

REGLAMENTO OFICIAL





STYLE THREE FIGHTS (S.3.F), TRADICIONAL FULLCONTACT/KICKBOXING/K1/MUAY THAI/ M.M.A

Algunas de las diferencias entre el Full contact tradicional / kickboxing / K1 / Muay Thai y Vale Todo son las siguientes:

El (STYLE THREE FIGHTS), mejor conocido como "**S.3.F**", el tradicional Fullcontact, kickboxing, k1, muay thai y vale todo, sus bases principales son ARTES MARCIALES TRADICIONALES, KICKBOXING y MMA. En la "**S.3.F**", hay combinaciones de técnicas básicas y avanzadas, provenientes del FULL CONTACT TRADICIONAL, KICKBOXING / K1 / MUAY THAI y VALE TUDO , esas combinaciones se fusionan en lo que llamamos un todo, convirtiéndose en una reacción en cadena desde un se debe ejecutar una variedad de técnicas de manera continua hasta que culmine con una presentación, Ejemplo:PUÑOS (Boxeo y Kickboxing) + PROYECCIONES(Judo / jiu jitsu / sambo / pankration / restling) + PATEOS (Taekwondo)

MMA tradicional: en la mayoría de los casos, un luchador de MMA tradicional, se enfoca un poco más en las técnicas y combinaciones que vienen del boxeo, kickboxing, Muay Thai y la lucha olímpica para las presentaciones que usan Jiu Jitsu. En la mayoría de los casos, en una pelea de MMA tradicional, usan técnicas individuales o combinaciones cortas de 2 golpes y patadas, también la mayoría de las veces usan un único lanzamiento o eliminación sin una combinación continua de golpes, patadas y lanzamientos.

En Three Style Fights (**S.3.F**), un luchador puede aprender y mejorar en tree (3) las modalidades de entrenamiento, la primera modalidad, que llamamos (contacto tradicional completo), los atletas usan el "kimono" conocido o Judo Gi ", la segunda modalidad, que es el kickboxing, se deberá utilizar el reglamento tradicional de la modalidad y especificada en los iten debajo en reglamento.

La tercera modalidad será la mixed matial arts (MMA), las cuales por medio de reglamentación será cumplida en el combate.

NOTA: Debe tenerse en cuenta que en caso de que un luchador decida participar en eventos profesionales (**S.3.F**), este luchador podría aumentar su nivel técnico y competitivo, agregando a su entrenamiento, técnicas específicas de lucha olímpica, jiu jitsu, judo, karate, taekwondo, kempo, kickboxing, k1, muay thai, estilo libre, etc. Para más información: 3stylefights@gmail.com / www.3stylefight.com/ info@3stylefights.com



1

INDICE

Introducción	2
Índice	3
ARTÍCULO 1: Área de competencia.	4
ARTÍCULO 2: Equipos, seguridad y uniforme.	4
ARTÍCULO 3: Examen médico	5
ARTÍCULO 4: Divisiones de peso y el procedimiento del pesaje.	5
ARTÍCULO 5: Reglas del combate.	6
ARTÍCULO 5.1: Deportividad en la competición.	9
ARTÍCULO 6.: Regla combate full contact extremo, 1º round.....	9
ARTÍCULO 7: Regla de combate contacto kickboxing 2º round.....	12
ARTÍCULO 8: Regla de combate submission, MMA, 3º round.....	13
ARTÍCULO 8.1: Áreas de puntos legales.	13
ARTÍCULO 8.2: Áreas de puntos ilegales.	13
ARTÍCULO 8.3: Definición de técnicas permitidas.	13
ARTÍCULO 8.4: Modo de emplearse en combate.	13
ARTÍCULO 8.5: Como se establece puntuación	14
ARTÍCULO 8.6: Aspectos a considerar para dar puntos.....	14
ARTÍCULO 8.7: Anotaciones	15
ARTÍCULO 8.8: Decisiones.....	16
ARTÍCULO 8.9: Aspectos a tener en cuenta en caso de empate.....	17
ARTÍCULO 9: Criterio General combate.....	17
ARTÍCULO 9.1: Duración de los encuentros.....	17
ARTÍCULO 9.2: Entrenadores en las esquinas.....	18
ARTÍCULO 9.3: Areas legales de Golpeo.....	18
ARTÍCULO 9.4: Técnicas prohibidas.....	18
ARTÍCULO 9.5: Faltas, árbitro centras y voces.....	19
ARTÍCULO 9.6: Intervención del doctor	20
ARTÍCULO 10: Criterio jurídico	20
ARTÍCULO 11: Composición arbitral de mesa y ring	22
ARTÍCULO 12: Reclamaciones.....	23
ARTÍCULO 13: Hoja de puntuación.	24
ARTÍCULO 14: Criterio individual del vencedor.....	24
ARTÍCULO 15: Pizarra de anotaciones.....	25
ARTÍCULO 16: Deberes y responsabilidades de los representantes S3F	25



ARTÍCULO 1: Área de competencia:

- 1-a)- El área de competencia debe ser llamada ring, tatami, octágono, jaula o hole.
- 1-b)- El diámetro del ring debe ser de 8 x 8 metros (25`x 25´), medidas oficiales.
- 1-c)- El ring oficial es en una superficie rellena de aire. Si el promotor no puede obtener una plataforma así, quien lo autorizará a usar otro tipo de ring, tatami, octágono o jaula, será la comición directiva de S.3.F
- 1-d)- Debe haber un lugar marcado y sillas para los entrenadores en el piso, en un lugar adyacente al ring aproximadamente a 1,50 metros del borde del área de combate.
- 1-e) – El área del ring, deberá estar iluminada adecuadamente, para el desarrollo del combate con excelente visibilidad.

ARTÍCULO 2: Equipos, Seguridad y uniforme:

- 2-a) Cada luchador debe usar un uniforme tradicional del arte marcial que practica, limpio y en buenas condiciones. Debajo del traje llevará un short licra o malla de combate, autorizada con el logo de **(S.3.F)**, además en el short deberá estar la bandera del país que representa el luchador.
- 2-b)- En el caso de competidora femenina, el traje será el de su arte marcial, y debajo deberá llevar top, y protector pecho, obligatorio.
- 2-c) El luchador debe usar un cinturón alrededor de su cintura que refleje su rango o nivel en la disciplina que practica.
- 2-d) La propaganda de los patrocinadores debe estar en una pancarta.
- 2-e) La pancarta tendrá las siguientes medidas, 2 metros de largo x 1,50 de ancho.
- 2-f) Guantillas de seguridad: Las guantillas de seguridad deben estar rellenas y acolchonadas, para que no resbalen dejando esa área descubierta. El relleno debe cubrir toda el área de la mano excepto los dedos. Las guantillas no pueden pesar menos de 6 onzas (170 gramos), y serán utilizadas las reglamentadas por la organización, las cuales llevaran el iso logo de la franquicia **(S.3.F)**.
- 2-g) Protector de boca/bucal es obligatorio en todos los eventos.
- 2-h) Protector genital: Deben usarse debajo de la malla o short de combate, es obligatorio en todos los eventos.
- 2-i) Equipos de seguridad femeninos recomendados: protector de pecho deberá ir colocado debajo de una licra de combate, son permitidos y recomendados. Estos están conformados como equipos corrientes al igual que los anteriormente mencionados.
- 2-j) Soporte de mano o vendas: El arropado de mano debe usarse, pero no extender 61cm (2”) de longitud o tener 5cm (2”) de ancho, serán de carácter profesional, El soporte debe estar asegurado a la



muñeca con una tira que no exceda a los 15cm (6") en longitud, y será de diferente color, azul/rojo. Y serán controlados por los fiscales del evento.

2-k) Equipos de seguridad (en general): Los equipos de seguridad no deben tener ninguna hebilla, correa o cinta que puedan causar daño durante el combate.

2-l) En eventos nacionales o internacionales el árbitro central estará vestido con zapatillas, pantalón negro, camisa blanca, portando en la espalda la palabra (ARBITRO), y delante las siglas de la franquicia (S.3.F).

ARTÍCULO 3: Examen médico:









3-a) La condición física del luchador debe ser chequeada anualmente y estar reflejada en el pasaporte internacional deportivo.

3-b) Cada luchador debe tener su propio pasaporte deportivo o licencia de atleta en vigencia, con un test médico válido por un año, para ser mostrado durante el pesaje. Donde deberá tener un examen médico con 5 días como máximo antes de cualquier combate oficial en el cual el médico dejará definido que dicho atleta este apto física y mentalmente para realizar cualquier tipo de combate, en caso de no tener el pase deportivo se le exigirá certificado médico y control del ranking individual.

ARTÍCULO 4: Divisiones de peso y el procedimiento del pesaje:

A: Clases de pesos por categorías.

Hombres (mayores desde 18 hasta 45)

-  Peso Mosca hasta 125 Libras de – 56,6 Kg.
-  Peso Gallo hasta 135 Libras de – 61,2 Kg.
-  Peso Pluma hasta 145 Libras de – 65,7 Kg.
-  Peso Ligero de – 146 a 155 Libras de – 66,2 a 70,3 Kg.
-  Peso Welter hasta 170 Libras de – 77,1 Kg.
-  Peso Medio hasta 185 Libras de – 83,9 Kg.
-  Semi completo hasta 205 Libras de – 92,9 Kg.
-  Peso completo hasta 265 Libras de – 120,2 Kg.

Mujeres (desde 15 hasta 40)

Por debajo de 50 kg.

Por debajo de 55 kg.

Por debajo de 60 kg.

Por debajo de 65 kg.

Por encima de 70 kg.

Por encima de 75 kg.



Por encima de 80 kg.

Por encima de 85 kg.

Edad límite de los luchadores.

4-a) Luchadores deberán ser mayores de 18, hasta la edad de 45 años, a estos últimos no se les permitirá tomar parte en campeonatos continentales o mundiales, ni en competiciones internacionales. Además, para mujeres será desde 18 hasta los 40 años.

4-b) El pesaje para todos los luchadores en campeonatos mundiales deben ser reportados con un mes de antelación a la competencia y los eventos nacionales deben ser reportados con 15 días de antelación a la competencia. Los eventos se reportaran a la comisión organizadora.

4-c) El tiempo y el lugar para el pesaje debe ser anunciado por el promotor o jefe de la comisión organizadora quien deberá mandar un programa escrito a todos los promotores subrayando los detalles.

4-d) Al menos dos miembros de la comisión técnica y el jefe de reglas y arbitraje deben estar presentes en el pesaje. Se debe tener una planilla mostrando el nombre, peso y país de cada atleta. Esto debe estar firmado por el atleta y un miembro de la comisión técnica.

4-e) Los promotores deben proveer una balanza médica para todos los pesajes oficiales. Esta balanza debe ser mostrada a los luchadores al menos un día antes del pesaje oficial.

4-f)- Todos los promotores deberán tener su licencia anual al vigente y al día.

ARTÍCULO 5: Reglas del combate:

5-a)- Después que el luchador haya sido inspeccionado en los vestuarios por el fiscal, donde se firmara el vendaje oficial, y dado las instrucciones básicas por el arbitro. Deberá esperar el llamado oficial para ingresar al pasillo y entrar en área de ring o área de combate, donde esperará las órdenes del árbitro.

5-b)- Todos los peleadores con cabello largo pueden usar cintas para el cabello aprobadas o soportes libres de metal. Deben hacerlo si el cabello es lo suficientemente largo como para representar un peligro para la seguridad o podría dificultar la observación de la pelea.

5-d)- En un espacio antes del ingreso al área de combate, habrá una inspección donde se le proporcionará la vaselina al atleta por el cutman oficial, y un fiscal ultimaré detalles de: registro y control de bucal & coquilla y guantillas, dando la autorización al ingreso al ring.

5-e)- Los luchadores no pueden usar ningún tipo de joyas en la inspección o durante el combate.

5-f)- Los luchadores entrarán al ring o área de combate, luego del control y autorización del referee oficial. y esperarán el llamado del arbitro para dar los consejos, se retirarán a sus respectivas esquinas a la espera de la voz del árbitro para comenzar el combate (FIGHT).

5-g)- El tiempo será de tres minutos de cada round, con un minuto de descanso entre round. En todas las finales por TITULO, el tiempo variará de acuerdo al tipo de evento.

5-h)- El tiempo será parado solamente a la voz del árbitro. El árbitro no permitira hablar a los luchadores durante el combate a menos que el tiempo haya terminado.



5-i)- Los luchadores deben tener un entrenador y un segundo en las esquinas y durante el combate ambos deben permanecer en silencio en el sitio de los entrenadores, solo orientarán al atleta en el tiempo de descanso.

5-j)- En el minuto de descanso en la esquina de cada atleta estará un cutman autorizado, y un fiscal controlando las acciones de los segundos.

5-k) Ningún entrenamiento está permitido durante el desarrollo del combate.

5-l)- Solamente el árbitro dirá cuándo el tiempo se ha terminado. El luchador requerirá de este tiempo para ajustar su equipo de seguridad o tratar algún daño o herida. El árbitro no puede detener el combate si esto proporcionara ventajas a un luchador en el combate. El tiempo de descanso se mantendrá al mínimo.

5-m)- Si el árbitro cree que un luchador está usando ese tiempo para descansar y privar a su oponente de anotar, la orden será dada y el luchador quedará descalificado por retrasar el combate o negarse a combatir.

5-n)- En caso de golpe evidente a las zonas de los genitales el combate se detendrá y el atleta que propinó el golpe irá a la zona neutral y el afectado tendrá un máximo de 3 minutos de recuperación valorada por el árbitro central, si no se incorpora en este tiempo perderá por K.O técnico (TKO).

5-m)- El árbitro central debe detener el combate luego de 6 segundos si los peleadores se encuentran en el suelo sin ejecutar técnicas de control, sumisión, golpeo, se considerará este artículo cuando es evidente que no hay intención o posibilidad de ejecutar una técnica por uno de los 2 peleadores, en este caso se ponen de pie y continúa el combate a la voz del árbitro central.

5.n)- El combate solo se detendrá en casos de amonestación, penalización, descalificación, salida del área de combate, cuando más de un 50 % del cuerpo queda fuera del área de combate también puede ser detenido por otras razones que el árbitro considere.

Nota: Si esta misma acción se realiza y el árbitro central cruza las manos arriba repetidas veces se dará por terminado el combate y se tomará una decisión de victoria para uno de los dos peleadores.

5-ñ)- Peleador en el suelo:

Un luchador es considerado “en el suelo”:

- Si toca el piso con una parte del cuerpo que no sean los pies, causado por un golpe, varios golpes o proyección.
- Si un luchador se cuelga desesperanzado a las cuerdas después de un golpe o una serie de golpes.
- Si sale fuera de cuerdas, o área de combate, parcialmente o completamente después de un golpe o una serie de golpes.
- Si, después de un golpe violento, él no ha caído al piso o contra las cuerdas, pero está en un estado de semiinconsciencia, y en la opinión del árbitro, no es capaz de continuar el combate.

5-o)- Arbitro realiza cuenta de protección.

- Cuando un luchador está en el suelo, el árbitro contará desde el 1 hasta el 10 con un segundo de intervalo entre cada número, indicando cada segundo con sus manos, esto permite al luchador caído saber cuantos segundos les han sido contados ya. Un segundo debe pasar desde el momento en que el luchador caiga al piso hasta el comienzo del conteo.



- En caso de un K.O, el árbitro debe inmediatamente empezar a descontar segundos. Cuando un luchador está en el piso, su oponente debe instantáneamente ir a su esquina neutral, mandado por el árbitro. El combate continuará, cuando el competidor se haya levantado completamente, y cuando el árbitro haya ordenado la continuación del combate. Si el oponente no va hacia su esquina neutral, seguido de la orden del árbitro, el árbitro detendrá el conteo, hasta que su orden sea ejecutada. El conteo entonces será continuado cuando éste haya salido.
- En este caso el peleador que propina el golpe debe de ir a la esquina neutral y no debe tener contacto con sus entrenadores.
- El árbitro central no comenzará el conteo hasta que el peleador que propinó el golpe esté en la esquina neutral.
- El conteo se realizará como forma de protección al atleta, esto es una comprobación para ver si el atleta se recupera antes de los 8 segundos de no ser así el peleador perderá por K.O o TKO de acuerdo con su respuesta motora, cuando se realiza el conteo se dejará un segundo entre cada cuenta.
- Si se realizan 3 conteos de protección en un mismo asalto el árbitro central puede dar por terminada la pelea de acuerdo con su apreciación sobre el atleta que ha sido golpeado, si considera que está noqueado y no responde lógicamente a las voces de mando, pierde su equilibrio y no es capaz de defenderse.
- Cuando se realiza un ataque de golpeo en serie encadenada y no es evidente que el atleta haya sido noqueado el combate no se detendrá para realizar el conteo de protección o anotar puntos.
- El conteo de protección se realizará si es evidente que uno o más golpes han causado daño a un peleador para continuar el combate.
- Si el peleador no está listo levantando las manos ante el árbitro a los 8 segundos del conteo del árbitro central, entonces perderá el combate por TKO (Nocaut Técnico).
- Si un peleador cae al suelo y no es capaz de responder antes de los 8 segundos y permanece tendido perderá el combate por nocaut (K.O).
- Solo se realizarán cuentas en casos de golpes dirigidos a cualquier parte del cuerpo incluidas las piernas, que provoquen una falta de acción de uno de los dos peleadores y siempre se hará el conteo de protección hasta 8 segundos si el árbitro pasa los 8 segundos culminará el conteo hasta 10 para dar una decisión de TKO o K.O.
- Si ambos luchadores caen al mismo tiempo, el conteo continuará tan pronto uno de ellos esté en el piso. Si ambos continúan en el piso después de los segundos, el asalto será detenido y una decisión tomada, considerando los puntos ganados antes del K.O.
- Si un luchador cae al piso después de haber recibido un golpe y la pelea continúa después de haber contado hasta 8 segundos, pero el luchador vuelve a caer al piso sin haber recibido un nuevo golpe, el árbitro continuara la cuenta, empezando por 8.
- Cuando un luchador está en el piso debido a un golpe, la pelea no continuará antes de que el árbitro haya contado hasta 8, aunque el luchador esté listo para continuar la pelea antes de ese tiempo. Si el luchador no levanta su mano, el árbitro continuará contando hasta 10, el round será terminado y un K.O. declarado.
- Si un luchador es golpeado en el suelo y no muestra defensa activa el árbitro considerará si el mismo es capaz de defenderse o no, si por causa de un golpe o series de golpes el árbitro detiene el combate no se realizará conteo de protección se determinará como K.O. o TKO de acuerdo con su respuesta motora.



5-p)- Procedimientos después de un K.O.:

- Si un luchador continúa inconsciente, solamente el árbitro y el doctor a cargo estarán en el ring, a menos que éste último necesite ayuda extra.
- Un luchador que haya sido noqueado, debido a un golpe en la cabeza durante el combate, o si el árbitro ha detenido el combate debido a un shock severo, que le impida continuar, será examinado por el doctor inmediatamente después, y acompañado al lugar adecuado, por uno de los oficiales a cargo en ese momento.
- Un luchador que ha sido noqueado, debido a un golpe en la cabeza durante el combate, o el árbitro ha detenido el combate debido a un shock, que le impida continuar, no se le permitirá tomar parte en una competencia o un asalto por un período de al menos 4 semanas después del K.O.
- Un luchador que ha sido noqueado debido a lo mismo mencionado en el punto anterior dos veces en un período de 3 meses, no se le permitirá tomar parte en una competición o un asalto por un período de 3 meses, después del segundo K.O.
- Un luchador que haya sido noqueado debido a la misma causa mencionada en el punto antes mencionado, Tres veces consecutivas en un período de 12 meses, no se le permitirá tomar parte en una competencia o un asalto por un período de 1 año después del tercer K.O.
- El árbitro dirá al jurado marcar “K.O o TKO” en su boleta de anotación, cuando haya detenido el asalto debido a la inhabilidad de un luchador de continuar luchando, por un golpe en la cabeza. Lo mismo debe ser reportado en el pasaporte deportivo del luchador.
- Antes de reanudar el combate, después de una decisión de los jueces, como describe el párrafo anterior, un luchador será, después de un reconocimiento médico especial, declarado apto para tomar parte en una competencia, por un doctor deportivo.

ARTÍCULO 5.1: Deportividad en la competición:

5.1-a) Apretón de manos: Al inicio de la pelea.

5.1-b) Regresar al centro en la misma postura: Los peleadores regresarán al centro en la misma postura cuando se interrumpe la acción, y está en plena ejecución una técnica efectiva o existe dominio de un peleador en el combate. Si en el momento de la interrupción del combate, no existe una ejecución efectiva regresarán a la postura de combate inicial.

5.1-c) Tiempo de parada: ala voz de stop, la pelea es interrumpida inmediata y solamente será continuada después que una nueva orden sea dada por el árbitro.



ARTÍCULO 6: REGLAMENTO DE FULL CONTACT EXTREMO. (1° round).

6-a) Full Contact

6-b)- TECNICAS PERMITIDAS:

- BRAZOS: puñetazos directos, cruzados, ganchos (1), voleados, ascendentes, descendentes y revés.
- PIERNAS: patadas frontales, descendentes, laterales, circulares (2), en gancho, en salto y barridos.

OBLIGACION DE USAR TECNICAS DE PIERNAS (PATADAS)

Con el fin de que el Full Contact conserve su esencia y los competidores no caigan en realizar solo boxeo de puños, es obligatorio el uso de patadas, no calificándose como tal los barridos. Para ser consideradas las mismas como técnicas de piernas válidas deben ser lanzadas con distancia, aunque sean bloqueadas o esquivadas, con velocidad y potencia, no considerándose como tales las fintas o las que carezcan de los requisitos descriptos. El no cumplimiento de esta regla se penaliza con el descuento de un punto por cada patada de menos que no se lance, pidiendo para ello un mínimo de 8 patadas por competidor.

EL juez procederá a considerar muy especialmente el uso o no de las técnicas de piernas, en base a lo estipulado en "Calificación de las Técnicas" (eficacia, defensa y ciencia). Dado que el puntaje es conceptual se restará puntos en la decisión del asalto cuando el competidor no use tales técnicas o las arroje en cantidad insuficiente en comparación a su adversario, sin por ello descuidar el puntaje global.

6-c)- No son válidos:

-El giro de revés (Spinning back fist)

-La patada Low kick.

-Los barridos o desequilibrios solo se permiten internas o externos y rasantes de frente al oponente, y debajo de los tobillos.

6-d)- Indumentaria:

La indumentaria que se utilizara en el primer round de full contact extremo, **S.3.F.** serán las utilizadas por cada arte marcial originaria, karate, taekwondo, kung fu, sipalki do, etc.

6-e)- Técnicas legales Contacto completo

1. Todas las formas de boxeo en combinación con patadas en la cintura al cuerpo y la cabeza. El uso de Spinning back fist no es valido en full contact y si en la ronda de sumisión y kick boxing.

2. Patear hacia atrás (hacia atrás) hacia el cuerpo o la cabeza, patear hacia el cuerpo y hacia la cabeza con contacto total para noquear al oponente. Se permiten barridos a los pies, solo debajo de los tobillos.

6-f)- Técnicas Ilegales (Faltas).

-Están prohibidas todas las formas de morder. -Todos los golpes ejecutados con la palma de los guantes están prohibidos. -Están prohibidas todas las patadas a la espalda y la nuca. -Se prohíbe cualquier forma



de cabezazo. -Todos los ataques (golpes, puñetazos, patadas) contra las articulaciones están prohibidos, las patadas a la ingle están prohibidas. -Está prohibido atacar a un oponente derribado. También está prohibido atacar a un oponente que toque el suelo con sus guantes. -Está prohibido escupir el protector de dientes (protector de goma). -Cualquier tipo de lanzamiento -Está prohibido sujetar las cuerdas y atacar a un oponente, cualquier forma de sujetar o sujetar al oponente. -Están prohibidos todos los tipos de golpes con los codos, está prohibido cualquier forma de patear con las rodillas. -Están prohibidas todas las patadas contra los muslos o por debajo de la cintura, excepto el barrido de pies. - Se prohíben los golpes a la parte posterior o superior de la cabeza. -Pulgar o patear después de que el árbitro llame a Stop, o después de la campana.

6-g)- Reglas de puntuación.

1. Las reglas de puntuación en el round tienen 10 puntos como la puntuación máxima, y 6 puntos como la puntuación mínima.
2. Los puntos son otorgados a los luchadores por los jueces durante cada round.
3. Los puntos se otorgan por golpes limpios de acuerdo con los siguientes criterios: cualquier golpe o golpe legal al cuerpo o la cabeza, a un área legal 1 punto de barrido de un pie legal si el oponente es derribado, 1 punto de cualquier patada legal al cuerpo
4. Los puntos se otorgan por golpes limpios de acuerdo con los siguientes criterios: cualquier golpe o golpe legal al cuerpo o la cabeza, a un área legal 1 punto de barrido de un pie legal si el oponente es derribado, 1 punto de cualquier patada legal al cuerpo a un área legal, 1 punto cualquier patada legal a la cabeza, a un área legal, 2 puntos cualquier patada legal al cuerpo, 2 puntos a cualquier patada legal a la cabeza 3 puntos

Los Jueces basarán su evaluación de la lucha en las siguientes pautas:

5. La mejor técnica / Paradas y contraataques efectivos / Las mejores combinaciones / Espíritu de lucha e iniciativa / Buen espíritu deportivo y juego limpio / Número de hits limpios anotados / Número de puntos negativos y derribos / Defensa / Ring-Craft / Fitness
6. Para sumar puntos, todos los golpes o golpes legales efectivos deben golpear directamente sin estar bloqueados o parados en ningún área legal. Para golpear correctamente la técnica debe entregarse con la zona de golpeo del guante cerrado.

6-h)- Los puntos en las decisiones de contacto extremas se tomarán de acuerdo con las siguientes pautas:

Victoria por puntos (P)



Si ningún luchador domina el round, la puntuación para el round es de 10 a 10. Después de esto, los puntos se restan de la puntuación de cada luchador, de acuerdo con la cantidad de puntos negativos que haya sido otorgado por el Árbitro.

El ganador de un round gana 10 puntos, su oponente obtiene 9 puntos. Si un Combatiente no ofrece una respuesta durante el round, los Jueces pueden registrar un puntaje de 10 - 8, incluso si no hay puntos negativos o Derrota.

Si se emitió una advertencia oficial debido a una "falta", los Jueces marcarán estas advertencias inmediatamente con la letra W (como advertencia) debajo de "faltas" en la tarjeta de puntuación para indicar que el Combatiente ha recibido una Advertencia.

Si se otorgó un punto menos oficial debido a una "falta" y no solo a una advertencia, cada juez debe deducir 1 punto de la tarjeta de puntuación del luchador involucrado, inmediatamente después de que finalice el round (es decir, 10: 9, asumiendo que ninguno de los combatientes dominó). Los jueces siempre marcarán estos puntos con la letra M (para el Punto de Menos) debajo de las "faltas" en la tarjeta de puntuación para indicar que el Combatiente ha recibido un Punto de Menos.

Si se otorgó un segundo punto negativo en el round, cada juez debe deducir 2 puntos de la puntuación del luchador involucrado, inmediatamente después de que finalice el round (es decir, 10: 8, suponiendo que ninguno de ellos esté dominado para el combatiente).

En caso de un tercer punto negativo en ese round, la pelea termina inmediatamente por descalificación. Si se hace una cuenta a un luchador, cada juez debe deducir 1 punto de la tarjeta de puntuación, inmediatamente cuando termina el round (es decir, 10: 9 se convierte en 10: 8 debido a la reducción). Los Jueces siempre marcarán este con la letra K (para Knockdown) debajo de "KD" en el Scorecard para indicar que el Combatiente ha recibido un Knockdown.

6-i)- La "regla de los tres Knockdown" efectivos en un round implica que el árbitro detenga el combate cuando se produzcan 3 derribos en un round.

6-j) Derribos. Método de contar a un luchador que ha sido derribado: Cuando un luchador es derribado, el Árbitro enviará al luchador de pie a la esquina neutral más alejada del ring, apuntando a esa esquina. Anunciará audiblemente el paso de los segundos y continuará el conteo levantando los dedos frente al luchador que fue derribado.

ARTICULO 7: Regla contacto pleno kickboxing. (2ºround).

7-a) Las reglas para este estilo son las de contacto pleno extremo.

1. Todas las formas de boxeo en combinación con patadas por encima y debajo de la cintura hacia el cuerpo y la cabeza. El uso de Spinning Back Fist solo se centra en el oponente.
2. Se permiten patadas (patadas bajas) a los muslos, por dentro y por fuera. (con tibia) Las patadas solo se permiten a más de cuatro pulgadas por encima de la rodilla.



3. Los barridos son legales. Las técnicas de barrido deben centrarse en el oponente, antes de que cualquier parte de su cuerpo toque el suelo. Como siempre, golpear a un oponente derribado es ilegal. Un barrido exitoso no se considera derribo o punto.

7-b)- Procedimiento de puntuación para el round. Se otorgarán diez (10) puntos completos al ganador del round y a su oponente se le podrán otorgar 9 - 8 - 7 puntos en proporción.

1. Si en un round hay empate, ambos luchadores anotan diez (10) puntos completos (10:10)
2. El ganador anota diez (10) puntos y el perdedor anota nueve (9) puntos (10: 9)
3. El claro ganador del round anota diez (10) puntos y el perdedor anota ocho (8) puntos (10:8)
4. El ganador claro del round con su oponente que se ha contado una vez en esa round obtiene diez (10) puntos y el perdedor obtiene siete (7) puntos (10: 7)
5. El ganador de un round con su oponente que ha sido contados dos veces en ese round anota diez (10) puntos y el perdedor anota siete (7) puntos (10: 7)
6. El Combatiente que ha sido advertido no debe obtener la totalidad de los diez puntos en ese round. La Precaución del Árbitro puede costar un (1) punto cada uno.

ARTÍCULO 8: Regla combate de mixed martial arts, (M.M.A), (3° round).

ARTÍCULO 8.1: Áreas de puntos legales:

8.1.a) Cabeza: Cara, el lateral, la parte posterior y la frente.

8.1.b) Torso: Parte delantera y el costado.

8.1.c) Piernas: Todas las zonas de las piernas articulaciones incluidas.

ARTÍCULO 8.2: Áreas de puntos ilegales:

8.2.a) Parte superior de la cabeza.

8.2.b) Parte de atrás del torso (riñones y la espina dorsal).

8.2.c) Cuello (parte delantera, trasera y costados).

ARTÍCULO 8.3: Definición de técnicas permitidas:

Patada, puede ser permitidas de taekwondo, karate, kung fu, kempo, Kickboxing, k1, Muay Thai, en la cual tiene la posibilidad de atacar las piernas, articulaciones y cuerpo de su oponente, usando la tibia, empeine, rodilla, planta del pie y talón (para tener ventaja sobre un luchador y viceversa).



ARTÍCULO 8.4: Modo de emplearse en el combate:

8.4.a) En el combate el modo es Reglamentado, y debemos tener en cuenta que los jueces valorarán todos los elementos y complejidad de las técnicas, como series consecutivas encadenadas, desde combinaciones de mano y pierna, proyección y trabajo en el piso.

8.4.b) Los jueces valorarán la forma física de cada atleta y su rendimiento por asaltos.

ARTÍCULO 8.5: Cómo se establece la puntuación:

El siguiente criterio de puntuación objetiva se debe utilizar por los jueces al finalizar cada round:

Nota: Los puntos de penalización se restarán de esta puntuación final al concluir cada round.

- un round se debe puntuar como 10-10 cuando ambos participantes parecen pelear de forma pareja y ninguno muestra un dominio claro en un round sobre su oponente.
- un round se debe puntuar como 10-9 cuando un participante gana por un margen ajustado, asesta más golpes legales efectivos, agarres y otras maniobras.
- un round se debe puntuar como 10-8 cuando un participante domina notablemente el round con golpes y agarres o si hubo un punto de descuento, o alguna caída con cuenta de protección.

8.5.a) Cada vez que se termine un round se informará a la mesa principal la puntuación de cada atleta. Esta acción la ejecutará el jefe de reglas y arbitraje o un designado por él o por la comisión.

8.5.b) El peleador que más asaltos haya ganado se denominará vencedor.

ARTÍCULO 8.6: Aspectos a considerar para conceder puntos:

8.6.a) Las técnicas deberán ser efectivas.

8.6.b) Los clinch serán limitados, en el sentido que, si los luchadores no son activos en sus acciones, el árbitro central debe detenerlos y advertirlos por pasividad.

8.6.c) Técnicas de proyección, control, luxación y similares se valorarán por una ejecución efectiva y tienen un valor para los jueces. Establecido por una escala de puntos por complejidad y efectividad.

8.6.d) Los jueces deben evaluar las técnicas de las artes marciales tradicionales, de combate, y mixtas como efectividad de golpes, efectividad de agarre, control del ring/área de pelea, agresividad y defensa efectiva.

8.6.e) La efectividad de golpes se juzga al determinar la cantidad total de golpes legales acertados por un participante.

8.6.f) El agarre efectivo se juzga considerando la cantidad de ejecuciones exitosas de derribos legales y reversiones. Algunos ejemplos de factores a tener en cuenta son derribos de posición de pie a posición de montaje, pase de guardia a posición de montaje y peleadores en posición inferior que tengan una guardia amenazante activa.



8.6.g) El control del área de pelea o ring, se juzga determinando quién marca el ritmo, lugar y posición del combate. Algunos ejemplos de los factores a tener en cuenta son contraatacar el intento de derribo de un grappler al permanecer de pie y golpearlo legalmente, derribar a un oponente para forzar una pelea en el piso, crear intentos amenazadores de sometimiento, romper la guardia para lograr la posición de montaje y crear oportunidades de golpes.

8.6.h) La agresividad efectiva hace referencia a avanzar y asestar golpes legales.

8.6.i) La defensa efectiva hace referencia a evitar golpes, derribos y reverses, y contraatacar con ataques ofensivos.

8.6.j) Los jueces deben usar una escala móvil y reconocer el tiempo que los peleadores están de pie o en el suelo, de la siguiente manera:

1 Si los atletas de artes marciales mixtas pasan la mayor parte del asalto en la lona, entonces:

- El agarre efectivo se evalúa en primer lugar; y los golpes efectivos se evalúan en segundo lugar.

2 Si los atletas de artes marciales mixtas pasan la mayor parte del asalto de pie, entonces:

- Los golpes efectivos se evalúan en primer lugar; y el agarre efectivo se evalúa en segundo lugar.

3 Si un asalto termina de forma similar, tanto la lucha de pie como la de suelo, y donde los golpes y la técnica de agarre se evaluarán con la misma importancia.

ARTÍCULO 8.7: Anotaciones:

8.7.a) Una técnica legal marca punto. Las manos y los pies deben hacer un contacto limpio en las áreas autorizadas para golpear. El juez debe ver que la técnica tenga los elementos requeridos para punto.

8.7.b) Los jueces anotarán en las boletas la puntuación individual de cada peleador de acuerdo con los golpes que este vaya marcando y luego concederá la puntuación final por asalto.

Nota especial: Todas las técnicas deben ser usadas con fuerzas razonables. Cualquier técnica que simplemente toque o roce al oponente no será anotada.

8.7.c) Si un luchador salta en el aire para atacar, debe caer de pie dentro del ring o área de combate para anotar.

Evaluación:

- Patada o rodilla al cuerpo-----1 pto.
- Puñetazo o codo al cuerpo-----1 pto.
- Barrido de pies-----1 pto.
- Patadas, rodilla, puñetazo o codo a la cabeza 2 ptos.
- Patadas o rodilla en el aire al cuerpo-----2 ptos.
- Patadas o rodilla en el aire a la cabeza-----3 ptos.
- Control de la figura-----1 pto.
- Proyección (Todas) -----2 ptos.
- Proyección de Cadera u Hombro -----3 ptos.
- Pasar de entre pierna a media guardia-----1 pto.



- Pasar de entre pierna a guardia lateral-----2 ptos.
- Pasar de entre pierna a monta-----2 ptos.
- Luxación o estrangulamiento-----5 ptos.
- Dominio del combate (evaluado por asaltos)--10 ptos.

Nota: En estos casos la puntuación será anotada si termina el combate por una sumisión o si el tiempo del asalto termina antes que el oponente se rinda, o logre escapar de la técnica ejecutada.

Aspectos a tener en cuenta para conceder puntos.

- Cada round es evaluado por separado, por el acuerdo de cada uno de los tres jueces.
- El número de puntos anotados.
- Habilidades de combinación.
- Número de técnicas limpias.
- Estilo de pelea limpia.
- La especificidad de la defensa.
- La condición física de los luchadores durante y después del combate.
- Un total de (10) puntos debe ser concedido a cada luchador.
- Criterio por menos puntos, serán dados solamente por el árbitro, después de las previas recomendaciones.
- Estilo de una pelea sucia.
 - Huir constantemente.
 - Golpes bajos o en zonas prohibidas.
 - Alguna otra violación de las reglas.
- Cada combate cerrado debe ser juzgado por la impresión completa y cabal que cada luchador haga y solo considerando las anotaciones. Y en caso de empate se podrá efectuar un asalto de desempate.
- Si hay un empate de puntos, entonces el luchador que tenga mejor técnica o haya mostrado una mejor defensa u ofensiva, será declarado ganador. Las razones de las ventajas en un luchador deben estar reflejadas por los jueces en su tarjeta de puntuación, y un espacio propio para el nombre del ganador.

Nota: No se anotarán puntos por barridos de pie consecutivos.

ARTÍCULO 8.8: Decisiones:

Las siguientes decisiones se llevarán al finalizar el combate:

8.8.a) Ganador por puntos: El ganador de la pelea es aquel luchador que obtenga mayor cantidad de puntos otorgados por los jueces en su boleta.

8.8.b) Ganador por descalificación del oponente:



- Después de una penalización, si se repite la falta, la pelea debe ser interrumpida. El oponente es el ganador por descalificación. En casos difíciles, el árbitro puede llamar a una descalificación sin haber dado ninguna advertencia de antemano.

Ejemplo:

- Por golpear excesivamente después de la voz de alto.
- Por la conducta antideportiva de un luchador, como insultar al árbitro, al oponente o mostrar un carácter agresivo.
- Por golpear intencionalmente en zonas prohibidas por este reglamento.

8.8.c) Ganador por no presentación:

- Este luchador es considerado el ganador, si su oponente no se presenta ya sea por herida o cualquier otra razón, solo tiene 1 minuto después de su primera llamada.

8.8.d) Ganador por detener el combate:

- Una pelea debe ser terminada si un luchador es incapaz de pelear y de defenderse. También, en el caso que el otro luchador muestre una superior condición física y atlética y técnica. El árbitro decide quién es el ganador. Si la pelea es detenida porque un luchador resulta herido entonces el oficial debe tomar una decisión de acuerdo con el reglamento.

8.8.e) El ganador será aquel luchador que más puntuación tenga al final del combate.

8.8.f) Otros métodos: Descalificación, abandono etc..

8.8.g) Terminación del tiempo y puntuación:

- Los jueces llevarán a votación si una puntuación fue antes o después de que el tiempo terminara.

ARTÍCULO 8.9: Aspectos a tener en cuenta si hay empate:

8.9.a) Efectividad en la ejecución de las técnicas.

8.9.b) Diferencia de peso favoreciendo al menor peso y teniendo en cuenta que vencerá el que más cerca esté del peso oficial en el pesaje.

8.9.c) Tener en cuenta el que más técnicas de control o dominio del combate haya ejecutado de forma efectiva.

8.9.d) Tener en cuenta las advertencias y faltas.

8.9.e) Forma deportiva o física.

8.9.f) Tener en cuenta el que mejor defensa muestre.



ARTÍCULO 9: Criterio general del combate.

El criterio general del combate se hará teniendo en cuenta el daño hecho al rival, su capacidad de lucha de pie y su control del combate en el suelo y agresividad., debemos valorar todos los puntos concedidos en cada asalto por técnicas ejecutadas en cada modalidad, que estarán mostradas en la parte de atrás de la boleta. Este juicio se hace sobre el combate completo, no round a round. Los combates no pueden, por este medio, acabar en empate.

ARTÍCULO 9.1: Duración de los encuentros:

9.1.a) En torneos regulares y sin títulos de S.3.F, serán 3 rounds de 3 minutos con un intervalo de 1 minuto entre asalto y asalto.

9.1.b) En torneos por títulos los asaltos serán 3 de 5 minutos con un intervalo de un minuto entre rondas, europeos, internacionales o títulos mundiales.

9.1.c) En los encuentros estará en la mesa central un crono metriza comprobador que dicho tiempo por asalto permanecerá registrado hasta que comience el próximo combate por si existe reclamación de tiempo, con los siguientes accesorios, (una campana u bocina, para la iniciación o culminación de un asalto), (un taco de madera para determinar y avisar de los 10 segundos previos al comienzo y final de las rondas), y (un cronometro para el control del tiempo de cada asalto y descanso).

ARTÍCULO 9.2: Entrenadores en las esquinas:

9.2.1) Dos entrenadores están permitidos en las esquinas para atender al peleador, pero solamente uno de ellos puede entrar dentro de las cuerdas o en el tatami durante el tiempo de descanso y el cutman oficial junto al fiscal que estará cercano al trabajo de cada esquina.

9.2.2) Los entrenadores deben usar uniformes oficiales y zapatos deportivos.

9.2.3) Los entrenadores deben estar acreditados por la comisión organizadora para permanecer en el área de competición mientras dure el evento.

9.2.4) Los entrenadores deben permanecer en silencio durante los asaltos, solo orientarán a los peleadores en el tiempo de descanso.

9.2.5) Solo el entrenador principal de cada equipo está facultado para establecer una reclamación a la comisión responsable del evento, que la enviará a la mesa de forma escrita en el momento del desacuerdo.

ARTÍCULO 9.3: Áreas legales de golpeo:

9.3.a) Cabeza: cualquier parte, pero no a la nuca o zona posterior.

9.3.b) Torso: cualquier parte, pero no la espina dorsal.

9.3.c) Piernas: cualquier parte, articulaciones incluidas.



ARTÍCULO 9.4: Técnicas prohibidas y regulaciones:

9.4.a) Dar cabezazos, meter dedos en los ojos, tirar del pelo o barbas, morder o "hacer el anzuelo" (meter dedos en la boca del rival y tirar de los labios), arañar o pellizcos.

9.4.b) Atacar la ingle o los genitales.

9.4.c) Atacar la garganta, el cuello, espina dorsal o por la parte posterior de la cabeza.

9.4.d) Atacar al oponente con rodilla o patadas por la cabeza u otra zona cuando una tercera parte de su cuerpo hace contacto con el piso.

9.4.e) Las llaves o presas deberán ser de cuatro o más dedos (no está permitido retorcer los dedos del rival).

9.4.f) Se prohíbe patear a un oponente que se encuentre en el suelo (si esta acción es efectuada por un oponente que está de pie). Hombre en el suelo se considera cuando una tercera parte de esta toca el suelo.

9.4.g) Los límites de tiempo serán establecidos para evitar largas luchas en el suelo con poca acción perceptible. En este caso el árbitro puede levantar a los luchadores si cree que ambos están descansando en el suelo o no se están realizando avances significativos para tomar una posición dominante.

9.4.h) El uso de joyas esta prohibido.

9.4.i) Tirar al oponente voluntariamente del ring o área de combate.

9.4.j) Escapar fuera del ring o área de combate.

9.4.k) Patear o dar rodillazos a la cabeza o rostro del oponente si este ha caído boca abajo.

9.4.l) Ingerir sustancias o estupefacientes para el dopaje o bebidas alcohólicas.

9.4.m) Conducta antideportiva: Un luchador tendrá una sola advertencia, entonces el procedimiento normal de penalti y descalificación será seguido. No obstante, en el caso de alguna grosería, el luchador será descalificado con la primera ofensa.

9.4.n) Atacar a un oficial tanto dentro como fuera del ring. Agredir, agarrar a propósito y escupir; con solo intentar una de estas decisiones resultará de inmediato la descalificación. En el evento estas acciones son penalizadas y la persona envuelta en ello será movida desde el sitio del torneo.

9.4.o) Todas las llaves en general que actúen en contra de la columna están prohibidas.

9.4.p) El uso de vaselina u otro tipo de sustancias está prohibido excepto la que se echa en el área de acondicionamiento por un cutman designado o que esté indicado por el médico y no viole ninguna regla.

9.4.q) Las proyecciones que de manera intencionada provoquen, que el atleta caiga de cabeza, será inmediatamente descalificado perdiendo el combate. Nota: Este inciso esta para proteger la integridad física de nuestros atletas y será valorado por todo el equipo arbitral.

9.4.r) Se prohíbe dejarse caer encima del peleador cuando este agarrado de mano y piernas sobre la figura que está de pie y el mismo no está apoyado en el suelo, solo se justifica si este se apoya sobre un pie o ambos en el área de combate. Por esta falta puede resultar descalificado de manera inmediata de acuerdo con el grado de intencionalidad.



9.4.s) Se prohíbe proyectar de cabeza a un oponente de manera intencionada, puede ser motivo de descalificación.

ARTÍCULO 9.5: Faltas, árbitro central y voces de mando:

9.5.1) El árbitro central en encuentros de **S.3.F**, en caso de violaciones de las reglas, aplicará las sanciones y amonestaciones que correspondan según este reglamento.

9.5.2) Las voces de mando se efectuarán en inglés o español según el evento.

9.5.3) Los conteos de protección se realizarán en inglés o español, dependiendo el evento.

Voces de mando fundamentales

- 1- Listos: (**are you Ready**)
- 2- Combatan: (**Fight**)
- 3- Paren: (**Stop**)
- 4- Ponerse de pie: (**stand up**)
- 5- Conteo de protección en inglés
- 6- Quitar 1 punto: (**One point**)
- 7- Descalificación: (**Disqualify**).
- 8-

ARTÍCULO 9.6: Intervención del doctor:

9.6.a) El doctor entrará en el área de competencia solamente si el árbitro central lo solicita.

9.6.b) El doctor tendrá un tiempo limitado (1:00 min) para atender al atleta dentro del área de combate o ring, este informará al árbitro si el atleta puede seguir el combate desde el punto de vista médico.

9.6.c) El doctor tiene siempre la palabra final en caso de heridas o lesiones internas.

9.6.d) En el caso de que alguno de los rivales sangre con abundancia, el árbitro pausará el combate (si lo ve necesario), para que el médico pueda atenderle, en caso de daños considerables este luchador habrá perdido el combate, en caso de poder seguir peleando, después de la revisión médica, se reanudará la lucha (en la misma posición que hubiera en la pausa arbitral).


ARTÍCULO 10: Criterio jurídico:

1ra. advertencias: A Se muestra una tarjeta amarilla.


- Pasividad.
- Escupir el protector de la boca.
- Conducta antideportiva.
- Entrenador hablando en la esquina durante el combate.
- Tirarse al suelo sin motivo.
- Fingir golpe o dolor sin justificación veraz.
- Golpear en zonas prohibidas.



- Cualquier violación de las reglas que el árbitro considere.

2da. advertencia:  Penalización de -1 punto. Se muestra una tarjeta amarilla y Negra.

- Pasividad.
- Escupir el protector de boca.
- Conducta antideportiva.
- Entrenador hablando en la esquina durante el combate.
- Tirarse al suelo sin motivo.
- Fingir golpe o dolor sin justificación veraz.
- Golpear en zonas prohibidas.
- Advertencia por cualquier violación de las reglas que el árbitro considere.

3ra: advertencia:  Descalificación. Se muestra una tarjeta amarilla y Roja.

- Advertencia por pasividad.
- Advertencia por conducta antideportiva. (Esta puede ser valorada según la gravedad desde la primera vez).
- Advertencia por entrenador hablando en la esquina durante el combate.
- Advertencia por escupir el protector de boca.
- Advertencia por tirarse al suelo sin motivo.
- Advertencia por fingir golpe o dolor sin justificación veraz.
- Advertencia por golpear en zonas prohibidas.
- Advertencia por cualquier violación de las reglas que el árbitro considere.

Tarjetas amarillas

Advertencias



Penalización



Descalificación



Combate nulo:

- Combate nulo. Si ambos luchadores cometieron infracciones, el combate puede ser declarado nulo.

Se quitarán puntos por las siguientes faltas:

10-a) Violación por segunda vez de cualquier de las reglas de la presente normativa.

Ejemplo: Luego de haber señalado la falta y mostrado la tarjeta de penalización, el árbitro central colocará una mano sobre el infractor y restará un punto dirigiéndose a cada uno de los jueces que participan en el encuentro anotándolo en la boleta como una penalización que valdrá un punto menos cuando los jueces otorguen la puntuación final en cada asalto.

Ejemplos:

10-b) Conductas antideportivas.

10-c) Atletas o entrenadores que hayan ingerido sustancias prohibidas o bebidas alcohólicas.



10-d) Golpear en zonas prohibidas.

- Algunas faltas por las que el árbitro central podrá penalizar o descalificar de forma directa sin advertencia previa a la infracción, esto se hará de acuerdo con el grado de intencionalidad del ejecutante y consultando siempre con el jefe de reglas y arbitraje del evento.
 1. - Golpe de Rodilla a la cabeza en el suelo.
 2. - Golpear en la columna Vertebral
 3. - Cojer la cabeza en contra de la cervical.
 4. - Patear al oponente en el suelo al cuerpo cuando estamos de pie.
 5. - Realizar anzuelo o gancho a la boca.
 6. - Golpear el cuello por cualquier lado.
 7. - Meter los dedos en los Ojos de manera intencional.

10-e) Cualquier violación del presente reglamento.

Voces de mando fundamentales en ejecución.

Advertencias = **A**

1- 2da. Advertencia penalización de 1 punto = **P**

2- 3ra. Descalificación = **D**

Voces de mando fundamentales en ejecución.

Pasividad: Combatan = (Fight)

Combate ganado

10-f) Se considera combate ganado cuando en un asalto se efectúan golpes continuos en la misma zona u otras, que pongan al peleador en riesgo físico y el peleador no muestra defensa activa, esta decisión es del árbitro central, el mismo intervendrá de forma rápida y realizará varios cruces de mano definiendo que el combate no puede continuar

10-g) Se considera combate ganado cuando en un asalto se efectúa un golpe que provoca un K.O.

10-h) Se considera combate ganado cuando en un asalto se efectúa una técnica de luxación o estrangulamiento y el adversario toca el colchón de forma insistente y evidente con manos o piernas o se rinde de forma verbal.

10-i) Se considera combate ganado cuando en un asalto el entrenador lanza la toalla o esponja en el área de combate, al igual que si deja cualquier objeto dentro del área de combate o ring.

10-j) Se considera combate ganado cuando en un asalto uno de los competidores recibe una lesión o es herido y por causa del sangrado u otro motivo, el médico decide que no puede continuar. En este caso ganará el peleador que esté apto para continuar peleando, el lesionado no podrá continuar en el evento.

10-k) Se considera combate ganado cuando en un asalto es evidente la superioridad técnica de uno de los competidores en el desarrollo del asalto, esta decisión debe ser consultada con los jueces y la comisión principal.

10-l) Se considera combate ganado cuando en un asalto un peleador es descalificado por alguna violación del reglamento.



10-m) Rendición (el rival palmea tres veces el suelo o a su rival, también podrá hacerlo de manera verbal en caso de que tenga inmovilizadas las extremidades).

10-n) K.O técnico (TKO) -por parada del árbitro, de los médicos o si la esquina del luchador arroja la toalla.

ARTÍCULO 11: Composición arbitral de mesa y ring:

11-a) Miembros de la comisión nacional o internacional (Máxima facultad) pueden en consenso colectivo anular una decisión del arbitraje si se ha violentado algún artículo o inciso de este reglamento y la decisión será tomada de forma oportuna en el momento de dicha falta o decisión.

11-b) jefe de reglas y arbitraje. Velará por el buen desarrollo de la competencia y la justicia que se impartirá. Facultado para revisar en cada asalto el trabajo de los jueces y árbitros y debe estar preparado para sustituir a algún miembro del cuerpo de arbitraje por causas justificadas o indisposición repentina.

- Este es el responsable del pesaje y revisión de que los atletas tengan un vendaje correcto, él confirmará con su firma en las vendas de cada atleta que estas han sido revisadas.

11-c) Juez principal o árbitro central: Este acatará la decisión de los jueces de mesa, impartirá justicia durante los asaltos procurando que se cumpla el reglamento en general por los atletas y todos los que se encuentren involucrados de alguna manera en el evento. Tiene la facultad de descalificar, expulsar a atletas, entrenadores y equipos por violación reiterada del reglamento.

11-d) Juez de mesa: Deberán actuar como juez de mesa tres jueces experimentados y acreditados por la comisión nacional o internacional que serán los encargados de llevar la puntuación individual por asaltos y la anotación de todas las advertencias, amonestaciones o incidencias que dicte el árbitro principal.

11-e) Doctor y asistente médico: Estarán encargados de la atención a los atletas que requieran un tratamiento inmediato, participarán en el pesaje revisando que cada atleta cumpla con presentar su chequeo médico que le permita participar en dicho campeonato, el doctor es el único facultado para decidir si por cuestión de salud un atleta puede continuar o no un combate.

11-f) Juez cronometrador estará ubicado en el extremo derecho del área de pelea, llevará el tiempo de combate y de descanso avisando con una campana cuando comienza y termina cada tiempo. Al comenzar cada asalto avisa con toques suaves durante 5 segundos para que el árbitro principal prepare a los competidores para iniciar cada asalto. Solo él podrá manejar el inicio y final del tiempo de combate parando el cronómetro en ocasión del trabajo del árbitro principal. En los últimos diez segundos de cada asalto el juez crono realizará toques que avisarán al atleta que el asalto está a punto de acabar con un sonido diferente al de inicio y finalización del asalto.

11-g) Otros oficiales asignados por la comisión organizadora atenderán el aseguramiento logístico del evento y la organización general de este.



ARTÍCULO 12: Reclamaciones:

12-1) En caso de reclamación solo el entrenador principal del equipo lo podrá realizar siempre y cuando considere, que se ha violado algún artículo de este reglamento y lo realice de forma inmediata, es decir al terminar el asalto o encuentro y lo ponga por escrito en la mesa arbitral

ARTÍCULO 13: Hoja de puntuación:

13.1) Parte de adelante donde se reflejará la votación final de los jueces referida al artículo 6-g.

13.2) Parte de atrás donde se reflejará la puntuación de los jueces referida al artículo 6-i.

Como se usa la hoja de puntuación:

1. Se pone en cada hoja de puntuación arbitral el nombre del árbitro que rellenará dicha hoja, para que al finalizar el combate el anotador sepa de quien es, así mismo se debe verificar que cada peleador esté correctamente ubicado. Una vez comience el combate se debe apuntar en la parte de atrás, la puntuación por golpes ejecutados.
2. Siguiendo el criterio de puntuación y usando la tabla de puntuación, al finalizar el asalto se sumarán los puntos, entonces concederemos la pelea al competidor que haya acumulado mas puntos, este criterio lo reflejaremos en la parte de adelante por asaltos.
3. Ganará el peleador que haya ganado mayor cantidad de asaltos.
4. Debemos marcar en la parte de adelante todas las faltas o penalizaciones que el árbitro central señale al igual que la descalificación o conteos de protección.
5. Debemos marcar en la parte de adelante la forma en que se ganó el combate.

Ejemplos:

Ganador por Nocaout Técnico: En este caso marcaremos la casilla del peleador que ha ganado el combate con las siglas TKO

Ganador por Nocaout: En este caso marcaremos la casilla del peleador que ha ganado el combate. con las siglas K.O

Ganador por Sumision: En este caso marcaremos la casilla del peleador que ha ganado el combate con las siglas SM

Ganador por Descalificación: En este caso marcamos la boleta del peleador que haya resultado descalificado al igual que marcaremos las casillas de advertencia y faltas si ha sido amonestado o penalizado durante el combate.

El anotador deberá al final del combate reflejar el tiempo de combate y el tiempo en que terminó, así podremos saber el record de cada peleador en cuanto a tiempo de combate.



-En caso de advertencias o penaltis serán anotados en mayúscula la A de Amonestación, la P de Penalización y la D de Descalificación de igual manera en las casillas de Puntos Quitados por Penalización. Esta acción será repetida cada vez que el árbitro central lo decida por infracciones del peleador.

ARTÍCULO 14. Criterio Individual del Vencedor:

El combate se debe valorar teniendo en cuenta todo el combate, no por asaltos, podríamos marcar las casillas que consideremos que se han puesto de manifiesto en la pelea, no hay normas en esto, podría ser solo 1 o las 5 casillas.

14.1) Total de puntos: Está casilla es la que determina la victoria de uno de los 2 peleadores ya que vencerá el que mayor cantidad de puntos acumule.

14.2) Boleta llena: la parte de adelante de la boleta debe estar con todos los datos llenos a la hora de que el anotador contabilice los puntos ya que una casilla puede determinar una victoria

14.3) Puntuacion y Faltas: Recordemos que cuando restamos un punto de falta estamos restando los Puntos reflejados en la casilla de Faltas y el resultado lo reflejaremos en la casilla de Puntuación Final. En caso de un empate: Luego de verificar la primera causa para evitar empate en el combate no en el asalto, iremos a el peso oficial que se muestra en la boleta y daremos la victoria al peleador que mas cerca este del peso oficial.

14.4) En caso de advertencias o penaltis serán anotados en mayúscula la A de Amonestación, la P de Penalización y la D de Descalificación de igual manera en las casillas de Puntos Quitados por Penalización. Esta acción será repetida cada vez que el árbitro central lo decida por infracciones del peleador.

ARTÍCULO 15: Pizarra de anotaciones:

15.1) La pizarra de anotaciones estará en la mesa del anotador a la vista de todos los participantes y público, esto podrá ser una pizarra para anotar mecánicamente o podría ser un monitor, televisor, plasma o pantalla digital donde se reflejará la puntuación de cada atleta por asaltos y la decisión final.

ARTÍCULO 16: Deberes y responsabilidades de la S.3.F.

Promotores:

a)- Los promotores de todos los eventos internacionales de **S.3.F**, serán quienes se comunicaran con las oficinas centrales de **S.3.F**, PARA ULTIMAR DETALLES DE LUGAR, FECHA, HORA, ATLETAS y toda otra cuestión que se refiera a la realización de un evento **S.3.F**, debe ser realizado por el promotor. Este puede si lo desea tener un ayudante, pero esto no lo exonera de ninguna forma de su responsabilidad en el torneo. El promotor se comunicará directamente con las oficinas de **S.3.F**, de todos los problemas concernientes al evento.



Los promotores de eventos internacionales deben ser responsables de lo siguiente:

1. Tribunal: El local de competencia, tendrá un apropiado auditorio con un mínimo de 2000 personas sentadas.
2. Trofeos: Un premio en dinero, apropiado debe ser proporcionado al ganador y otro diferente al perdedor, los cuales serán pactados por el promotor.
3. Premio por disputa de título, será una bolsa en dinero, y el cinturón que nombrara al campeón en cada categoría.
4. Estos premios serán decididos de la siguiente manera:
5. Oficinas principales: El promotor seleccionará un hotel u otro local adecuado, el cual servirá de oficina principal en el torneo.
6. Escalas: Habrá un mínimo de dos balanzas médicas disponibles para los luchadores, con un máximo de dos días antes del pesaje oficial.
7. Refrigerio: Un área de refrigeración estará disponible para el uso de los jueces de arbitraje y los oficiales de la mesa, tendrá un mínimo de té, café y refrescos.
8. El promotor: será responsable de enviar a los directivos de **S.3.F.**, toda la información relevante concerniente a localizaciones fechas, lista de hoteles y precios, transporte de aeropuertos y un programa completo del evento.
9. El promotor: tendrá asignado un coordinador de transporte en el aeropuerto de la ciudad del torneo, para asistir a los competidores después de su llegada. Y son responsables de proveer el tiempo de vuelos a los directivos de **S.3.F.**
10. El promotor: será responsable por el acondicionamiento de todo el personal de equipos necesarios, de conducir y administrar el torneo.
11. Comisión Técnica: La comisión técnica será seleccionada por los directivos de **S.3.F.** Esta comisión consistirá al menos de 6 miembros. Cuatro de estos miembros, estarán a cargo de una disciplina cada uno. Los mismos deberán ser conocidos como directores técnicos. El quinto miembro será un arbitro, quien actuará como DIRECTOR de la Comisión. El sexto miembro será el árbitro principal internacional.
16. El árbitro principal o jefe de reglas y arbitraje anfitrión: El árbitro principal u oficial principal será seleccionado por los miembros de la comisión técnica, o si ellos lo desean, fuera de la comisión, será su responsabilidad el asegurarse de que todos los árbitros y jueces estén en el más alto rango posible es decir posean la calificación adecuada para el buen desempeño del evento.
17. Consejo de apelación: Si un entrenador desea apelar a una regla de arbitraje o una decisión, deberá presentar su caso ante el consejo de apelación. Este consejo será organizado por la comisión técnica y constará de tres miembros de la comisión técnica que no estará envuelta en el arbitraje. El consejo oirá todas las aristas de la protesta y tomará una decisión por mayoría de voto.
18. Pesaje: al menos dos miembros de la comisión técnica y un representante del cuerpo de arbitraje estará presente durante todo el pesaje.
19. Extra-responsabilidades de la comisión técnica: La comisión técnica será responsable de aprobar en todas las peleas los equipos de seguridad suministrados por los promotores. La comisión será responsable también de inspeccionar todas las áreas de combate o ring.



Para más información: 3stylefights@gmail.com / www.3stylefight.com