



**REGLAMENTO**

**OFICIAL ARBITRAJE**

**M.M.A.**

**AMATEUR - PROFESIONAL**

**EDICION ENERO 2020**

El reglamento de **MMA** de **GBF** permite todos los estilos de lucha de artes marciales. Los púgiles combatirán durante los asaltos establecidos hasta que el juez dé su veredicto, hasta que uno de los dos se rinda o hasta que el médico, el árbitro o el cuidador asignado detengan el combate.

"Artes marciales mixtas" se refiere a la competición que implica el uso, sujeto a cualquier regla y limitaciones establecidas en este Reglamento Unificado, de una combinación de técnicas de diferentes disciplinas de artes marciales, incluyendo, sin limitación, grappling, patadas y golpes. Los practicantes de **MMA** respetarán los valores de deportividad, juego limpio y nunca, intencionadamente, lesionarán a su oponente en competición.

La competición de Artes Marciales Mixtas (**MMA**) deberá proporcionar a los practicantes del deporte de las **MMA** la experiencia necesaria requerida con el fin de progresar a través de una posible carrera deportiva. El carácter distintivo único de la **MMA Amateur** es proporcionar a los deportistas la máxima seguridad posible, para que entrenen y adquirieran la experiencia y el conocimiento necesarios, a través de un camino dirigido que les permita competir dentro de los límites de las normas expuestas en este Reglamento.

Según los Estatutos y reglamentaciones de la **GLOBAL BOXING FEDERATION** (en adelante **GBF**), el presente reglamento constituye el marco general para la promoción y práctica del **MMA Amateur** y **MMA profesional** teniendo como objetivos específicos:

- Establecer el sistema de competición, clasificación, sanciones, eliminaciones, etc.
- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas reguladoras de los combates.
- Enumerar situaciones y prohibiciones.
- Determinar la importancia de las acciones y técnicas.
- Determinar los criterios de puntuación.
- Determinar las funciones técnicas del cuerpo arbitral.

El reglamento de **MMA Amateur** es un esfuerzo para hacer un conjunto estandarizado de reglas con un alto nivel de seguridad que es apto para las competiciones nacionales e internacionales.

Este reglamento debe aplicarse en todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de la **GBF** para garantizar una seguridad óptima de los atletas y un correcto desarrollo de la disciplina.

La licencia **GBF** es obligatoria en todas las competiciones de **MMA Amateur** y **MMA profesional** sancionadas por **GBF**. Cabe la posibilidad de disponer de licencia de alguna otra organización y/o Federación, previa autorización de **GBF**, para lo cual el competidor y su coach deberán disponer del correspondiente permiso de desplazamiento emitido por la federación u organización titular de la licencia.

El seguro de accidentes de la **GBF** únicamente cubrirá las competiciones inscritas y sancionadas por **GBF**, salvo que se disponga del correspondiente permiso de desplazamiento con autorización expresa de **GBF**.

## ARTICULO 1. RECINTO DE COMPETICIÓN: EL RING O JAULA

La zona de combate será un ring de boxeo reglamentario, de acuerdo con el estándar establecido por AIBA (*International Boxing Association*), aprobado por **GBF** (Puede darse el caso de un Ring Octogonal con red entre la cuerda inferior y el suelo del Ring). El ring es un cuadrado formado por dieciséis cuerdas (cuatro cuerdas por cada lado del cuadrado), éstas serán de un diámetro mínimo de 30mm y de un máximo de 50 mm, debidamente tensadas por los cuatro postes de las esquinas. La altura a la que estarán colocadas las cuerdas será de 40 cm la más baja, 80 cm, 120 cm y 150 cm respectivamente las siguientes. Las cuerdas irán forradas con una tela lisa, suave y monocolor, con el fin de no dañar a los deportistas. La zona de combate debe estar cubierta por una lona, que se extenderá por debajo de las cuerdas a no más de 50 cm. No se permite el uso de cubiertas de caucho de vinilo u otro tipo de plástico. Las medidas interiores del Ring estarán comprendidas entre 6 y 7 metros de lado.

La jaula puede ser octogonal, hexagonal, pudiéndose dar el caso de ser circular. En todos los casos, cada lado ha de medir como mínimo 2 metros y como máximo 3 metros (con un diámetro de circunferencia no inferior a 6 metros y superior a 10 metros), provisto de una red metálica recubierta de plástico y debidamente tensada. Todos los postes y hierros de la jaula deben de estar perfectamente cubiertos con material anti golpes aconchados.

Tanto la plataforma del ring como de la jaula debe estar construida sólidamente, bien nivelada, sin irregularidades en la superficie, y se encontrará a una altura mínima de 90 cm del suelo y a una altura máxima de 120 cm del suelo del recinto. Deberá estar provisto de escaleras o rampas apropiadas para los púgiles, árbitros y asistencias. Las mesas situadas a los lados del ring no pueden estar a un nivel más alto que éste, y deben tener la longitud exacta a los cuatro lados del ring.

Se deberán identificar las esquinas Roja, Azul y esquinas Neutrales (Blancas).

El área de competición y de situación de la mesa federativa, situación de los jueces de silla, y sillas de los coach y segundos, estará cercada con 2 entradas preferiblemente en lados opuestos. No debe haber ningún tipo de obstrucción en cualquier parte de la valla que rodea el área de competición. De tal forma que se evite que todo agente externo o personal no autorizado pueda acceder a dicha zona restringida.

## SERVICIOS SANITARIOS

El promotor del evento tendrá la responsabilidad de asegurar unos servicios sanitarios aceptables, que incluyan vestuarios, duchas u otro equipamiento. Los médicos y representantes de **GBF** tendrán que realizar una revisión particular en cada acontecimiento deportivo por posibles las infracciones de estas normas. El ring o jaula debe estar fregado y barrido, y si no, adecuadamente limpio y en condiciones antes del comienzo de los combates.

Se dispondrá de una mesa para los oficiales, la cual se situará a la derecha de la esquina roja, donde se situará el Supervisor (o Delegado), el cronometrador, el Speaker y el juez 3.

## ARTICULO 2 CAMPEONATOS AMATEUR.

Ningún púgil podrá participar (sin el consentimiento expreso y por escrito de **GBF**) en un combate *Amateur* de **GBF-MMA** si ha participado con anterioridad como *Professional* en cualquier otro combate deportivo.

## ARTICULO 3 SANCIONES.

Cualquier púgil bajo estado actual de sanción por parte de **GBF**, no podrá participar en ningún acontecimiento deportivo de **GBF** durante el periodo de sanción.

## ARTICULO 4 CATEGORIAS DE PESO.

Excepto con la aprobación de **GBF**, las categorías y pesos (mujeres y hombres) para las competiciones de **MMA** serán las siguientes:

### CATEGORIA PESOS MASCULINO - FEMENINO

CATEGORIAS PESO	LIMITE KG.	LIMITE LBS.	TOLERANCIAS ADMITIDAS
ATOMWEIGHT	-47,62	105	
STRAWWEIGHT	-52,2	115	-
FLYWEIGHT	-56,7	125	-
BANTAMWEIGHT	-61,2	135	-
FEATHER WEIGHT	-65,8	145	-
LIGHT WEIGHT	-70,3	155	-
WELTER WEIGHT	-77,1	170	-
MIDDLE WEIGHT	-83,9	185	-
LIGHT HEAVY WEIGHT	-93	205	-
HEAVY WEIGHT	-120,2	265	-
SUPER HEAVY WEIGHT	+120,2	+265	-

No habrá tolerancia de peso, aunque podrán permitirse amparándolo en el reglamento propio de cada competición.

Las categorías de peso pueden verse modificadas por **GBF** bajo autorización expresa y por escrito. En caso de competiciones open, las categorías serán debidamente publicadas con suficiente antelación por el correspondiente promotor o la propia **GBF**.

En veladas fuera de campeonatos oficiales, se podrán realizar combates a peso máximo pactado, no pudiendo haber una diferencia entre los luchadores mayor a 5 Kg (excepto en el peso Pesado y Super Pesado).

## ARTICULO 5 PESAJE Y RECONOCIMIENTO MÉDICO.

En las categorías amateur el pesaje se realizará el mismo día del inicio de la competición, a una hora establecida por **GBF**, siendo lo recomendado dos horas de antelación al inicio de la velada y en básculas autorizadas.

El pesaje se realizará en la báscula homologada por **GBF** en presencia del Supervisor de Pesaje y del árbitro Principal de la Velada. La báscula aprobada por el Departamento de **MIXED MARTIAL ARTS GBF** será la única cuyas mediciones se considerarán válidas, admitiéndose una tolerancia máxima de 200 gramos en las mediciones.

Los competidores que se inscriban en una categoría de peso y no se ajusten a éste en el pesaje no podrán participar en la competición.

En categoría profesional el pesaje se realizará 24 horas antes de la celebración del evento. En veladas Profesionales existe la posibilidad de pactar los pesos o entrar en los pesos propios del evento.

En el caso de que un deportista no dé el peso pactado dispondrá de dos horas para darlo, de no ser así se expondrá a las sanciones que dictamine en su reglamento interno. En un segundo pesaje, en caso de seguir sin dar el peso, y en caso de acuerdo entre ambos COACH y el Supervisor de la velada, los competidores podrán participar siempre y cuando no haya algún título en juego.

En Veladas Profesionales, con bolsa (dinero), se penalizará al luchador que no dé el peso pactado, con una cuantía económica a establecer por **GBF** y el PROMOTOR (como mínimo de 50€/Kg) menos de su bolsa por cada kilo de más, (a partir de los 200 gramos de margen permitidos por la organización).

Los deportistas y sus entrenadores son responsables de presentarse al pesaje dentro del peso pactado.

El pesaje se efectuará con acceso limitado a participantes, entrenadores (con acreditaciones oficiales), Jueces-árbitros, personal médico y personal del pesaje.

No se reconocerán ni se disputarán combates entre deportistas de sexo opuesto.

Todos los púgiles deberán someterse a un chequeo o reconocimiento médico realizado por el médico o facultativo presente asignado, el cual realizará las consultas y pruebas pertinentes. Este reconocimiento médico siempre se realizará el mismo día de la Velada, y con una antelación de entre 1 y 2 horas anteriores al inicio de la velada o campeonato.

Se habilitarán espacios separados u horarios diferentes para el control médico y el pesaje entre hombres y mujeres.

Los participantes se presentarán en ropa deportiva al control médico. Exclusivamente el personal médico se encuentra habilitado para decidir si los deportistas, son aptos o no para participar en la competición. Así mismo, los deportistas serán examinados para detectar posibles afecciones cutáneas u otros problemas médicos como cortes, arañazos, etc.

Si el médico considera que un competidor está fuera de forma, sufre alguna lesión o enfermedad, está afectado por drogas o estupefacientes, mentalmente desequilibrado o de cualquier otra manera no es apto para participar en la competición, no se le permitirá competir.

El médico oficial que asiste obligatoriamente a cada encuentro tiene la última palabra en cuestiones de seguridad. Podrá, en cualquier momento, detener o finalizar el encuentro bajo su propio criterio.

Todo encuentro debe estar supervisado por un médico acreditado. Toda orden e instrucción por parte del médico asistente se deberá cumplir inmediatamente.

El médico asistente deberá cumplir las normas y el reglamento del National Health Board (junta de asistencia sanitaria de la Seguridad Social) en cuestión, así como estar acreditado por las autoridades donde se apliquen dichas reglas. Ningún encuentro podrá comenzar o continuar antes de que el médico asistente esté en su lugar. El médico no podrá abandonar su posición antes del veredicto del último combate.

El médico asistente deberá estar preparado para ayudar si surge una emergencia grave, y administrar primeros auxilios en caso de una lesión menor.

El médico tiene derecho a interrumpir o detener el encuentro tocando la campana o diciendo «stop» al árbitro si considera que uno de los púgiles está en peligro y el árbitro no ha interrumpido el combate. También tiene la responsabilidad de responder cuando un árbitro lo llama en caso de lesión.

Las asistencias médicas dispondrán de una mesa en las cercanías de la esquina neutral situada a la derecha de la mesa federativa, y en caso del uso de jaula lo más cerca posible de una de las puertas de acceso a la misma.

#### **CONTROL ANTI-DOPING.**

Se podrán realizar controles anti-doping según la lista de referencia de las sustancias prohibidas por el Comité Olímpico Internacional, puesta al día regularmente.

En caso de que el control anti-doping diera positivo, el peleador o club al que pertenece se deberá hacer cargo del coste de dicho control y de una amonestación económica a estimar por el Departamento de **MIXED MARTIAL ARTS GBF**.

#### **CONDICIONES SANITARIAS.**

Todos los competidores estarán sujetos a exámenes médicos y a análisis de sangre.

Los luchadores infectados por el virus VIH/SIDA y Hepatitis B ó C no están autorizados a participar en las competiciones de **MMA** sancionadas por **GBF**. **GBF** podrá pedir a los peleadores que dispongan de una analítica negativa de VIH/SIDA y Hepatitis B ó C, la cual deberán presentar en el reconocimiento médico previo al inicio de la velada, la cual será revisada por el médico responsable de dicho Reconocimiento Médico

Todos los deportistas deberán completar todos los exámenes y pruebas médicas previas a la licencia o a una competición, requeridos por **GBF**, la Comisión o

autoridad reguladora anfitriona a cargo del evento. Será obligatorio cumplir con el conjunto de requisitos médicos previos a una competición.

GBF se reserva el derecho de que todos los participantes deban aportar el certificado médico en el momento de la acreditación y pesaje (es decir, negativo en la prueba de sangre y no tener antecedentes de conmoción cerebral en su libro de licencia durante los últimos 2 meses). Los competidores también estarán sujetos a pruebas de drogas al azar.

## **PÉRDIDAS DE PESO**

En relación a la pérdida de peso en las instalaciones de competición, **GBF** ha adoptado la decisión de prohibir las prácticas de deshidratación o restricción calórica excesiva, además de la utilización de diuréticos, vomitivos, laxantes o vómitos auto infligidos.

La práctica de técnicas de corte de peso se debe evitar por los clubes, entrenadores y toda persona relacionada con la competición. El carácter distintivo de la competición de la **MMA** se concentra únicamente en la técnica y experiencia adquirida a través de la competición de lucha.

El primer intento de violación implicará la suspensión del deportista de la competición en cuestión y el segundo, impedirá el acceso a todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de la **GBF** durante un tiempo a contemplar por la **GBF**.

El Comité Disciplinario **GBF** estudiará los casos reincidentes y aplicarán las sanciones previstas en sus reglamentos disciplinarios.

Cualquier persona que colabore con un atleta en éstas prácticas, estará expuesta a las mismas sanciones.

## **ARTICULO 6º. CATEGORIAS COMPETIDORES MMA.**

**JUVENILES (16-17 AÑOS).** Para estas edades, solo se autorizarán competiciones de carácter Amateur, y con las correspondientes restricciones.

**SENIOR (18 EN ADELANTE).** Los combates podrán ser de carácter AMATEUR O PROFESIONAL.

Todos los competidores, o sus cuidadores, deberán asistir a la reunión previa a los combates organizada por **GBF**. Normalmente, esta reunión se llevará a cabo después del pesaje, o durante la tarde previa al acontecimiento deportivo. Además, se pedirá a los competidores que se presenten al examen físico, así como en sus vestuarios, a la hora establecida por el representante de **GBF**.

Ningún competidor, una vez presentado ante el representante de **GBF** o el supervisor a cargo de los vestuarios inmediatamente antes del comienzo del torneo, podrá abandonar las instalaciones.

## ARTICULO 7 HIGIENE, INDUMENTARIA Y PROTECCIONES.

Todos los púgiles deben estar aseados y presentar una imagen arreglada. Las uñas de las manos y los pies deben estar bien cortadas.

Los púgiles deberán llevar puesto el UNIFORME autorizado por el representante de **GBF** a la hora de acceder a ring. Aquel púgil que se presente con un UNIFORME considerado inapropiado podrá ser retirado momentáneamente de la competición por el representante de **GBF**, y no combatirá hasta que se presente de acuerdo con el reglamento.

Todos los deportistas se presentarán limpios en su aspecto, uñas, pelo, secos y libres de cualquier olor desagradable. Los competidores no estarán sudorosos al entrar al área de combate al comienzo del combate.

El árbitro central o el Supervisor federativo puede requerir la retirada de cualquier adorno (piercing, pendientes, etc.), cuando consideren que representa un riesgo potencial para la seguridad de los deportistas (ojo lentes de contacto), o con signos políticos o raciales.

Todos los deportistas deberán llevar la ropa adecuada para la práctica de la disciplina que corresponda y un material en buen estado, que será revisado por el árbitro. El pelador no se podrá acceder al Ring o jaula con calzado, camisetas o licras (en el caso de los competidores masculinos), cremalleras de metal, anillos, joyería u objetos aparte de los permitidos.

Estará prohibido el uso de vaselinas, linimentos, colonias o perfumes y cualquier sustancia que pueda repercutir en el desarrollo de una lucha justa o ser dañina para el oponente que no sea dispuesta por el responsable de acceso a la jaula o el cuerpo médico. Si el olor o la toxicidad de los linimentos ungidos persisten y no pueden ser eliminados se puede incluso descalificar al luchador si de ello depende la integridad de su oponente o presenta una clara desventaja para su rival. Prohibido untar sustancias resbaladizas en el cuerpo o en la ropa.

El luchador deberá comenzar la pelea con el cuerpo y cabello secos de agua o sudor, al igual que en el inicio de cada asalto.

El luchador deberá llegar a la jaula o ring libre de vaselina, la cual será aplicada por el árbitro/juez designado, en los puntos específicos y cantidad adecuada e igual para ambos luchadores. En los descansos entre asaltos los entrenadores solo podrán colocar más vaselina bajo la supervisión de algún arbitro/juez.

## INDUMENTARIA Y PROTECCIONES DE LOS DEPORTISTAS.

### MMA AMATEUR

- Pantalón de lucha adecuado según especificaciones anteriores.
- Guantillas de **MMA** Amateur homologadas (de entre 6 y 8 onzas).
- Espinilleras tobilleras (tubular) con empuñadura homologadas.
- Protector bucal.
- Coquilla.
- Mujeres (Protector pecho y de ingle opcionales).
- Se autoriza el uso de rodilleras de **MMA** homologadas.



- Pantalón de lucha adecuado.
- Guantillas de **MMA** profesional homologadas.
- Protector bucal.
- Coquilla.
- Mujeres (Protector pecho y de ingle opcionales).
- Se autoriza el uso de rodilleras de **MMA** homologadas.

Uso obligatorio de Guantillas de **MMA** homologadas para el evento y protegiéndose/cubriéndose con esparadrapo de tela del color de su esquina (Azul o Rojo) la anchura del cierre de velcro o cuerdas. Los luchadores no podrán colocarse las guantillas sin que previamente se haya dado el visto bueno al vendaje.

Quedan prohibidos los objetos metálicos que puedan dañar al adversario y las grasas que dificulten el agarre, así como cualquier tipo de linimento sobre la piel.

Se autoriza el uso de rodilleras acolchadas.

**PROTECTORES DE INGLE Y DE PECHO:** Todos los competidores masculinos llevarán un protector de ingle, las cuales estarán sujetas a examen y aprobación por el árbitro inspector.

Todas las competidoras tendrán la opción de usar un protector de pecho y/o ingle durante la competición. El protector de pecho estará sujeto a examen y aprobación.

**PROTECTOR BUCAL:** Uso obligatorio de protector bucal. Todos los competidores deberán llevar protectores bucales a medida. Se pedirá a los competidores que tengan otro protector de repuesto durante el combate. El protector bucal no podrá ser rojo o parcialmente rojo.

**RASGUARD:** En combates amateur, se autoriza el uso de licras o rasguard adecuados que deberán ser previamente autorizado por la organización, el Supervisor y árbitro principal. El tipo de rashguard utilizado deberá ser de material elástico apretado, obligatoriamente serán muy ajustadas. Todos los rashguards deben ser de manga corta. No se permiten rashguards de manga larga.

**PANTALÓN CORTO:** Cada competidor debe llevar pantalones cortos de artes marciales mixtas. No se permitirá la utilización de pantalones que excedan de la rodilla. No se permitirán bolsillos, cremalleras, elementos de fijación o cualquier otra sustancia extraña que no sea la del material con la que se fabrican los pantalones cortos. Los competidores no podrán llevar leotardos o medias de licra que excedan de la rodilla. No se permiten cordones externos en la parte externa de los pantalones cortos. Deben estar en la parte interior de la cintura del pantalón.

**CALZADO:** Los competidores no pueden llevar ningún tipo de calzado durante la competición.

**ESPINILLERAS (AMATEUR):** El uso de espinilleras será un requisito obligatorio para los competidores de **MMA** Amateur. El tipo de protector de espinilla utilizado debe ser capaz de facilitar los aspectos de grappling y soportar los esfuerzos asociados con la competición. Como tal, el tipo preferido será una protección de neopreno de tipo tubular. El uso de espinilleras con cierre de velcro tipo de correa o

la utilización de cualquier otra sujeción que no sea la anteriormente descrita está prohibido. Las espinilleras serán de color azul o rojo

## **VENDAJES DE PIE Y MANOS / TOBILLOS**

Las especificaciones para los vendajes en las manos de los competidores serán las siguientes:

- En todas las categorías de peso, los vendajes de la mano de cada competidor serán restringidas a la venda de gasa suave no más de 18 m de largo (20 yardas) y 5 cm de ancho, para ayudar al vendaje se utilizará esparadrapo de no más de 3 m y 2,5 cm de ancho para cada mano.
- El esparadrapo se colocará directamente en cada mano para la protección de la muñeca. Se pueden utilizar tiras de cinta adhesiva entre los dedos para sujetar las vendas. Sólo se podrá utilizar una tira entre los dedos.
- Los vendajes se distribuirán de forma homogénea en la mano.
- Las vendas y esparadrapos deberán colocarse en las manos del competidor en el vestuario, en presencia del árbitro inspector o la persona delegada por GBF o cuerpo regulador anfitrión.
- Una vez concluido el vendaje, el árbitro controlador deberá firmar o sellar el vendaje.
- En ningún caso se colocarán los guantes en las manos de un competidor hasta que se reciba la aprobación del árbitro inspector o la persona delegada por GBF o cuerpo regulador anfitrión. Cada guante será sellado y encintado de rojo o azul. Los deportistas no se pueden quitar los guantes una vez que han sido sellados hasta que el combate haya tenido lugar.
- Estará permitido el uso de venda amateur de tela, YA sea semi elástica o de algodón.

No se permitirá el uso de otros materiales, incluidos los vendajes de manos hechos con anterioridad, ni tampoco se permitirán, bajo ningún concepto, cantidades excesivas de los materiales. Las vendas sólo servirán para proteger las manos, y la cantidad será la estimada por el representante de **GBF**.

La cinta se utilizará sólo para mantener la gasa sujeta, y no se permitirá más de una capa en la superficie de golpeo de la mano.

El vendaje de pies y tobillos no es obligatorio. Los púgiles que deseen vendárselos deberán proporcionar sus propias vendas y cinta, o utilizar una tobillera de neopreno autorizada. Las vendas serán del tipo suave o suave-elástico y no podrán exceder los 2 cm de ancho. La cinta será adhesiva y suave y no excederá los 2'5 cm de ancho.

El representante de **GBF**, o su designado, deberá revisar los vendajes de las manos y los pies / tobillos.

En el primer asalto, una vez el peleador acceda al ring o la jaula, lo hará solo, su entrenador no podrá acceder al recinto de lucha.

## ARTICULO 8 SISTEMA DE COMPETICION Y DURACIÓN DEL COMBATE.

### SISTEMA DE COMPETICIÓN

El sistema de competición adoptado por **GBF** para sus torneos y campeonatos es el basado en la eliminación directa, donde los deportistas avanzan en la competición mientras no son derrotados.

Para aplicar el sistema de eliminación directa, deberá haber un número ideal de atletas, 4, 8, 16, 32, 64...etc. Si en una categoría no existiera un número ideal de deportistas, deberán disputarse los Combates de Calificación. La búsqueda del número ideal se efectuará al principio de la competición y los combates empezarán por el final de la tabla.

Los emparejamientos se harán en el orden de los números del sorteo ordenados de menor a mayor.

Los deportistas que perdieron contra los dos finalistas en semifinales se clasificarán terceros (ex aequo).

A partir del quinto puesto, los luchadores se clasificarán según los siguientes criterios:

- Número de victorias.
- Puntos de clasificación.
- El mayor número de puntos de tarjeta conseguidos durante toda la competición.
- El menor número de puntos de tarjeta conseguidos por los oponentes durante toda la competición.

Nota: Si dos luchadores no pueden clasificarse según los criterios de desempate indicados arriba, serán clasificados "ex aequo" (por igual).

Se podrá adoptar un sistema de competición por veladas, ya sea para la confección de un ranking, de disputa de un cinturón, o de eventos independientes.

### DURACION DE LOS COMBATES AMATEUR.

Se programará un máximo de tres asaltos de tres minutos por cada combate. En caso de empate, será obligatorio un asalto extra de tres minutos.

Los descansos entre asalto y asalto serán de 1 minuto.

En los casos de torneos en los que exista la posibilidad de que un peleador realice 2 o más peleas en la misma velada, los asaltos se modificarán según:

- Eliminatorias: 2 asaltos de 3 minutos, con 1 minuto de descanso entre asaltos. Con un posible asalto extra de 3 minutos de duración.
- Finales: 3 asaltos de 3 minutos con 1 minutos de descanso entre asaltos.

**GBF**, previa comunicación, podrá utilizar el formato de 3 asaltos en toda la competición o solamente en las finales.

El combate continuará hasta que uno de los púgiles se rinda; hasta que su esquina tire la toalla; hasta que el árbitro pare el combate; hasta que el médico detenga el encuentro, o hasta que el tiempo se agote. El tiempo transcurrirá de forma continuada y se podrá parar sólo por orden del árbitro en casos especiales, como el reajuste del equipamiento mal colocado o por obligación al dar una falta.

## **DURACIÓN DE LOS COMBATES PROFESIONALES.**

Los combates PROFESIONALES tendrán una duración de 3 asaltos de 5 minutos con 1 minuto de descanso entre asaltos.

En los casos de torneos en los que exista la posibilidad de que un peleador realice 2 o más peleas en la misma velada, los asaltos se modificarán según:

- Eliminatorias: 2 asaltos de 5 minutos con 1 minuto de descanso entre asaltos. Con un posible asalto extra de 5 minutos de duración.
- Finales: 3 asaltos de 5 minutos con 1 minuto de descanso entre asaltos.
- En caso de campeonatos con título intercontinental en juego se podrán acordar: 5 asaltos de 5 minutos, con 1 minuto de descanso entre asaltos.

## **ARTICULO 9 OFICIALES FEDERATIVOS.**

Cada combate será dirigido por un árbitro principal, 3 jueces de silla, un cronometrador, un speaker, el representante o Supervisor de **GBF** y asistidos por asistencia médica reglamentaria. Además, podrá estar coordinado por un supervisor de Oficiales designado por **GBF**.

Los oficiales de las competiciones serán designados exclusivamente por el Departamento de **GBF**. Los promotores de veladas homologadas por **GBF**, deberán entregar escrito correspondiente con los oficiales designados para la competición o velada, donde se verificará el vigor de la licencia de los árbitros. **GBF** podrá designar a un Supervisor de Oficiales.

Previo al inicio de la velada, los árbitros centrales y el Supervisor se reunirán con los entrenadores, indicándoles las últimas instrucciones del reglamento, donde los entrenadores podrán resolver cualquier posible duda al respecto.

Los árbitros tienen la obligación de aplicar imparcialmente el reglamento deportivo.

Los árbitros no hablarán con los participantes de temas ajenos a lo puramente deportivo durante las competiciones.

Los árbitros no podrán actuar en competiciones de mayor ámbito de la que su titulación le acredita.

El estamento arbitral, deberá inspeccionar el equipo del RING o JAULA previo al inicio del evento. Se comprobará el perfecto estado del Ring o jaula probando el suelo, las sogas, el mallazo, puertas, protecciones, etc.

Los vendajes de los luchadores, las quantillas espinilleras, etc., serán revisados en cada esquina o entrada a la jaula por un árbitro/juez designado para tal fin.

Igualmente controlará que cada deportista lleve protector dental, verificará el estado y la colocación de todas las protecciones.

Un árbitro/juez designado colocará la vaselina a los luchadores antes de acceder al ring o jaula.

## **EL ARBITRO CENTRAL**

El árbitro central se encargará de la supervisión general del combate. Vigilará el cumplimiento de las reglas, velará por el buen desarrollo del evento y la seguridad de los deportistas.

Así mismo se asegurará siempre de la presencia del médico, con el fin de poder solicitar su intervención cuando lo considere oportuno.

El árbitro central deberá ser el primero en acceder al recinto de la lucha previo al acceso de los peleadores y se situará en la esquina blanca frente a la mesa federativa teniendo su esquina roja a su derecha y la esquina azul a su izquierda.

Antes del comienzo del combate, el árbitro central llamará a los púgiles al centro del ring o jaula, y se dirigirá a ellos por última vez antes de que dé comienzo el combate. A continuación, los púgiles volverán a sus respectivas esquinas y esperarán a que el árbitro de la orden para comenzar.

El árbitro central supervisará las acciones del combate asegurándose de que transcurra siguiendo el reglamento de seguridad e imparcialidad.

El árbitro central, se asegurará de que los jueces de silla, el cronometrador y el médico, estén en sus puestos y alerta a sus indicaciones, antes del inicio del combate. Debe tomar contacto con el "speaker" o locutor para que este comunique cualquier decisión que considere oportuna.

Al comienzo de cada asalto vigilará que los deportistas lleven puesto el protector dental y la correcta colocación de las protecciones.

Durante el transcurso del combate vigilará el estado de los deportistas. En caso necesario podrá parar la pelea si cree que uno de los deportistas está en inferioridad.

El árbitro central no tolerará comportamientos antideportivos por parte de los deportistas, entrenadores o ayudantes, pudiendo sancionar estas actuaciones.

El árbitro central:

- Es el único que debe intervenir en un combate.
- Atribuye puntos negativos por amonestaciones.
- Comienza, interrumpe y finaliza los combates.
- Declarara al vencedor en los combates de forma legítima.
- Empleará el vocabulario y signos aprobados por GBF.
- Tiene derecho de dar paso al médico para atender una lesión.
- Tiene derecho a consultar a la mesa arbitral.

El árbitro central se asegurará que todas las partes involucradas en un combate cumplan las reglas.

Otras obligaciones del árbitro central son:

- No dar la espalda a los competidores o despistarse en algún momento con el riesgo de perder el control del combate.
- Cambiar de posición en cualquier momento (de pie, rodillas, costado, etc.) en el área de combate para obtener mejor visión en una sumisión inminente.
- Durante el desarrollo del combate, no se acercará demasiado a los deportistas cuando estén en posición de pie, en cambio, deberá acercarse un poco más si están en suelo.
- En las reanudaciones, ordenar rápidamente y con claridad la posición de comienzo.
- Interrumpir el combate en el momento exacto si fuera necesario.
- Interrumpir el combate a la señal sonora de final de cada asalto.
- Detener el combate después que un luchador haya perdido por sumisión (palmeo, grito, verbalmente, etc.). El árbitro pondrá una mano sobre cada competidor para mayor la seguridad de los deportistas.
- Asegurarse de que no se emplean técnicas ilegales que den ventaja a alguno de los deportistas.
- Descalificar a un competidor, si éste o sus entrenadores, infringe el reglamento deliberada, severa y repetidamente.
- Asegurarse que los luchadores permanecen en el área de combate hasta el anuncio del resultado del combate.
- Proclamar al vencedor (levantando el brazo al vencedor y señalándole con la palma hacia arriba con el brazo libre) previo acuerdo con el Supervisor o supervisor.
- Penalizar las acciones por violaciones a las normas, antideportividad o brutalidad.
- En los casos donde ambos luchadores se encuentren en una situación en que la lucha no prospera y ésta posición se mantiene sin que ningún deportista progrese, se romperá la acción (BREAK o STOP) y ambos contendientes iniciarán el combate en posición neutra de pie, sin parar el reloj.

El árbitro velará por la seguridad de los competidores por encima de todo y parará inmediatamente el combate si:

- Es evidente que un competidor es tan superior que el otro corre el riesgo de ser lesionado.
- Uno de los competidores está en una cuestionable posición de desventaja.
- Uno de los competidores no es capaz de presentar una adecuada defensa.

El vocabulario técnico del árbitro aprobado por GBF será:

- **FIGHT, COMBATE o LUCHA:** Indica a los competidores que el combate se ha iniciado; inicialmente, después de un tiempo muerto o después de la pausa entre asaltos.
- **STOP:** Indica a los competidores que paren de competir y que permanezcan en la posición actual.
- **BREAK:** indica a los competidores que paren de competir, se separen y vuelvan a la posición neutra de pie.
- **AMONESTACIÓN (VERBAL.**

- **PENALIZACIÓN** (TARJETA AMARILLA).
- **DESCALIFICACIÓN** (TARJETA ROJA).

El árbitro principal podrá ir comunicándose con los peleadores durante el desenlace de los distintos asaltos, con el fin de realizar una correcta dirección del combate, siempre y cuando los peleadores no cometan infracciones graves por los cuales el árbitro deba de parar el combate y realizar una mayor amonestación verbal o la retirada de puntos. El árbitro se dirigirá a los peleadores según el color de su esquina (Rojo o Azul).

El uniforme oficial de los árbitros estará compuesto por:

- Camiseta Polo tipo técnico de colores, de manga larga o corta y logo de GBF.
- Pantalón largo de color negro.
- Calcetines de color negros.
- Zapatillas o calzado deportivo negros.
- Guantes desechables de uso higiénico.



El árbitro central no podrá acceder al recinto del combate, con pendientes, piercings visibles, anillos, pulseras, relojes, u otros objetos similares que puedan dañar a los peleadores o que puedan caer a la zona del suelo durante el combate. La correa del cinturón no podrá tener una hebilla peligrosa.

El árbitro tiene la potestad de parar el combate en cualquier momento si considera que el combate es muy desigual o si uno de los deportistas está en tales condiciones que continuar la contienda le provocaría graves lesiones. Deberá prevalecer la seguridad de los peleadores.

En el caso de que un deportista sea víctima de un golpe o falta accidental o se produzca un corte o herida que a juicio del árbitro le incapacite e impida defenderse, éste llamará al médico al RING o JAULA para que le examine, antes de decidir si detiene o no el combate. El tiempo será detenido durante el examen médico.

A su vez el médico durante los periodos de descanso si lo cree conveniente puede examinar a un deportista. Si observa cualquier anomalía puede aconsejar al árbitro que detenga el combate.

Los árbitros no podrán ejercer ninguna otra función diferente durante las competiciones en las que están arbitrando.

## **ARBITROS/JUECES DE SILLA**

Los jueces de silla se sitúan a los lados del RING o JAULA designados para cada uno de ellos, para lo cual deberán disponer de la correspondiente silla. Trabajarán conjuntamente con el árbitro y se encargan de puntuar cada asalto del combate.

Los jueces de silla, al acabar el combate, llevarán las cartulinas de puntuación a la mesa federativa, donde el Supervisor o supervisor, comprobará las puntuaciones y se la comunicará al árbitro central y al speaker para dictar el correspondiente veredicto.

Cabe la posibilidad de que uno de los jueces de silla, actúe como Juez Central, en cuyo caso se situará en la mesa central, junto al Supervisor. Igualmente deberá puntuar cada asalto y efectuará la suma de los puntos al final del combate.

Los jueces de silla:

- Evaluación y calificación del combate.
  - Individualmente y por separado, evaluarán las acciones ocurridas en cada asalto.
  - Calificará cada asalto, atribuyendo los puntos de cada asalto rellenando la tarjeta de puntuación de forma clara.
- Sumará la puntuación total del combate obtenida por los competidores.
- Descontará en la tarjeta los puntos negativos indicados por el árbitro central.
- Entregará la tarjeta al Supervisor o supervisor, para que éste la compare con la del resto de los jueces y obtenga el resultado del combate o declare un periodo extra.

## **EL CRONOMETRADOR**

El Cronometrador se sentará en la mesa central y controlará los tiempos de duración de los asaltos y descansos. Dará la señal adecuada (con el gong o campana, bocina o similar) para dar el comienzo y el final de cada asalto. Controlará el tiempo durante cada asalto, accionará y detendrá el reloj oficial para marcar los tiempos muertos indicados por el árbitro.

10 segundo antes de que acabe el asalto, el cronometrador hará sonar dos tacos de madera o señal similar, golpeándolos entre si varias veces para alertar a los luchadores y al árbitro principal.

Controlará el crono durante los descansos de cada asalto avisando al locutor, cuando quedan 15 segundos para la finalización del descanso entre asaltos, para que anuncie “segundos fuera” y los entrenadores abandonen el RING o JAULA antes de que suene la campana.

Detendrá el tiempo del asalto cuando el árbitro señala un tiempo muerto.



Cronometrará cada tiempo muerto desde su inicio y notificará al árbitro central, cuando hayan transcurrido 4 minutos y 30 segundos (4:30) y cuando se hayan cumplido los 5 minutos.

El promotor garantiza la disponibilidad de equipamiento necesario para el cronometrador, ya sea por medio de acuerdos con el proveedor del ring y la jaula, o a través del representante de **GBF**.

El cronometrador se encargará del tiempo en cada combate. Comenzará y detendrá el tiempo del reloj oficial en los tiempos muertos señalados por el árbitro.

## **EL MÉDICO**

Será obligatoria la presencia constante del médico y de la unidad móvil de emergencia durante el transcurso de cada combate.

Deberán asistir a todos los acontecimientos deportivos autorizados de **GBF**, al menos, un médico, con título de Doctor en Medicina o equivalente, y una unidad móvil de emergencia preparada con personal y equipo adecuado, aprobado previamente por **GBF**.

La unidad móvil deberá incluir una completa gama de equipo de reanimación, y estar ubicado dentro o junto a la entrada del edificio sede del torneo. Los médicos deberán estar sentados junto al lado del ring o jaula, durante el transcurso de los combates (En la esquina del ring designada para el servicio médico, normalmente esquina neutral situada junto a la mesa federativa). Se deberá disponer de camillas (con tabla de inmovilización de espalda y collarín), bombonas de oxígeno y bolsas de «instant ice» (bolsas de frío / hielo instantáneo).

No se continuará con ningún combate hasta que el médico ocupe su asiento. El médico no podrá dejar su puesto hasta que se tome la decisión final del combate. Deberá estar preparado para ayudar si surge cualquier emergencia grave, y administrar tratamiento temporal o de emergencia para cortes o heridas menores presentes en los púgiles.

No se permite bajo ningún concepto que los cuidadores de los púgiles accedan al ring, así como prestar asistencia al púgil de la manera que sea, durante el transcurso del combate (excepto el tiempo de descanso). El médico de ring podrá examinar una herida, pero nunca administrar tratamiento a un púgil durante el transcurso de la pelea.

Examinará al deportista que haya sido dañado, al final de un asalto o durante el transcurso de un asalto a petición del árbitro principal. Durante esta revisión el médico indicará al árbitro principal si la lesión sufrida será motivo para parar la pelea. Si el examen se realiza durante el transcurso de un asalto el tiempo se parará.

Todos los médicos asistentes deberán informar de todos los casos en los que un púgil resulte lesionado durante el combate, o que haya requerido asistencia médica tras el torneo. Si un púgil ha sufrido un *Knockout*, o cualquier otro tipo de lesión grave dentro o fuera del ring, y que esté relacionada o no con **GBF**, y ha sido en ese caso tratado por su médico personal o ha sido hospitalizado, él y su mánager

deberán remitir a FIDAM de inmediato un informe completo sobre dicho médico u hospital.

## **PÚGILES NOQUEADOS**

Los púgiles noqueados permanecerán en el suelo hasta que se recuperen. Cuando un púgil sea noqueado, nadie podrá tocarle a excepción del árbitro principal quien le quitará el protector bucal, y que dará aviso al médico oficial de ring para que atienda al peleador. Ayudará personalmente al púgil caído y dará las instrucciones pertinentes a los ayudantes del púgil cuando éste parezca estar bien.

Si el competidor sufre un KO, deberá ser examinado por el médico, el cual dictaminará si es necesario que el peleador sea trasladado a un centro médico, o son necesarias atenciones complementarias para su correcta recuperación. El dictamen realizado por el médico será de obligado cumplimiento.

El púgil que pierda un combate por *Knockout* será descalificado de la competición durante 30 días como mínimo. El púgil que pierda un combate por *Knockout* técnico será descalificado durante 30 días, o más si ha sufrido un trauma considerable en la cabeza o el cuerpo.

## **DESCALIFICACIÓN POR DECISIÓN MÉDICA**

Todo púgil rechazado por el médico que realiza los reconocimientos será descalificado hasta que se muestre que está en condiciones para futuras competiciones. Aquel púgil que sea descalificado durante 30 días o más por su protección médica, o por un combate duro, se someterá a los mismos reconocimientos que se necesitan para la elegibilidad física, excepto indicaciones de **GBF**.

El médico podrá exigir cualquier otro procedimiento, incluido un electroencefalograma, si es necesario.

## **EL SPEAKER**

El speaker será la persona encargada de mantener informados de la competición a los jueces, árbitros, al personal, competidores y al público.

Obligaciones del speaker:

- Antes del Combate, el Anunciador Oficial debe anunciar el tipo de Combate, Categoría de Peso, duración del Combate, nombres, países, o región, pesos y record deportivo de cada competidor, así como también nombres y Región del Árbitro y de los Jueces.
- Llamará a los entrenadores para que dejen el área de competición antes de que empiece el combate, así como cuando el cronometrador indica que quedan 15 segundos para el fin del descanso entre asaltos.
- Anunciará el número de asalto antes de que éste empiece.
- Opcionalmente indicará el tipo de victoria y la puntuación de cada juez.
- Anunciará el nombre y esquina del vencedor.

Para todas las competiciones internacionales el Speaker Oficial debe tener las siguientes calificaciones:

- Ser fluido en múltiples idiomas, incluyendo al menos inglés.
- Un excelente conocimiento de estas reglas.
- Poseer una buena experiencia en el campo del anuncio en competiciones deportivas.

## **EL SUPERVISOR O DELEGADO**

El Supervisor debe tener condiciones de gestión y liderazgo, habiendo obtenido la Certificación de Supervisor por parte de **GBF**.

### **NOMINACIÓN Y NOMBRAMIENTO.**

Para todas las Competiciones de **GBF**, será designado un Supervisor o Supervisor con la Categoría que corresponda al tipo de Competición (Nacional o Autonómica). El nombramiento y/o apartamiento de la Competición será realizado por la **GBF**. El Supervisor puede ser de la Autonomía donde la competición se lleva a cabo.

## **PROCEDIMIENTO DE TOMAS DE DECISIONES.**

El supervisor será responsable de todas las decisiones.

Supervisará la competición, sirviendo de apoyo en caso de duda al cuerpo arbitral, haciendo indicaciones para que se desarrolle una correcta indicación. No deberá en ningún caso intervenir en la dirección del combate, salvo negligencia grave del árbitro central.

El Supervisor debe de ser el que comunique al Locutor Oficial el nombre del boxeador ganador, después de que el combate haya terminado, que aparece en la Hoja de Registro de Resultados en el caso de que los combates sean puntuados por medio de Tarjetas.

El supervisor debe vigilar los resultados y actuaciones de los árbitros y jueces y suspender de inmediato a cualquier árbitro infractor y/o juez para el resto del día de la competición. Luego, y una vez finalizada la competición, la Comisión de Evaluación Jueces Árbitros debe discutir cualquier nueva recomendación a la Comisión Disciplinaria sobre sancionar el árbitro y / o juez.

Si un oficial nombrado para un combate está ausente, el Supervisor podrá nombrar un miembro adecuado de la lista de los Oficiales autorizados para sustituir al miembro ausente. En caso de ausencia de un oficial cualificado, el supervisor podrá hacer las funciones de ese oficial.

Si surgieran circunstancias que pudiera afectar a la celebración de un encuentro en las condiciones adecuadas y si el Árbitro central no tomara medidas eficaces relativas a la situación, el Supervisor podrá ordenar la parada del Combate, hasta que se pueda reanudar satisfactoriamente.

El supervisor también podrá tomar las acciones inmediatas que se consideren necesarias para hacer frente a circunstancias que afecten el buen desarrollo de la competición en cualquier reunión.

Si un Peleador es culpable de llevar a cabo una falta grave de manera intencionada, contraria al espíritu de deportividad, el Supervisor, tienen el derecho y el poder de poner el caso a la Comisión de Disciplina para su posible sanción.

El Supervisor es el responsable del correcto funcionamiento de la Competición en el apartado de los Entrenadores, es él a quien corresponde las advertencias, amonestaciones y descalificaciones de los mismos.

El Supervisor o supervisor será la persona encargada de recoger y sumar las tarjetas de puntuación de los jueces y obtener el resultado final del combate. Esta función la podrá realizar un juez central situado en la mesa federativa.

Obligaciones del Supervisor o Supervisor:

- Recoger las tarjetas de puntuación de los jueces de silla.
- Comprobar la puntuación final de las tarjetas de cada juez de silla.
- Si en el combate se disputa un asalto extra, recoger las tarjetas de puntuación del asalto de los jueces, y sumar el marcador final.
- Obtener el resultado final del combate.

## **ANULACIÓN DE LA DECISIÓN DEL ÁRBITRO**

La decisión de un árbitro puede ser revocada por el supervisor cuando el árbitro haya dado una decisión que está claramente en contra de las actuales normas de los Estatutos y Reglas de la **GBF**. Cuando se de este tipo de incidente, el Supervisor puede usar una grabación de vídeo del combate, siempre que se tenga un Equipo de TV, profesional. No puede ser una Grabación de un espectador o público. En las demás circunstancias, bajo ninguna circunstancia el resultado de un combate podrá ser modificado.

En el caso que el Supervisor o Supervisor, advierta un abuso de poder por parte de cualquier miembro del equipo arbitral, con el fin de modificar el resultado de un combate, podrá ser examinado el video y llevado a cabo la correspondiente sanción al responsable de dicho acto.

## **ARTICULO 10 ENTRENADORES Y SEGUNDOS.**

La primera consideración del entrenador será cuidar el buen estado físico del boxeador

**ELEGIBILIDAD.** Solamente Entrenadores Nacionales y CUTMAN certificados por **GBF** pueden trabajar como entrenador en todas las Competiciones Nacionales.

Cualquier Entrenador en activo tendrá permitido ser Entrenador y/o Segundo en Competiciones **GBF** una vez que el Entrenador ha sido certificado por **GBF** como Entrenador registrado.

Cada Peleador tendrá permitido estar acompañado en el ring o Jaula, por hasta un entrenador y dos ayudantes o Segundos. Sin embargo, solamente dos (2) pueden

estar sobre el ring o en el interior de la jaula durante los descansos entre los rounds, el otro ayudante deberá permanecer abajo del Ring o fuera de la jaula.

Los entrenadores tienen solamente permitido entrar en el área de competición durante los descansos entre asaltos y sólo en las proximidades cercanas a la esquina de su competidor.

Los entrenadores y segundos, deberán llevarse del área de competición todo el equipamiento al final del descanso entre asaltos, y se asegurarán de que el área de competición quede seca y limpia para evitar resbalones.

Los entrenadores y un segundo, tienen permitido dar instrucciones verbales a su competidor durante los descansos entre asaltos, así como suministrar agua y hielo en bolsa.

Los entrenadores informarán al árbitro durante los descansos entre asaltos de cualquier lesión sufrida por el competidor.

Los entrenadores llevarán toallas al área de competición para que si encuentran que su competidor es incapaz de continuar, las lancen, haciéndolo abandonar de esta forma el combate.

Los entrenadores pueden aconsejar y dar ánimos de manera contenida durante el transcurso del combate. Solamente el entrenador principal del peleador podrá dirigir y asesorar a su peleador durante el combate, para dar consejo, ayuda o estímulo a su Peleador en el transcurso del asalto, para lo cual deberá emplear un lenguaje adecuado, sin descalificativos al oponente, y sin empleo de palabras malsonantes. No podrá golpear la zona de la tarima del ring o jaula, ni realizar ruidos con las manos o emplear otros mecanismos (silbatos, etc.).

Los competidores pueden ser advertidos verbalmente, amonestados o descalificados por una infracción contra el reglamento de sus entrenadores.

Será compatible la Licencia de Deportista en activo con la Licencia de Técnico Entrenador, Monitor, o Ayudante, quedando expresamente prohibida la duplicidad de funciones en una misma competición. Ambas serán incompatibles con la de Árbitro-Juez.

<b>LAS OBLIGACIONES DE LOS ENTRENADORES / SEGUNDOS SON LAS SIGUIENTES.</b>
--

- Los Segundos deben dejar el ring o la jaula, y su tarima antes del comienzo de cada round, y deben remover asientos, toallas, baldas, etc. de la plataforma del ring o jaula.
- Los Segundos deben estar en posesión de una toalla para el Peleador durante el Combate. Un Segundo puede indicar el retiro de su peleador, al arrojar la toalla dentro del ring o jaula, cuando este Peleador, esté considerado incapaz de continuar el combate.
- Los Segundos pueden solamente usar botellas con agua transparente. En caso de un corte, los Segundos pueden usar Vaselina, Colodión, Solución Thrombin, Colageno Micro Fibrilar, Gelfoam, Surgicel y Adrenalina 1/1000. Bolsas para hielo, Desinflamantes y Algodones son permisibles, pero siempre bajo la supervisión de un Árbitro/Juez.
- Los Segundos pueden usar una bolsa con dimensiones máximas de 30 x 20 x 20cm.

- El entrenador podrá personarse junto a su Peleador en el Acto del Pesaje Oficial, cuidando que se encuentre dentro de los límites fijados (realizando para ello Pesaje de control).
- El entrenador tendrá la obligación de asistir a la reunión previa de entrenadores y árbitros.
- El entrenador y ayudantes deberán disponer del instrumental necesario para el cuidado de su peleador.

Cada boxeador participante tiene derecho a estar acompañado por un Entrenador, (que deberá ser identificado por el Árbitro principal y por el Supervisor o Supervisor, como “principal” y será el único autorizado para tomar decisiones sobre la actuación de su Púgil; como abandonar, retirarlo...) y dos Ayudantes del Entrenador (que puede ser dos segundos o entrenadores), que deben acatar las siguientes reglas:

- Tanto el Entrenador principal como sus Ayudantes deben presentar una indumentaria deportiva limpia y decorosa. Deberá igualmente utilizar calzado deportivo.
- Durante el asalto, ni el Entrenador principal ni sus dos Ayudante podrán permanecer sobre la plataforma del ring o la jaula. El reiterado retraso en estas acciones podrá dar lugar a amonestación y pérdida de puntos para el Boxeador.
- Deberán permanecer sentados en el espacio marcado por las Normas de Competición.
- Si el Entrenador principal desea retirar a su Peleador, debe arrojar la toalla al Ring, de manera que sea vista por el Árbitro y los contendientes.

El Presidente de la Comisión de Árbitros / jueces, Supervisor, Supervisor o Árbitro Principal, organizará en cada competición una reunión común de los Árbitros / jueces y de los entrenadores que actúen durante la competición e insistirá en que sean observadas las reglas de la **GBF** y en que los Peleadores y entrenadores o ayudantes que infrinjan las reglas, puedan no sólo perder puntos, sino también el combate por infracción a las mismas.

La mala conducta deportiva y el entorpecimiento del desarrollo del combate por parte del preparador o de su ayudante es responsabilidad del Supervisor de la velada, es competencia del mismo el buen ejemplo y conducta de los Preparadores. No debe olvidarse jamás la importancia de un correcto entrenamiento y calentamiento integral del Peleador, procurando que llegue en un estado de preparación óptimo a la competición, así como apoyo moral y psicológico que precise el Boxeador en los momentos previos al combate. Al final del mismo y acatando deportivamente el resultado, sea cual fuere, acompañarle directamente al vestuario con la mayor diligencia posible y prestándole los cuidados que necesite.

Vigilar e intervenir para que sus Peleadores observen la disciplina y las buenas normas de conducta.

Vigilar y controlar que a sus Púgiles (dentro y fuera de la competición) no les sean administradas sustancias alcohólicas, excitantes o dopantes.

Mantener en todo momento una actitud correcta y deportiva, tanto con los adversarios como con los Árbitros y Jueces, con los Federativos y con el público en general.

El Entrenador (en todas sus categorías) debe ser siempre un ejemplo y tener un comportamiento ético consonante a la delicada misión de ser un formador de jóvenes. Debe por tanto ser siempre disciplinado y obediente a las normas de su

Comité y de la **GBF**. También debe de conocer todas las Reglas de la **GBF**, para que sus Peleadores saquen el mejor provecho de las mismas.

Cualquier infracción cometida por un Entrenador y/o sus ayudantes, será sancionada con rigor, puesto que a mayor edad y experiencia, la falta adquiere más importancia. Los Segundos no tendrán permitido pararse y/o alentar o incitar a los espectadores mediante palabras o gestos durante el progreso de un round. Los Segundos no tendrán permitido tocar el ring durante el Combate, gritar, causar un escándalo o disturbio en la competición.

La zona de asientos de los Segundos debe ser de 50cm a 1 metro de la esquina del ring dentro de 2 - 2.50 m cuadrados. Los Segundos no tendrán permitido caminar fuera del área designada para los Segundos con acciones en desacuerdo contra el Árbitro.

Los Segundos no tendrán permitido arrojar ningún objeto dentro del ring para demostrar un desacuerdo o patear una silla o botella con agua o tomar cualquier otra acción que pueda conducir a un comportamiento antideportivo.

El uso de cualquier aparato de comunicación no estará permitido ya sea como telefonía móvil, walkie-talkies, smartphones, auriculares, radios, etc.

Bajo ninguna circunstancia los Segundos tendrán permitido administrar oxígeno suplementario o cualquier tipo de inhalador a un Boxeador durante un Combate. Los Segundos no tienen permitido gritar / discutir con ningún Oficial, durante o luego del Combate.

Los Ayudantes no podrán dar ningún consejo, ayuda o estímulo a su participante en el transcurso del asalto. Si un Entrenador o sus Ayudantes infringen las reglas, podrá ser amonestado o descalificado. Cualquier Entrenador o Ayudante de Entrenador o cualquier directivo que anime o incite a los espectadores, verbalmente o por señas, a dar consejos o a animar a un Púgil en el transcurso de un combate, puede ser advertido, amonestado y expulsado de la competición durante esa jornada. Si un Entrenador o Ayudante de Entrenador es expulsado por segunda vez, será suspendido de sus funciones de Entrenador o Ayudante de Entrenador de manera permanente en lo que queda de la competición.

## **ARTICULO 11 TÉCNICAS REGLAMENTARIAS DE PIE Y SUELO.**

### **COMBATES AMATEUR de la categoría JUVENIL (16-17 AÑOS).**

#### **TÉCNICAS DE PIE PERMITIDAS**

- Golpes con la mano cerrada a la cabeza y al cuerpo. Derribos, barridos y proyecciones.
- Rendición estando de pie.
- Obstrucciones.
- Bloqueos y llaves de brazos.
- Uso de los hombros.
- Ataques de pierna: Todo tipo de patadas por encima de la cintura, patadas frontales, laterales, hacia atrás y circulares a las piernas dirigidas al interior o

exterior del muslo por encima de la rodilla y por debajo de la cadera. Patadas a la cabeza, cuerpo y piernas

### **TÉCNICAS DE SUELO PERMITIDAS**

- Golpes con la mano cerrada al cuerpo y a las piernas. No serán válidos los golpes tipo martillo.
- Sumisiones (excepto las no permitidas)
- Patadas al muslo y al cuerpo.
- Golpes desde el suelo: El luchador que está tumbado boca arriba en el suelo puede golpear con patadas al cuerpo (Estará prohibida la patada tipo pedaleada), y puños al cuerpo del oponente. El luchador que está de pie puede golpear a su vez con las piernas al cuerpo del contrincante, y con puños en el cuerpo al que se encuentra en el suelo.
- Llaves de kimura al pie.
- Llave de gemelo recta, sin bloqueo.

### **TÉCNICAS ANTI REGLAMENTARIAS DE PIE.**

- Todo tipo de Codazos al cuerpo o la cara (tanto en lucha de pie como en el suelo).
- Está prohibido el Spinning Back Fist.
- Patadas directas a las rodillas.
- Pisar a un oponente que está en el suelo. No se permiten pisotones al pie.
- Golpes bajos.
- Golpear la parte trasera de la cabeza intencionadamente.
- Golpes a los riñones o a la columna.
- Golpear de forma excesiva (moverse en dirección al oponente caído mientras se levanta para causar más daño desde el derribo).
- Golpes a la cabeza o al cuello (*Spiking*).
- Golpes contra las articulaciones.
- Empujar al competidor fuera de la zona de combate.
- Doblar el cuello (cervicales).
- Agarrarse a las cuerdas o a la jaula.
- Pellizcar, morder, aplastar o cualquier otro movimiento considerado «juego sucio».
- Meter los dedos en la boca, nariz y demás orificios (*Fish Hooking*).
- Agarrar o sostener la indumentaria o los protectores.

### **TÉCNICAS ANTI REGLAMENTARIAS DE SUELO.**

- Cualquier tipo de golpeo a la cara.
- Codazos a la cara.
- Saltar de pies sobre del contrincante en el suelo.
- Patadas o rodillas a la cara.
- Doblar el cuello
- Doblar los dedos
- Mano de vaca.
- Obstruir la garganta con las manos
- Asfixiar (con la mano sobre la boca)
- Llaves sobre la columna
- Heel Hook.



- Twisters (torsión de cuello), Neckcrank, abrelatas, Can oponer, sentarse haciendo crucifijo o cualquier técnica que comprometa al cuello o a la columna vertebral.
- Técnica de doble Nelson.
- Llaves martillo (*Hammer Locks*).
- *Fish Hooking*.
- Golpes bajos
- Golpes a la columna
- Empujar a contrincante fuera de la zona de combate
- Pellizcar, morder, aplastar o cualquier otro movimiento considerado «juego sucio».
- Agarrar o sostener la indumentaria o los protectores.
- Llaves de torsión de talón.
- Llaves de rodilla.
- Llaves de cervicales o columna vertebral.
- Llave de bíceps.
- Llave Ezequiel.

#### **TÉCNICAS DE PROYECCIÓN PROHIBIDAS.**

- SLAM o bate-estaca por encima de la cadera.
- Todo tipo de suplex por encima de la cadera.
- Todo tipo de proyecciones soltando al oponente en el aire sin control.

#### **ACLARACIONES**

- El patear desde abajo a la cara del oponente es legal.
- El puñetazo hammer no es legal.
- No está permitido patear cuando el oponente está en suelo.
- Los Slams son legales (no sobre la cabeza).
- Los Back Splashes (tirarse sobre la espalda para defender una técnica) son legales.

### **COMBATES AMATEUR de la categoría SENIOR**

#### **TÉCNICAS DE PIE PERMITIDAS.**

- Golpes con la mano cerrada a la cabeza y al cuerpo. Está permitido el *Spinning Back Fist*.
- Derribos, barridos y proyecciones.
- Rendición estando de pie.
- Obstrucciones.
- Bloqueos y llaves de brazos.
- Uso de los hombros.
- Ataques de pierna: Todo tipo de patadas por encima de la cintura, patadas frontales, laterales, hacia atrás y circulares a las piernas dirigidas al interior o exterior del muslo por encima de la rodilla y por debajo de la cadera. Patadas a la cabeza, cuerpo y piernas

- Ataques de rodilla: Frontal, lateral y en salto. Rodilla a la cara, cuerpo y las piernas, siempre que el contrincante no tenga como mínimo 3 puntos de apoyo en el suelo.
- Estarán permitidos los pisotones al pie.

#### **TÉCNICAS DE SUELO PERMITIDAS.**

- Golpes con la mano cerrada a la cara, cuerpo y a las piernas. Serán válidos los golpes tipo martillo.
- Codazos al cuerpo y piernas.
- Sumisiones (excepto las no permitidas)
- Rodillas al muslo y al cuerpo.
- Patadas al muslo y al cuerpo.
- Golpes desde el suelo: El luchador que está tumbado boca arriba en el suelo puede golpear con patadas al cuerpo (Estará prohibida la patada tipo pedaleada), y puños al cuerpo y cara del oponente. El luchador que está de pie puede golpear a su vez con las piernas al cuerpo del contrincante, y con puños en el cuerpo y cara al que se encuentra en el suelo.
- Llaves de kimura al pie.
- Llave de gemelo recta.

#### **TÉCNICAS ANTI REGLAMENTARIAS DE PIE.**

- Codazos a la cara (tanto en lucha de pie como en el suelo).
- Patadas directas a las rodillas.
- Pisotones.
- Golpes bajos.
- Golpear la parte trasera de la cabeza intencionadamente.
- Golpes a los riñones o a la columna.
- Golpear de forma excesiva (moverse en dirección al oponente caído mientras se levanta para causar más daño desde el derribo).
- Golpes a la cabeza o al cuello (*Spiking*).
- Golpes contra las articulaciones.
- Empujar al competidor fuera de la zona de combate.
- Doblar el cuello (cervicales).
- Agarrarse a las cuerdas o a la jaula.
- Pellizcar, morder, aplastar o cualquier otro movimiento considerado «juego sucio».
- Meter los dedos en la boca, nariz y demás orificios (*Fish Hooking*).
- Agarrar o sostener la indumentaria o los protectores.

#### **TÉCNICAS ANTI REGLAMENTARIAS DE SUELO.**

- Codazos a la cara.
- Saltar de pies sobre del contrincante en el suelo.
- Patadas o rodillas a la cara.
- Doblar el cuello
- Doblar los dedos
- Mano de vaca.
- Obstruir la garganta con las manos
- Asfixiar (con la mano sobre la boca)
- Llaves sobre la columna

- Heel Hook.
- Twisters (torsión de cuello), Neckcrank, abrelatas, Can o poner, sentarse haciendo crucifijo o cualquier técnica que comprometa al cuello o a la columna vertebral.
- Técnica de doble Nelson.
- *Fish Hooking*.
- Golpes bajos
- Golpes a la columna
- Empujar a contrincante fuera de la zona de combate
- Pellizcar, morder, aplastar o cualquier otro movimiento considerado «juego sucio».
- Agarrar o sostener la indumentaria o los protectores.
- Llaves de torsión de talón.
- Llaves de rodilla.
- Llaves de cervicales o columna vertebral.
- Llave de bíceps.

#### **TÉCNICAS DE PROYECCIÓN PROHIBIDAS.**

- SLAM o bate-estaca por encima de la cadera.
- Todo tipo de suplex por encima de la cadera.
- Todo tipo de proyecciones soltando al oponente en el aire sin control.

#### **ACLARACIONES**

- El patear desde abajo a la cara del oponente es legal.
- El puñetazo hammer es legal.
- Los Slams son legales (no sobre la cabeza).
- Los Back Splashes (tirarse sobre la espalda para defender una técnica) son legales.

### **COMBATES PROFESIONALES.**

#### **TÉCNICAS DE PIE PERMITIDAS.**

- Todo tipo de Golpes con la mano cerrada a la cabeza y al cuerpo. Está permitido el *Spinning Back Fist*.
- Golpes con codos a la cara y cuerpo.
- Derribos, barridos y proyecciones.
- Rendición estando de pie.
- Obstrucciones.
- Bloqueos y llaves de brazos.
- Uso de los hombros.
- Ataques de pierna: Todo tipo de patadas por encima de la cintura, patadas frontales, laterales, hacia atrás y circulares a las piernas dirigidas al interior o exterior del muslo por encima de la rodilla y por debajo de la cadera. Patadas a la cabeza, cuerpo y piernas
- Ataques de rodilla: Frontal, lateral y en salto. Rodilla a la cara, cuerpo y las piernas, siempre que el contrincante no tenga como mínimo 3 puntos de apoyo en el suelo.

- Están permitidos los pisotones a los pies.

#### **TÉCNICAS DE SUELO PERMITIDAS.**

- Golpes con la mano cerrada a la cara, cuerpo y a las piernas. Serán válidos los golpes tipo martillo.
- Codazos a la cara, cuerpo y piernas.
- Sumisiones (excepto las no permitidas)
- Rodillas al muslo y al cuerpo.
- Patadas al muslo y al cuerpo.
- Golpes desde el suelo: El luchador que está tumbado boca arriba en el suelo puede golpear con patadas al cuerpo y cara (Estará prohibida la patada tipo pedaleada), puños y codos al cuerpo y cara del oponente. El luchador que está de pie puede golpear a su vez con las piernas al cuerpo del contrincante, y con puños y codos en el cuerpo y cara al que se encuentra en el suelo.
- Todo tipo de llaves de pierna y tobillo.

#### **TÉCNICAS DE GOLPEO PROHIBIDAS.**

- Golpes de pierna o rodilla a la cara cuando el oponente esta tumbado en el suelo.
- Golpear en la nuca y en la garganta.
- Golpear con los talones la zona lumbar cuando ambos deportistas están en el suelo. Se prohíbe golpear a dos dedos por cada lado de la columna vertebral desde la nuca hasta el coxis.
- Se prohíbe golpear los genitales del oponente.
- Se prohíbe el Foot Stomp en la cabeza (pisotón en la cabeza) cuando el oponente está con tres o más puntos de apoyo en el suelo.
- Se prohíbe el Soccer kick en la cabeza (patada de futbolista en la cabeza) cuando el oponente está con tres o más puntos de apoyo en el suelo.

#### **TÉCNICAS DE PROYECCIÓN PROHIBIDAS.**

- Se prohíbe proyectar al oponente sobre una parte del propio cuerpo del atacante.
- Se prohíbe lanzar al oponente fuera de la zona de combate (Ring o jaula)

#### **TÉCNICAS DE LUXACIÓN PROHIBIDAS.**

- Llaves de cervicales o columna vertebral.

**FALTAS** (Para todas las categorías, aparte de las ya mencionadas anteriormente).

Las faltas que, a criterio del árbitro, se realicen a propósito y resulten ser falta, implicarán que se detenga el tiempo durante el combate, que se realice una amonestación, que se recupere el tiempo y/o que se descalifique al púgil.

Cualquier movimiento no incluido arriba expresamente como movimiento reglamentario será considerado falta, incluidos los siguientes, pero no limitados a ellos:

Los siguientes actos constituyen faltas en un combate de artes marciales mixtas:

- Golpear con la cabeza.
- Dedos estirados hacia la cara u ojos del oponente. Atacar a los ojos de cualquier forma.
- El morder o escupir a un adversario.
- Fishhooking (Tirar con los dedos de la comisura de los labios).
- Tirar del pelo.
- El clavar al oponente contra la lona (de cabeza o cuello).
- Golpear a la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza. La columna incluye el coxis.
- Rodillazos a la cabeza al contrincante con 3 puntos de apoyo en el suelo.
- Golpes directos a las rodillas.
- Doblar la columna.
- Doblar el cuello.
- Golpes contra las articulaciones.
- Golpear a los riñones
- Golpes de garganta de cualquier tipo, incluyendo el agarre de la tráquea.
- Golpear hacia abajo utilizando la punta del codo.
- Ataques a la ingle de cualquier tipo. Golpes bajos de cualquier tipo.
- Golpear con la rodilla o patear la cabeza de un oponente que está en el suelo.
- Pisar a un oponente que está en el suelo. De pie, se permiten pisotones al pie.
- Agarrar los pantalones cortos, guantes, espinilleras o rash-guard de un oponente. Coger de la ropa tanto del oponente como la propia.
- Agarrar la valla de la jaula o las cuerdas del ring con los dedos de las manos o los pies.
- Manipulación de pequeñas articulaciones (dedos de las manos o los pies).
- Lanzar al oponente fuera del área de combate.
- Poner intencionadamente un dedo en cualquier orificio o cualquier corte o laceración del oponente. Se prohíbe introducir los dedos en los orificios naturales del cuerpo (ojos, nariz, boca, orejas, traquea, clavícula y ano).
- Agarrar, pellizcar o retorcer la piel.
- La pasividad, incluyendo, sin limitación, el evitar el contacto con el oponente, el dejar caer el protector bucal intencionadamente o fingir una lesión.
- El uso de lenguaje abusivo o descalificativo en el área de lucha.
- No tener en cuenta flagrantemente las instrucciones del árbitro.
- Cualquier conducta antideportiva que cause daño a un oponente.
- Atacar a un oponente después de que la campana haya sonado al final del asalto.
- Atacar a un oponente durante el descanso.
- Atacar a un oponente que está bajo el cuidado del árbitro.
- Las interferencias desde la esquina de uno de los luchadores o de sus segundos.
- Tras una orden del STOP del árbitro principal, atacar al contrincante, antes de que el arbitro haya reanudado el combate por medio de la orden LUCHEN, COMBATE O FIGHT.
- Rechazar el combate. Pasividad en el combate, tanto de pie como en el suelo.
- Se prohíben las llaves de tipo doble Nelson.
- Se prohíbe taxativamente escupir, insultar o faltar al respeto al oponente, entrenadores, cuerpo médico, comisión arbitral o público, así como cualquier conducta antideportiva.
- Se prohíbe a los luchadores y entrenadores hablar o distraer al árbitro durante el combate. Interferencia por parte del personal de esquina.
- Se exige acatar las decisiones arbitrales con deportividad y educación.
- Se prohíbe manipular los vendajes una vez supervisados y firmados.

- La aplicación de cualquier sustancia extraña en el cabello o el cuerpo para obtener una ventaja.
- Está totalmente prohibido el uso de sustancias no aprobadas previamente por el Comité Arbitral (aportando documentación médica) para la recuperación del aliento (inhaladores).
- Timidez, incluido el evitar el contacto; escupir el protector bucal, o fingir una lesión.

## **ADVERTENCIAS.**

Se emitirá una sola advertencia previa en el caso de las siguientes infracciones:

- Agarrarse a la valla de la jaula o las cuerdas del ring.
- Agarrar los pantalones cortos, guantes, espinilleras o rash-guard del oponente.
- Tener los dedos estirados, con la palma de la mano paralela al suelo hacia la cara del oponente

Si la infracción persiste se podrá considerar como infracción, y deducir 1 punto.

Las faltas podrán suponer una advertencia o la reducción de un punto de la puntuación del competidor culpable por parte del tanteador. (Los jueces sólo deberán hacer anotaciones de los puntos reducidos en casa asalto por el árbitro).

Sólo el árbitro principal puede dar una falta y/o amonestación. Si el árbitro no considera una acción como falta, los jueces no deben hacer evaluación por su cuenta.

La descalificación de un competidor se produce después de la acumulación de 3 faltas o después de una falta GRAVE.

Las faltas que dan lugar a la deducción de uno o varios puntos y que son señalados por el árbitro, tendrán que conllevar su deducción de la planilla de puntuación del competidor infractor y tendrán que ser anotados por los 3 jueces (el Supervisor o supervisor revisará estas anotaciones).

Un competidor que recibe una técnica ilegal tiene hasta 5 minutos para recuperarse. Esto no es aplicable para todas las faltas

## **Pasividad.**

En los casos donde ambos luchadores se encuentren en una situación en que la lucha no prospera y ésta posición se mantiene sin que ningún deportista progrese, se romperá la acción (STOP) y ambos contendientes iniciarán el combate en posición de pie, sin parar el reloj.

## **Sujetar de la clavícula**

Está permitido, se puede poner la mano en la clavícula y sujetar de ahí al oponente para llevar a cabo alguna acción en su contra.

## **Extender los dedos**

Extender las manos hacia el rostro del oponente con los dedos abiertos puede ser motivo de una llamada la atención, parar las acciones y eventualmente descontar un punto o ser descalificados. Medir distancia de esta forma será motivo de llamada de atención, aunque aún puedes hacerlo con los dedos hacia arriba o el puño.

### **Peleadores en tierra**

Se considera que un competidor está en suelo si:

- Tiene dos pies y al menos una rodilla en el suelo.
- Está sentado o tumbado.
- Además de los dos pies se tiene otra parte del cuerpo en el suelo, con la excepción de la mano, pues tener una sola mano en el suelo no será considerado estar en suelo, sino que tendrán que tener las dos.

La condición de suelo o de pie la da el luchador atacado.

Una sola mano en la lona no será motivo de ser considerado en tierra. Ahora los peleadores pueden ser pateados en la cara si tienen solo una mano. Si tienen ambas manos están fuera de peligro, esta mano no se considerará como un tercer punto en tierra).

Dos pies y una rodilla en el piso, o está sentado o además de sus dos pies tiene otra parte del cuerpo en la lona, se considera que está en tierra (3 puntos en tierra) y no puede ser pateado o golpeado con la rodilla en la cara.

### **COMETER UNA FALTA (DETENER EL COMBATE)**

Si el árbitro considera que el púgil al que se le ha hecho una falta necesita tiempo para recuperarse, detendrá el combate (y el tiempo) y dará al púgil herido una cantidad razonable de tiempo para recuperarse; hasta un máximo de 5 minutos bajo circunstancias usuales. El árbitro podrá llamar al médico para que atienda al peleador. Al concluir este tiempo razonable de descanso, el árbitro principal y el médico de ring decidirán si el púgil al que se le ha hecho la falta puede continuar con el combate. Si puede, el combate continuará.

El resultado de la falta se basará en las siguientes decisiones por parte del juez:

Si el árbitro considera que la falta se ha cometido sin duda por uno de los púgiles, y que el púgil perjudicado no ha contribuido a la lesión, el árbitro podrá descalificar al púgil que cometió la falta y declarar al púgil perjudicado vencedor.

Si el árbitro considera que el púgil lesionado ha sido responsable de su propia lesión, el árbitro no penalizará a su oponente de ninguna manera. En este caso, si el árbitro o el médico de ring deciden que el púgil lesionado no puede continuar, perderá por «*Knockout técnico*».

Si el árbitro considera que no ha habido falta atribuible a ninguno de los púgiles (que la lesión la han causado ambos, por ejemplo por golpe fortuito), el árbitro dará un tiempo de recuperación al púgil lesionado. Si al final del tiempo de recuperación el árbitro o el médico de ring consideran que el púgil no puede continuar, el combate se decidirá por las puntuaciones que se lleven hasta ese momento (el asalto en el cual se produzca la lesión deberá ser igualmente puntuado).

Si la lesión se produce por un golpe o acción fortuita, en el primer minuto del primer asalto, se declara el combate nulo o empate técnico.

Si ocurre una lesión a causa de una falta sospechosa, que el árbitro no ha podido ver (una «falta ciega» [«*Blind Foul*»]) el árbitro, bajo su exclusivo criterio, se confiará al representante de **GBF** para decidir si se cometió, y dónde, la falta.

La decisión del juez sobre una falta se podrá invalidar en la zona de ring sólo por el supervisor de **GBF**, y sólo en caso de claro error o mala aplicación de este reglamento.

El árbitro, el ayudante jefe del púgil, el médico o el propio púgil podrán detener el encuentro. El árbitro o el médico tendrán la potestad de detener el combate en cualquier momento durante el combate, si consideran que cualquiera de los púgiles se encuentra en una situación que, de continuar, podría lesionarles gravemente. Si ambos púgiles se encuentran en dicha situación, el árbitro declarará el combate «empate técnico». Aquel luchado que se rinda, o cuyo ayudante jefe tire la toalla, perderá el combate.

#### **PROCEDIMIENTO EN CASO DE NO COMPETIR CORRECTAMENTE**

Siempre que el árbitro considere que los púgiles no están compitiendo honestamente; que un *knockout* sea fingido, o que una falta sea el término premeditado de un combate, el árbitro no descalificará al púgil que cometa la falta ni dará una decisión. Detendrá el combate y lo declarará concluido, por lo que se iniciará una investigación. El locutor informará a los espectadores de que se ha dado un combate «sin decisión». El miembro de la comisión de **GBF** tendrá la última palabra en cuanto a tomar una decisión sobre el combate.

Si ambos púgiles caen al suelo y ninguno actúa activamente para recuperar la posición, serán separados y levantados por el árbitro. El árbitro reanudará inmediatamente el combate desde la posición inicial. Si uno de los púgiles ha ido al suelo y el otro se niega a seguir a su oponente o a asestarle golpes reglamentarios desde la posición de pie, el árbitro dirá «*stand up*» (levántese) al púgil que está en el suelo y continuará con el combate.

#### **PROTECTOR BUCAL**

No se permitirá a ningún púgil comenzar el combate sin protector bucal. Cuando se caiga el protector por un golpe o una falta, o lo tire o se le caiga al propio púgil, el árbitro esperará a que haya tregua por parte ambos púgiles, pedirá que se pare el tiempo, detendrá el combate y remplazará el protector. Deshacerse malintencionadamente del protector bucal, o escupirlo, se podrá considerar falta por «demora del combate», y se penalizará al púgil, como corresponde, por parte del árbitro. Se remplazará el protector siempre que se pierda por cualquier motivo. Cada púgil deberá disponer de 2 protectores bucales en la zona del ring para poder usarlos.

#### **ARTICULO 12 TIPOS DE RESULTADOS EN EL COMBATE.**

El árbitro central tiene plena autoridad para detener la lucha si considera que un atleta está en peligro inminente, no puede resistir un golpe, una llave o



estrangulación, incluso aunque no se haya abandonado ni palmeado. La seguridad de los atletas debe prevalecer sobre todas las cosas. El árbitro debe ser el único en intervenir en un combate.

Todos los combates de artes marciales mixtas deben ser llevados a cabo bajo la supervisión y autoridad de GBF o cuerpo regulador anfitrión. Todos los combates serán evaluados y calificados por tres jueces de silla, y dirigidos por un árbitro central.

Los tipos de victorias serán los siguientes:

A) Sumisión por:

- Abandono del luchador al palmear.
- Abandono verbal del luchador.
- Si un Peleador no logra continuar el combate inmediatamente después del período de descanso entre rounds, el oponente será declarado el ganador del Combate por ABANDONO.

B) KO técnico (TKO) por:

- Parada del combate por parte del árbitro. Si un Peleador, en la opinión del Árbitro, está siendo superado o está recibiendo excesivo castigo o golpes duros, el Combate será detenido y el oponente declarado el ganador del Combate por KO Técnico.  
Caso particular: En torneos, un luchador resulta lesionado de manera involuntaria y no puede seguir, su oponente gana por TKO.
- Detención del combate por parte del árbitro principal tras un TKO.
- Parada del médico. Detención del combate por parte del árbitro central a instancias o indicaciones del médico.
- Detención del combate por parte de la esquina.
- Imposibilidad para levantarse de la lona.

C) Decisión a través de las tarjetas de los jueces, incluyendo:

- Decisión unánime. Cuando los tres jueces dan como ganador al mismo competidor.
- Decisión dividida. Cuando dos jueces dan como ganador al mismo competidor y el tercer juez al oponente.
- Decisión por mayoría. Cuando dos jueces dan como ganador al mismo competidor y el tercer juez da empate.
- Empate, incluyendo:
  - Empate unánime. Cuando los tres jueces dan empate.
  - Empate por mayoría. Cuando dos jueces dan el empate y el otro no.
  - Empate por decisión dividida. Cuando los tres jueces dan puntuaciones diferentes (1 empate y ganadores distintos).

D) Descalificación:

- Caso 1: Acumulación de 3 faltas.
- Caso 2: 1 Falta grave.
- Caso 3: un luchador es lesionado intencionadamente y en ese momento y por esa causa se ha de finalizar combate, su rival es descalificado.

E) Incomparecencia.

F) Empate técnico.

Caso: En veladas, un luchador es lesionado intencionadamente, pero puede seguir, aunque en un asalto posterior se ha de detener el combate, y en ese momento el luchador va por detrás o igual en las tarjetas de puntuación.

G) Vencedor por decisión técnica.

- Caso 1: En veladas, un luchador es lesionado intencionadamente, pero puede seguir, aunque en un asalto posterior se ha de detener el combate, gana el luchador lesionado si en ese momento va por delante en las tarjetas de puntuación.
- Caso 2: En veladas, un luchador resulta lesionado por falta involuntaria en el 3er asalto de un combate de 3 o en el 4º o 5º de uno de 5, gana por decisión técnica el que va por delante en las tarjetas de puntuación).
- Caso 3: En torneos, un luchador es lesionado intencionadamente, pero puede seguir, aunque en un asalto posterior se ha de detener el combate.

H) No contest (Nulo).

- Caso: En veladas, si un luchador resulta lesionado de manera involuntaria antes del fin del 2º asalto de un combate de 3 o del 3º de uno de 5.
- No ha habido encuentro o se ha tenido que suspender el combate por causas ajenas al mismo).

I) VICTORIA POR WALKOVER– WO.

- Si un Peleador está presente en el ring o jaula, completamente uniformado y listo para el combate y el oponente no aparece en el ring o jaula, luego de ser anunciado y un período máximo de un minuto, ha pasado, luego que la campana haya sonado, el Árbitro declarará al Peleador presente el ganador por WO.
- Si un Boxeador no cumple con el reconocimiento Médico o Pesaje Diario su oponente ganara por Walkover.

### **ARTICULO 13 SISTEMA DE PUNTUACIÓN.**

El Sistema de Puntuación debe ser usado en todos los combates. El Sistema de Puntuación se basará en un Sistema de Puntuación de Diez Puntos.

En todos los Combates serán evaluados y calificados por tres (3) jueces de silla, situados en su posición alrededor del ring o jaula, y dirigidos por un árbitro central.

Al final de cada round, cada Juez debe determinar el peleador ganador de ese round otorgándole una puntuación de diez (10) puntos y otorgar nueve (9) o menos puntos – hasta 7– al Peleador perdedor, dependiendo del juicio y grado por el cual el oponente perdió el round. Todos los rounds deben tener un ganador declarado.

Los Jueces deben aplicar el siguiente criterio para puntuar el round:

- Asalto 10-10.

Un asalto 10-10 en **MMA** es cuando ambos luchadores han competido durante cualquier duración de tiempo en el asalto y no hay diferencia o ventaja entre ninguno de ellos.

Un asalto 10-10 en **MMA** debe ser extremadamente raro y no es una puntuación para ser usada como excusa por un juez que no puede evaluar las diferencias en el asalto.

- Asalto 10-9. Round cerrado.

Un asalto 10-9 en **MMA** es cuando un competidor gana el asalto por un estrecho margen.

Un asalto 10-9 en **MMA** es la puntuación más común que un juez evalúa durante la velada. Si, durante el asalto, el juez observa que un luchador impacta los mejores golpes, o utiliza grappling efectivo durante la competición, incluso si es sólo una técnica sobre su oponente, el juez dará al luchador ganador una puntuación de 10 mientras otorga un 9 o menos al perdedor.

Una puntuación de 10-9 puede reflejar un asalto extremadamente cercano o un asalto de dominación marginal y / o impacto.

- Asalto 10-8. Ganador claro.

Un asalto 10-8 en **MMA** es cuando un competidor gana el asalto por un gran margen.

Una puntuación 10-8 no requiere que un luchador domine a su oponente durante los 3 minutos completos de un asalto.

La puntuación 10-8 es utilizada por los jueces cuando el juez observa acciones verificables de parte de algún luchador. Los jueces SIEMPRE otorgarán una puntuación 10-8 cuando el juez haya establecido que un luchador ha dominado la acción del asalto, ha tenido duración su dominación y también ha alcanzado a su oponente con golpes efectivos o maniobras de GRAPPLING efectivas que han disminuido las capacidades de su oponente.

- Asalto 10-7. Dominio total.

Un asalto 10-7 en **MMA** es cuando un competidor supera completamente a su oponente en Golpeo y/o GRAPPLING efectivos y la parada del combate está justificada.

Un asalto 10-7 en **MMA** es una puntuación que los jueces raramente dan.

El resultado de un combate que no ha finalizado antes del tiempo reglamentario se realizará aplicando la mayoría entre las puntuaciones finales de cada juez.

En un formato de competición campeonato o torneo donde se necesita una progresión y la obtención de medallas, no se podrá aplicar el Nulo (No contest) o el empate. En tales casos, si los asaltos del combate dan lugar a un empate, entonces se podrá disputar un asalto extra o prórroga, o bien la decisión será determinada en concordancia con el árbitro principal, teniendo la premisa de que un peleador

sancionado por alguna infracción no podrá ser declarado vencedor en caso de combate nulo (En el caso de que una deducción de puntos dé lugar a un empate, el luchador que cometió la falta y tuvo la deducción de puntos será eliminado del torneo, y el oponente que no cometió la falta avanza a la siguiente ronda). Sólo se disputarán prórrogas en un formato de torneo. En todos los demás casos, los jueces evaluarán y decidirán el ganador.

Todos los resultados registrados en el Sistema de Puntuación deben ser impresos al final del Combate y deben ser incluidos en el reporte oficial dirigido a la **GBF** por el Supervisor.

Cada Juez medirá independientemente los méritos de los dos (2) Peleadores usando el Sistema de Puntuación basado en el siguiente criterio anteriormente mencionado. Los jueces deben evaluar las técnicas de **MMA**, tales como:

- 1) El golpeo / grappling efectivos.
- 2) Agresividad Efectiva.
- 3) Control del área de lucha.

Las evaluaciones de las técnicas se realizarán en el orden indicado anteriormente, dando prioridad en la puntuación al golpeo efectivo / el GRAPPLING efectivo, luego a la agresividad efectiva, y por último al control del área de lucha.

Se considerará el golpeo / GRAPPLING efectivos como primer criterio de evaluación del asalto.

La agresividad efectiva no deberá ser considerada a menos que el juez no vea NINGÚNA ventaja en el ámbito del golpeo / GRAPPLING efectivos.

El control del área de lucha solo deberá ser necesitado cuando todos los demás criterios estén empatados al 100% para ambos competidores.

### **Golpeo / GRAPPLING efectivo:**

Los golpes legales que tienen impacto inmediato o acumulativo con el potencial de contribuir al final del combate, atribuyendo un mayor peso al impacto CONTUNDENTE que al acumulativo. Se ha de notar que un derribo con éxito no es un simple cambio de posición, sino el establecimiento de un ataque a partir del derribo.

Se les otorgará un mayor peso al puntuar a los intentos de sumisión que cansan y debilitan al oponente, llevando un considerable esfuerzo escapar, que aquellos intentos que son fácilmente defendidos y escapados sin esfuerzo.

Las proyecciones y derribos de gran amplitud y mayor impacto se les atribuirán un mayor peso que a los deportistas que son zancadilleados o derribados a la lona.

Éste será el factor decisivo en una gran mayoría de decisiones cuando se puntúe un asalto. Los siguientes dos criterios tienen que ser tratados como apoyo y usados solo cuando el Golpeo / GRAPPLING efectivo esté igualado al 100% en el asalto.

### **Agresividad efectiva:**

Agresivamente hacer intentos de terminar el combate. El término clave es “efectivo”. El perseguir al oponente sin resultado o impacto efectivo no debe reflejarse en la valoración de los jueces.

La agresividad efectiva sólo se valorará si el Golpeo / GRAPPLING efectivo está igualado al 100% para ambos competidores.

### **Control del Área de Lucha:**

El control del área de lucha se evaluará determinando quien está dictando el ritmo, lugar y posición del combate.

El control del área de lucha sólo se valorará si el Golpeo / GRAPPLING efectivo y la agresividad efectiva están igualados al 100% para ambos competidores. Esto será evaluado muy raramente.

El Supervisor informará al Anunciador Oficial de los resultados oficiales.

Después de que el supervisor de **GBF** haya acabado de verificar las tarjetas de puntuación, éste dará al locutor del ring el resultado en la llamada «hoja del anuncio del resultado final».

A continuación, el locutor informará a los espectadores sobre la decisión a través del sistema para dirigirse al público. El árbitro señalará al vencedor en el momento en el que el locutor diga su nombre.

En caso de *Knockout*, *Knockout* técnico, descalificación o penalización, el locutor y el árbitro declararán oficialmente al vencedor y darán la hora en la que se detuvo el combate.

En caso de empate técnico, el locutor el locutor dará la hora en la que se detuvo el combate y detallará al público el tipo de decisión.

## **ARTICULO 14 CAMBIO DE DECISION.**

La decisión dada al término del combate es definitiva, y no se podrá cambiar a menos que el representante de **GBF**, o posteriormente el miembro de la comisión de **GBF**, decida que se ha dado alguna de las siguientes situaciones:

- Ha habido una confabulación que ha afectado al resultado del combate.
- Ha habido una clara infracción de reglamento que rige los combates de **GBF** que ha afectado al resultado del combate.
- El juez confundió a las esquinas.
- Si el supervisor de **GBF** o el miembro de la comisión consideran que ha ocurrido alguna de las anteriores situaciones con relación a alguno de los combates, se deberá modificar la decisión según indique el representante de **GBF** o el miembro de la comisión.

## **ARTICULO 15 PROTESTAS.**

Todas las protestas sobre el resultado de un combate se deberán realizar verbalmente al supervisor de **GBF** sólo por el Entrenador o por su ayudante jefe antes del término del acontecimiento deportivo.

El supervisor apuntará el tipo de protesta en un informe. Todas las protestas se deberán recibir en la oficina apropiada de **GBF** durante los 10 días posteriores al combate en cuestión, por escrito y acompañada de las pruebas pertinentes.

No se aceptará ninguna protesta a menos que vaya acompañada de la cuota pertinente: 100 €

Todas las decisiones del miembro de la comisión de **GBF** son definitivas. Las pautas para una revisión serán pruebas claras para poder justificar el cambio de decisión, y circunstancias claras que, siempre en beneficio del deporte, justificarían este cambio.

Cualquier duda sobre el reglamento de **GBF** se deberá dirigir al supervisor de **GBF**.

## **ARTICULO 16 COMBATES PROHIBIDOS.**

Están prohibidos los encuentros entre peleadores de diferente categoría que sobrepase el peso que se expresa a continuación:

- a) Hombre Senior y Juveniles: 5 kilos, excepto para la categoría de peso Pesado y Superpesado
- b) Mujeres Senior y Juveniles: 5 kilos para todas las categorías excepto en peso super pesado.
- c) Estarán totalmente prohibidos los enfrentamientos entre PELADORES y AMATEUR. Al igual que los enfrentamientos entre las distintas categorías (SENIOR y JUBENILES). Así como los enfrentamientos entre hombres y mujeres.