



Reglas internacionales de organización y competiciones de Kurash

Aprobada por el Primer Congreso Fundacional del IKA en septiembre 6, 1998 en Tashkent, Uzbekistán

Autor: Komil Yusupov

1. Reglas de Competición

La normativa en materia de competiciones es elaborada y aprobada por la organización, que realiza la competición. Sin embargo, el reglamento debe incluir lo siguiente:

1. Tipo de la competición;
2. Finalidad de la competición;
3. Características Deportivas, edad, sexo, nombre de los equipos y las organizaciones;
4. Lugar y fecha de realización de la competición;
5. Orden de la realización de la competición;
6. Condiciones de participación en la competición;
7. Organización responsable de la realización de la competición;
8. Junta de árbitros;
9. Duración de los Combates;
10. Plazo para la presentación de solicitudes de participación en la competición;
11. procedimiento de control médico y el mantenimiento del orden;
12. Procedimiento de presentación de reclamaciones y su consideración;
13. Procedimiento de de presentación de reclamos y examen;
14. Fecha y hora de realización de la competición en cada categoría de peso;
15. Procedimiento de gratificación de ganadores y ganadores de los premios de la competición.

2. Tipos de Competiciones

1. Campeonato individual.
2. Torneo por equipos.
3. Campeonato Individual y por equipos.
4. Apertura del **GILAM** (Área de Competición) campeonato.
5. Campeonato Absoluto.
 - a. El campeonato individual se lleva a cabo para determinar los luchadores más fuertes de la competición.
 - b. En el campeonato por equipo se determina el lugar de todos los equipos.
 - c. En los campeonatos individuales y por equipos se determina el lugar de cada participante y el lugar de todos los equipos.

- d. En el campeonato **GILAM** (Área de Competición) abierto, cada competidor lucha para aumentar su cualificación deportiva, título y experiencia.
- e. en el campeonato absoluto el luchador más fuerte se determina independientemente de la categoría de peso.

3. Junta de Árbitros

1. Antes de la realización de cualquier competición en el territorio de una federación, se debe presentar una lista de árbitros, aprobado por esta federación. En cada competición del calendario de torneos internacionales, Campeonatos Continentales, Campeonato Mundial y los Juegos Olímpicos, podrán asistir únicamente los árbitros, autorizados por la Asociación Internacional Kurash.
2. Estructura del Consejo de los árbitros:
 - a. Director De Arbitraje;
 - b. Director de Arbitraje adjunto, su número debe ser mayor a uno, cuando son varias GILAM (Áreas de Competición), en la que tiene lugar la competencia;
 - c. Secretario Jefe y secretarios de GILAM (Área de Competición);
 - d. Árbitro Central y árbitros laterales;
 - e. Árbitro Cronometrador;
 - f. Árbitro Marcador;
 - g. Árbitro Informando;
 - h. Guardián de la competencia;
 - i. Personal médico (doctor de la competencia).
3. Los árbitros, entrando **GILAM** (Área de Competición), pone su mano derecha sobre la parte izquierda del pecho y en arco de forma simultánea a los espectadores y juez árbitro.
4. El árbitro principal y la Junta de árbitros controlan las acciones de los árbitros. Si los árbitros admiten acciones que contradicen las reglas de la competencia, serán excluidos de la competición y cancelada su licencia de arbitraje.

4. Director de Arbitraje

El Árbitro Principal es la cabeza de la competición, el responsable de la celebración de la competición de acuerdo con las reglas. Los participantes, representantes de los equipos, el consejo de árbitros y asistentes deben ejecutar implícitamente instrucciones del árbitro principal.

1. Responsabilidades del Director de Arbitraje:
 - a. Controlar el sitio donde se realizan las competiciones (gimnasio o estadio), que los equipos y **GILAM** (Área de Competición) estén acordes y cumplan con los requisitos de competencia;
 - b. Durante el sorteo para dividir a los fuertes luchadores en dos subgrupos;
 - c. Distribuir los árbitros en **GILAM** (Área de Competición);

- d. Hacer el calendario de la competencia;
- e. Nominar los árbitros por escala de luchadores;
- f. Nominar los árbitros para cada pelea y supervisar sus acciones;
- g. Antes del inicio de la competición, celebrar una reunión del Consejo de los árbitros;
- h. todos los días después del final de la competencia, que reunirá a representantes del equipo, Consejo de árbitros y entrenadores, para resumir los resultados de la competencia, eliminar las quejas, recibidas durante la competición.
- i. De ser necesario, realizar reunión de la Junta de árbitros;
- j. Evaluar la preparación de los árbitros en la competencia y el curso de las competiciones;
- k. rellenar y entregar el acta de notificación de la realización y los resultados de la competencia a los órganos correspondientes.

Derechos del Director de Arbitraje:

- a. Suspender y prohibir la conducción de la competencia si el lugar de la conducción, el equipo y **GILAM** (Área de Competición) no están preparados o no cumplen con los requisitos establecidos en las normas;
- b. a suspender temporalmente la competición, si hay algo que pueda afectar negativamente la conducción de la competencia de alto nivel;
- c. Hacer cambios en el procedimiento de la conducción de la competencia o de la programación de la competencia;
- d. Sancionar los árbitros por la violación de las reglas y dar información al respecto en el Consejo de los árbitros;
- e. Sancionar los luchadores que han infringido las normas o no tiene permiso para participar en la competición;
- f. Sancionar a un entrenador de cualquier equipo por violación de las normas del Kurash o por asumir una conducta inapropiada durante la competición.

Nota: El árbitro principal no tiene derecho a cancelar o cambiar las reglas Kurash.

5. Adjunto al Director de Arbitraje

1. Cumplir con las responsabilidades del Director de Arbitraje durante su ausencia temporal en la competición, cumpliendo sus responsabilidades;
2. Anunciar el resultados de la lucha y los nombres de los luchadores prevenidos para el siguiente combate;

6. Jefe Secretario y Secretario

1. El Secretario Jefe examina los documentos de los competidores al pasar el comité de credenciales.
2. El Secretario Jefe mantiene el acta de asamblea de la Junta de los árbitros, de combates y otros documentos.

3. Los Secretarios mantienen las actas de **GILAM** (Área de Competición).
4. Los Secretarios anotan resultados y observaciones sobre peleas en el acta.
5. El Secretario Jefe junto con el árbitro tiene la obligación de rellenar y firmar el acta-informe de la competición.

7. Árbitro

1. Antes del comienzo de una pelea, el árbitro examina que el estado del competidor, y su uniforme cumpla con las normas Kurash, si hay una disparidad, debe ordenar el cambio del uniforme (en el tiempo establecido).
2. El árbitro controla el curso del combate y que se cumplan las reglas del Kurash.
3. Toma en cuenta las evaluaciones de los árbitros laterales.
4. Después de cada evaluación de los métodos implementados, el árbitro debe detener el combate (con el anuncio de **TOKHTA!**), dar a la evaluación durante 2-3 segundos y comenzar la lucha nuevamente anunciando **KURASH!**
5. Para anunciar una penalización por la violación de las reglas, el Árbitro debe detener el combate (con el anuncio de «**TOKHTA**») y en 15-20 segundos debería anunciar la penalización (en este período de tiempo ambos competidores deben permanecer en sus lugares y arreglar sus uniformes) y comenzar nuevamente el combate anunciando «**KURASH**».
6. Una vez que el árbitro que lleva el cronómetro indica el final del tiempo del combate, el árbitro debe detener la pelea con el anuncio de **VAKT!** y el gesto apropiado.

8. Árbitros Laterales

1. Los árbitros laterales deben ayudar a los árbitros a evaluar todas las acciones de los luchadores.
2. Tres árbitros deben evaluar todas las acciones de los luchadores en el **GILAM** (Área de Competición). Si las opiniones de los tres árbitros no coinciden, deben reunirse y discutirlo para obtener el dictamen definitivo en base a la mayoría de tres.
3. Los árbitros laterales se sientan en las partes opuestas de **GILAM** (Área de Competición), y si no hay tal posibilidad de sentarse, deben estar parados en sus posiciones durante el transcurso de la lucha.
4. Si un participante necesita salir del **GILAM** (Área de Competición) por un corto periodo de tiempo, debe ir acompañado por uno de los árbitros laterales.

9. Arbitro Cronometrista

1. El árbitro cronometrista pondrá en marcha el reloj cuando los competidores estén en la acción de la lucha y lo detendrá cuando el árbitro central detenga el combate en el **GILAM** (Área de Competición).
2. El árbitro cronometrista calcula y controla cronómetro cada minuto de tiempo del combate. Si un luchador utiliza la ayuda médica durante un

combate, o este se detiene debido a cualquier otra razón, el árbitro cronometrista lleva el tiempo que se detienen el combate y le informa inmediatamente Director de Arbitraje.

10. Árbitro Marcador

1. El árbitro marcador se encarga de anotar todas en la puntuación productos de las evaluaciones y las penalizaciones anunciadas por el árbitro.
2. Si el árbitro marcador no tiene tiempo suficiente para ver o escuchar el resultado anunciado por el Arbitro, él / ella le pregunta al respecto al secretario de **GILAM** (Área de Competición).
3. Las evaluaciones deben permanecer en el marcador hasta que se anuncie el ganador

11. Árbitro Anunciador

1. El árbitro anunciador es el encargado de hacer los anuncios de la agenda del día, las categorías de peso, los nombres de los competidores que van a luchar y los prevenidos. Da la información sobre cada luchador que entra al **GILAM** (Área de Competición). También suministra la información a los espectadores sobre los árbitros que están en el GILAM (Área de Competición).
2. Toda la información relativa a la competencia sólo se da después de su aprobación por el Director de Arbitraje o su adjunto

12. Director de la Competición

1. El director de la competición es el responsable de la preparación del gimnasio, estadio o campo donde la competición se llevará a cabo, el **GILAM** (Área de Competición) en el que se llevarán a cabo los combates, los árbitros de mesa y sillas y otros accesorios;
2. El director de la competición es el responsable de mantener el orden durante la competición.
3. El director de la competencia conduce su actividad de acuerdo con las órdenes del Director de Arbitraje.

13. El doctor De la Competición

1. Antes del comienzo de las competiciones el médico de la competición examina las referencias médicas de los luchadores, la firma el sello, si hay algún defecto, no permite que el competidor luche.
2. El médico de la competición examina los luchadores durante el raspado.
3. El médico de la competición controla la limpieza del lugar de la competición y **GILAM** (Área de Competición), y los uniformes de los competidores.
4. El médico de la competición trata las lesiones de los competidores durante la competición.

14. Las situaciones no establecidas en la normativa Kurash

1. Las situaciones no previstas por las normas Kurash serán resueltas por la Comisión de arbitraje.

15. Uniforme del Árbitro

1. El uniforme árbitro está conformado por: chaqueta y pantalón negro, calcetines negros, camisa blanca y corbata negra.

16. Uniforme de Kurash

1. Los competidores en los torneos deben usar un **YAKHTAK** (Uniforme de competición) de color azul oscuro o verde, pantalón blanco y un cinturón rojo. El primer competidor llamado usara la chaqueta de color azul oscuro, y el segundo – la chaqueta de color verde. Tipos de colores utilizados son: azul - 5-zm; verde - 4-kx.
2. El uniforme debe ser de algodón, estar en buenas condiciones, el material no debe ser muy rígido o denso.
3. Se permiten las siguientes marcas:
 - Emblema del País (en la parte izquierda del pecho, tamaño máximo: 10x10 cm);
 - Marca del fabricante (3x3 cm delante por debajo de la chaqueta);
 - Marca en el hombro (no más de 25 cm de ancho hasta 5 cm);
 - Se permitirán etiquetas en Dorsales (de 25 x 25 cm), pudiendo incluir el apellido del competidor).
4. El **YAKHTAK** debe estar 15-20 cm por encima de las rodillas. Las mangas **YAKHTAK** no deben cubrir las muñecas. Debe haber un espacio de 8 cm de holgura entre la manga de uniforme y la mano. Los pantalones deben llegar hasta los pies. Deben existir entre 15-20 cm de holgura entre el pantalón y la pierna del competidor. Un cinturón de color rojo entre 4-5 cm de ancho. Debe ser tan largo en su longitud para después de dar dos vueltas alrededor de la cintura, y atando los extremos colgar a cada lado por lo menos a 20 cm de longitud.
5. Las mujeres participantes deben llevar una camiseta deportiva blanca o una malla manga corta bajo su **YAKHTAK**, lo suficiente mente larga para meterla entre su pantalón.
6. Si el **YAKHTAK** de un participante no cumple con los requisitos, el árbitro debe exigir al competidor cambiar su **YAKHTAK**. El Competidor debe alzar sus manos hacia el frente y así mostrar al árbitro que la longitud y la anchura de las mangas del **YAKHTAK** corresponden a las reglas.
7. Los luchadores de ambos sexos luchan en los pies descalzos.

17. Higiene de los luchadores

El uniforme de los competidores (**YAKHTAK** y pantalón) debe estar limpio, seco, sin mal olor. Las uñas de las manos y los pies deben estar cortas. El pelo largo debe ser recogido y sujetado, con el fin de no causar inconvenientes al otro luchador. Cualquier participante que viola las reglas de higiene, pierde su derecho a participar en la competición.

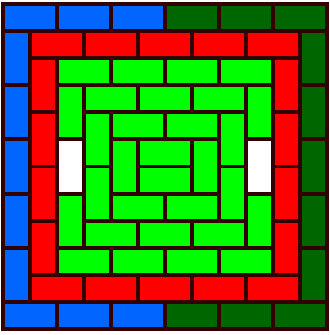
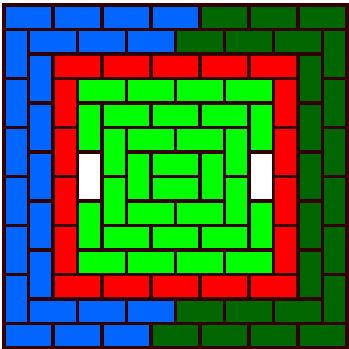
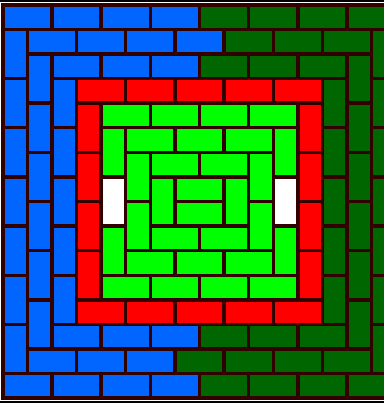
18. GILAM de Competiciones

1. El **GILAM** del **KURASH** debe tener un tamaño mínimo de 14 x 14 m. y un tamaño máximo es de 16 x 16 m, se debe cubrir con una tela, de color generalmente verde, blanco, rojo, verde claro, azul oscuro.
2. GILAM de competencias se divide en dos zonas. La franja que divide estas dos zonas, se llama «Franja de Peligro», que es siempre de color rojo y de 1 m de ancho.
3. El área de combate dentro de la zona, incluyendo la propia zona de peligro, se llama «zona de seguridad», sus dimensiones mínimas son 8 x 8 m, y el máximo 10 x 10 m.
4. La zona más allá de la franja roja se llama «Zona de Peligro», y tienen un ancho mínimo 3 m.
5. Dos líneas blancas de 1 m de ancho y 2 m de largo en los dos lados, designan el lugar de inicio y final de los combates. Estas líneas se dibujan en la zona de seguridad a no más de 6 m entre sí.
6. El **GILAM** debe ser en un piso elástico o una plataforma especial. Debe haber una zona libre de no menos de 1 m de ancho que rodea el Área de Competición. El **GILAM** del **KURASH** se hace en los siguientes tamaños:

200 Ë 100 x 4 cm o 5 cm

150 Ë 100 x 4 cm o 5 cm

100 Ë 100 x 4 cm o 5 cm

12 x 12 m		14 x 14 m		16 x 16 m	
					
Color	Cantidad	Color	Cantidad	Color	Cantidad
Rojo	18 Pzas	Rojo	18 Pzas	Rojo	18 Pzas
Verde Claro	30 Pzas	Verde Claro	30 Pzas	Verde Claro	30 Pzas
Blanco	2 Pzas	Blanco	2 Pzas	Blanco	2 Pzas
Azul	11 Pzas	Azul	24 pcs	Azul	39 Pzas
Verde	11 Pzas	Verde	24 Pzas	Verde	39 Pzas

Hecho como sigue: Hoja está abierta desde abajo, rojo / verde claro / blanco / azul oscuro / verde; paralone de formación de espuma segundo tiempo, anudada con la tienda especial.

19. Equipo

1. En cada **GILAM** (Área de Competición) debería estar compuesta por:
 - Una mesa y tres sillas
 - Dos sillas ligeras
 - Un cronómetro
 - Un micrófono
 - Un tablero de puntuación (que muestra el tiempo real del combate) con una señal de sonido para indicar el la finalización de la lucha.
2. Dos sillas livianas deben estar ubicadas en la zona de seguridad en las esquinas opuestas, de manera que no obstaculicen la vista de la pizarra de marcación.
3. El tablero de marcación debe estar situado fuera de la zona de competencia para que los árbitros, miembros del Consejo de Árbitros y los espectadores pueden fácilmente ver (siempre deben estar en reserva una pizarra de marcación manual para el control). El tablero de marcación debe cumplir con los requisitos de la Asociación Internacional Kurash.
4. En caso de uso de un reloj electrónico, el reloj manual debe existir para el control.
5. Un Gong o un dispositivo de sonido audible deben ser utilizados para señalar el árbitro el fin del tiempo del combate.
6. Los espectadores (prensa, televisión, etc.) deben como mínimo a más de 3 m del **GILAM** (Área de Competición) de la competencia.
7. Los relojes manuales de tope (reloj de ajedrez) y marcadores deben usarse simultáneamente con el equipo electrónico en caso de fallo de la energía eléctrica.

20. Principio y final de Lucha

1. Antes del comienzo de cada pelea tres árbitros (árbitro central, dos árbitros laterales) se reúnen en el borde de la **GILAM** (Área de Competición) y, poniendo la mano derecha a la parte izquierda del pecho, saludan inclinándose (formando un arco) y luego toman sus respectivos lugares. Al bajar del **GILAM** (Área de Competición) los árbitros se reúnen nuevamente en el borde y saludan de nuevo con la mano derecha sobre el pecho izquierdo.
2. Los participantes con la mano derecha sobre el pecho izquierdo, deben saludar antes de entrar en la zona de seguridad. Después de inclinarse ante la zona de seguridad a los participantes deben avanzar hasta el lugar especialmente marcado, a continuación, con la mano derecha en el pecho izquierdo, saludando entre sí.
3. Después de que el árbitro anuncia el resultado de la lucha, los participantes con la mano derecha sobre el pecho izquierdo, se saludan entre si.

4. Árbitro central y los árbitros laterales deben tomar sus lugares antes de la pelea previa a la entrada de los competidores en el **GILAM** (Área de Competición).
5. Todos los saludos son ejecutados por flexión de la cintura hacia adelante. Si los participantes no se saludan, el árbitro debe exigir que lo hagan.
6. Examinar el área de combate antes del inicio de la lucha, los árbitros deben comprobar si la superficie **GILAM** (Área de Competición) es plana, está limpia, sin separaciones entre las esteras, que los Coordinadores de Arbitraje estén en su lugar, que los competidores reúnen los requisitos exigidos en las reglas. El árbitro debe estar en el centro de la **GILAM** (Área de Competición) orientado inicialmente de frente al Tablero de Marcación y del tiempo.
7. El árbitro anunciara la orden ¡**TOKHTA!** de cara a los participantes.

21. Jefes de Equipo, entrenadores y Delegados

1. Sólo el jefe de equipo, los entrenadores o los delegados tiene el derecho de dirigirse directamente al juez árbitro y a su adjunto.
2. El jefe del equipo es responsable de los uniformes de sus competidores, su oportuna presencia sobre **GILAM** (Área de Competición) y sobre orden general de su equipo.
3. El jefe de equipo también participa en el sorteo junto con Director de Arbitraje y los otros árbitros.
4. Durante la competición, el jefe de equipo de lucha debe estar en el área, especialmente asignado para él / ella.
5. Si los jefes de equipo o entrenadores tienen licencia de árbitro, también tienen el derecho de ser árbitros de la competición.
6. Si los jefes de equipo infringen las normas arriba indicadas, serán despedidos de su puesto y las organizaciones pertinentes deben ser informados al respecto.
7. Durante las lucha el entrenador del equipo tendrá un lugar asignado, especialmente asignado para él / ella o cerca **GILAM** (Área de Competición) a una la distancia no menor de 2 metros.
8. El entrenador del equipo puede acercarse al competidor en caso de una lesión cuando el competidor está recibiendo la ayuda médica, pero el entrenador debe obedecer las instrucciones del árbitro o de los árbitros.
9. Si el entrenador del equipo no cumple con las normas establecidas anteriormente, el árbitro puede requerir que el adjunto del Director de Arbitraje le de al entrenador una advertencia ¡**DAKKI!**. Si esta situación se repite el Adjunto del Director de Arbitraje amonestara anunciando ¡**GIRROM!** y descalificar al competidor de la lucha.

22. Procedimiento de pesaje

1. Los participantes de una categoría de peso se pesaran el mismo día de la competición, en las mismas balanzas, dos horas antes de la competición.

2. El pesaje no deberá durar más de una hora.
3. Para poder pesarse los competidores deben presentar sus tarjetas de identificación.
4. Si un competidor no se pesa no será admitido en la competición.
5. Durante el pesaje los competidores sólo deben usar pantalonsillos o traje de baño.
6. Para el pesaje de los competidores, debe existir una comisión compuesta por el Director de Arbitraje, el adjunto al director de Árbitros, el secretario, un miembro del personal médico, 2 o 3 árbitros. Después de pesados el apellidos de los competidores debe ser registrado en la planilla de pesaje.

23. Edad y peso Categoría de los luchadores

1. Edad y peso categorías para competidores masculinos:
 - a. Niños (4-7 años) - 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, 19, +19 kg
 - b. Niños (8-11 años) - 20, 21, 23, 25, 27, 30, 33, +33 kg
 - c. Niños (12-13 años) - 33, 36, 40, 44, 48, 52, 56, 60, 65, 70, +70 kg
 - d. Cadetes (14-15 años) - 38, 42, 46, 50, 55, 60, 65, 71, 77, 83, +83 kg
 - e. Junior (16-17 años) - 42, 46, 50, 55, 60, 65, 71, 77, 83, 90, +90 kg
 - f. Mayores (18-35 años) - 60, 66, 73, 81, 90, 100, +100 kg
 - g. Veteranos (grupos de edad: 36-45, 46-55, 56-60, 61-65 años y más) - 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, +95 kg
2. Edad y peso categorías para las competidoras mujeres:
 - a. Niñas (4-7 años) - 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 17, +17 kg
 - b. Niñas (8-11 años) - 18, 19, 20, 22, 24, 27, +27 kg
 - c. Niñas (12-13 años) - 30, 33, 36, 40, 44, 48, 52, 57, +57 kg
 - d. Cadetes (14-15 años) - 33, 36, 40, 44, 48, 52, 57, 63, +63 kg
 - e. Junior (16-17 años) - 36, 40, 44, 48, 52, 57, 63, 70, +70 kg
 - f. Mayores (por encima de 18 años) - 48, 52, 57, 63, 70, 78, 87, +87 kg
3. Independientemente de la categoría de peso, juniors y adultos pueden (con la aprobación del Director de Arbitraje) participar en las competiciones de la categoría peso absoluto.

24. Duración de los combates

1. Hombres:

- de 4 a 11 años - 2 minutos de tiempo real
- de 11 a 16 años - 3 minutos
- de 16 a 35 años - 4 minutos
- de 35 a 56 años - 3 minutos
- de 56 años y más - 2 minutos

2. Mujeres:

de 4 a 16 años - 2 minutos

de 16 a 35 años - 3 minutos

de 35 años y más - 2 minutos

25. Requisitos para los Competidores

1. Se requiere que los participantes en la competencia tenga lo siguiente:
 - a. tarjeta de identificación, lo referido al uniforme, documento que acredite la clase de competidor;
 - b. aplicación del equipo, el permiso del médico con su sello. Todos estos documentos son examinados antes de la competición por el comité de credenciales y son aprobados por el médico jefe y los miembros del comité. Los jefes de los equipos son responsables de reunir las condiciones y requisitos mencionados anteriormente.
2. Con aprobación del Director de Arbitraje, los junior (16-17 años) también pueden participar en las competiciones de adultos.
3. Los competidores que compiten en una categoría de peso no están autorizados a participar en otra categoría de peso, pero pueden luchar en la categoría peso absoluto con la aprobación del Director de Arbitraje.

26. Responsabilidades de los Competidores

Los competidores que participan de la competición, deberán observar las siguientes reglas:





1. Saludarse unos a otros inclinando su cuerpo antes del inicio y después del final del combate.
2. Observar todas las reglas y normas de la competencia Kurash.
3. Obedecer las instrucciones del árbitro.
4. Comportarse correctamente durante la competición.
5. Si el árbitro llama a un luchador, él/ella debe ir inmediatamente al lugar designado.





27. Reglas generales Kurash

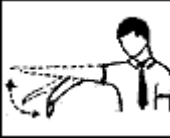


1. Los competidores de Kurash luchan de acuerdo con las normas adoptadas. Los Métodos usados son evaluados por los árbitros.
2. Si los Competidores tienen iguales evaluaciones la victoria se dara de acuerdo a la última valoración.
3. Si un participante tiene una valoración y una penalización, la evaluación tiene ventaja.
4. Si luchadores recibieron igual número de penalizaciones, la victoria se le dará al competidor que tuvo la primera penalización.
5. Las competiciones se llevan a cabo de acuerdo con el sistema de eliminación directa con repesca.


6. En Kurash si un método, que se inició en el interior del **GILAM** (Área de Competición) y terminó fuera de la línea del GILAM se debe evaluar también.
7. El AIK se ajustará a los reglamentos y requisitos establecidos por la (Agencia Mundial Antidopaje) AMA en materia de lucha contra el dopaje. El uso de sustancias destinadas a aumentar artificialmente el rendimiento de un atleta y las sustancias que están en la lista de sustancias prohibidas establecidas por la Agencia Mundial Antidopaje estarán estrictamente prohibido por el AIK.
8. Los participantes de los eventos oficiales de la AIK no se opondrán a ser sometidos a pruebas de control de dopaje.
9. Las decisiones relativas a las sanciones por dopaje se basarán en las normas internacionales de lucha contra el dopaje y se harán por el Comité Directivo del AIK.

28. Comandos y gestos usados Durante Lucha

<p>1. TAZIM (para Indicar el saludo entre los competidores)</p> <p>doblar las manos sobre el nivel de los hombros con las palmas hacia arriba, y luego, doblando las manos en los codos con los dedos unidos con las palmas hacia abajo anunciando «TAZIM» que es el comando para el saludo entre los competidores, que deben inclinarse con la mano derecha sobre el pecho izquierdo.</p>	
<p>2. KURASH (voz de manda para iniciar el combate)</p> <p>Sostener una mano recta al frente de cuerpo, con la palma hacia arriba y el dedo pulgar debe estar dirigida hacia arriba anunciando la voz «¡KURASH!» para el comienzo de la lucha.</p>	
<p>3. TOKHTA (Detener el combate)</p> <p>Levantar el brazo hacia adelante paralelo al GILAM a la altura del hombro, con una palma hacia adelante, la palma se debe dirigir hacia el árbitro cronometrista anunciando la voz «¡TOKHTA!» para detener el combate.</p>	
<p>4. KHALOL (victoria pura)</p> <p>levantar la mano por encima de la cabeza, con la palma dirigida hacia adelante</p> <p>El árbitro anuncia esta valoración en el caso de un lanzamiento cae de espalda y se realiza mediante un movimiento hermoso y preciso. Esta valoración se otorga:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. para dos lanzamientos evaluados por valorados con YONBOSH; 2. si después de la rejilla el oponente cae sobre su / su espalda 	

<p>(en ambos omóplatos);</p> <ol style="list-style-type: none"> después del anuncio de «GIRROM». Castigo para un lanzamiento evaluadas por YONBOSH, y el oponente tiene la penalización de DAKKI. por no presentarse al GILAM (Área de Competición) en 3 minutos. 	
<p>5. YONBOSH</p> <p>Levantar una mano sobre el nivel del hombro, con la palma hacia abajo. Esta valoración se da:</p> <ol style="list-style-type: none"> cuando luchador hizo un lanzamiento por un, hermoso movimiento y el oponente cae fuertemente sobre su costado. después del anuncio de DAKKI (advertir) al oponente. 	
<p>6. CHALA</p> <p>Levantar una mano, doblando el brazo y el codo inclinado, con el pulgar está en el nivel del hombro, la palma está abierta y se dirige hacia adelante, con el codo de lado, esta valoración se da:</p> <ol style="list-style-type: none"> si un luchador lanza el oponente sobre su muslo, las nalgas, el vientre o de lado, pero con errores técnicos graves, lentamente y de manera inexacta; si se le ha dado a su oponente TANBEKH; las evaluaciones de CHALA, independientemente de su cantidad, no podrán transformarse en otra valoración. si ambos luchadores tienen varias marcas de CHALA se dará la victoria al que tiene marcadas mas CHALA. 	
<p>7. TANBEKH</p> <p>señalar al competidor con el dedo índice y anunciar ¡TANBEKH! al competidor, que hizo violaciones de menor importancia a las reglas:</p> <ol style="list-style-type: none"> el luchador, huyendo a su propósito, no deja que el oponente él / ella ataque; el luchador empuja a su oponente fuera del GILAM o el mismo sale, fuera de la zona de peligro del GILAM; un competidor desarregla su uniforme (desata su cinturón, pantalones, etc, sin la autorización del árbitro); agarra pantalones o las piernas del oponente; después de un agarre, el luchador no realiza ninguna acción de ataque durante 10-15 segundos. 	
<p>8. DAKKI</p> <p>Levantar una mano, doblando el brazo y el codo inclinado, apretado en el puño, con los dedos hacia adelante, y el codo por lo tanto se pone de la. DAKKI se le da al competidor, que tuvo una falta media,</p>	

<p>o que ya ha recibido una advertencia de TANBEKH:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Caer repetidamente e intencionalmente de rodillas; 2. si el competidor no sigue órdenes, le habla al árbitro o grita expresiones obscenas. 	
<p>9.GIRROM</p> <p>Sostener una mano, inclinando el codo, con la palma mirando hacia el cuerpo; a continuación, con un movimiento brusco enderezar la mano hacia el competidor penalizado. Se le da GIRROM al competidor, que cometió una falta grave, o que ya ha recibido una amonestación de DAKKI:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. por gritar o realizar gestos obscenos durante la lucha, ofensivos contra su oponente y los árbitros; 2. si un luchador se lesiona por culpa del oponente, él / ella recibirá una valoración KHALOL y el oponente recibe una advertencia GIRROM. 	
<p>10.BEKOR</p> <p>Agitar de derecha a izquierda dos o tres veces la mano recta, delante del cuerpo y anunciar ¡BEKOR! para anunciar que un lanzamiento no tuvo ningún resultado.</p>	
<p>11. JAZO</p> <p>En caso de que a la mitad del tiempo del combate ninguno de los competidores tiene ninguna puntuación o penalización, el árbitro central deberá detener el combate y anunciar la "JAZO". Cuando "JAZO" es anunciado, el árbitro central levantará el brazo derecho con los dedos empuñados y decir en voz alta "¡JAZO!".</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. "JAZO" se anunciará sólo una vez en un combate. Si durante el anuncio de "JAZO" los competidores realizan una técnica y ambos caen en la GILAM simultáneamente, "JAZO" se llevará a cabo de nuevo. 2. Cuando "¡JAZO!" se da a conocer los árbitros laterales comprobarán los YAKHTAKS de los competidores más cercanos respectivamente. El árbitro central deberá llamar a los competidores al centro de la GILAM. Los competidores tendrán control sobre el cinturón del oponente (mano derecha debajo de la mano izquierda del oponente y la mano izquierda sobre la mano derecha del oponente), y una vez que el árbitro central anuncie "¡KURASH!", deberán iniciar la acción. La distancia entre los dos brazos agarrando el cinturón será de 20 centímetros. Las cabezas de los competidores deberán estar paralela una de la otra. Los jugadores deben estar en posición vertical. Los pechos de los jugadores deben estar en contacto. Cualquier flexión para evitando el agarre está 	

<p>estrictamente prohibido y será sancionado por los árbitros inmediatamente.</p> <p>3. Los jugadores deben realizar una técnica en 5 segundos. El competidor que eluda luchar o intencionalmente se deje caer sobre las rodillas recibirá "TANBEKH". Si alguno de los Competidores lanza intencionadamente el agarre del cinturón tratando de evitar ser arrojados a los árbitros darán "GIRROM" después de consultar con los árbitros laterales.</p> <p>4. Si durante el "JAZO" un jugador consigue "KHALOL", la pelea ha terminado. Si algún jugador tiene "YONBOSH" o "CHALA" o ninguna sanción, la pelea continuará en KURASH normal sin cinturón de sujeción con el tiempo restante del combate.</p>	
<p>12. VAKT</p> <p>Cruzar las dos manos por encima de la cabeza con las palmas dirigidas hacia abajo anunciando la voz ¡VAKT! se utiliza para indicar el final de la pelea.</p>	

Notas: Los gestos se muestran con las manos derecha e izquierda de acuerdo al color de **YAKHTAK** de los competidores de pie sobre los dos lados del Árbitro. Al mostrar los gestos Árbitro detiene en el centro del área de combate y debe anunciar los comandos correspondientes en voz Alta. Las evaluaciones y las penalizaciones se anuncian con (10, 5, 3, 1, 0) pero no están conformadas.

29. Resultados De Lucha

Appraisal		Caution	
KHALOL	10:0	GIRROM	0:10
YONBOSH	5:0	DAKKI	0:5
CHALA	3:0	TANBEKH	0:3
DAKKI-YONBOSH	0:10	YONBOSH-DAKKI	10:0
TANBEKH-CHALA	0:3	CHALA-TANBEKH	3:0
YONBOSH-YONBOSH	0:1	DAKKI - DAKKI	1:0
CHALA-CHALA	0:1	TANBEKH - TANBEKH	1:0

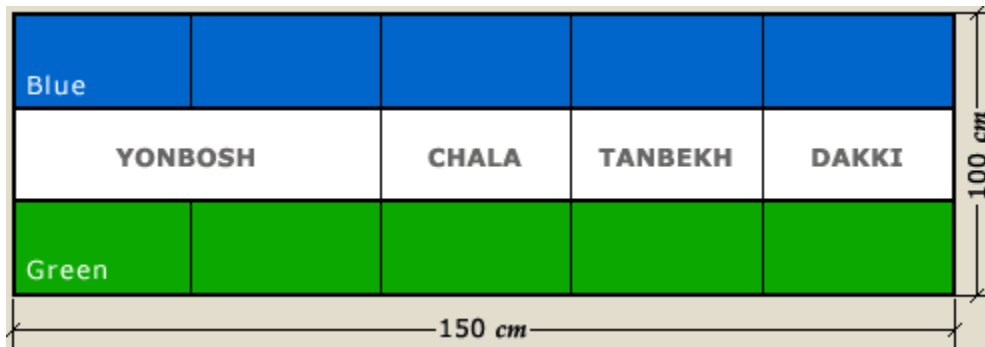
YONBOSH+DAKKI	0 : 3	DAKKI+CHALA	0 : 5
CHALA		CHALA	
YONBOSH+TANBEKH	5 : 0	CHALA / / /	0 : 3
CHALA		CHALA / / / /	
CHALA+TANBEKH	0 : 3	DAKKI	0 : 5
CHALA		TANBEKH	
YONBOSH+DAKKI	1 : 0	DAKKI+CHALA	0 : 5
0		0	
CHALA+TANBEKH	1 : 0	YONBOSH	10 : 0
0		DAKKI	

30. Acciones prohibidas

1. Los apretones de pantalones del oponente.
2. Aplicación de métodos, que puede causar graves lesiones.
3. Aplicación de técnicas estrangulando dolorosas.

31. Appraisals El Marcador

En cada GILAM debe haber un marcador independiente. Las evaluaciones recibidas deben ser mostradas en un marcador de dos colores:



Como puede observarse, las evaluaciones y las precauciones deben ser en dos colores. Entre dos líneas de color blanca no debe haber línea para la designación de la nominación de las evaluaciones y precauciones.

32. La Orden de la celebración de las competiciones

1. Las competiciones se llevaron a cabo de acuerdo con el sistema de ronda;

2. Todos los luchadores se dividen en dos grupos (A y B) con la cuenta de los strongest;
3. El número de un luchador se define por un empate y se mantiene hasta el final de la competencia;
4. Los combatientes con números pares formarán el grupo A, con los números impares del grupo B;
5. Los ganadores de las peleas pasan al siguiente nivel de la competencia;
6. El ganador de los grupos A y B se formará un par final y luchar por los 1º y 2º lugares, los que han perdido las peleas obtener el 3er lugar;
7. La competencia en una categoría de peso se lleva a cabo en un período de días;

33. Las actas de Kurash Competiciones

A.

Name & Surname	City	1	2	3	4	Result	Place
1							
2							
3							
4							

B.

Name & Surname	City	1	2	3	4	Result	Place
1							
2							
3							
4							

