18 kilos. La altura desde la punta a la base será de 320 mm. (+ - 20), y su longitud será de 600 mm. (+ - 20). Los agarraderos serán lisos y deberán tener un diámetro de 40 mm. (+ - 2), y una longitud mínima de 160 mm. En campeonatos femeninos, el peso del yunque será de 10 kilos. Los agarraderos estarán forrados de goma, en ningún caso su diámetro podrá exceder la medida mencionada.

Art. 2º.- La base en la cual se golpeará el yunque, se colocará paralela a la visera, y deberá ser un rectángulo de madera de elondo macizo, de 1.000 mm. de largo x 200 mm. de ancho (+ - 20 mm.), su altura total será de 200 mm (+ - 20 mm). La distancia desde el poste hasta la punta de la base será de 1000 mm (+ - 50 mm). La parte superior de la base estará cubierta por una plancha de acero normal en forma de "U" de 500 mm de largo x 200 mm de ancho x 10 mm de grosor.

Art. 3º.- La plancha superior, también llamada visera, deberá ser una chapa rectangular de 500 mm. de largura mínima x 400 mm. (+ - 10 mm.) de ancho. La distancia entre ésta y la parte más alta del deportista (cabeza) será de 30 cm. La distancia desde el poste hasta la punta de la visera será de 1000 mm (+ - 50 mm).

Art. 4º.- Si el deportista necesitara una persona para sujetar la plataforma, ésta estará en todo momento a las órdenes que dictamine el juez.

NORMAS

Art. 5º.- El tiempo de la prueba será de 1,30 minutos, tanto en campeonatos masculinos como femeninos. En el supuesto caso de empate, sería ganador el que hubiese actuado en primer lugar.

Art. 6º.- Para que la alzada sea considerada válida, el yunque deberá de golpear la base así como la plancha superior o visera, dándose la alzada válida arriba.

Art. 7º.- Las manos del deportista estarán limpias de cualquier producto.

Art. 8º.- El deportista podrá llevar un ayudante, el cual en ningún momento podrá obstaculizar la labor del juez, tampoco podrá tocar al deportista ni al material durante el tiempo de la prueba.

Art. 9º.- En caso de rotura del yunque o estructura, se reemplazará por otro y la prueba se comenzará de nuevo tras un tiempo de descanso, a criterio del juez.

ZAKU ERAMATEA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de transportar un saco sobre el hombro lo más rápido posible sobre una distancia dada.

CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL

Art. 1º.- El saco pesará 80 kilos (+ - 1 kg.) y estará lleno de maíz, trigo o similar. En los campeonatos femeninos, el peso del saco será de 40 kilos.

Art. 2º.- El volumen del saco estará dado por su contenido sin ninguna otra artimaña. Serán autorizados unos agarraderos formados por las esquinas del saco atadas por una cuerda.

NORMAS

Art. 3º.- El recorrido será de 120 metros de largo y en línea recta. Para facilitar la organización podrá estar compuesto de varios trozos: 2 x 60 metros, o, 4 x 30 metros.

Art. 4º.- Se podrá usar ayuda para la carga del saco al principio de la prueba.

Art. 5º.- En el caso de una carrera de relevos, el paso del saco se hará detrás de la línea.

Art. 6º.- En el caso de caída durante la carrera:

- individualmente: el concursante recogerá su saco totalmente solo.

- relevos: le podrán ayudar sus compañeros de relevo

Art. 7º.- Para que la prueba sea dada por terminada, tanto el concursante como la carga, deberán atravesar la línea de llegada.

Art. 8º.- En caso de rotura del saco sobre el hombro, al equipo afectado se le dará la oportunidad de volver a repetir la prueba desde el principio. En el caso de que la rotura del saco se deba a una caída, quedará descalificado.

Art. 9º.- Las calles estarán marcadas. En el caso de que un deportista invada una calle, provocando la pérdida de equilibrio del contrincante, el invasor será eliminado. Pudiendo el equipo afectado tomar parte en otra manga.

ORGA JOKO

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de levantar una carreta por la parte trasera haciéndola girar, estando la vara apoyada en un punto fijo del suelo, con el fin de hacerla recorrer la mayor distancia posible sin que ninguna de las dos ruedas toquen el suelo.

CARACTERÍSTICAS DE LA CARRETA Y UTENSILIOS

Art. 1º.- La estructura de la carreta deberá ser de madera.

Art. 2º.- Longitud de la carreta: La carreta medirá 4 metros 50 centímetros, (+ - 5 cm.), desde el punto de apoyo delantero (pivote) hasta el punto de apoyo de los brazos del deportista con la carreta.

Art. 3º.- La vara se apoyará en un pivote situado en el centro de una plancha de 70 cm. x 70 cm. como mínimo.

Art. 4º.- El pivote deberá colocarse en el extremo de la vara.

Art. 5º.- Altura del pivote: Deberá sobresalir 15 cm., (+ - 2 cm.), midiendo desde el suelo hasta la parte inferior de la madera.

Art. 6º.- Altura de la carreta: La carreta medirá 90 cm. (+ - 5 cm.), desde el suelo hasta el punto de apoyo de los brazos del deportista con la carreta.

Art. 7º.- Peso de la carreta: El peso de la carreta sobre la báscula, estando apoyada en su punto de apoyo delantero y la parte de atrás sobre una vara, deberá ser de 200 kilos (descontando el peso de la vara).

Art. 8º.- En el caso de que la carreta pese menos de lo establecido en el artículo anterior, se colocará una sobrecarga para alcanzar el peso reglamentario.

Art. 9º.- Dicha sobrecarga se colocará como mínimo a 50 cm. del punto de apoyo de los brazos del deportista.

Art. 10º.- La carreta se agarrará por los asideros pudiéndose apoyar en los brazos y pecho, pero nunca deberá ir apoyada sobre el hombro.

Art. 11º.- Los agarraderos serán móviles y cada uno se adaptará a la medida que convenga a cada deportista.

Art. 12º.- El deportista podrá proteger los brazos y el pecho, siempre que esta protección no sujete la caída de la carreta. Las manos irán sin protección y limpias de cualquier producto.

Art. 13º.- El deportista podrá elegir el sentido de la rotación.

Art. 14º.- El deportista tiene la posibilidad de realizar dos intentos consecutivos. Para que un intento sea considerado válido, el participante tiene que recorrer por lo menos un cuarto de la circunferencia.

Art. 15º.- No existirá límite de tiempo para realizar la prueba.

Art. 16º.- En caso de roturas que no se puedan reparar en 15 minutos, la prueba será anulada.

Art. 17º.- Si en el momento de la rotura el deportista está actuando, si él lo desea, la marca realizada hasta el momento de la rotura será válida. En caso contrario, el juez le concederá un tiempo de descanso y deberá empezar la prueba desde el comienzo.

Art. 18º.- El deportista podrá llevar un ayudante.

Art. 19º.- El ayudante no podrá tocar en ningún momento la carreta ni al deportista.

Art. 20º.- La medición de la distancia recorrida se realizará por el centro de la parte trasera de la carreta.

Art. 21º.- Encima de la plataforma del pivote podrán ir una o dos personas indicadas por el Juez.

LASTO ALTXATZEA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de levantar el mayor número de veces un fardo a una altura determinada.

CARACTERÍSTICAS DEL FARDO Y UTENSILIOS

Art. 1º.- Para los Campeonatos el fardo o similar deberá de tener un peso de 45 kilos. Sus medidas serán las siguientes:

	Mínimo	Máximo
Altura	50 cm.	60 cm.
Largura	80 cm.	90 cm.
Anchura	45 cm.	55 cm.

Art. 2º.- La polea deberá colocarse de forma que permita realizar un recorrido de cuerda de 7 metros (+ - 15 cm.), a partir de la parte superior del nudo. El diámetro de la polea será de 300 mm. máximo exterior y 200 mm. mínimo interior.

Art. 3º.- La sogá tendrá un diámetro mínimo de 30 mm. y máximo de 35 mm. Cada deportista podrá llevar su cuerda y podrá cambiarla.

NORMAS

Art. 4º.- El deportista comenzará la prueba con los dos pies en el suelo.

Art. 5º.- El tiempo oficial de la prueba será de 2 minutos. El deportista continuará la prueba realizando una alzada más, que será controlada a tiempo, para ser empleada en caso de empate.

La marca realizada será el número de alzadas hechas en los dos minutos.

Art. 6º.- El competidor podrá ayudarse de la velocidad de caída del fardo para elevarse en el aire.

Art. 7º.- Los pies del competidor no podrán salirse de un radio de 3 metros desde la perpendicular de la polea.

Art. 8º.- Para que una alzada sea válida, el fardo tiene que tocar el suelo y el nudo de la cuerda tiene que tocar la polea. Se dará alzada válida cuando el nudo toque la polea.

Art. 9º.- La sogá pasará por las manos libremente, estas estarán limpias y el deportista no podrá valerse de otra parte de su cuerpo.

Art. 10º.- El soporte de la polea debe ser lo suficientemente rígido para que la polea no balancee en ningún sentido (vertical ni horizontal).

Art. 11º.- En los campeonatos femeninos el fardo o similar deberá tener un peso de 30 kilos. La polea deberá colocarse de forma que permita realizar un recorrido de cuerda de 5 metros. El tiempo oficial de la prueba será de 2 minutos.

ONTZI ERAMATEA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Se trata de transportar dos bidones a la mayor distancia posible, sin que ningún bidón toque el suelo.

CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL

Art. 1º.- Cada bidón pesará 41 kilos.

Art. 2º.- Los bidones tendrán una capacidad de 20 litros.

NORMAS

Art. 3º.- El recorrido será un rectángulo de 80 metros, o idéntico al de las txingas.

Art. 4º.- La prueba no tendrá límite de tiempo.

Art. 5º.- La prueba se desarrollará por sorteo.

Art. 6º.- Las manos estarán limpias de cualquier producto. En caso de trampa manifiesta, el participante será eliminado sin previo aviso.

Art. 7º.- Todos los pares de bidones serán presentados antes del comienzo de la prueba a los jueces para ser verificados.

Art. 8º.- La salida se hará a la orden del juez.

Art. 9º.- Los bidones deben estar siempre suspendidos de las manos, en ningún caso en apoyo sobre otra parte del cuerpo bajo pena de descalificación.

Art. 10º.- La medición de la marca realizada se tomará al principio del primer bidón que haya tocado el suelo.

Art. 11º.- Una vez terminada su actuación, la organización se encargará de colocar los bidones en el punto de partida.

LASTO BOTATZEA

FUNDAMENTO DEL JUEGO

Consiste en hacer pasar un fardo por encima de una barra horizontal con la ayuda de una horca.

CARACTERÍSTICAS DEL MATERIAL

Art. 1º.- El peso del fardo estará comprendido entre 12 y 13 kilos. El fardo será atado fuertemente y embalado con una red para evitar su desparrame.

Art. 2º.- La largura total de la horca no podrá sobrepasar 1,80 m. Cada concursante podrá usar su horca o la suministrada por la organización.

Art. 3º.- La barra horizontal irá elevándose de la siguiente manera:

de 30 en 30 cm., a partir de 3,40 metros hasta los 4 metros de altura

de 20 en 20 cm., de 4 a 5 metros de altura

de 10 en 10 cm., por encima de los 5 metros

NORMAS

Art. 4º.- El orden de participación se hará por sorteo.

Art. 5º.- La altura mínima de salida del concurso será fijada por la organización, después de consultarlo. Cada participante deberá pasar por todos los "escalones" (alturas).

Art. 6º.- Cada participante tras hacer un intento, deberá esperar que el resto de concursantes realicen los suyos para poder efectuar un segundo intento.

Art. 7º.- Se permitirán tres intentos en cada altura. En caso de errar, el concursante será eliminado.

Art. 8º.- El orden de participación en cada altura, será el resultante del sorteo.

Art. 9º.- El vencedor de la prueba será aquel que haya alcanzado la mayor altura.

Art. 10º.- En caso de empate, el participante que haya alcanzado la mayor altura con el menor número de intentos, desde el comienzo de la prueba, será declarado ganador.

Art. 11º.- Debido a que el material a utilizar durante la competición puede sufrir deterioros durante la misma, habrá 2 horcas y 2 fardos por concurso.

BARRENADORES

NOTA

Las referencias entre llaves {Art. 0} y en cursiva señalan los artículos de las sanciones.

Las referencias entre corchetes [Art. 0] y en letra normal señalan los artículos relacionados entre sí.

FUNDAMENTOS DE LA COMPETICIÓN

Realizar el máximo número de barrenos sobre una piedra, de una profundidad determinada, empleando para ello una barrena y en un período concreto de tiempo.

BARRENA

Se utilizará para hacer los agujeros en la piedra una lanza metálica, en adelante denominada barrena, de acuerdo a las siguientes características:

Art. 1.- Tendrá una longitud que deberá estar comprendida entre 1,90m. y 2,10m.

Art. 2.- La punta de la barrena tendrá una longitud máxima de trece (13) centímetros.

Art. 3.- La anchura de la boquilla para barrenar deberá estar comprendida entre treinta y cuatro (34) y cuarenta (40) milímetros.

Art. 4.- El diámetro de la barrena deberá estar comprendido entre veintiocho (28) y treinta (30) milímetros \pm 0,2mm. como margen de error.

Art. 5.- No estará permitido troquelar la barrena, forrarla de cintas ni añadirle pegamento, etc. La barrena podrá tener restos del pegamento del esparadrapo en tanto no hayan sido colocados de manera intencionada.

Art. 6.- El peso de la barrena no será fijo, viniendo determinado por la longitud y el diámetro de las mismas.

BARRENOS

Se considerará barreno todo agujero realizado en la piedra que cumpla las siguientes características:

Art. 7.- La profundidad del barreno a realizar se fijará antes de cada prueba, siendo por lo general de trece (13) centímetros.

Art. 8.- Los barrenos deberán realizarse dentro de la zona delimitada previamente. Se barrenarán tres filas en el orden que se quiera y una vez completadas se pasará a la cuarta fila. Habrá excepciones bajo decisión del juez.

Art. 9.- Todo barreno que alcance la profundidad fijada y sea validado por el juez se taponará y no se volverá a medir.

Art. 10.- Al finalizar la prueba se comprobarán los barrenos sin taponar contabilizándose únicamente aquel de mayor profundidad. Se medirán también los barrenos no completados por rotura de piedra. Los centímetros resultantes de ambas mediciones se sumarán al número de barrenos realizados para obtener el resultado final.

PARTICIPANTES

Todo deportista presente en la prueba será considerado como participante.

Deberán cumplir con las siguientes reglas:

SECCIÓN PRIMERA

DE LO RELATIVO A TODOS LOS PARTICIPANTES

Art. 11.- Los participantes se agruparán por equipos.

Art. 12.- Dependiendo de la función de cada participante dentro del equipo se establecen las siguientes divisiones:

a.- Barrenadores

b.- Botillero

c.- Ayudante

d.- Juez

Art. 13.- Los equipos podrán estar formados por uno (1), dos (2) o tres (3) barrenadores junto a un botillero y un juez, según el tipo de competición. Opcionalmente podrán disponer de un ayudante cuando lo deseen.

Art. 14.- Si algún equipo no tuviera el número correcto de participantes que se establecen para cada prueba no podrá tomar parte en la competición.

Art. 15.- Los barrenadores y el botillero, así como el ayudante (si lo hubiera) deberán presentar una uniformidad adecuada en cada prueba. Es imprescindible que los componentes de cada equipo lleven camisetas del mismo color y aconsejable la utilización de calzado adecuado. Se aconseja también que el botillero utilice gafas de protección.

SECCIÓN SEGUNDA

DE LO RELATIVO A LOS BARRENADORES

Art. 16.- Se considerará como barrenador todo aquel participante cuya función consista en golpear la piedra con la barrena.

Art. 17.- Los barrenadores durante la prueba no podrán dirigirse en ningún momento al juez.

Art. 18.- Cada barrenador deberá subir a la piedra sin ayuda de nadie.

Art. 19.- En caso de lesión de un barrenador durante el transcurso de la prueba, éste no podrá ser sustituido.

Art. 20.- Los barrenadores podrán protegerse las manos únicamente mediante el uso de tacos y esparadrapo, así como guantes de algodón forrados con taco y esparadrapo. No podrán utilizar otra cosa que sus manos -protegidas según lo anteriormente expuesto- para agarrar la barrena; queda prohibido utilizar para este fin ningún tipo de trapo, periódico o material similar. Podrán emplearse estos últimos para secar la barrena cuando no esté siendo utilizada.

SECCIÓN TERCERA

DE LO RELATIVO AL BOTILLERO

Art. 21.- El botillero se encargará de subir la barrena. Podrá sujetarla y ayudar a desatascarla, pero bajo ningún concepto podrá golpear la piedra con ella.

Art. 22.- Únicamente el botillero puede verter agua sobre la piedra para limpiar los barrenos y enfriar la barrena. Podrá soplar además con un fuelle o herramienta similar.

Art. 23.- El botillero es el único miembro del equipo que puede dirigirse al juez. Informará al juez de las incidencias que pudieran surgir en el equipo durante la prueba y solicitará la medición de los barrenos.

Art. 24.- El botillero podrá durante el transcurso de la prueba utilizar un medidor propio para verificar el tamaño de los barrenos, sirviendo esta medición únicamente a modo de referencia

Art. 25.- El botillero tendrá autoridad para exigir al juez que deje el medidor fijo o inmóvil sobre el barreno que está midiendo en ese mismo momento, para comprobar con mayor exactitud la validez o no del barreno durante un tiempo consecuente y siempre que el juez como el medidor no corra riesgo de golpes solo el juez puede tocar su medidor.

Art. 26.- En caso de que se produzca desacuerdo entre la medición del juez y el botillero, este último podrá taponar el barreno con un trapo de color rojo, obligando así a que se vuelva a medir el agujero una vez finalizada la prueba queda un vacío de resolución.

Art. 27.- Si el juez de equipo asignado no permaneciera atento a la piedra que le corresponde, el botillero podrá acudir al juez central para presentar reclamación.

Art. 28.- Al finalizar la prueba, el botillero permanecerá junto al juez central y los jueces de equipo durante la medición final.

SECCIÓN CUARTA

DE LO RELATIVO A LOS JUECES

Art. 29.- El papel de juez estará repartido, según sus funciones, en dos formas, siendo estas la de Juez Central y la de Jueces de Equipo.

Art. 30.- El juez central se ocupará de:

a.- Preparar toda la documentación necesaria antes de la prueba (actas, fichas, etc.)

b.- Realizar el sorteo de la piedra que deberá barrenar cada equipo; así como sortear qué juez de equipo se hará cargo de cada piedra.

c.- Dar inicio y finalizar la prueba a la hora determinada anteriormente por la organización.

d.- Comprobar el estado de los deportistas y en su caso prohibir la participación de alguno de ellos si presentara síntomas de embriaguez o de encontrarse bajo los efectos de alguna sustancia que modifique el estado natural del participante. No permitir el comportamiento antideportivo.

e.- Sancionar a cualquier participante o equipo que no cumpla con el reglamento.

f.- Comprobar el estado de cada piedra antes del comienzo de la prueba e indicar a cada equipo en qué lugar exacto de la piedra deberán barrenar. Esta decisión ha de ser respetada.

g.- Medir y validar las características de las barrenas que vaya a emplear cada equipo.

h.- Dar permiso para el cambio de piedra en caso de rotura, teniendo en cuenta:

i.- El tipo de rotura

ii.- La falta de estabilidad

iii.- El espacio disponible para seguir

barrenando

i.- Autorizar que se barrene fuera de fila.

j.- Verificar el número total de barrenos realizados por cada equipo al finalizar la prueba, junto a los jueces de equipo y el botillero cuyo equipo se ha encargado de barrenar esa piedra.

Art. 31.- Las funciones del juez de equipo serán

a.- Permanecer atento a la piedra que le ha sido asignada y no a la del equipo del que forme parte.

b.- Medir y verificar los barrenos cuando se lo solicite el botillero.

c.- Dar como realizado el barreno, procediendo a taponarlo. Una vez taponado el barreno no se volverá a medir. El juez tiene un margen de error de ± 2 mm.

d.- Comunicar al juez central cualquier incidencia que pueda ocurrir durante la prueba.

e.- Comprobar que la piedra no sea golpeada tras haber pitado el juez central el final de la prueba.

f.- Verificar el número total de barrenos realizados en la piedra de la que es responsable, junto al resto de jueces de equipo, el botillero de esa piedra y el juez central.

DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

SECCIÓN PRIMERA

DE LO RELATIVO A LAS NORMAS DE LA PRUEBA

Art. 32.- La duración de la prueba podrá ser a tiempo fijo de veinte (20) o treinta (30) minutos, según el tipo de competición, resultando vencedor el equipo que mayor número de barrenos consiga realizar durante ese tiempo o bien establecerse un número fijo de barrenos, dándose por concluida la prueba cuando algún equipo alcance la marca establecida, resultando vencedor el primer equipo en realizar el número de barrenos asignados.

Art. 33.- Queda terminantemente prohibido fumar, bebidas alcohólicas, tener algún comportamiento antideportivo, agresión ya sea físico o verbal hacia los participantes o público durante y después de la prueba dentro del recinto.

SECCIÓN SEGUNDA

DE LO RELATIVO A LOS MATERIALES USADOS

Art. 34.- Se utilizarán piedras iguales para todos, de tipo caliza o dureza similar.

Art. 35.- Antes de que dé comienzo la prueba se comprobarán los medidores empleados por los jueces de equipo, a fin de que todos tengan las medidas reglamentarias. Una vez concluida la prueba se podrá volver a medir el medidor una vez más.

Art. 36.- Todas las barrenas que vayan a ser utilizadas durante la prueba se medirán antes del comienzo de la misma.

Art. 37.- El número máximo de barrenas que se podrán utilizar en una prueba, por equipo, será de cinco (5).

SECCIÓN TERCERA

DE LO RELATIVO AL DESARROLLO GENERAL DE LA PRUEBA

Art. 38.- Junto a cada piedra habrá un juez de equipo.

Art. 39.- Únicamente el botillero y un ayudante podrán permanecer junto a los barrenadores. El ayudante no podrá acercarse a un metro a la redonda de la piedra, quedando ese espacio reservado de forma exclusiva para los barrenadores y el botillero, así como para el juez de equipo cuando sea requerida su presencia.

Art. 40.- Se facilitará en la medida de lo posible el trabajo del juez de equipo al realizar las mediciones de los agujeros. En caso de que el barreno a medir esté demasiado cerca del lugar donde se está barrenando en ese momento, el juez podrá esperar el tiempo necesario para garantizar su seguridad. Es responsabilidad de los equipos intentar que no se barrene demasiado cerca del agujero del que se haya solicitado la validación.

Art. 41.- Cuando el juez central pite o señale el final de la prueba se dejará de barrenar inmediatamente. El juez de equipo se encargará de velar por que esto sea así.

Art. 42.- Al finalizar la prueba, durante la medición final de los barrenos obtenidos solamente el botillero de dicha piedra, los jueces de equipo y el juez central podrán permanecer alrededor de la misma, debiendo estar apartados los barrenadores y el ayudante

RECLAMACIONES

Dado el mecanismo de medición pueden surgir desacuerdos entre jueces y botilleros con respecto a los barrenos validados y otros factores de la piedra. Cuando eso ocurra, se tendrán en cuenta los siguientes artículos para proceder a la reclamación:

Art. 43.- Cuando se haya producido desacuerdo entre botillero y juez de equipo, el juez central comprobará la validez del barreno.

Art. 44.- Cualquier otra reclamación podrá realizarse en los siguientes diez (10) minutos a haber concluido la prueba ante el juez central.

Art. 45.- Toda otra reclamación que pudiera surgir podrá ser presentada al juez central en un plazo de siete (7) días naturales contados a partir del día de celebración del evento del que surge dicha reclamación.

ANEXO I – CONDICIONES SANCIONADORAS

Se espera de todos los participantes que se comporten con deportividad y respeto hacia este reglamento, acatando sus artículos y aceptando la responsabilidad en caso de infracción. Para garantizar que lo anterior se cumpla se establecen las siguientes condiciones sancionadoras:

Art. 46.- El desconocimiento total o parcial del reglamento no exime de su cumplimiento.

Art. 47.- Las sanciones se aplicarán aún cuando las infracciones se produzcan de forma no intencionada y sin ánimo de dolo.

Art. 48.- Su aplicación será general e igualitaria para todos los deportistas y equipos. Las sanciones de expulsión definitiva de la barrena será impuesta por la federación.

Art. 49.- Las pruebas de castigo suponen que el deportista o equipo así sancionado no podrá formar parte de la competición en tantas pruebas venideras y consecutivas como se establezca en la tabla de sanciones.

Art. 50.- Se establecen cuatro (4) tipos diferentes de sanción.

[Art. 30.-e.-], ordenadas de menor a mayor gravedad:

a.- Amonestación:

i.- Dos (2) amonestaciones suponen una (1) falta leve.

ii.- Serán acumulables dentro del mismo campeonato.

b.- Falta leve:

i.- Dos (2) faltas leves suponen una (1) falta grave.

ii.- Serán acumulables de una prueba a otra.

c.- Falta grave:

i.- Dos (2) faltas graves suponen una (1) falta muy grave.

d.- Falta muy grave presentacion a la federacion

Art. 51.- En el supuesto de que un equipo fuera sancionado con falta grave descendiendo en la clasificación general, el resto de equipos mantienen su posición sin subir ningún puesto.

Art. 52.- En caso de empate se mantiene la posición y no se sube el puesto en la clasificación.

TABLA DE SANCIONES

	INDIVIDUAL	EQUIPO
LEVE	Una (1) prueba de castigo	Pierde la dieta de la prueba
GRAVE	Tres (3) pruebas de castigo	Desciende tres (3) puestos en la clasificación, con un (1) milímetro menos que su antecesor
MUY GRAVE	Expulsión del campeonato (sancion verificada por la federacion)	Pierde cinco (5) puntos

ANEXO II – APLICACIÓN DE SANCIONES

A continuación se recogen aquellas sanciones preestablecidas en función del reglamento actual.

AMONESTACIONES

Art. 53.- Cualquier participante, en caso de infracción de:

a.- [Art. 33.-] Al que fumara.

b.- [Art. 42.-] Al que se acercara durante la medición final.

Art. 54.- Equipo completo, en caso de infracción de:

a.- [Art. 39.-] Si hay más miembros en el espacio reservado.

b.- [Art. 41.-] Si se golpeará la piedra finaliza ya la prueba.

Art. 55.- Barrenadores, en caso de infracción de:

a.- [Art. 17.-] Al que se dirija al juez.

b.- [Art. 20.-] Al que no agarre la barrena de forma reglamentaria.

Art. 56.- Botilleros, en caso de infracción de:

a.- [Art. 21.-] Si usara la barrena para golpear la piedra.

Art. 57.- Jueces de equipo, en caso de infracción de:

a.- [Art. 25.-] Si no dejara fijo o inmóvil el medidor.

FALTAS LEVES

Art. 58.- Equipo completo, en caso de infracción de:

a.- [Art. 5.-] Si manipulara ilegalmente la barrena.

b.- [Art. 15.-] Si no vistiera de forma reglamentaria.

c.- [Art. 30.-f.-] Si no respetara la decisión del juez.

d.- [Art. 31.-c.-] (Del juez) si volviera a medir una vez taponado.

e.- [Art. 43.-] (Del botillero) si volviera a medir una vez taponado.

Art. 59.- Juez de equipo, en caso de infracción de:

a.- [Art. 31.-a.-] Si no estuviera atento a la piedra asignada.

FALTAS GRAVES

Art. 60.- Equipo completo (del juez), en caso de infracción de:

a.- [Art. 35.-] Si el medidor usado no cumpliera con las medidas.

FALTAS MUY GRAVES

Art. 61.- Equipo completo, en caso de infracción de:

a.- [Art. 19.-] Si sustituyeran a un barrenador lesionado.

b.- [Art. 36.-] Si se usara barrena que no fue validada.

OTRAS DISPOSICIONES

Art. 62.- Se retirará la barrena, de acuerdo al artículo treinta y seis [Art. 36.-], siendo requisada hasta finalizar la prueba, cuando no cumpla con lo especificado en:

a.- [Art. 1.-] Si la longitud de la barrena es incorrecta.

b.- [Art. 2.-] Si la punta de la barrena es incorrecta.

c.- [Art. 3.-] Si la boquilla de la barrena es incorrecta.

d.- [Art. 4.-] Si el diámetro de la barrena es incorrecto.

e.- [Art. 5.-] Si presentara pegamento, troqueles, etc.

Art. 63.- De acuerdo con el artículo anterior, si alguna barra no validada llegara a ser utilizada durante el transcurso de la prueba, la marca obtenida no se contabilizará y el equipo responsable será descalificado de dicha prueba.

[Art. 36.-]

Art. 64.- En conformidad con el artículo ocho [Art. 8.-] si se supera el límite de filas sin haber concluido las anteriores y sin la autorización del juez, se darán por inexistentes los barrenos realizados fuera de dicho límite.

Art. 65.- Cuando se produzca desacuerdo tal como especifica el artículo cuarenta y tres [Art. 43.-], una vez resuelto dicho desacuerdo, el equipo de aquel que no tuviera razón será sancionado con una amonestación. Las reclamaciones tienen que estar por escrito.

