



**CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP**



# **REGLAMENTO OFICIAL**

- FULL CONTACT**
- KICK BOXING**
- MUAY THAI**
- K1**

**OCTUBRE 2021**  
**VERSION 1.0**



## **REGLAMENTO OFICIAL** **FULL CONTACT – KICK BOXING –K1 –MUAY THAI**

### **PRIMERA PARTE – DE LA ORGANIZACIÓN**

**ART. 1 - DEL REGLAMENTO:** El presente reglamento es el único por el cual se registrarán todos los espectáculos y combates que se disputen bajo la órbita de la Asociación, sean eventos organizados por dicha organización, o bien por entidades o personas que tengan contrato firmado con la misma. Ninguna institución, sea Nacional, Departamental o Municipal, puede atribuirse el derecho de modificar parcial o totalmente el presente reglamento, pudiendo elevar a el evento **THE NEW FIGHTER CHAMPIONSHIP, desde ahora “la organizacion”** - todas las inquietudes al respecto, a fin de ser consideradas por las comisión técnica de la misma.

**ART. 2 - CONCEPTO DE COMBATE O PELEA:** A los fines de éste reglamento, se entiende por combate o pelea la práctica deportiva entre dos contrincantes, bajo una modalidad de combate reglamentada, siguiendo las reglas establecidas en el presente reglamento, desarrollada en un local adecuado, sobre un ring reglamentario, utilizando la vestimenta y equipos protectores reglamentarios, controlados por las autoridades deportivas designadas por la organización..-

**ART. 3 - DE LA ORGANIZACIÓN DE ESPECTÁCULOS:** Sólo podrán organizar eventos las personas o entidades con contrato o acuerdo con dicha organización.

**ART. 4 - DE LA PARTICIPACIÓN EN PELEAS:** Sólo podrán pactarse combates entre competidores de aquellas instituciones que se encuentren trabajando debidamente afiliadas a la organización.- Como excepción se podrá autorizar que los competidores se presenten con un representante, quien deberá hacerse responsable del mismo por medio de un contrato entre las partes, cuidando de no vulnerar los principios de la competencia deportiva.-

**ART. 5 - DE LA FISCALIZACIÓN Y CONTROL .:** La fiscalización global de los distintos eventos , será efectuada únicamente por la organización. a través de su cuerpo técnico y demás autoridades designadas por ésta. Especialmente deberán controlar la autorización municipal correspondiente para realizar el espectáculo, la habilitación del local, la presencia del médico y el control policial correspondiente, debiendo permitir la intervención, tanto de Inspectores Nacionales, Departamentales y/o municipales, como así de las Comisiones, sub comisiones de deportes de contacto de las entidades organizadoras del evento.-

**ART. 6 - DEL MANAGER DEPORTIVO:** El manager deportivo es el representante de la organización con autorización para actuar en su nombre ante cualquier eventualidad en el normal desarrollo del evento. Sus funciones son:





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- a) Controlar el cumplimiento del presente reglamento.
- b) Controlar la actividad deportiva, de todos los eventos avalados por la organización..
- c) Analizar y rever cualquier acción de los equipos de fiscalización de las distintas instituciones y del equipo técnico de la organización..
- d) Reservarse el derecho de admisión y permanencia de los competidores, Couch, integrantes del cuerpo fiscalizador y público en general.

**ART. 7 - DEL VEEDOR GENERAL:** El veedor general de la organización. será la persona que controle el cumplimiento de las disposiciones del presente reglamento.-

## SEGUNDA PARTE – DEL ESPECTÁCULO

**ART 8 - DEL LOCAL DEL ESPECTÁCULO:** Todo local en donde se vaya a efectuar un espectáculo de deportes de combate deberá ser inspeccionado previamente por la organización., para comprobar que el mismo reúna los requisitos esenciales referentes a comodidad y seguridad, tanto para el público asistente como de todos los que intervengan en el mismo.-

- a) Se inspeccionarán las exigencias relativas al cuadrilátero de las autoridades, ring y sus accesorios, camarines, baños, instalaciones sanitarias para competidores y público, instalaciones de incendio, etcétera.
- b) El local deberá contar con una sala destinada a exámenes y asistencia médica, provista de una balanza de pesajes oficiales del tipo báscula o electrónica para mayor precisión, medicamentos e instrumental para primeros auxilios, como así debería contar con una camilla portátil para traslado de los deportistas cuando fuese necesario. La camilla estará debajo del ring para disponer de ella rápidamente.-
- c) Deberá contar en la puerta del evento y durante todo el espectáculo con la presencia de una ambulancia, que en caso de ser posible deberá ser una unidad de terapia móvil (unidad UTIM). Sin la presencia de la ambulancia no se podrá efectuar o continuar con el espectáculo.

**ART. 9 - DEL CUADRILATERO DE LAS AUTORIDADES:** En torno al ring habrá un espacio destinado a las autoridades del espectáculo, el cual deberá ser aislado del público por una cerca a la que accederán únicamente:

- a) Los fiscales del evento o pelea.
- b) Los médicos de guardia.-
- c) Los cronometristas.-
- d) Los árbitros y jueces.-
- e) Los competidores programados, sus segundos y representantes.-
- f) Los inspectores nacionales, Departamentales y/o municipales encargados de la supervisión del espectáculo.-
- g) El anunciador.-
- h) Los periodistas, locutores de radio y televisión y camarógrafos de medios de difusión habilitados.-
- i) Los representantes y el veedor general de la organización..-
- j) El personal policial y de seguridad.-

En todos los casos deberá acreditarse la condición que se posea para acceder al cuadrilátero de autoridades.-





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



**ART. 10 - DE LA MESA FISCALIZADORA:** Junto al ring, en uno de los laterales, se instalará la mesa fiscalizadora, en donde se colocarán todos los elementos de control de los combates: computadoras, cronómetros, un gong con elemento percutor a resorte o a martillo, pudiendo utilizarse timbre eléctrico o campana. En ella se ubicarán el cronometrista, el manager deportivo, el veedor, el fiscal y el juez de boleta.-

**ART. 11 - UBICACIÓN DE LOS JUECES:** En los laterales restantes del ring se ubicarán un asiento para cada juez.-

**ART. 12 - DEL RING Y SUS ACCESORIOS:** El ring estará compuesto por un cuadrilátero delimitado por cuerdas, de cada lado tendrá una dimensión máxima de 6,10 metros y una mínima de 4,90 metros ajustándose a las siguientes especificaciones:

- a) El piso estará compuesto por un tablero compacto y seguro sostenido por un armazón sólido de metal o madera. Sobresaldrá de las cuerdas a cada costado 40 cm. Como mínimo y su altura del nivel del suelo no será menor a 1 metro ni mayor a un 1,20m.
- b) Toda la superficie del piso, incluso las partes sobresalientes estarán cubiertas con una lona o tela fuerte tendida, debidamente sujeta por sus costados, debajo de la cual se colocará un fieltro o sustancia similar de un espesor de entre 1,5 cm. Y 2,5cm.
- c) El ring estará rodeado de tres o cuatro cuerdas de un diámetro de entre 3 y 5 cm., forradas de tela gruesa y suave. Si el ring es de tres cuerdas la distancia de las cuerdas desde el piso del tablado será de 0,40m. la primera, 0,80m. la segunda y 1,20m. la tercera. Si el ring es de cuatro cuerdas la distancia de las cuerdas desde el piso del tablado será de 0,41m. la primera, 0,71m. la segunda, 1,02m la tercera y 1,32m. la cuarta. Las mismas estarán firmemente enlazadas perpendicularmente en dos sitios simétricos a su extensión.- Las mismas deben ser de cáñamo o de algodón retorcido. Se prohíbe el uso de cables metálicos en su reemplazo.-
- d) Cada cuerda estará sujeta a postes de madera dura o metal, de 1,35m. de altura desde el piso del cuadrilátero como máximo, ubicados uno en cada rincón del mismo, mediante tensores de aproximadamente 30 cm. de longitud.
- e) De los cuatro rincones, dos enfrentados en diagonal serán destinados a la atención de los competidores, y se denominarán "sitios de esquina" y los otros dos "neutrales"
- f) Junto al poste del competidor y/o próximo a este se sujetará un embudo en la segunda cuerda, con caño de goma para descarga que desembocará en un recipiente colocado debajo del cuadrilátero.
- g) Se ascenderá a los sitios de esquina por escaleras de suave declive y amplios peldaños, de un ancho aproximado de 80cm.
- h) Los postes de los rincones o sitios de esquina serán pintados uno de color azul y el otro de color rojo, los neutrales de color blanco.
- i) Como accesorios del ring se dispondrá para cada rincón un balde de plástico y un trapo de piso, pudiendo usarse resina molida, si las condiciones del ring así lo requieren.-

**ART. 13 - DE LA ILUMINACIÓN DEL RING:** La iluminación del ring caerá verticalmente sobre el cuadrilátero y se distribuirá uniformemente sobre todo el piso, no debiendo molestar la visual de los contendientes, autoridades de la competencia y del público.-





## **TERCERA PARTE – DE LOS COMPETIDORES Y SUS ASISTENTES**

### **TÍTULO I – DEL COMPETIDOR**

**ART. 14 - DEL COMPETIDOR:** Se denomina COMPETIDOR al atleta que convenientemente entrenado en los requisitos físicos, psíquicos y técnicos, confronte con otro en idénticas condiciones, en peleas dentro de las modalidades establecidas en el presente reglamento, en local apropiado, provisto de los elementos reglamentarios y observando las reglas oficiales a la que se subordina la práctica regular del combate.

**ART. 15 - OBLIGACIONES DEL COMPETIDOR:** El competidor se obliga a cumplir el presente reglamento en todas sus partes. Especialmente se obliga a:

- a) Concurrir al local donde se realiza la pelea con una hora de anticipación como mínimo, perfectamente aseados, con el cabello recortado o prolijamente recogido.
- b) No ingerir, ni administrarse, ni permitir que otros lo hagan en forma alguna, ni antes ni durante el transcurso de las peleas, sustancias estimulantes o sedantes ni cualquier tipo de “doping”. La comprobación de esta infracción dará motivo a la inmediata descalificación y denuncia de acuerdo a las leyes vigentes.
- c) Desarrollar un combate limpio y correcto, tratando de obtener el triunfo observando estrictamente todas las disposiciones reglamentarias, evitando cometer infracciones al reglamento que puedan provocar lesiones al adversario.
- d) Acatar sin discusión ni protesta las indicaciones que le formule el árbitro, y disposiciones que el mismo adopte.
- e) No adelantarse al fallo de los jueces ni expresar de cualquier forma su opinión sobre el fallo de la pelea

**ART. 16 - DE LA CLASIFICACIÓN DE LOS COMPETIDORES:** Los competidores se clasifican en amateurs y profesionales. La edad que se tendrá en cuenta para ser clasificado dentro de una categoría es la que tenga el día del primer evento anual del circuito.-

**ART. 17 - DEL COMPETIDOR AMATEUR:** Los competidores amateurs se clasifican en:

- a) **AMATEUR - AMA:** Competidores mayores de edad que hayan disputado menos de 10 combates.

**ART. 18 - DEL COMPETIDOR PROFESIONAL:** Los competidores profesionales se clasifican en:

- a) **PROFESIONALES PRELIMINARISTAS - SEMIPRO:** Competidores mayores de edad que hayan disputado más de 10 combates y que hayan solicitado la habilitación profesional de acuerdo a lo normado en el presente reglamento, o que reúna condiciones técnico-físicas necesarias, según la consideración de la organización..
- b) **PROFESIONALES FONDISTAS - PRO:** Competidores que posean un mínimo de 10 peleas como preliminaristas, y que según la consideración de la organización. reúna condiciones técnico-físicas necesarias para ser considerado en ésta categoría superior.





## CAGE FIGHTER CHAMPIONSHIP



**ART. 19 - DE LA CREDENCIAL DE COMPETIDOR:** Toda persona que quiera realizar combates federados deberá obtener la credencial de competidor respectiva, donde se registraran los datos personales completos. La misma será otorgada por la organización., será de carácter nacional y tendrá validez permanente, mientras sus tenedores se ajusten a los requisitos establecidos en este reglamento.-

**Art. 20 - REQUISITOS PARA OBTENER LA CREDENCIA DE COMPETIDOR:** Los Requisitos para que se otorgue la credencial de competidor al momento de la solicitud son los siguientes:

- a) Estar comprendido en algunas de las categorías de los artículos 17 y 18.
- b) Pertenecer a una entidad, o estar avalado o representado por un profesor que desarrolle la actividad en Uruguay, quien solicitará en su nombre el otorgamiento de la credencial, haciéndose responsable de que el interesado reúna las condiciones físicas y técnicas mínimas necesarias para el desarrollo de la actividad deportiva correspondiente.-
- c) Acreditar haber realizado un curso de aprendizaje de seis meses como mínimo. En caso de que el postulante registre antecedentes competitivos de deportes afines a los de contacto podrá utilizar los mismos para acreditarlo y obtener su correspondiente credencial.-
- d) Saber leer y escribir; caso contrario comprometerse a iniciar un curso de aprendizaje.-
- e) presentar el certificado médico que certifique su aptitud física para la práctica deportiva de competición.-
- f) Abonar el arancel correspondiente en los casos que corresponda.-

**ART. 21 - CANCELACIÓN DE LA CREDENCIAL DE COMPETIDOR:** La credencial de competidor podrá ser cancelada de forma temporaria o definitiva por esta producción, cuando:

- a) El competidor haya perdido tres (3) peleas por K.O., K.O.T. o abandono en el término de un año, o cinco (5) dentro del término de dos años.
- b) Cuando el competidor cometa infracciones graves al presente reglamento.
- c) Por sanción emanada del Tribunal de Disciplina o Comisión Directiva de esta producción de la organización..

**ART. 22 – CONSERVACIÓN DE LA CREDENCIAL:** La credencial de competidor deberá ser conservada cuidadosamente y no podrá contener enmiendas ni alteraciones bajo pena de cancelación, sin perjuicio de las acciones por dolo o fraude que pudiesen corresponder. En caso de robo, hurto o extravío, el competidor deberá denunciarlo para la solicitud de un duplicado, cuando ello sea necesario.

## TÍTULO II – DE LA VESTIMENTA Y EQUIPOS PROTECTORES DEL COMPETIDOR

**ART. 23 - DE LA VESTIMENTA:** La vestimenta de los competidores será la siguiente:

- a) Pantalón largo para full contact y corto para las restantes modalidades de combate.-
- b) Torso desnudo para los hombres, musculosa o top para las mujeres.
- c) Los competidores podrán portar bata, remera o musculosa para acceder o retirarse del ring, que deberán quitarse para realizar el combate.
- d) Los competidores que representen al circuito deberán usar la vestimenta que designe la productora.

**ART. 24 - DEL ASEO PERSONAL:** Todo competidor deberá cuidar el aseo y prolijidad en la presentación de su vestimenta.







## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



**ART. 25 - DE LOS EQUIPOS PROTECTORES:** Los equipos reglamentarios destinados a la protección de los competidores son los siguientes: Vendas, Guantes (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias, protector de pies, pecheras, coderas y cabezales. Su utilización dependerá de la categoría de competición y de la modalidad pactada para el combate.-

**ART. 26 - DE LA HOMOLOGACIÓN:** Los protectores deben ser de producción en serie, no pudiéndose utilizar los denominados artesanales, y para ser utilizados en competencias deben ser homologados por la organización. o por su veedor asignado.

**ART. 27 - DEL EMPLEO DE EQUIPOS PROTECTORES PROPIOS DEL COMPETIDOR:** Para la realización de combates deportivos amateurs podrán emplearse los propios equipos protectores siempre y cuando reúnan las características que exige el presente reglamento y se encuentren en perfecto estado.

**ART. 28 - DE LAS VENDAS:** Las vendas deben contribuir a la protección y no al daño de los competidores.

- a) **Amateurs:** Serán vendas elásticas de tipo deportivo y sus medidas serán 5 metros de largo por cada mano, con un ancho de 5 centímetros. Para los competidores amateurs se prohíbe el uso de cintas adhesivas.
- b) **Profesional:** Serán de gasa o crepé y sus medidas serán de entre 5 metros y 10 metros de largo de largo por cada mano, con un ancho de 5 centímetros, se permite el uso de cinta adhesiva hasta un ancho de 2,4 centímetros y un largo total de 3,20 metros para cada mano, sobre vendaje de gasa, para protegerlo y mantenerlo, las que podrán fraccionarse. Como sostén del vendaje de gasa podrán utilizar entre los dedos tirillas de tela adhesiva de hasta 5 milímetros.

En combates por campeonatos de profesionales asistirá al acto del vendaje el fiscalizador oficial designado por la organización.. Al finalizar el vendaje se firmará sobre el mismo dejando constancia de legalidad.

Queda terminantemente prohibido aplicarle al vendaje líquidos, polvos y/o sustancias que alteren su estado natural o productos fuera del reglamento.

**ART. 29 - DE LOS GUANTES:** Los guantes a utilizarse en las peleas han de ser de cuero o material sintético, suave y liso, acordonado o con cierre de velcro, de los mismos que se utilizan en boxeo. En las peleas amateurs su peso será de 12 onzas, y en las profesionales el peso será de 10 onzas.

**ART. 30 - DEL PROTECTOR BUCAL:** El bucal deberá ser flexible y confeccionado en caucho o siliconas o del tipo termo-moldeable. Podrá utilizarse uno fabricado en serie o confeccionado a medida por un odontólogo profesional.

**ART. 31 - DE LAS TOBILLERAS:** Se permite el uso de tobilleras, las que deberán estar confeccionadas en tejido de punto elastizado o neoprene. También está permitido el uso de vendas elásticas de tipo deportivo o de gasa en los tobillos y sus medidas serán 3 metros de largo por cada pie, con un ancho de 8 a 10 centímetros. Se permite el uso de cinta adhesiva hasta un ancho de 2,5 centímetros y un largo total de 1 metros para cada pie, sobre vendaje de gasa, para protegerlo y mantenerlo, las que podrán





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



fraccionarse.

**ART. 32 - DEL PROTECTOR INGUINAL:** El competidor deberá emplear **obligatoriamente debajo del pantalón** protector inguinal del tipo suspensor elastizado, dejando la cadera y cintura libres (no los empleados en boxeo). Deberá ser de material plástico, fibra de vidrio o material similar, debiendo tener los bordes cubiertos de goma u otro material amortiguante.

**ART. 33 - DEL PROTECTOR DE PECHO:** La competidora deberá usar **obligatoriamente debajo de la musculosa o top** protector de pecho de material plástico, fibra de vidrio o material similar, debiendo tener los bordes cubiertos de goma u otro material amortiguante.

**ART. 34 - DE LOS PROTECTORES DE TIBIA Y PIE PARA PELEAS AMATEURS:** Los protectores de pies a utilizarse en las peleas deben ser de material sintético recubiertos de pintura flexible o material sintético de los que se fabrican en serie. Los protectores de pies deben cubrir el empeine, dedos, laterales del pie, así como el tobillo, dejando la planta del pie desnuda. Los protectores de tibia deberán cubrir la parte frontal de la pierna por debajo de la rodilla sobre la tibia. Se sujetarán por medio de cintas elásticas, cordones o velcro. Para afirmarse pueden encintarse con cinta adhesiva.

**ART. 35 - DEL CABEZAL PARA PELEAS AMATEURS:** Es obligatorio el uso del cabezal en todas las categorías amateurs. Debe ser de material sintético recubierto de cuero, pintura flexible o material sintético de los que se fabrican en serie. El modelo a emplear será:

- a) Cabezal olímpico (sin pómulo ni mentón) u otro modelo similar que apruebe la Comisión Técnica de esta productora.

**ART. 36 - DEL PROTECTOR DE CODOS O CODERAS:** En las modalidades amateurs es obligatorio el uso de coderas para las modalidades de K1 y Muay Thai. Los mismo deben ser de los fabricados en serie, y poseer un sistema de velcro o similar que impida su desplazamiento del codo.

**ART. 37 - DE LA ROTURA DE LA VESTIMENTA O ACCESORIOS:** Cuando en el transcurso de la pelea se rompa un guante, un zapato o el pantalón de uno de los competidores, el árbitro deberá detener la pelea para subsanar de inmediato el inconveniente y el cronometrador procederá a tomar cuenta del tiempo perdido para agregarlo a la duración de la vuelta.- El competidor contrario deberá permanecer en el rincón neutral durante la suspensión del combate, sin caminar, sentarse, hablar con alguien, ni ser atendido por sus segundos.-

## TÍTULO II – DE LOS ASISTENTES DEL COMPETIDOR







## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



**ART. 38 - DEL SEGUNDO (Couch):** El segundo (Couch) es el asistente principal del competidor durante las peleas.-

**ART. 39 - REQUISITOS:** Son requisitos esenciales para actuar como segundo.

- a) Saber leer y escribir.
- b) Presentar documento de identidad.
- c) Pertenecer a una entidad.-
- d) Haber realizado curso correspondiente y/o poseer la graduación de cinturón azul como mínimo.-

**ART. 40 - DE LA VESTIMENTA DE LOS ASISTENTES:** Los segundos y sus asistentes deberán vestir ropa deportiva limpia y prolija.-

**ART. 41 - DE TOTAL DE ASISTENTES:** Cada competidor amateur podrá tener un segundo principal (Couch) y un suplente o asistente, siendo el primero responsable de la conducta del restante, aunque sólo uno de los segundos podrá entrar al cuadrilátero en el minuto de descanso o lo requiera el árbitro. El competidor profesional podrá tener un segundo principal (Couch) y dos suplentes o asistentes. Los asistentes podrán asumir el rol del segundo principal (Couch) con idénticas responsabilidades, en el caso que éste se retire por cualquier motivo, y podrán solicitar al fiscal el concurso de un ayudante. Ellos deberán sentarse en las sillas correspondientes a cada rincón.-

**ART. 42 - DE LOS ELEMENTOS DE LOS SEGUNDOS:** El segundo deberá actuar provisto sólo de los siguientes elementos:

- a) Una toalla limpia, de un tamaño no menor a 1,05 m. de largo por 0,50m. de ancho, de color blanco.-
- b) Una botella con agua pura.
- c) Cinta adhesiva para sellar las ataduras de los guantes, canilleras y protectores de pie.
- d) Tijeras sin punta.
- e) Bolsa de hielo optativo.
- f) Cauterizante optativo.
- g) Vaselina sólida optativa.

Los segundos cuidarán que durante las vueltas no queden en el cuadrilátero ninguno de los objetos empleados para la atención del competidor.-

**ART. 43 - DEL USO DE SUSTANCIAS NO AUTORIZADAS:** Si durante la pelea el árbitro, los jueces, el fiscal o el médico de guardia advierten el uso de sustancias no autorizadas, se procederá a su retiro para su posterior análisis y junto con el veedor de la organización. labrará un acta, dejando constancia de tal circunstancia. La misma será suscripta por el segundo principal y si éste se negara, se procederá a descuentos de puntos al competidor o su descalificación.

**ART. 44 - UBICACIÓN DE LOS SEGUNDOS:** Durante el combate, el segundo principal (Couch) y su ayudante deberán sentarse en el lugar establecido para ello, No pudiendo permanecer apoyados al borde del ring ni de pie en las proximidades de su rincón.-

**Art. 45 - OBLIGACIONES DE LOS SEGUNDOS:** Los segundos deben total acatamiento y respeto a las autoridades designadas para la fiscalización de la pelea. El alzamiento contra estas disposiciones





## CAGE FIGHTER CHAMPIONSHIP



provocará su suspensión automática por el término que se determine de acuerdo a la falta cometida.

**ART. 46 - OBLIGACIÓN DE HACER ABANDONAR A SUS PUPILOS:** El segundo principal (Couch) tiene la obligación de hacer abandonar a su pupilo cuando éste se encuentre en inferioridad de condiciones o sin posibilidades de continuar la pelea, o cuando la prosecución de la misma pueda provocar graves consecuencias. Si así no lo hiciere, su falta será considerada grave y se sancionará con la inhabilitación por el resto del evento, pudiendo ser definitiva en caso de reincidencia.-

**ART. 47 - DEL ANUNCIO DE ABANDONO:** En cualquier momento del combate o durante el minuto de descanso, el segundo principal (Couch) anunciará el abandono de la pelea por parte de su pupilo arrojando al cuadrilátero la toalla de manera que la misma sea visualizada por el árbitro. Debiendo además acercarse hasta el borde del ring para ser identificado.-

**ART. 48 - RECLAMOS:** Cualquier reclamo que el segundo (Couch) quiera hacer con relación al fallo de la pelea, deberá hacerlo directamente al fiscal, no pudiendo dirigirse al árbitro o a los jueces por esta circunstancia.

**ART. 49 - PROHIBICIONES:** Les está prohibido a los segundos y asistentes:

- a) Participar por si o por terceros en negociaciones ilícitas o apuestas vinculadas a una pelea.
- b) Promover y/o incitar a sus pupilos a efectuar arreglos o simulacros de peleas.
- c) Alterar o peinar los guantes en cualquiera de sus partes.
- d) Realizar por si o incitar a sus dirigidos a formular declaraciones o acciones en detrimento del espíritu deportivo que debe privar en los deportes de contacto.
- e) Dar instrucciones a sus pupilos durante las vueltas en forma desmesurada (a los gritos), ni ingresar al cuadrilátero antes de finalizada la vuelta, salvo disposición del arbitro.- El no cumplimiento de esta disposición será certificada por el fiscal actuante y será sancionado en el puntaje del competidor con advertencias o descuento de puntos y/o la descalificación.
- f) Dirigirse al árbitro durante el desarrollo de las vueltas, pudiendo solicitar durante el descanso, en forma correcta, su presencia en el rincón para hacerle saber las consideraciones que estimen pertinentes
- g) Aplicar con exceso en la cara, cuerpo o guantes del competidor, materias grasas o sustancias que perjudiquen al adversario o disminuyan su eficacia, así como cualquier otro tipo de sustancia analgésica o calmante.
- h) Suministrar o permitir que se le suministren a sus pupilos sustancias que sean consideradas estimulantes o "doping".

## CUARTA PARTE – DEL CONTROL Y FISCALIZACIÓN DEL ESPECTÁCULO

**ART. 50 - DE LAS AUTORIDADES:** Serán autoridades técnicas de fiscalización:

- a) Fiscales.
- b) Médicos
- c) Cronometrista
- d) Anunciador
- e) Jueces de ring.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- f) Juez de boleta.
- g) Árbitros

**ART. 51 - DEL FISCAL:** El fiscal tendrá las siguientes atribuciones y deberes:

- a) Se encontrará en el lugar donde se realice el espectáculo para el que fuera designado como mínimo con 60 minutos de la hora señalada para la iniciación del mismo.
- b) Verificará la presencia de todos los competidores y autoridades programadas.
- c) Verificará la presencia del médico de guardia, pudiendo en el caso de que este demore o falte proceder a su sustitución o suspender el espectáculo. En ningún caso permitirá el desarrollo del mismo sin su presencia.
- d) Dirigirá la actuación de los árbitros y jueces designados por las autoridades competentes.-
- e) Alertará a los árbitros de las peleas sobre cualquier incidente que ellos no hubieran percibido.-
- f) Revisará las tarjetas de los jueces, haciendo rectificar cualquier error de suma u omisión que presenten, antes de mandar proclamar el resultado del combate (en sistema manual de boletas).-
- g) Determinará la finalización del combate cuando el médico de guardia así lo aconseje.-
- h) Retendrán las credenciales de competidor de aquellos competidores que hubieran sido derrotados por abandono, K.O. o K.O.T., como también las que aconseje el médico de guardia.-
- i) Revisará o hará revisar el vendaje correspondiente a cada combate.

**ART. 52 - DEL MÉDICO:** El médico designado para actuar en la reunión deberá presentarse por los menos 30 minutos antes de su inicio y serán sus funciones las siguientes:

- a) Acudir al llamado del árbitro durante la pelea, cuando éste lo solicite para examinar al competidor accidentado.
- b) Examinar al competidor durante el combate o en su rincón en el minuto de descanso, cuando lo considere necesario, para determinar si puede seguir combatiendo.
- c) Detener la pelea por medio del fiscal de turno cuando lo crea conveniente. En tal caso, el fiscal le ordenará al cronometrista hacer sonar el gong, timbre o campana tres veces.

En caso de producirse la derrota de un competidor por abandono, K.O. o K.O.T., deberá cerciorarse que el competidor se encuentre en condiciones de retirarse del local sin consecuencias. Caso contrario deberá arbitrar los medios para que se le preste la asistencia médica correspondiente.

**ART. 53 - DEL CRONOMETRISTA:** El cronometrista se ubicará en la mesa fiscalizadora con los elementos enunciados en el art. 10 y cuidará de la exacta medida del tiempo de duración de las vueltas y de los descansos. La declaración del cronometrista a este respecto no podrá ser discutida y será definitiva. Son sus obligaciones:

- a) Concurrir al local donde se realice el espectáculo para el que fuera designado con una anticipación no menor a 30 minutos.
- b) Verificar el buen estado y funcionamiento de los timbres, campanas y demás elementos correspondientes al tablero indicador y cronómetros indicadores de los tiempos de las peleas.
- c) Anunciar la iniciación de la pelea de acuerdo con el árbitro, cuando los jueces ocupen sus puestos.
- d) Anunciar la iniciación de la pelea en cada vuelta, ordenando “segundos afuera” e informando en voz alta el número de vuelta que se va a cumplir.
- e) Hacer sonar la campana, a mano o por medios mecánicos o eléctricos al comienzo y terminación de cada vuelta.
- f) Deducir el tiempo de suspensión de la pelea, cuando así lo ordene el árbitro.
- g) No hará sonar la campana en caso de que el competidor haya caído y el árbitro esté contando al





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- finalizar la cuenta. Solo la hará sonar en la última vuelta por cuanto ha finalizado la pelea.
- h) En caso de una caída doble, iniciar la cuenta del competidor caído último.
  - i) Secundar al árbitro y al fiscal en forma amplia y general, acatando sus indicaciones con relación al control del tiempo y suspensión de la pelea.

**ART. 54 - DEL ANUNCIADOR:** El anunciador de las peleas puede formar parte del personal permanente o accidental del club, de la empresa organizadora o de los profesores, y tiene las siguientes obligaciones:

- a) Asegurarse de las óptimas condiciones de los aparatos de sonido.
- b) Anunciar objetivamente desde lugar visible el inicio de las peleas, proclamando los nombres de los peleadores, su categoría, el peso en que actúan y la cantidad de vueltas programadas. Cuando corresponda indicará el peso exacto acusado en la balanza, el título que ostentan y si el mismo se encuentra en disputa.
- c) Abstenerse de transmitir comentarios o información que no le hayan sido expresamente ordenadas y autorizadas, como así también propaganda política o religiosa.
- d) Impedir que durante su labor sea utilizado el micrófono por cualquier persona, salvo instrucciones en contrario emanadas de las autoridades competentes.

### TÍTULO I – DE LOS JUECES

**ART. 55 - DE LOS JUECES:** Se considerará juez a toda persona mayor de edad, idónea y responsable, que determine mediante cualquier sistema de puntuación autorizado por éste reglamento, el resultado de un combate.

**ART. 56 - CARÁCTER DEL CARGO DE JUEZ:** El cargo de juez será honorario, tanto actúe en peleas amateur como profesionales, y de ninguna manera debe entenderse que actúa bajo relación de dependencia de la organización. o dla organización del espectáculo.

**ART. 57 - DE LA CREDENCIAL DE JUEZ:** Para obtener la credencial de juez deberán cumplir los siguientes requisitos:

- a) Saber leer y escribir.
- b) Ser mayor de edad y contar al momento de su habilitación con menos de 60 años de edad.-
- c) Presentar documento de identidad.
- d) Tener carné al día perteneciente a una entidad.-
- e) Aprobar el curso dictado y avalado por la organización..-

**ART. 58 - DE L A CANCELACIÓN DE LA CREDENCIAL:** la organización. podrá cancelar el carné de los jueces, por las siguientes circunstancias:

- a) Por falla grave sancionada conforme lo establezca el presente reglamento.-
- b) Por conducta inmoral o falta de ética.
- c) Por inaptitud médica certificada por las autoridades correspondiente.
- d) Por actuación deficiente, evaluada esta en cada evento.

**ART. 59 - DE LA VESTIMENTA DE LOS JUECES:** Los jueces deberán vestir como lo dictamine la organización.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



**ART. 60 - DE LA ACTUACIÓN DE LOS JUECES:** Los jueces actuarán ajustándose a las reglas y sistemas de puntuación que se determinan en este reglamento.

- a) puntuación electrónica.
- b) Puntuación manual “cuenta ganado”
- c) Puntuación por boleta

**ART. 61 - DE LA ASISTENCIA AL LOCAL DE ESPECTÁCULOS:** Los jueces deberán concurrir al local donde se realice el encuentro para el que fueran designados media hora antes de la iniciación de la reunión, presentándose al fiscal quien lo comunicara de las peleas que a de juzgar. Si por algún motivo no pudiera concurrir al desempeño de sus funciones deberá avisar al fiscal con la debida antelación para su reemplazo.

**ART. 62 - DE LA UBICACIÓN DE LOS JUECES:** Los jueces ocuparán los sitios destinados para ellos alrededor del cuadrilátero, al borde del ring, antes de la iniciación de la pelea y separados del público, permaneciendo en su lugar hasta tanto no se haya proclamado el fallo de la pelea.

**ART. 63 - DEBER DE COLABORACIÓN CON EL ÁRBITRO:** Los jueces podrán durante el minuto de descanso formular consultas u observaciones al árbitro, y están obligados a hacerle notar al árbitro cualquier incidente que observen en el transcurso de la pelea, como ser: el comportamiento de los segundos, infracciones de los competidores, estado del ring, etc. Asimismo, colaborarán con el árbitro cuando éste los interrogue por cualquier falta o incidencia aparentemente cometida.

**ART. 64 - PROHIBICIONES:** Los jueces no podrán comunicarse por palabras o signos entre ellos en ningún momento de la pelea, ni conversar con los espectadores, periodistas o fotógrafos durante la pelea. En ningún caso dirigirse de palabra a los competidores o sus segundos.

**ART 65 - NÚMERO DE JUECES POR PELEA:** La cantidad de Jueces por pelea será la siguiente:

- a) Puntuación electrónica: tres (3) jueces de ring y un (1) juez de boleta.
- b) Puntuación manual “cuenta ganado”: tres (3) jueces de ring y un (1) juez de boleta.
- c) Puntuación por boleta, combates preliminaristas: tres (3) jueces de ring.
- d) Puntuación por boleta, combates profesionales: tres (3) jueces de ring.

**ART. 66 - DEL JUEZ DE BOLETA:** Para los combates amateurs, el juez de boleta será la persona designada por la organización para conformar la boleta única de puntuación, o bien controlando el sistema electrónico de pulsadores, o bien controlando el sistema de puntuación manual. Para tal fin deberá:

- a) Plasmar en la boleta la cantidad de golpes lícitos conectados de manera clara y precisa entre los oponentes, registrados en forma coincidentes por dos de los tres jueces.
- b) Descontar los puntos indicados por el árbitro.
- c) Sumar el puntaje del round.

## TÍTULO II – DEL ÁRBITRO

**ART. 67 - DEL ÁRBITRO:** Se considerara árbitro a toda persona mayor de edad que habiendo aprobado los cursos respectivos, de la entidad que represente, dirija combates.-





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



**ART. 68 - DE LA CREDENCIAL DE ÁRBITRO:** Son requisitos esenciales para actuar como árbitro:

- a)- Saber leer y escribir.
- b)- Contar en el momento de su habilitación con menos de 60 años de edad.-
- c)- Presentar documento de identidad.
- d)- Tener su carné al día perteneciente a una entidad.-
- e)- Aprobar el curso dictado y avalado por la organización..-

**ART. 69 - DE LA CANCELACIÓN DE LA CREDENCIAL:** La credencial de árbitro podrá ser cancelada por las siguientes circunstancias:

- a.- Por falta grave sancionada conforme lo establece el presente reglamento.
- b.- Por conducta inmoral o falta de ética en su labor.
- c.- Por inaptitud médica definitiva certificada por las autoridades medicas correspondientes.-
- d.- Por actuación deficiente evaluada durante cada evento.-

**ART. 70 - DE LA VESTIMENTA DEL ÁRBITRO:** El árbitro deberá portar la vestimenta reglamentaria que esta productora determine y el calzado debe ser del tipo deportivo.

**ART. 71 - PROHIBICIONES:** Bajo ningún concepto podrá el árbitro hablar con el público o dirigirse a él. Tampoco podrán hacer declaraciones periodísticas de ningún tipo acerca de las peleas en que actuaron o deban actuar, dentro de las 24 horas de finalizado el evento.

**ART. 72 - DE LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO:** El árbitro es la autoridad máxima de la pelea, salvo la facultad del médico de guardia de detener el combate, y los competidores y sus segundos deberán someterse a sus indicaciones. Sus decisiones son inapelables.

**ART. 73 - DE LAS VOCES DE MANDO DEL ÁRBITRO:** El árbitro vigilará que las acciones se desarrollen de forma correcta, evitando en lo posible tocar a los competidores, utilizando tres voces de mando:

- a) **BREAK:** La utilizará cuando los competidores se encuentren trabados cuerpo a cuerpo, y ordena separarse. Los competidores deben separarse sin lanzar golpes, con un paso atrás y después retomar la acción. El arbitro intervendrá sin tocarlos, salvo en caso de que no obedecieran, entonces los separará evitando empujones y absteniéndose de pasar entre ellos
- b) **ALTO o STOP:** La utilizará para interrumpir de inmediato la acción, por cualquier inconveniente o para llamar la atención de los competidores o sus segundos. Los competidores no podrán retomar la acción hasta que el árbitro lo indique.
- c) **TIEMPO, TIEMPO MUERTO o TIEMPO FUERA:** La utilizará cuando uno de los competidores incurriera en alguna infracción que produjera notorios efectos en el adversario, con el fin de suspender la pelea por uno minuto, para su recuperación







## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- d) **FIGHT, KICK, FULL O THAI:** La utilizará para iniciar el combate o para retomar las acciones luego de una interrupción.-

**ART. 74 - DEL CONTROL PREVIO AL COMBATE:** Antes de iniciarse la pelea el árbitro deberá:

- Controlar en cada rincón a los competidores, su vestimenta, que sus guantes se encuentren en buen estado, con sus cordones o velcros seguros y ajustados. De igual forma deberá verificar los protectores de pie, de tibias y sus seguros. Asimismo, comprobará si los competidores poseen protectores bucales, inguinales y los cabecales, y que en los combates femeninos las competidoras tengan el protector de pecho correctamente colocado.
- Verificar que los jueces se encuentren en su sitio.
- Llamar a los competidores al centro del ring donde impartirá de forma breve las instrucciones pertinentes para el normal desarrollo de la pelea.
- Ordenarle a los competidores que se retiren a sus rincones, luego de darles las instrucciones previas, a la espera de la orden del inicio del combate.
- Con los competidores en sus rincones, le ordenará al cronometrista que suene la campana indicando el inicio de la pelea.-

**ART. 75 - DEL CONTROL DURANTE EL COMBATE:** Durante el combate el árbitro deberá:

- Cuidar su buena ubicación en el cuadrilátero, a fin de obtener mayor campo visual, moviéndose de manera que su desplazamiento pase lo más inadvertidamente posible para el público y autoridades de fiscalización.
- Intervenir cuando las circunstancias lo exijan en forma serena pero enérgica, evitando recomendaciones parciales.
- Controlar que ambos competidores durante el momento de descanso se coloquen de frente al centro del ring para la atención de sus respectivos segundos.
- Observar que no se aplique a los competidores vaselina en exceso, aceites o cualquier otra sustancia que resulte perjudicial para el contrincante.
- Observar la tarea de los segundos durante los descansos, cuidando que cumplan con su trabajo ajustándose al reglamento.
- Acudir al rincón ante el llamado del segundo principal, cuando éste requiera su presencia, a fin de escucharlo.
- Podrá disponer que los competidores se den la mano con el objeto de atenuar cordialmente cualquier falta que hubieren cometido al inicio del primer round o el último.
- Atender el llamado de los jurados, del médico o del fiscal para escuchar las consultas o sugerencias que quieran formularle.
- Controlar, en el minuto de descanso, la cantidad de patadas aplicadas por cada competidor.
- Cuidar que los segundos durante las vueltas no hagan indicaciones a sus púgiles de manera desmesurada (a los gritos). Caso contrario llamará la atención del segundo principal pudiéndole aplicar una advertencia a su competidor. Si reincidieran, podrá ordenar su retiro, siendo su reemplazante el segundo ayudante quien asumirá las obligaciones del segundo principal.
- Llamarle la atención del competidor que: antes de abandonar el cuadrilátero o al hacerlo, exprese desagrado por el fallo o tuviera actitudes descomedidas, informando de ello a las autoridades.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



**ART. 76 - CAÍDA DE UN COMPETIDOR POR ACCIÓN LÍCITA. PROCEDIMIENTO:** Al producirse la caída ocasionada por un golpe lícito, o cuando se encuentre en un estado semi-inconsciente, incapacitado de continuar peleando en opinión del árbitro, aún cuando esté de pie y no se recueste contra las cuerdas, el árbitro se ocupará de que el oponente se ubique en el rincón neutral mas alejado del competidor caído, acto seguido, procederá de la siguiente manera:

- a) Se volverá hacia el competidor caído y tomará la cuenta de los segundos en voz alta, con un intervalo de un segundo entre un número y el siguiente, indicando cada segundo transcurrido con un signo de la mano de forma que el competidor caído se percate mejor de la cuenta.
- b) Producida la caída del competidor, el árbitro no permitirá que continúe la pelea sino hasta después de haber contado hasta ocho (8) segundos, aunque el competidor se encuentre en condiciones de proseguirla antes. En todos los casos el árbitro deberá cerciorarse que el competidor se encuentre en condiciones de poder continuar el combate, haya o no armado su guardia.
- c) Si el competidor cayera y se levantara dentro de los ocho (8) segundos, volviendo a caer de inmediato sin haber recibido nuevo golpe, el árbitro seguirá la cuenta hasta su finalización.
- d) Una vez pronunciada la palabra “diez”, que puede reemplazarse por “out”, el encuentro habrá finalizado y el competidor habrá perdido la pelea por K.O.
- e) Producida la caída: El árbitro es el único que juzga si debe proseguir o suspender la cuenta.

**ART. 77 - CAÍDA DE UN COMPETIDOR FUERA DEL CUADRILÁTERO:** Si un competidor cae fuera del cuadrilátero se procederá de la siguiente manera:

- a) Si cae fuera del cuadrilátero durante el combate por una acción lícita, el árbitro deberá iniciar la cuenta y si en el transcurso de 20 segundos no vuelve por sus propios medios al ring, al finalizar la misma será declarado perdedor por K.O.
- b) Si durante el minuto de descanso el competidor cayera fuera del cuadrilátero, los segundos podrán ayudarlo a subir al mismo, siempre que sea antes de la indicación de inicio de la vuelta.

**ART. 78 - FINALIZACIÓN DEL ROUND EFECTUÁNDOSE LA CUENTA:** Al finalizar una vuelta, excepto la última, si un competidor está caído y el árbitro está contando, no se hará sonar la campana indicando la terminación de la misma. Solo se hará sonar después de que el árbitro ha dado la orden de continuar la pelea. En caso de que por error se haga sonar la campana, el árbitro deberá continuar la cuenta. El intervalo entre las vueltas será de un minuto completo.

**ART. 79 - ABANDONO DEL RINCÓN NEUTRAL EFECTUÁNDOSE LA CUENTA:** Si durante el transcurso de la cuenta el competidor contrario abandona el rincón neutral, el árbitro suspenderá la cuenta dándole indicaciones a que regrese al rincón. Cuando el competidor vuelva al rincón neutral, el árbitro continuará la cuenta suspendida desde el segundo inmediato posterior al que la había interrumpido.

**ART. 80 - INVASIÓN DE RING EFECTUÁNDOSE LA CUENTA:** Si durante el transcurso de la cuenta el segundo o el público se subieran al borde ring, el árbitro suspenderá la cuenta dándole indicaciones a que bajen, pudiendo descalificar al competidor del rincón interviniente. Cuando bajen del borde ring, el árbitro





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



continuará la cuenta suspendida desde el segundo inmediato posterior al que la había interrumpido.

**ART. 81 – SEÑAL DE ABANDONO ANTES DE INICIADA LA CUENTA:** Si el segundo principal hiciera señal de abandono antes de iniciada la cuenta, el árbitro la iniciará y proseguirá hasta los ocho (8) segundos o su terminación con presencia de la señal aludida.-

**ART. 82 - DE LA SEÑAL DE ABANDONO ANTES DE FINALIZADA LA CUENTA:** Si el segundo principal arrojara la toalla durante la cuenta, el árbitro sólo tomara la señal si el competidor se encontrara de pie sin recostarse en las sogas, declarándolo perdedor por abandono.

**ART. 83 - DE LA DECISIÓN DE FINALIZAR LA PELEA:** El árbitro dará por terminada la pelea en los siguientes casos:

- a) Cuando en el transcurso de una vuelta un mismo competidor masculino sufriera tres caídas con cuenta, o cinco caídas durante todo el combate, declarándolo perdedor por K.O., sin completar la cuenta de la última caída.
- b) Cuando en el transcurso de una vuelta una misma competidora femenina sufriera dos caídas con cuenta, o tres caídas durante todo el combate, declarándola perdedora por K.O., sin completar la cuenta de la última caída.
- c) Cuando el competidor caído se reincorpore de los diez segundos inconsciente y sin defensa, declarándolo perdedor por K.O. luego de completar la cuenta.
- d) Cuando a criterio del árbitro existe evidente superioridad de un competidor sobre otro, decretando la derrota por K.O.T. del superado.
- e) Cuando el competidor hubiera sufrido un accidente que no le permita continuar y no hace abandono del combate por sí mismo, declarándolo perdedor por K.O.T.

**ART. 84 - INCUMPLIMIENTO AL LLAMADO A COMBATIR:** Cuando un competidor estuviera sentado en su rincón y no acudiera a combatir al iniciarse la vuelta, el árbitro comenzará la cuenta de los segundos y lo declarará perdedor por K.O. Si acudiera a combatir antes de finalizar la cuenta, el árbitro la interrumpirá a los ocho segundos.

**ART. 85 - ACCIDENTE DE UN COMPETIDOR QUE LE IMPOSIBILITE COMBATIR:** Cuando el competidor durante la pelea sufriera un accidente que el árbitro considerara grave y lo imposibilitara para continuar, deberá suspender la misma dándola por finalizada. El competidor accidentado perderá el encuentro por abandono, si lo hace por sí o por intermedio de su segundo principal. Si es el árbitro quien detiene la pelea por considerarlo en inferioridad de condiciones el fallo será por K.O.T. El árbitro y los segundos requerirán de inmediato la presencia del médico para atención del accidentado.-

**ART. 86 - LESIÓN DE UN COMPETIDOR QUE LE IMPOSIBILITE COMBATIR:** Cuando la pelea no pueda continuar porque uno o los dos competidores han sufrido lesiones, apreciadas por el árbitro, éste es el único que decide en que forma se falla dicho encuentro, aunque el mismo se detenga por indicación del médico, de las siguientes formas:

- a) Por K.O.T. en contra del damnificado, en el caso de que la lesión sea producto de un golpe lícito y correcto.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- b) Por descalificación del que la produjo, si la lesión es producto de un golpe o acción ilícita voluntaria.- Si el lesionado fuera quien produjo la acción ilícita será él el descalificado.
- c) Por puntos si el árbitro no puede determinar si ha mediado infracción o golpe lícito, previa consulta con los jueces. Producida una lesión el árbitro debe considerar de inmediato si la misma está encuadrada dentro de los conceptos anteriormente expuestos. En consecuencia, si considera que dicha lesión fue producto de una acción lícita y la pelea no puede proseguir, debe decretar la victoria por K.O.T. del que produjo la acción. Si en cambio determina que la lucha puede continuar, avisará a los jueces y segundos principales que en caso de detener la pelea porque la lesión se agrave, el damnificado será declarado perdedor por K.O.T. En el caso que la lesión sea producto de una infracción o acción ilícita voluntaria, el árbitro descalificará de inmediato al infractor.- De ser involuntaria, el árbitro por su cuenta o por indicación del médico considera que la pelea puede proseguir porque la lesión no reviste gravedad, debe inmediatamente establecer que ha existido falta y hacer descontar al infractor los puntos de acuerdo al reglamento, comunica a los jueces y a los segundos principales de ambos competidores que en el caso que la pelea no pueda proseguir porque la lesión se agrave, la misma se definirá por puntos.
- d) En caso de que considere por sí o por indicación del médico que la lesión producida por infracción o acción ilícita impide la continuación de la pelea, descalificará al infractor, aunque éste sea el damnificado.
- e) En el caso del inciso c) del presente artículo la pelea se definirá por puntos o sin decisión de acuerdo al round en curso, ya que en todos los casos deberá haber transcurrido más de la mitad de las vueltas pactadas para ir al fallo por tarjetas.

### **ART. 87 - ACUSE DE GOLPE QUE IMPOSIBILITE COMBATIR NO OBSERVADO POR EL ÁRBITRO:**

Cuando un competidor manifestara haber sufrido un golpe sin que el árbitro lo hubiera observado, de modo que lo imposibilitara para continuar, deberá suspender momentáneamente el encuentro solicitando al médico de guardia que verifique el estado del competidor:

- a) Si el médico de guardia comprueba la inexactitud de la situación en él referida, será sancionado en el puntaje con advertencias, descuento de puntos o la descalificación por simular; sin perjuicio de las sanciones que pudieren corresponderle.
- b) Si el médico de guardia certifica la imposibilidad de continuar la pelea por la existencia de un golpe ilícito, el árbitro sancionará al infractor con descuento de puntos y/o la descalificación; sin perjuicio de las sanciones que pudieren corresponderle.-

**ART. 88 - SUSPENSIÓN DEL COMBATE POR CONSEJO DEL MÉDICO DE GUARDIA:** El árbitro deberá suspender la pelea cuando lo aconseje el médico de guardia, ya sea durante el transcurso de las vueltas o en uno de los descansos. En caso de que el médico de guardia indicara que uno de los competidores no puede continuar la pelea, éste será declarado perdedor por K.O.T. En caso de que





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



indique que los dos competidores no pueden continuar, la pelea se fallará por puntos.

**ART. 89 - FALTA DE COMBATIBILIDAD:** El árbitro podrá descontar puntos o descalificar a uno o a los dos competidores, previo llamado de atención, si advirtiera que no se esforzaran por ganar. En caso de descalificación de ambos competidores la pelea será declarada “sin decisión por descalificación”.

**ART. 90 - IMPOSIBILIDAD DEL ÁRBITRO:** Cuando por motivos de impedimento físico o por otras razones de fuerza mayor, un árbitro no puede continuar dirigiendo una pelea, será inmediatamente reemplazado por otro, que deberá estar listo para ello, designado con anticipación.

## QUINTA PARTE – DE LAS PELEAS

### TÍTULO I – DEL PESAJE

**ART. 91 - DEL PESAJE:** Cualquiera sea la categoría de las peleas, todos los competidores deberán someterse al pesaje obligatorio y registrar su peso. El pesaje se realizará a peso desnudo con una anticipación no mayor a 36 horas ni menor de 15 horas, salvo en los combates selectivos amateurs donde podrán pesarse el mismo día de la pelea.

**ART. 92 - DE LA PELEA ENTRE COMPETIDORES DE DISTINTO PESO:** Sólo se permitirá combatir a dos competidores que en el pesaje se encuadren en distintas categorías si las categorías que dieron en el pesaje resultan ser inmediatas y si la diferencia de peso no es superior a la que corre entre el límite mínimo y máximo de la categoría en que milita el competidor de peso menor.

**ART. 93 - DE LA PRESENCIA DURANTE EL PESAJE:** Podrán presenciar el pesaje, además de las autoridades correspondientes, los Directores Técnicos, Profesores y Segundos principales de los competidores.

**ART. 94 - DE LAS CATEGORÍAS AMATEURS:** Las categorías de los competidores por peso corporal para hombres amateurs (AMA) son las siguientes:

- a) Hasta 57.000 kg.
- b) Hasta 60.000 kg.
- c) Hasta 63.000 kg.
- d) Hasta 66.000 kg.
- e) Hasta 69.000 kg.
- f) Hasta 72.000 kg.
- g) Hasta 75.000 kg.
- h) Hasta 78.000 kg.
- i) Hasta 81.000 kg.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- j) Hasta 85.000 kg.
- k) Hasta 88.000 kg.
- l) Hasta 92.000 kg.
- m) Mas de 92.000 kg.

**ART. 95 - DE LAS CATEGORÍAS PROFESIONALES:** Las categorías profesionales son las siguientes:

- n) Hasta 57.000 kg.
- o) Hasta 60.000 kg.
- p) Hasta 63.000 kg.
- q) Hasta 66.000 kg.
- r) Hasta 69.000 kg.
- s) Hasta 72.000 kg.
- t) Hasta 75.000 kg.
- u) Hasta 78.000 kg.
- v) Hasta 81.000 kg.
- w) Hasta 85.000 kg.
- x) Hasta 88.000 kg.
- y) Hasta 92.000 kg.
- z) Mas de 92.000 kg.

**ART. 96 - DE LAS CATEGORIAS FEMENINAS:** Las categorías para competidoras femeninas amateurs (AMA) y profesionales son las siguientes:

- a) Hasta 50.000 kg.
- b) Hasta 52.000 kg.
- c) Hasta 54.000 kg.
- d) Hasta 56.000 kg.
- e) Hasta 58.000 kg.
- f) Hasta 60.000 kg.
- g) Hasta 63.500 kg.
- h) Más de 63.500 kg.

**ART. 97 - FALTA DE REGISTRO DEL PESO EN EL CUAL SE INSCRIBIÓ UN COMPETIDOR EN UN EVENTO DE CIRCUITO:** El competidor que no se encuentre en el peso correspondiente a la categoría en la que se inscribió será asignado a la categoría siguiente respectiva no pudiendo cambiar nuevamente de categoría en ninguna de las etapas del circuito. Si no diera el peso en las etapas de Semifinales y Finales quedará automáticamente descalificado.

**ART. 98 - FALTA DE REGISTRO DEL PESO EN EL CUAL SE INSCRIBIÓ UN COMPETIDOR EN UN COMBATE DE CAMPEONATO:** El competidor que aspire o defienda un título deberá dar el peso del título en disputa. Si no lo diera en el 1er pesaje, tendrá que darlo en el lapso de 2 horas o a la hora de finalización del pesaje, lo que ocurra primero. Si aún así no diera el peso, se procederá de la siguiente forma:

- a) Si quien no da el peso resulta ser el campeón defensor y el retador da el peso pactado, el campeón pierde automáticamente el título. En tal caso, si el desafiante aún aspirara a combatir por el título, se realizará el combate de acuerdo a lo establecido en el art. 92. Si el retador gana el combate también gana el título. Cualquier otro resultado deja al título vacante.-







## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- b) Si quien no da el peso resulta ser el retador al título y el campeón da el peso pactado, el campeón retiene automáticamente el título. En tal caso, si las partes están de acuerdo, se podrá realizar el combate de acuerdo a lo establecido en el art. 92. como combate sin título en juego.-
- c) Si ni el campeón defensor ni el retador dan el peso pactado, el campeón pierde automáticamente el título y el desafiante no puede aspirar al título. En tal caso, si las partes están de acuerdo, se podrá realizar el combate de acuerdo a lo establecido en el art. 92. como combate sin título en juego.-

## TÍTULO II – DE LAS MODALIDADES DE COMBATE

### CAPITULO I – DEL FULL CONTACT

**ART. 99 - CONCEPTO DE FULL CONTACT:** A los fines del presente reglamento se denomina **FULL CONTACT** a la modalidad combate entre dos contrincantes, que se caracteriza por el empleo de golpes de puños, de pies y de piernas sobre la línea del cinturón, y de barridos, desarrollado en un local adecuado, sobre un ring reglamentario, utilizando la vestimenta y equipos protectores reglamentarios, controlado por las autoridades deportivas designadas por la organización. conforme lo estipulado en el presente capítulo.-

**ART. 100 - DE LOS GOLPES CORRECTOS:** Son golpes correctos en la modalidad FULL CONTACT los que se aplican de la siguiente forma:

- a) **De puños:** los aplicados con el acolchado frontal del guante.
- b) **De pies y piernas:** los aplicados con el metatarso, planta, talón, empeine, parte posterior del talón y tibia.

No se computarán como válidos aquellos golpes que bien proyectados no tengan fuerza o estén fuera de distancia.

**ART. 101 - DE LAS TÉCNICAS CORRECTAS:** Las técnicas de puño y piernas permitidas en la modalidad FULL CONTACT son las siguientes:

- a) De puño:
  - puñetazos directos de izquierda y derecha (jab y directo).
  - puñetazo cruzado (cross).
  - puñetazo boleado (swing).
  - puñetazo de gancho (hook).
  - puñetazo ascendente (uppercut)
- b) De pies y piernas:
  - patada frontal (frontal kick)
  - patada descente (ax kick)
  - patada lateral (side kick)
  - patada circular (rounhouse kick)
  - patada de gancho (hook kick)
  - patada de salto (jump kick)
  - barridos (sweeps) de frente al oponente





## CAGE FIGHTER CHAMPIONSHIP



- patada con giro.- (jumping sping kick)

**ART. 102 - OBLIGACION DE EMPLEAR PATADAS:** Con el fin de conservar la esencia del FULL CONTACT deben emplearse obligatoriamente patadas en combinación con los golpes de puño, considerándose como patadas válidas aquellas que tengan la intención de golpear o sean lanzadas dentro de una distancia que exhiba la voluntad de aplicarlas aún cuando hayan sido bloqueadas, no considerándose entre éstas los barridos.\_

**ART. 103 - DEL NÚMERO DE PATADAS:** Cada competidor tiene la obligación de lanzar un mínimo de 6 patadas por vuelta para amateurs y de 8 para profesionales.

**ART. 104 - PATADAS INSUFICIENTES:** En caso de no alcanzarse el mínimo de patadas reglamentarias se procederá de la siguiente forma:

- a) Se sumarán las patadas del round siguiente con la del asalto donde no haya alcanzado el mínimo de patadas. Si la suma de estos dos rounds no alcanzarán a 12 para amateurs o 16 para profesionales se descontará un punto.
- b) Si en la tercera vuelta o posteriores tampoco alcanzara el mínimo de patadas será descalificado.
- c) En caso de que ambos contendientes fueran descalificados por esta causal, la competencia será declarada nula.

**ART. 105 - CONTABILIZACION DE PATADAS:** El juez de boleta contabilizará las patadas de los dos competidores en un tablero con (6) cartones numerados de cero en delante, de color rojo y azul correspondientes a cada rincón, que exhibirá al término de cada asalto a los efectos de ser considerados por los jueces.

**ART. 106 - DE LAS FALTAS DURANTE LAS PELEAS:** Los siguientes actos constituyen faltas pasibles de advertencia, descuentos de puntos o descalificación:

1. golpear con patada circular baja al muslo interno o externo (low kick)
2. golpear la rodilla o pantorrillas.-
3. golpear con el revés de puño.-
4. golpear con el guante abierto o con la muñeca.-
5. golpear con los codos o con las rodillas.-
6. arrojar el protector bucal intencionalmente.-
7. golpear simultáneamente con ambas manos las orejas.-
8. golpear con los brazos debajo de la cintura, la nuca o en la parte posterior de la cabeza, así como en los riñones.-
9. atacar tomándose de las cuerdas o hacer cualquier uso indebido de ellas.-
10. golpear al adversario caído, en el momento en que se esté levantando, después de cada orden de separación o después de finalizada la vuelta.-
11. insultar al árbitro o a los jueces.-
12. presionar o frotar la cabeza del rival con el guante, codo, brazo o cabeza, introducir los dedos en la boca y ojos del mismo.-
13. agarrar o atraer al adversario, sujetándole el guante, el brazo, la pierna, la cabeza o cualquier otra parte del cuerpo para inmovilizarlo o golpearlo.-
14. trabar los brazos del rival o introducir el brazo empujando entre el brazo y el cuerpo de éste.-
15. trabar las piernas del contrincante o pisarlo.-





## CAGE FIGHTER CHAMPIONSHIP



16. apretar la garganta o la cabeza del contrincante o presionarlo contra las cuerdas.-
17. empujar al contrincante para alejarlo o golpearlo, tratar de hacerlo girar sobre si mismo, hacerle palanca o torsión de los brazos o intentar derribarlo luchando o forcejeando.-
18. prolongar deliberadamente los cuerpo a cuerpo, desobedecer la orden de separarse o golpear antes de retroceder un paso.-
19. recostarse sobre el contrario, echarle encima el peso del cuerpo o colgarse de él.-
20. agarrarse de la cintura del rival.-
21. agarrarse por debajo de la cintura del rival en forma peligrosa para el mismo.-
22. simular haber recibido un golpe bajo, o en la espalda, o en la nuca, o cualquier otro golpe ilícito.-
23. negarse a pelear o desarrollar activamente las acciones.-
24. hablar al contrario, al público o al segundo durante la pelea, o insultar o hacer ademanes ofensivos o de protesta.-
25. reclamar al árbitro, desobedecer sus indicaciones o retardar el cumplimiento de sus órdenes.-
26. abandonar el cuadrilátero antes de que el árbitro haya hecho pública la decisión de la pelea.-

**ART. 107 - DE LA VESTIMENTA:** La vestimenta de los competidores de FULL CONTACT será la siguiente:

- a) Pantalón largo.
- b) Torso desnudo para los hombres, musculosa o top para las mujeres.
- c) Los competidores podrán portar bata, remera o musculosa para acceder o retirarse del ring, que deberán quitarse para realizar el combate.

**ART. 108 - DE LOS EQUIPOS PROTECTORES:** Los equipos reglamentarios destinados a la protección de los competidores de FULL CONTACT son los siguientes:

- a) **AMATEUR - AMA:** Cabezales sin pómulos, Vendaje elástico, Guantes de 12 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias y protector de pies.
- c) **PROFESIONALES PRELIMINARISTAS - SEMIPRO:** Vendaje elástico, Guantes de 12 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias y protector de pies.
- d) **PROFESIONALES FONDISTAS - PRO:** Vendaje profesional, Guantes de 10 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias y protector de pies.

**ART. 109 - DE LA DURACION DE LAS PELEAS:** Las peleas de FULL CONTACT durarán:

- a) Amateurs: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- b) Finales amateurs: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- c) Profesionales preliminaristas - semipro: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- d) Profesionales fondistas - pro: 4 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- e) Título Regional: 5 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- f) Título Nacional Femenino: 6 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- g) Título Nacional Masculino: 7 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

### CAPITULO II – DEL KICK BOXING

**ART. 110 - CONCEPTO DE KICK BOXING:** A los fines del presente reglamento se denomina **KICK BOXING** a la modalidad combate entre dos contrincantes, que se caracteriza por el empleo de golpes de puños sobre la línea del cinturón, de pies y de piernas por sobre la rodillas, y de barridos, desarrollado en un local adecuado, sobre un ring reglamentario, utilizando la vestimenta y equipos protectores reglamentarios, controlado por las autoridades deportivas designadas por la organización conforme lo estipulado en el presente capítulo.-

**ART. 111 - DE LOS GOLPES CORRECTOS (REMISIÓN):** Son golpes correctos en la modalidad KICK BOXING los mismos que se aplican en la modalidad full contact (Art. 101), donde nos remitimos.-

**ART. 112 - DE LAS TÉCNICAS CORRECTAS:** Las técnicas de puño y piernas permitidas en la modalidad KICK BOXING son las siguientes:

- a) De puño:
  - puñetazos directos de izquierda y derecha (jab y directo).
  - puñetazo cruzado (cross).
  - puñetazo boleado (swing).
  - puñetazo de gancho (hook).
  - puñetazo ascendente (uppercut)
- b) De pies y piernas:
  - patada frontal (frontal kick)
  - patada descente (ax kick)
  - patada lateral (side kick)
  - patada circular (rounhouse kick)
  - patada de gancho (hook kick)
  - patada de salto (jump kick)
  - barridos (sweeps) de frente al oponente
  - patada con giro.- (jumping sping kick)
  - patada circular baja al muslo interno o externo (low kick)

**ART. 113 - DE LAS FALTAS DURANTE LAS PELEAS (REMISIÓN):** Los actos que constituyen faltas pasibles de advertencia, descuentos de puntos o descalificación, son los mismos que en la modalidad FULL CONTACT (Art. 107), a excepción de golpear con patada circular baja al muslo interno o externo (low kick), permitido por el artículo anterior.

**ART. 114 - DE LA VESTIMENTA:** La vestimenta de los competidores de Kick Boxing será la siguiente:

- a) Pantalón corto.
- b) Torso desnudo para los hombres, musculosa o top para las mujeres.
- c) Los competidores podrán portar bata, remera o musculosa para acceder o retirarse del ring, que deberán quitarse para realizar el combate





## CAGE FIGHTER CHAMPIONSHIP



**ART. 115 - DE LOS EQUIPOS PROTECTORES:** Los equipos reglamentarios destinados a la protección de los competidores de full contact son los siguientes:

- a) **AMATEUR - AMA:** Cabezales sin pómulos, Vendaje elástico, Guantes de 12 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias y protector de pies.
- b) **PROFESIONALES PRELIMINARISTAS - SEMIPRO:** Vendaje elástico, Guantes de 12 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias y protector de pies.
- c) **PROFESIONALES FONDISTAS - PRO:** Vendaje profesional, Guantes de 10 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres).

**ART. 116 - DE LA DURACION DE LAS PELEAS:** Las peleas de Kick Boxing durarán:

- a) Amateurs: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- b) Finales amateurs: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- c) Profesionales preliminaristas - semipro: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- d) Profesionales fondistas - pro: 4 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- e) Título Regional: 5 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- f) Título Nacional Femenino: 6 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- g) Título Nacional Masculino: 7 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

### CAPITULO III – K1 RULES

**ART. 117 - CONCEPTO DE K1 RULES:** A los fines del presente reglamento se denomina combate **K1 RULES** a la pelea entre dos contrincantes, que se caracteriza por el empleo de golpes de puños, de pies, de rodillas y de barridos, desarrollado en un local adecuado, sobre un ring reglamentario, utilizando la vestimenta y equipos protectores reglamentarios, controlado por las autoridades deportivas designadas por la organización. conforme lo estipulado en el presente capítulo.-

**ART. 118 - DE LOS GOLPES CORRECTOS:** Son golpes correctos en la modalidad K1 los que se aplican de la siguiente forma:

- a) **De puños:** los aplicados con el acolchado frontal del guante y con la parte trasera del mismo en los giros de puño.
- b) **De pies, rodillas y piernas:** los aplicados con el metatarso, planta, talón, empeine, parte posterior del talón, tibia y rodilla.

No se computarán como válidos aquellos golpes que bien proyectados no tengan fuerza o estén fuera de distancia.

**ART. 119 - DE LAS TÉCNICAS CORRECTAS:** Las técnicas de puño, rodillas y piernas permitidas en la modalidad K1 son las siguientes:

- a) De puño:
  - puñetazos directos de izquierda y derecha (jab y directo).
  - puñetazo cruzado (cross).
  - puñetazo boleado (swing).
  - puñetazo de gancho (hook).





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- puñetazo ascendente (uppercut).
- puñetazo con giro de puño (Spinning backfist).
- b) De pies, piernas y rodillas:
  - rodillazo al cuerpo
  - rodillazo en clinch
  - patada frontal (frontal kick)
  - patada descente (ax kick)
  - patada lateral (side kick)
  - patada circular (roundhouse kick)
  - patada de gancho (hook kick)
  - patada de salto (jump kick)
  - barridos (sweeps) de frente al oponente
  - patada con giro.- (jumping sping kick)
  - patada circular baja al muslo interno o externo (low kick)
  - patada circular baja por debajo de la rodilla (low kick)
  - agarre de pierna seguido de golpe

**ART. 120 - DEL GOLPE DE GIRO DE PUÑO (SPINNING BACKFIST):** Está permitido el golpe de puño con rotación, cuando se realice con la parte trasera del guante, con vista al oponente, con contacto visual del oponente. Cuando el giro de puño no se realice con la técnica adecuada o golpee con el codo, el mismo deberá ser sancionado, a criterio del árbitro, con advertencia, descuento de puntos o descalificación, según corresponda.-

**ART. 121 - DEL GOLPE CON RODILLA:** Está permitido en la modalidad K1 golpear al rival con rodilla. Si el combate se realiza entre competidores amateurs, sólo se permite golpear con rodilla al plexo. Si es una pelea profesional, sin importar si es preliminarista o fondista, se permite golpear con rodilla al cuerpo. También esta permitido tomar al rival de la cabeza sin bajarlo con el fin de golpear con un golpe de rodilla.-

**ART. 122 - DEL GOLPE EN CLINCH:** Se permite que los competidores puedan tomarse en clinch para conectar un solo golpe, siempre y cuando no se baje la cabeza del contrincante y el golpe sea conectado dentro de los dos segundos de iniciado el clinch. El incumplimiento de ésta prerrogativa deberá ser sancionada, a criterio del árbitro, con advertencia, descuento de puntos o descalificación, según corresponda.-

**ART. 123 - DEL AGARRE DE LA PIERNA DEL CONTRINCANTE:** Está permitido en la modalidad K1 RULES agarrar la pierna del rival cuan éste proyecte una patada. Se podrá mantener la pierna agarrada durante tres segundos o dos pasos adelante, pudiendo contraatacar con las técnicas permitidas de puño, pierna o rodilla, o proyectar al oponente haciendo que el mismo pierda el equilibrio.

**ART 124 - DE LAS FALTAS DURANTE LAS PELEAS:** Los siguientes actos constituyen faltas pasibles de advertencia, descuentos de puntos o descalificación:

1. golpear la rodilla o en las articulaciones.-
2. golpear con el guante abierto o con la muñeca.-







## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



3. golpear con los codos.-
4. arrojar el protector bucal intencionalmente.-
5. golpear simultáneamente con ambas manos las orejas.-
6. golpear con los brazos debajo de la cintura, la nuca o en la parte posterior de la cabeza, así como en los riñones.-
7. atacar tomándose de las cuerdas o hacer cualquier uso indebido de ellas.-
8. golpear al adversario caído, en el momento en que se esté levantando, después de cada orden de separación o después de finalizada la vuelta.-
9. insultar al árbitro o a los jueces.-
10. presionar o frotar la cabeza del rival con el guante, codo, brazo o cabeza, introducir los dedos en la boca y ojos del mismo.-
11. agarrar o atraer al adversario, sujetándole el guante, el brazo, la cabeza o cualquier otra parte del cuerpo (salvo la pierna) para inmovilizarlo o golpearlo.-
12. trabar los brazos del rival o introducir el brazo empujando entre el brazo y el cuerpo de éste.-
13. trabar las piernas del contrincante o pisarlo.-
14. apretar la garganta o la cabeza del contrincante o presionarlo contra las cuerdas.-
15. empujar al contrincante para alejarlo o golpearlo, tratar de hacerlo girar sobre si mismo, hacerle palanca o torsión de los brazos o intentar derribarlo luchando o forcejeando.-
16. prolongar deliberadamente los cuerpo a cuerpo, desobedecer la orden de separarse o golpear antes de retroceder un paso.-
17. recostarse sobre el contrario, echarle encima el peso del cuerpo o colgarse de él.-
18. agarrarse de la cintura del rival.-
19. agarrarse por debajo de la cintura del rival en forma peligrosa para el mismo.-
20. simular haber recibido un golpe bajo, o en la espalda, o en la nuca, o cualquier otro golpe ilícito.-
21. negarse a pelear o desarrollar activamente las acciones.-
22. hablar al contrario, al público o al segundo durante la pelea, o insultar o hacer ademanes ofensivos o de protesta.-
23. reclamar al árbitro, desobedecer sus indicaciones o retardar el cumplimiento de sus órdenes.-
24. abandonar el cuadrilátero antes de que el árbitro haya hecho pública la decisión de la pelea.-
25. efectuar proyecciones o lances como los de muay thai

**ART. 125 - DE LA VESTIMENTA:** La vestimenta de los competidores de K1 será la siguiente:

- a) Pantalón corto.
- b) Torso desnudo para los hombres, musculosa o top para las mujeres.
- c) Los competidores podrán portar bata, remera o musculosa para acceder o retirarse del ring, que deberán quitarse para realizar el combate.

**ART. 126 - DE LOS EQUIPOS PROTECTORES:** Los equipos reglamentarios destinados a la protección de los competidores de K1 son los siguientes:

- a) **AMATEUR - AMA:** Cabezales sin pómulos, Vendaje elástico, Guantes de 12 onzas (del tipo empleado en box), pecheras, coderas, protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias y protector de pies.
- b) **PROFESIONALES PRELIMINARISTAS - SEMIPRO:** Vendaje elástico, Guantes de 12 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, coderas, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias y protector de pies.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- c) **PROFESIONALES FONDISTAS - PRO:** Vendaje profesional, Guantes de 10 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres).

**ART. 127 - DE LA DURACION DE LAS PELEAS:** Las peleas de K1 durarán:

- a) Amateurs: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- b) Finales amateurs: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- c) Profesionales preliminaristas - semipro: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- d) Profesionales fondistas - pro Femenino: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- e) Profesionales fondistas - pro Masculino: 3 rounds de 3 minutos por 1 minuto de descanso.
- f) Título Regional Femenino: 4 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso
- g) Título Regional Masculino: 4 rounds de 3 minutos por 1 minuto de descanso.
- h) Título Nacional Femenino: 5 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- i) Título Nacional Masculino: 5 rounds de 3 minutos por 1 minuto de descanso.

### CAPITULO III – MUAY THAI

**ART. 128 - CONCEPTO DE MUAY THAI:** A los fines del presente reglamento se denomina **MUAY THAI** al combate entre dos contrincantes, que se caracteriza por el empleo de golpes de puños, de codos, de pies, de rodillas y de barridos, desarrollado en un local adecuado, sobre un ring reglamentario, utilizando la vestimenta y equipos protectores reglamentarios, controlado por las autoridades deportivas designadas por la organización. conforme lo estipulado en el presente capítulo.-

**ART. 129 - DE LOS GOLPES CORRECTOS:** Son golpes correctos en la modalidad MUAY THAI los que se aplican de la siguiente forma:

- a) **De codos y puños:** los aplicados con codo, con el acolchado frontal del guante y con la parte trasera del mismo en los giros de puño.
- b) **De pies, rodillas y piernas:** los aplicados con el metatarso, planta, talón, empeine, parte posterior del talón, tibia y rodilla.

No se computarán como válidos aquellos golpes que bien proyectados no tengan fuerza o estén fuera de distancia.

**ART. 130 - DE LAS TÉCNICAS CORRECTAS:** Las técnicas permitidas en la modalidad MUAY THAI son las siguientes:

- a) De codos y puños:
  - golpe de codo.
  - puñetazos directos de izquierda y derecha (jab y directo).
  - puñetazo cruzado (cross).
  - puñetazo boleado (swing).
  - puñetazo de gancho (hook).
  - puñetazo ascendente (uppercut).
  - puñetazo con giro de puño (Spinning backfist).





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



### b) De pies, piernas y rodillas:

- rodillazo al cuerpo
- rodillazo en clinch
- patada frontal (frontal kick)
- patada descente (ax kick)
- patada lateral (side kick)
- patada circular (rounhouse kick)
- patada de gancho (hook kick)
- patada de salto (jump kick)
- barridos (sweeps) de frente al oponente
- patada con giro.- (jumping sping kick)
- patada circular baja al muslo interno o externo (low kick)
- patada circular baja por debajo de la rodilla (low kick)

### c) De chinchas, agarres y proyecciones:

- agarre a la pierna del oponente
- toma de la cabeza del oponente para golpear
- toma de la guardia del oponente para conectar golpes
- tomarse entre peleadores para golpear (chinch)
- proyecciones
- empujar al oponente para desestabilizar y conectar golpes

**ART. 131 - DEL GOLPE DE GIRO DE PUÑO (SPINNING BACKFIST):** Está permitido el golpe de puño con rotación, cuando se realice con la parte trasera del guante, con vista al oponente, con contacto visual del oponente. Cuando el giro de puño no se realice con la técnica adecuada o golpee con el codo, el mismo deberá ser sancionado, a criterio del árbitro, con advertencia, descuento de puntos o descalificación, según corresponda.-

**ART. 132 - DEL GOLPE CON RODILLA:** Está permitido en la modalidad MUAY THAI golpear al rival con rodilla. Si el combate se realiza entre competidores amateurs, sólo se permite golpear con rodilla al plexo. Si es una pelea profesional, sin importar si es preliminarista o fondista, se permite golpear con rodilla al cuerpo.

**ART. 133 - DEL GOLPE CON CODO:** Está permitido en la modalidad MUAY THAI golpear al rival con el codo. El golpe con el codo puede realizarse en todas sus opciones, salvo el codo descendente (norte-sur), al cráneo, nuca o espalda.

**ART. 134 - DEL GOLPE EN CLINCH:** Se permite que los competidores puedan tomarse en clinch para conectar golpes, teniendo un tiempo máximo de 5 segundos para colocar alguno de los golpes reglamentarios. De no conectarse ningún golpe en el lapso señalado, deberá intervenir el árbitro para separarlos. Durante el clinch está permitido trabar al oponente utilizando la pierna (tibia), para evitar el ataque de golpes de rodilla, pero siempre que la intención no sea la de desestabilizar al oponente.-

**ART. 135 - DEL GOLPE CON PATADA FRONTAL:** Está permitido en la modalidad MUAY THAI golpear al rival con patada frontal al muslo con la planta del pie, siempre que tenga por finalidad detener el avance





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



el rival, frenando una patada circular, y que no tenga por intención lastimar el muslo del contrincante. El árbitro deberá considerar la intención del golpe.-

**ART. 136 - DEL AGARRE DE LA PIERNA DEL CONTRINCANTE:** Está permitido agarrar la pierna del rival cuan éste proyecte una patada. Se podrá mantener la pierna agarrada durante tres segundos o dos pasos adelante, pudiendo contraatacar con las técnicas permitidas de puño, pierna o rodilla, o proyectar al oponente haciendo que el mismo pierda el equilibrio.

**ART. 137 - DE LAS PROYECCIONES:** Están permitidas en la modalidad MUAY THAI las proyecciones, siempre que no se utilicen técnicas de judo (utilizar la cadera o enganchar con la pierna).

**ART. 138 - EMPUJAR:** Está permitido en la modalidad MUAY THAI empujar al rival para desestabilizarlo y/o conectarle golpes.

**ART. 139 - TOMAR DE LA GUARDIA:** Está permitido en la modalidad MUAY THAI tomar de la guardia del oponente para conectarle golpes de codo o rodilla.

**ART. 140 - DE LOS GOLPES BAJOS:** Cualquier rodillazo a la coquilla es considerado falta. Ahora bien, si se golpea accidentalmente a la coquilla al intentar golpear otra parte del cuerpo, no se considerará falta y el peleador deberá continuar el combate, y deberá recibir cuenta de protección en caso de negarse a combatir. Si la cuenta llegase a 10, pierde el combate por KO.

**ART 141 - DE LAS FALTAS DURANTE LAS PELEAS:** Los siguientes actos constituyen faltas pasibles de advertencia, descuentos de puntos o descalificación:

1. golpear la rodilla o las articulaciones.-
2. golpear con el guante abierto o con la muñeca.-
3. arrojar el protector bucal intencionalmente.-
4. golpear simultáneamente con ambas manos las orejas.-
5. golpear con los brazos debajo de la cintura, la nuca o en la parte posterior de la cabeza, así como en los riñones.-
6. atacar tomándose de las cuerdas o hacer cualquier uso indebido de ellas.-
7. golpear al adversario caído, en el momento en que se esté levantando, después de cada orden de separación o después de finalizada la vuelta.-
8. insultar al árbitro o a los jueces.-
9. presionar o frotar la cabeza del rival con el guante, codo, brazo o cabeza, introducir los dedos en la boca y ojos del mismo.-
10. trabar los brazos del rival o introducir el brazo empujando entre el brazo y el cuerpo de éste.-
11. pisar al contrincante.-
12. apretar la garganta o la cabeza del contrincante o presionarlo contra las cuerdas.-
13. hacerle al contrincante palanca o torsión de los brazos o intentar derribarlo luchando o forcejeando con excesivo uso de la fuerza.-
14. prolongar deliberadamente el cuerpo a cuerpo y el clinch sin golpear, desobedecer la orden de separarse o golpear luego de la misma sin dar un paso atrás.-
15. recostarse sobre el contrario, echarle encima el peso del cuerpo o colgarse de él.-
16. agarrarse de la cintura del rival.-
17. agarrarse por debajo de la cintura del rival en forma peligrosa para el mismo.-





## CAGE FIGHTER CHAMPIONSHIP



- 18. simular haber recibido un golpe ilícito.-
- 19. negarse a pelear o desarrollar activamente las acciones.-
- 20. hablar al contrario, al público o al segundo durante la pelea, o insultar o hacer ademanes ofensivos o de protesta.-
- 21. reclamar al árbitro, desobedecer sus indicaciones o retardar el cumplimiento de sus órdenes.-
- 22. abandonar el cuadrilátero antes de que el árbitro haya hecho pública la decisión de la pelea.-

**ART. 142 - DE LA VESTIMENTA:** La vestimenta de los competidores de MUAY THAI será la siguiente:

- a) Pantalón corto.
- b) Torso desnudo para los hombres, musculosa o top para las mujeres.
- c) Los competidores podrán portar bata, remera o musculosa para acceder o retirarse del ring, que deberán quitarse para realizar el combate.

**ART. 143 - DE LOS EQUIPOS PROTECTORES:** Los equipos reglamentarios destinados a la protección de los competidores de MUAY THAI son los siguientes:

- a) **AMATEUR - AMA:** Cabezales sin pómulos, Vendaje elástico, Guantes de 12 onzas (del tipo empleado en box), pecheras, coderas, protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias y protector de pies.
- b) **PROFESIONALES PRELIMINARISTAS - SEMIPRO:** Vendaje elástico, Guantes de 12 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, coderas, protector pectoral (para mujeres), protector de tibias y protector de pies.
- c) **PROFESIONALES FONDISTAS - PRO:** Vendaje profesional, Guantes de 10 onzas (del tipo empleado en box), protector inguinal, protector bucal, protector pectoral (para mujeres).

**ART. 144 - DE LA DURACION DE LAS PELEAS:** Las peleas de K1 RULES durarán:

- a) Amateurs: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- b) Finales amateurs: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- c) Profesionales preliminaristas - semipro: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.
- d) Profesionales fondistas – pro: 3 rounds de 3 minutos por 2 minutos de descanso.
- f) Título Regional: 4 rounds de 3 minutos por 2 minutos de descanso.
- h) Título Nacional: 5 rounds de 3 minutos por 2 minutos de descanso.

### **TÍTULO III – DE LAS FALTAS DURANTE LA PELEA**

**ART. 145 - DE LAS FALTAS DURANTE LAS PELEAS:** Los actos que constituyen faltas pasibles de advertencia, descuentos de puntos o descalificación, son los establecidos en cada modalidad de combate en particular.-





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



**ART. 146 - DE LAS FALTAS LEVES:** Cuando el competidor cometiera una infracción leve (sin intención aparente), el árbitro lo observará, haciéndole una advertencia verbal si reincidiese, indicándole al fiscal y a los jueces, a viva voz y gesticulando de manera que se interprete la falta. Tal disposición deberá ser cumplimentada por los mismos (en caso de puntuación manual).

**ART. 147 - DE LA REINCIDENCIA:** Cuando el competidor cometiera una infracción puntual a este reglamento, sume dos (2) advertencias o reincidiese, hará descontar de su puntaje de la siguiente forma:

- a) Primera infracción o dos advertencias: 1 punto.
- b) Segunda infracción: 1 punto.
- c) Tercera infracción por la misma falta: Descalificación.

**ART. 148 - DEL TIEMPO MUERTO O TIEMPO FUERA:** Si uno de los competidores incurriera en alguna infracción que produjera notorios efectos en el adversario, el árbitro, sin perjuicio de lo dispuesto en el art. anterior, suspenderá la pelea por un minuto, reanudándola solamente si el damnificado hubiera quedado en perfectas condiciones. Caso contrario procederá de la siguiente forma:

- a) En el caso de que el árbitro considere que no existe tal golpe ilícito y el competidor acusara en cualquier forma el mismo, comenzará la cuenta y de finalizarla el fallo será por K.O.
- b) Si el competidor no se recupera enseguida, pedirá la inmediata intervención del médico de guardia. Si éste aconsejara llevarlo al camarín para su mejor atención, el árbitro suspenderá definitivamente la pelea; debiendo retirarse del cuadrilátero todos los protagonistas. No obstante no decidirá el resultado del mismo hasta no conocer el dictamen del facultativo, quien deberá manifestarlo con la mayor urgencia.
- c) Si no puede determinar qué sucedió en la acción y el competidor acusara golpe ilícito, el árbitro detendrá la acción y llamará al médico de guardia. En caso de que no se comprobara la existencia del golpe ilícito, el árbitro podrá descontarle un punto por simular o declarará la derrota por descalificación del simulador.
- d) Si por el contrario el médico de guardia comprueba la veracidad del un golpe lícito, el árbitro podrá descontarle un punto o decretará la derrota por descalificación del competidor infractor sin perjuicio de las sanciones que le serán aplicadas por tal hecho.

## TÍTULO IV – DE LOS SISTEMAS DE PUNTUACIÓN DE LA PELEA

**ART. 149 - DEL SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE PELEAS AMATEURS:** Para fallar los combates amateurs se podrán utilizar los siguientes sistemas:

- a) sistema electrónico por coincidencia de golpes lícitos conectados de manera clara y precisa por medio de pulsadores.
- b) Sistema manual de contabilización de golpes lícitos conectados de manera clara y precisa, exponiéndolos en una boleta de puntuación.
- c) Sistema manual por banderines.
- d) Sistema por tarjetas.-

**ART. 150 - DEL SISTEMA ELECTRÓNICO POR COINCIDENCIA DE GOLPES:** Cuando se aplique el sistema electrónico por medio de pulsadores, los jueces puntuarán los golpes lícitos conectados de







## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



manera clara y precisa, por medio de un pulsador electrónico.

Cuando dos de los tres jueces coincidan en tiempo y competidor que produzca un punto, éste se contabilizará automáticamente al rincón correspondiente. Al finalizar cada vuelta, al competidor que más puntos haya acumulado por round se le dará la anotación de diez, y al menor de nueve, los que podrán variar según los descuentos indicados por el árbitro, o los descuentos por falta de patadas reglamentarias, deduciéndolos del puntaje correspondiente. Al finalizar el combate se dará suma a cada round.

**ART. 151 - DEL SISTEMA MANUAL DE CONTABILIZACIÓN DE GOLPES:** En defecto o imposibilidad de aplicarse el sistema electrónico, se usará excepcionalmente el sistema manual de contabilización de golpes lícitos conectados de manera clara y precisa, que se expondrán en una boleta de puntuación.

En tal caso los jueces observarán atentamente el desarrollo de las acciones de la pelea y contabilizarán cada golpe lícito conectado de manera clara y precisa, por medio de un contador manual. Al finalizar cada vuelta, al competidor que más puntos haya acumulado le dará la anotación de diez y el menor de nueve, los que podrán variar según los descuentos indicados por el árbitro, o los descuentos por falta de patadas reglamentarias, deduciéndolos del puntaje correspondiente. Al finalizar el combate se dará suma a cada round.

**ART. 152 - DE LA CONFECCIÓN DE LA BOLETA EN EL SISTEMA MANUAL:** Es obligación del juez hacer las anotaciones pertinentes de puntuación en las correspondientes tarjetas a la terminación de cada vuelta, al término de la pelea y luego de haber efectuado la suma de los puntos obtenidos por cada competidor. También debe asentar el fallo correspondiente y firmar dicha tarjeta antes de entregarla al árbitro de la pelea.

Si la pelea se define por K.O., K.O.T. con o sin prescripción médica, abandono o descalificación, además del nombre del ganador, el juez indicará el motivo de la victoria y la vuelta en que ocurriera. Si la descalificación alcanzara a los dos competidores, asentará "sin decisión - ambos descalificados". Si la pelea fuera suspendida por otros motivos, consignará estos en la tarjeta y la vuelta en que se suspendió.-

**ART. 153 - DE LA ENTREGA DE LA BOLETA:** Al término del combate y luego de cumplimentar las exigencias de los artículos anteriores, esperará que el árbitro le solicite la tarjeta de puntaje sin formular comentarios verbales con el mismo.

**Art. 154 - DE LA RECTIFICACIÓN DE LA BOLETA:** Cuando se los solicite el fiscal deberán rectificar errores en los hubieren incurrido al sumar los puntos o en la designación del ganador y salvar la omisión de cualquier observación de la que correspondía dejar constancia.

**ART. 155 - DEL SISTEMA DE PUNTUACIÓN POR BANDERINES:** Ante la imposibilidad de utilizar el sistema electrónico o el sistema manual de contabilización de golpes, se usará el sistema de evaluación por banderines. En tal caso, los jueces dispondrán de dos banderines, uno de color rojo y otro de color azul. Al final de cada round, los jueces deberán indicar qué competidor consideraron ganador del round, levantando el banderín del color del rincón correspondiente, o bien mostrando ambos banderines cruzados en caso de empate.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



**ART. 156 - DE LA CONFECCIÓN DE LA BOLETA EN EL SISTEMA POR BANDERINES:** Al término de cada vuelta, el fiscal volcará en una boleta única la decisión de cada juez por separado. Al final del combate deberá indicarle al anunciador la decisión del combate para que la haga conocer al público. Si la pelea se define por K.O., K.O.T. con o sin prescripción médica, abandono o descalificación, además del nombre del ganador, el fiscal indicará el motivo de la victoria y la vuelta en que ocurriera. Si la descalificación alcanzara a los dos competidores, asentará "sin decisión - ambos descalificados". Si la pelea fuera suspendida por otros motivos, consignará estos en la tarjeta y la vuelta en que se suspendió.-

**ART. 157 - DE LA CONFECCIÓN DE BOLETA ESCRITA:** Si se opta por boleta de puntuación escrita, el juez debe realizar sus anotaciones conforme lo establecido en la confección de boletas en peleas profesionales, a donde nos remitimos.

**ART. 158 - DE LA ENTREGA DE LA BOLETA:** Al término del combate y luego de cumplimentar las exigencias de los artículos anteriores, esperará que el árbitro le solicite la tarjeta de puntaje sin formular comentarios verbales con el mismo.

**Art. 159 - DE LA RECTIFICACIÓN DE LA BOLETA:** Cuando se los solicite el fiscal deberán rectificar errores en los hubieren incurrido al sumar los puntos o en la designación del ganador y salvar la omisión de cualquier observación de la que correspondía dejar constancia.

**ART. 160 - DEL SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE PELEAS PROFESIONALES:** Para juzgar un combate profesional, los jueces deberán tener en cuenta:

- a) La combinación constante y efectiva de piernas y manos durante el combate.
- b) La efectividad de las combinaciones.
- c) La perfección técnica empleada por el competidor para la ejecución de los golpes y las combinaciones.-
- d) La calidad de los golpes certeros, el porcentaje de golpes entrantes, teniendo especialmente en cuenta los golpes que entren con contundencia de definición.
- e) El manejo técnico y táctico del combate, tanto en ataque, defensa y desplazamientos.

**ART. 161 - PAUTAS ESPECIALES DE PUNTUACIÓN EN PELEAS PROFESIONALES:** Para juzgar un combate profesional, los jueces deberán tener en cuenta:

- a) El contrincante que muestre mayores habilidades técnicas y tácticas de la modalidad de combate (full contact, kick boxing, K1, muay Thai) prevalecerá sobre el rival.
- b) El "pateador" tiene ventaja sobre el "boxeador".
- c) El púgil "ofensivo" tiene ventaja sobre el "defensivo", en la medida que el ataque sea efectivo.
- d) El púgil que no infrinja las normas tiene ventajas sobre el infractor.

**ART. 162 - DE LOS PUNTOS OTORGADOS EN LOS COMBATES PROFESIONALES:** Al final de cada vuelta, los jueces ponderarán los ítems señalados en el artículo anterior y otorgarán a los competidores un número de puntos como se indica a continuación:

- a) Diez (10) puntos al ganador y una proporción menor, no inferior a 7, conforme la diferencia establecida, al perdedor (9, 8, 7).
- b) En lo posible se deberá descartar los rounds empate, salvo que la paridad entre ambos competidores sea exacta al valorar todos los conceptos expresados en el artículo anterior. Jamás puede otorgarse empate en un round de desempate.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- c) por cada caída efectiva que sufra un competidor, recibirá un (1) punto en su contra, sin perjuicio de lo acontecido en el round.

### TÍTULO V – DE LOS FALLOS DE LA PELEA

**ART. 163 - DEL CARÁCTER DE LOS FALLOS:** Las decisiones de las peleas son inapelables y serán públicamente anunciadas. Si al finalizar una pelea, se proclamara en forma errónea el resultado de la misma por causa imputable a cualquier autoridad (árbitro, juez o fiscal), el fallo podrá rectificarse mientras las mencionadas autoridades no se hayan retirado del recinto donde se concentró la pelea y en el lapso no mayor de diez minutos desde que se anunciara dicho resultado, haciéndose pública dicha resolución.

**ART. 164 - DE LAS DECISIONES:** Las decisiones posibles son las siguientes:

- a) Por knock out (K.O).
- b) por puntos (P).
- c) Por abandono (AB).
- d) Por knock out técnico (K.O.T.)
- e) Por descalificación (DESC.).
- f) Fallo sin decisión (S.D.).
- g) Empate (E).

**ART. 165 - DEL KNOCK OUT (K.O.):** Se establece esta decisión en todos los casos que:

- a) El competidor ha sufrido tres cuentas en la misma vuelta sin necesidad de completar la última cuenta o cinco en el transcurso de la pelea.
- b) La competidora ha sufrido dos cuentas en la misma vuelta sin necesidad de completar la última cuenta o tres en el transcurso de la pelea.
- c) cuando el competidor permanece caído, por espacio de diez segundos que son contados por el árbitro. Se entiende por competidor caído:
  - Cuando cuelga indefenso de las cuerdas.
  - Cuando se encuentra en un estado semi-inconsciente, incapacitado de continuar peleando en opinión del árbitro, aún cuando esté de pie y no se recueste contra las cuerdas.
  - Cuando al término de un descanso no reanude inmediatamente la pelea ni haga abandono expreso, él o su segundo.

**ART. 166 - DE LA DECISIÓN POR PUNTOS:** se establece esta decisión en todos los casos que la mayoría de los jueces han adjudicado una diferencia a favor de uno de los competidores, en los siguientes casos:

- a) Cuando el combate haya durado el número total de vueltas al que estaba concertado;
- b) Cuando se produce un doble k.o. y ha transcurrido más de la mitad de la pelea;

**ART. 167 - DEL ABANDONO:** Se establece esta decisión cuando uno de los dos competidores haga abandono justificado del encuentro y el segundo principal arroje la toalla estando el competidor de pie; ya sea durante la pelea o estando el competidor en el descanso.

**ART. 168 - DE LA DECISIÓN POR KNOCK OUT (K.O.T):** Se concede en los casos en que el árbitro da por terminada la pelea de acuerdo a lo siguientes supuestos:





## CAGE FIGHTER CHAMPIONSHIP



- a) Por lesión de uno de los competidores no motivada por una infracción que le impida continuar el combate.
- b) Cuando uno de los competidores sufriera un excesivo castigo, o se evidencie una superioridad significativa de un competidor sobre otro.
- c) Cuando lo aconseje el médico de turno.

**ART. 169 - DE LA DESCALIFICACIÓN:** Conforme a las facultades asignadas al árbitro y sin perjuicio de la apreciación general que realice de las faltas que, considerándose falta grave pudieran ser motivo de descalificación, además de la reincidencia en la detalladas en el Art.105, serán causales de esta decisión las siguientes:

- a) Aplicar voluntaria o involuntariamente golpes prohibidos que coloquen al adversario en inferioridad de condiciones para continuar la pelea;
- b) Acusar golpes prohibidos, simulando hallarse en inferioridad de condiciones;
- c) Dejarse caer en la lona sin haber recibido golpe, con el objeto de descansar o evitar una situación difícil;
- d) Observar conducta pasiva o falta de combatividad o energía en la defensa de su parte. Cuando esto suceda con los dos competidores ambos serán descalificados, aplicándose el art. 122;
- e) Reincidir por tercera vez en la comisión de alguna infracción que ya hubiere sido penalizada por el árbitro;
- f) Colocarse el protector inguinal sobre prendas no autorizadas en este reglamento, comprobado en el caso de golpes bajos;
- g) Por invasión del ring por los segundos durante la vuelta.
- h) Por dar instrucciones de forma desmesurada(a los gritos) los segundos al competidor durante la pelea.
- i) Por protestar los segundos descomedidamente, a las autoridades al competidor adversario, o su rincón.
- j) Por aplicar los segundos durante el descanso, sustancias en el cuerpo, cara o guantes del competidor que perjudiquen o disminuyan la eficacia del adversario.
- k) Por desatar deliberadamente, los segundos, durante el descanso los cordones de los guantes o del calzado, aflojar o soltar las vendas, ablandar (peinar) los guantes en alguna de sus partes;
- l) Por administrar, los segundos, estimulantes, excitantes o sustancias no autorizadas al competidor dirigido.
- m) Por ayudar los segundos a volver al ring durante la pelea al competidor que hubiere sido arrojado fuera del mismo de forma lícita;
- n) Por arrojar deliberadamente el protector bucal;
- o) Por no arrojar la cantidad mínima de patadas reglamentarias en dos round.

**ART. 170 - DEL FALLO SIN DECISIÓN:** Se declarará una pelea sin decisión:

- a) Cuando ambos competidores hallan sido descalificados haciendo constar esta situación en al tarjeta de los jueces;
- b) Cuando se suspenda la pelea por causas no imputables a acciones lícitas o ilícitas antes de iniciado el segundo round.
- c) Cuando el ring ha quedado dañado de manera que la continuación de la pelea sea imposible;
- d) Cuando no exista condiciones de continuar ordenadamente la pelea por el anormal comportamiento del público;
- e) Cuando se rompa un guante, zapato, protector inguinal o el pantalón al competidor y fuera





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



- imposible su reemplazo;
- f) Cuando ambos competidores al comenzar una vuelta se queden sentados en sus respectivos rincones y el árbitro les cuente los diez segundos;
  - g) Cuando ambos competidores hacen abandono simultáneo de la pelea;
  - h) En general por causas de fuerza mayor debidamente justificadas y que cuenten con la aprobación de esta productora.

**ART. 171 - DEL EMPATE:** Se establece esta decisión cuando:

- a) Ambos competidores han totalizado al finalizar el combate igual cantidad de puntos en las tarjetas de los jueces.
- b) Cuando los 3 jueces o 2 de ellos otorguen en sus tarjetas empate.(en caso que no se utilice la puntuación manual)
- c) Cuando las tarjetas de los 3 jueces den distinto resultado (en caso que no se utilice la puntuación manual).
- d) Cuando se produzca un doble k.o. durante la primera vuelta.

**ART. 172 - DEL EMPATE EN FINALES:** Jamás puede un combate en semifinales o finales culminar en empate. Para desempatar se procederá de la siguiente manera:

- a) Peleas amateurs: Se procederá a disputar un round más de dos minutos.
  - En el caso que continúe el empate se realizará la suma de los puntos contabilizados en cada round de la totalidad de la pelea, dándole ganador al el que mas haya logrado.
  - En el caso que continúe el empate ganará el ganador del primer round.
  - En el caso que continúe el empate ganará el ganador del segundo round.
  - En el caso que continúe el empate ganará el competidor mas joven.
- b) Peleas profesionales: Se procederá a disputarse un round más de dos minutos, que jamás puede ser fallado por los jueces como empate.
  - En el caso que continúe el empate en un combate preliminarista, se realizará la suma de los puntos contabilizados en cada round de la totalidad de la pelea, dándole ganador al el que mas haya logrado.
  - En el caso que continúe el empate ganará el ganador del primer round.
  - En el caso que continúe el empate ganará el ganador del segundo round.
  - En el caso que continúe el empate ganará el competidor mas joven.

**ART. 173 - PUNTAJE POR PELEA:** A los fines de su consideración global, los competidores amateurs obtendrán, tres (3) puntos por pelea ganada antes del límite (GKOT o GKO), dos puntos por combate ganado por puntos (GP) y un (1) solo punto en caso de empate (E). No obtendrá puntos en caso de ser derrotado.

Por su parte, los competidores profesionales obtendrán, cuatro (4) puntos por pelea ganada antes del límite (GKO, GKOT o AB), tres (3) puntos por combate ganado por puntos (GP) o descalificación (3), dos (2) puntos en caso de empate (E) y un (1) solo punto en caso de ser derrotado por puntos (PP). No obtendrá puntos en caso de ser derrotado antes del límite, por abandono o por descalificación.





## CAGE FIGHTER CHAMPONSHIP



AVALADO POR :



E-MAIL :

ISKA\_URUGUAY@OUTLOOK.COM  
WBC\_MUAYTHAI\_URUGUAY@OUTLOOK.COM

