CIC ZONE®
ARTES MARCIALES MIXTAS MMA
SHOTOKAN KARATE DO
• P.O. Box 20975, San Juan PR 00910 • (787)726-6026 • CiCZone@PcExpertsUsa.Com • WWW.CiC.Zone.Org •

# Reglamento De Deportes De Combate Mixtos

Revisión 2.0
Efectivo desde el 1-1-2015
Copia de los últimos cambios a este reglamento siempre estará disponible en el
http://www.CiCZone.org

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

# ÍNDICE


- Intensión De Este Reglamento **……3**
- Torneos De Los Depórtese De Combate Mixtos En Puerto Rico **……...4**
- ***Capitulo 1*** **……....5**
  Protecciones Necesarias Para Competir En El Evento.
- ***Capitulo 2*** **……....6**
  Vestimenta Reglamentaría Para El Evento Atleta, Entrenador.
- ***Capitulo 3*** **……...7**
  Reglas Que Aplicaran Al Las Sumisiones.
- ***Capitulo 4*** **……..8**
  Reglas De Striking En Los Encuentros.
- ***Capitulo 5*** **……..9**
  Reglas Para Las Tiradas O Proyecciones Y Lucha.
- ***Capitulo 6*** **……10**
  Reglamento De Ground Fighting Y Control De Jaula.
- ***Capitulo 7*** **……....11**
  Penalizaciones.
- ***Capitulo 8*** **……...15**
  Reglas Generales.
- ***Capitulo 9*** **……....16**
  Responsabilidades Del Juez Y Oficial De Mesa, En Eventos De Deportes De Combates Mixtos
- ***Capitulo 10*** **……20**
  Responsabilidades Del Arbitro
- ***Capitulo 11*** **……24**
  Responsabilidades Aplicables Al Entrenador
- ***Capitulo 12*** **……26**
  Sistema E Puntuación Y Reglas Sobres Las Categorías Y Pesos Para Organizar Los Combates Entre Atletas


®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

● P.O. Box 20975, San Juan PR 00910● (787)726-6026● CiCZone@PcExpertsUsa.Com● WWW.CiC.Zone.Org ●

## Intensión de este Reglamento

Este reglamento es el resultado de el esfuerzo conjunto de diversos artistas marciales en encontrar un método con el cual poder permitir que estudiantes, atletas y deportistas en general de distintas artes marciales pudiesen competir en un ambiente seguro y justo para todos.

Esto se logro al controlar las técnicas letales del las distintas artes marciales y dejando las mas deportivas de ellas creando así un deporte que es mas restrictivo y a subes mas seguro de practicar para niños y jóvenes que el de las Artes Marciales Mixtas Nivel amatel o Profesional.

Con este reglamento se busca que los niños, adolecentes y juveniles puedan comenzar en un deporte como el de las Artes Marciales Mixtas que sin duda es uno delos deportes en mayor crecimiento a nivel mundial de una manera mas segura pero manteniendo la esencia del deporte.

La Caribbean International Combat Zone estará presentando una gran cantidad de eventos de Artes Marciales en la isla entre ellos se presentaran eventos de Karate Do, Judo, Brazilian Jiu Jitsu y Los Deportes De Combate Mixtos con estos deportes se busca fortalecer la distintas organizaciones que están ofreciendo Artes Marciales en la isla permitiendo que su matricula de estudiantes pueda foguearse sin peligro extraordinario en el deporte.

En el área de los deportes de combates mixtos esto se logra con este reglamento que controla las técnicas que se permiten en los eventos y permitiendo que el estudiante tenga que usar sus habilidades para sobreponer los obstáculos y retos que su ponente le presente.

De ninguna manera este deporte pretende sustituir el deporte del MMA simplemente quiere ser el primer paso antes de que un peleador de se moverse a otros niveles del deporte tendrá un evento donde probar sus habilidades en un ambiente controlado y de respeto tanto por el deporte como por su oponente y moverse paso a paso dentro del deporte asta llegar a ser todo un profesional.

En otras palabras el DCM es un complemento para todo joven que quiera competir en eventos con un nivel de riesgo controlado que permita que el deporte del MMA (Sport MMA) se masifique en Puerto Rico.
En el aspecto de la imagen del deporte de MMA el DCM busca crear una imagen del deporte mas humana y deportiva que permita que distintas organizaciones quieran pertenecer y fomentar en la isla y que los competidores que se muevan a realizar espectáculos lleguen con un nivel de competición aceptable que permita eventos de muy buen nivel.

Esperamos que este sea el primer paso para lograr atletas y competidores de renombre mundial siempre tomando en consideración que tenemos que comenzar desde abajo para lograr metas grandes agradecemos su valioso tiempo y esperamos que aprecien el trabajo que tomo hacer este Reglamento.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

TORNEOS DE LOS DEPÓRTESE DE COMBATE MIXTOS EN PUERTO RICO

Este será el reglamento que regirá los eventos de DCM. Este reglamento compone las 11 áreas básicas de los eventos a ser realizados. En las áreas donde el reglamento no este claro el organizador del evento tendrá la ultima decisión y no será apelable.

- Qué es el Deporte de Combate Mixto?

El DCM es el deporte que permite que diferentes artes marciales se enfrenten y definan un claro vencedor. Como todo deporte de combate tiene unas reglas que limitan las artes que se enfrentan, de la misma manera elimina las técnicas letales de un gran numero de artes marciales creando un deporte que puede ser entrenado y practicado con un nivel razonable de lesiones.

- Que artes marciales son permitidas en este deporte?

Todas las que se acojan al reglamento antes descrito y que entiendan lo que significa competir con espíritu deportivo.

- Cual es el alcance de este deporte?

El deporte tendrá tres niveles ***Beginners o Principiantes***:

Estos serán principiantes en el deporte que desean poner aprueba sus conocimientos sin o con deseo de avanzar en el deporte a otros niveles. Este se define como el primer paso para comenzar una carrera profesional en el deporte. En este nivel de competición las reglas son mas fuertes y restrictivas pará los competidores. Los competidores competirán en encuentros de uno a uno para lograr la victoria definiéndose esta en Primero y Segundo lugar.

***"Amateur" o Novatos:***

Este nivel de competición es el nivel de competición que mas se asemeja a un encuentro profesional pero con un nivel de restricciones aun considerables. En este nivel se reduce considerable mente el uso de protectores. Los combates pueden terminar por sumisiones. Se introduce el concepto de asaltos. Los competidores competirán con el mismo competidor por la victoria en un combate de uno a uno definiendo la victoria como el campeón de esa división que represente a nivel novato.

***Profesional:***

Este es definido por la comisión y federación de cada país o estado.

En el área de protección:
Todo competidor deberá utilizar para todos sus encuentros los protectores reglamentarios entre esto podrá proveerlos pero deberán ser los ilustrados en las imágenes o su equivalentes aprobados por el organizador del evento (ODE). Los equipos provisto por el ODE deberán ser regresados al finalizar cada combate para ser usado por los demás competidores a excepción de los mandatorios que deben ser provisto por el atleta. Que están descritos como mandatorio provistos por atleta. Los

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

competidores serán instruidos que estarán participando en un deporte de contacto donde podrían ser seriamente lesionados de no tomar las debidas precauciones al competir. Los competidores serán instruidos de que las técnicas de rompimientos que se permiten en este evento no deben ser realizadas sin control y que cuando la técnica sea realizada deben controlar y no, no, no, romper dándole oportunidad al arbitro de detener el encuentro y dar punto. Los competidores entenderán que el arbitro tiene el control total de la jaula y que deben obedecer sus instrucciones en todo momento dentro y fuera de la misma, al igual que las del ODE. Los competidores competirán con la única intención de lograr puntos y victorias por sumisiones y no con ninguna otra intención conocida o sin desconocer por el ODE.

## *Capitulo 1*

PROTECCIONES NECESARIAS PARA COMPETIR EN EL EVENTO.

Protectores Provistos por la DCM

1.Careta o Protección para la Cabeza.




2. Guantes de pelea con los dedos al aire o protección para las manos.



3. Rodilleras o protección para las rodillas o similares.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©



4. Coderas o protección para los codos o similares.



5. Espinilleras o protección para las espinillas y pie.




Protectores Provistos Por el atleta

1. Protector Bucal Sencilla no doble o protección para los dientes.
2. En los varones copa o protección para las partes bajas o genitales.
3. En el caso de las mujeres pechero o protección para los pechos de las damas.
4. Vendas para las muñecas o protección para las muñecas. Nota: no se permitirá gasas medicas con cinta adhesiva ni cubrir se los nudillos con las vendas solo protección de muñecas.

***Capitulo 2***

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

VESTIMENTA REGLAMENTARÍA PARA EL EVENTO ATLETA, ENTRENADOR.

Ropa y Uniformes de Competición:

1. El uniforme de la DCM es mandatorio y será provisto por la CiC Zone Circuit Event.
2. Camiseta pegada al cuerpo del tipo engomada y puede ser manga corta o manga larga a discreción del competidor y deberá tener 2 camisetas una color roja y otra azul las cuales alternara durante sus diferentes encuentros las camisetas podrán tener promoción pero no deberán exceder un 50% de la camiseta en general. Estas camisetas deportivas son conocidas como "Tsert dry fits".
3. Pantalones serán cortos ,sin bolsillos, de construcción completa sin encajes y solidos y de color negro no pasaran de la rodilla y podrán tener promociones pero no exedra un 50% del pantalón deberán tener un cinturón de soga para mantenerlo en su sitio y no deberá ser pegado al cuerpo como los del tipo licra.
4. Las damas llevaran en su pelo trenzas que permitan recoger su pelo pero no llevaran nada metálico ni de plástico ni de ningún material duro en su cabeza usaran una banda de tela y será negra lo mismo será para los varones con pelo largo. En varones con pelo largo y en condiciones inaceptables serán no aceptado y podrían ser descalificado.
5. Los entrenadores deberán tener uniforme de entrenadores.

## *Capitulo 3*

REGLAS QUE APLICARAN AL LAS SUMISIONES:

1. El arbitro detendrá el encuentro cada vez que a su discreción entienda que una técnica valida de sumisión de rompimiento se a efectuado le notificara a los jueces para punto y luego reanudara el encuentro, durante este tiempo se detendrá el tiempo y se reanudara cuando el arbitro lo indique.
2. En técnicas de sumisión de estrangulación el arbitro se mantendrá en comunicación con el atleta y de el competidor no hacer técnicas inteligentes para salir de ella detendrá el encuentro y le notificara a los jueces para punto y luego reanudara el encuentro, durante este tiempo se detendrá el tiempo y se reanudara cuando el arbitro lo indique.
3. En el caso de sumisiones de rompimiento siempre se aran con **control** solo buscando que el participante tapee o se rinda verbal mente o que el arbitro vea que la técnica a sido realizada.
4. En el caso de sumisiones de estrangulamiento se dará 5 segundos para contrarrestar la técnica de no lograr contrarrestar:
    a. Si contrarresta prosigue el encuentro sin intervención.
    b. No contrarresta, se detendrá el encuentros y se dará punto a el que ejecutó la técnica y se reanudara el encuentro. Siempre y cuando el se encuentre en condiciones de así hacerlo de lo contrario perderá por TKO
    c. No contrarresta y queda inconsciente pierde automáticamente por KO

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

5. En el caso de sumisiones permitidas que causen que el competidor no pueda proseguir en el encuentro se adjudicara los puntos correspondiente y se detendrá el encuentro y se ira a la tarjeta de los jueces y el competidor que este adelante ganara.
6. El arbitro tendrá siempre el derecho de detener el encuentro por completo cuando vea que el competidor no se esta defendiendo inteligentemente y que sus acciones puede causarle serias lesiones físicas.
7. No se permitirán manipulaciones de articulaciones pequeñas como son dedos, manos o pies nariz, boca, oídos, ojos, partes bajas, uñas, pelo.
8. No se permitirá arquear al competidor de espalda sentándose sobre el y halando de su cabeza de manera que pudiese lastimar su espina dorsal.
9. Todo competidor que comience una sumisión deberá mantener el control de la sumisión asta que el arbitro detenga el combate.
10. Todo competidor que le sea indicado que libere una sumisión deberá hacerlo de inmediato y con las debidas precauciones que no pongan en peligro a su oponente. La consecuencia de no seguir estas directrices pueden ser pero no se limita a quitarle -1 punto, una amonestación, una Penalización, hasta la descalificación.
11. Ninguna sumisión que cause que el competidor quede inconsciente, regresara a pelear se considerara in KO gana el que hace la sumisión.
12. No se permitirá técnicas de sumisiones de la rodilla para a bajo.
13. Si en el proceso de aplicar una sumisión el competidor queda lesionado la decisión será la siguiente se ira a las tarjetas y el competidor que vaya adelante gana el encuentro.
14. No se permite agarra la ropas suya o del oponente para lograr sumisiones.

15. Si el competidor cayese en un agarre que no es considerado una sumisión pero por desesperación tapea para que lo suelten se puntuara como una sumisión valida.

16. Si el competido al caer en una sumisión tapea se detendrá el encuentro y el tiempo se puntuara al que causa la sumisión y se reanudara el encuentro.

17. Si luego de una sumisión el competido no desea continuar el encuentro se detendrá el combate y se declarara TKO y ganara el oponente.

18. Si luego de una sumisión el medico indica que el competidor no puede proseguir no habiéndose violado ningunas de las reglas anteriores se ira a las tarjetas y el que vaya adelante en puntos gana por TKO.

Reglas generales de sumisión que se busca con esta área del deporte que el atleta demuestre su claro entendimiento sobre el arte de sumisiones tanto como aplicarlas, también como defenderlas ,demostrar un espíritu deportivo, no intentar hacerle daño a su oponente sino demostrar su superioridad en el conocimiento del arte y esto de una manera segura y controlada, demostrar que esta preparado para subir a los próximos niveles del deporte y demostrar su nivel de respeto por el oponente, los árbitros, el deporte y los organizadores del evento.

## *Capitulo 4*

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

REGLAS DE STRIKING EN LOS ENCUENTROS:

1. No se permitirán golpes a los genitales
2. No golpes a la nuca
3. No golpes a la espalda baja o espina dorsal
4. No se golpeara la garganta
5. Las patadas a la cara permitidas solamente serán Mawachi gery o Roundhouse Kick
6. Todos los demás pateos son permitido solo al cuerpo y muslos
7. No se permiten pateo directos a la rodilla
8. El pateo Bison es permitido
9. Patada a los planos bajos no son permitidos
10. Patear al oponente a la cabeza mientras esta en el suelo no es permitido
11. El competidor puede patear desde el suelo al oponente que esta de pie.
12. Patear al oponente mientras esta en el suelo no es permitido.
13. Oponente en el suelo que este siendo sometido a Ground and Pound a los 6 golpes sin consecutivo será detenido el combate por TKO.
14. El oponente que estando de pie sea arrinconado y no se defienda inteligentemente y sea golpeado 6 veces consecutivo será detenido el combate por TKO.
15. El arbitro podrá detener el encuentro en cualquier momento donde entienda que el atleta no se esta defendiendo inteligentemente y que puede poner en peligro su integridad física.
16. En caso de nocaut no abra conteo será un KO automático, de la misma manera no abra conteo de protección competidor que requiera un conteo de protección se considerara un TKO.
17. No se permite uso de los codos para golpear ni de pie ni en el suelo
18. Si se permite los codos para bloquear golpes
19. No se permite golpear la cabeza con la rodilla
20. Si se permite rodillas al cuerpo
21. No se permite rodillas a ninguna parte del cuerpo cuando los competidores están en el suelo
22. Si un competidor tiene 3 puntos en el suelo no se permiten rodillas a ninguna parte del cuerpo.
23. Si se permite usar las rodillas para Bloquear patadas y golpes.
24. No golpes de martillo a la cara cuando los competidores estén en el suelo.
25. No se permiten cabezazos
26. No se permiten golpes de mano abierta.

Reglas generales de la pelea de pie. Con esto se busca que el atleta demuestre sus destrezas en el arte de la pelea de pie, tanto en el uso de sus manos, como el uso de los pies, con esta parte del deporte no buscamos causarle lesiones al competidor mas sin embargo buscamos lograr una serie de puntuaciones que demuestren la superioridad del competidor en esta área de la pelea. Esto tanto en la manera y velocidad en la cual desarrollamos las técnicas como además demostramos la capacidad de bloquear la diferentes técnicas para tener éxito en este deporte. Siempre tomando en cuenta que toda pelea comienza de pie esta es una área de la pelea que se debe entrenar fuerte.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

## *Capitulo 5*

REGLAS PARA LAS TIRADAS O PROYECCIONES Y LUCHA:

1. No se permitirán tiradas que levanten al oponente del suelo por enzima de los hombros del que esta lanzando.
2. No se permiten los tiradas de lucha “Suplex” de ningún ángulo
3. Toda tirada deberá ser controlada.
4. El objetivo primordial de cada tirada deberá ser recibir los punto que estas confieren en las tarjetas de los jueces y no la de incapacitar el oponente.
5. No se permite tirar el oponente fuera de la jaula.
6. No se permite tirar el oponente intencionalmente contra la jaula esto será penalizado.
7. No se permite como técnica de contrarrestar una tirada manipular la espina dorsal del oponente.
8. Del oponente por causa de una tirada permitida, deja inconsciente al oponente o incapacitado de poder seguir el encuentro resultara ganador del encuentro por TKO.
9. Del oponente resultar inconsciente o incapacitado por una tirada no permitida el ofensor perderá la pelea por descalificación.
10. En el caso de un amarre de pie tendrá 10 segundos para realizar técnica de así no hacer lo se separaran a las esquinas neutrales y reanudara el encuentro.
11. En el caso de amarre contra las jaula tendrá 15 segundos para realizar técnica de así no hacer lo se separaran a las esquinas neutrales y reanudara el encuentro.
12. El arbitro puede detener el encuentro en cualquier momento que vea que el competidor esta siendo tirado varias veces y esto pudiendo ser peligroso para el mismo y pudiendo presentar un peligro serio para el competidor.
13. En la eventualidad de que el competidor inicie una tirada y el oponente al momento de caer cause que ambos competidores caigan, el competidor que inicia la tirada ganara los puntos, esto será así aunque el que inicie la tirada termine debajo de su competidor.
14. Que se considerara una tirada? Toda aquella técnica que cause que el oponente ponga su espalda en el suelo, sus glúteos o termine sentado, o ponga tres puntos de su cuerpo en el suelo y a su ves el oponente termine en control de su contrincante. Toda técnica de tirada tradicional permitidas que causen que su oponente caiga al suelo.
15. Que no se considera tirada? Si ambos oponentes se encuentran en el suelo no se considerara una tirada toda aquella técnica que cause que se transicione entre una o otra posición, esto será así aunque en el proceso el oponente sea levantado y dejado caer simulando una tirada valida. Empujón sin técnica que cause que el oponente pierda el e equilibrio.

Reglamento general el área de las proyecciones y tiradas se busca que el atleta demuestre su dominio de técnicas de derribo y a su vez como contrarrestar estos derribos ver el dominio de las caídas usando las técnicas correctas para caer y demostrando un espíritu competitivo sano a la hora de practicar esta área del deporte. Lo que no se desea es ver técnicas de tiradas peligrosas para ambos atletas como son las que los lanzan sin control y sin la capacidad de usar caídas seguras. El conocimiento de esta área de la pelea es sumamente importante ya que toda pelea en un momento u

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

otro llega a la lucha donde se presenta la oportunidad de llevar al oponente al suelo por lo cual esta área de la pelea es sumamente importante.

## *Capitulo 6*

REGLAMENTO DE GROUND FIGHTING Y CONTROL DE JAULA.

1. El peleador tendrá 7 segundo para controlar el peleador en el suelo y luego deberá comenzar una ofensiva ya sea de sumisión o de golpes. De lo contrario serán parados del suelo y regresaran a pelear de pie.
2. De ambos peleadores estar pasivos en el suelo ya sea por agotamiento o por falta de técnica serán puesto de pie.
3. No se permite si ambos atletas están en el suelo pateos a la cara.
4. Los peleadores terminan el un bloqueo de técnicas de sumisión u otro por 10 segundo sin muestra de que pueden transicional a otra técnica o defensa serán puestos de pie.
5. Una sumisión no terminada pero que a la percepción del arbitro no esta siendo contrarrestada por el oponente de manera inteligente y que pudiese causar lesiones al mismo serán detenidos ,los jueces serán notificados del punto, tiempo detenido , y reanudado el encuentro de pie.
6. No se permiten técnicas atacando los pies de las rodillas para abajo.
7. 6 golpes a la cara sin respuesta inteligente o defensa inteligente será detenido el encuentro y ganara el oponente por TKO
8. Competidor que de con la cara hacia el suelo y el competidor ataque a la cara con 6 golpes será detenido el encuentro y ganara por TKO
9. Un crucifijo que su objetivo sea controlar para golpear no será considerado sumisión y se dará la oportunidad de efectuar los 6 golpes que deben ser a la cara de lograr estos se considerara un KO.
10. Se considerara que el competidor que recibirá el voto por control de jaula será aquel que siempre va asía el frente, domina a su oponente esto en lucha o en la pelea de pie, mantiene control de su oponente contra la jaula inutilizándolo y dominándolo, dicta el ritmo del combate, cuando el oponente lo lleve a el al suelo logra recuperarse y termina enzima de su oponente, en el suelo siempre se mantiene en una posición dominante sobre su oponente y es el que presenta la mayor cantidad de intentos de sumisiones.

Reglas generales de la pelea cuando llega al piso o se trabaja para lograr el control de jaula, en esta área se busca medir las destrezas del atleta, ver como el atleta hace uso de sus destrezas cuando lo llevan al suelo y ver como hacer uso de los principios básicos de la pelea de piso como son controlar, colocarse en una buena posición, buscar posiciones dominantes, hacer uso de los golpes de Ground and Pound , por ultimo como terminar el encuentro con sumisiones adecuadas a las situaciones que

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

se les presenten. Además de que se desea ver que atleta controla mejor a su oponente esto tanto contra la jaula como en el suelo. No se busca lastimar al competidor con golpes descontrolados ni sumisiones sin control que pudiesen causar daños en los oponentes, de manera que no pudiesen seguir compitiendo. Es indudable que esta área de la pelea es determinante para la victoria de cualquier atleta por lo cual se le debe dar una particular atención.

## *Capitulo 7*

PENALIZACIONES:

Diferentes penalizaciones

1. W = Advertencias "Warning"
2. A =Amonestaciones
3. P =Penalidad
4. D = Descalificación

1. W = Advertencias
   A. Se usara para advertirle al competidor que lo que hizo o iba a hacer no es permitido, el competidor deberá referirse a arbitro y aceptar que entendió la advertencia.
      a. Permanecer pegados el uno al otro, sin intentar el derribo u otra técnica.

2. A =Amonestaciones
   El arbitro por segunda ves le indica al atleta que lo que esta asiendo o va hacer no es valido O debido a la severidad de la violación de la regla el arbitro puede subir directo a amonestación sin pasar por advertencia.

   A. Razone para subir directo a amonestación el atleta causa daño en el oponente que reduce su capacidad de ganar pero aun puede competir.
   B. Violaciones de ética o decoro que laceren la imagen del evento o de los competidores
   C. Simular o exagerar una lesión.
   D. Salidas voluntarias del área de competición.
   E. Ponerse a uno mismo en peligro, con un comportamiento que expone a ser lesionado
   F. Por el contrario, o no tomar las medidas de autoprotección adecuadas.
   G. Evitar el combate con el fin de que el oponente no tenga la oportunidad de marcar punto por mas de 15 segundos.
   H. Pasividad-no intentar entrar en combate por 15segundos.
   I. Técnicas que por su naturaleza no puedan ser controladas en lo que se refiere a la seguridad del oponente y ataques peligrosos e incontrolados.
   J. Ataques simulados con la cabeza, las rodillas o los codos.
   K. Golpear en el momento de romper el amarre.
   L. Golpear intencionalmente con el canto de la mano o con el puño sobre la nuca del competidor (rabbit punch).
   M. Morder al oponente.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

N. Utilizar lenguaje soeces.
O. Halar pelo - Tirar del cabello de forma intencional.
P. Estirar la boca o la nariz tipo anzuelo - Cualquier intento por algunos de los competidores de utilizar sus dedos de tal manera que estire la piel de la boca o nariz del oponente.
Q. Ataques al área genital del oponente.

R. Manipulación de articulaciones pequeñas - Los dedos de los pies y de las manos se consideran como pequeñas

S. Golpear de arriba hacia abajo utilizando el extremo agudo (No codazo) - Un golpe con el codo utilizando la punta del codo en dirección de arriba hacia abajo es ilegal. Utilizar la punta del codo es ilegal.

T. Golpear la espina dorsal o la parte de atrás de la cabeza - No se permitirán ataques directo a la parte de atrás de la cabeza o espina dorsal. Se entiende como ataque directo aquel golpe que es apuntado y calculado hacia esa área se entiende como parte de atrás de la cabeza, como el centro de la cabeza y una pulgada para un lado y una pulgada para el otro lado.

U. Ataque de cualquier forma a la tráquea incluyendo el agarre de la tráquea - No se permitirá de ninguna manera ataques directos a la tráquea.

V. Agarrar la piel en el tipo de garra pellizcar o torcer la piel.

W. Agarrar la clavícula.

X. Patear la cabeza de un oponente en el piso.

Y. Dar rodillazos a la cabeza a un oponente que se encuentre en el piso.

Z. Agarra la jaula o descansar en ella.

AA. Agarrar los pantalones o guantes de un oponente

BB. Asumir una conducta antideportiva

CC. Lanzar un oponente fuera del área de combate

DD. Atacar un oponente durante el receso.

EE. Uso de cualquier sustancia extraña o cuerpo para ganar ventaja al oponente.

FF. Ignorar intencionalmente las instrucciones del arbitro.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

GG. Interferencia del equipo (corner man) de la esquina.

HH. Atacar un oponente que esta bajo la supervisión o cuidado del arbitro.

II. Atacar un oponente después que la campana o el silbato sonó al final del encuentro.

JJ. Poner o introducir dedos en cualquier orificio, o laceración del oponente.
KK. Escupir a un oponente - Sera considerado antideportivo
LL. Hablar o provocar al oponente, no obedecer las órdenes del Árbitro, comportamiento descortés hacia los Árbitros u otras faltas de comportamiento.

3. P =Penalidad
Las penalidades afectan al competidor al restarle puntos de su tarjeta y serán dadas a el competidor. De pasar de amonestaciones a penalidades se restara un punto de la tarjeta de los jueces etas penalidades serán dadas luego de pasar por el proceso de advertencia, amonestación y luego penalidades las penalidades son acumulativas . Solo se dará 3 penalidades. Si el competidor comete una cuarta penalidad quedara automáticamente des calificado y el oponente ganara por TKO. Las penalidades restaran 1 punto y 2 puntos y estará definido en este documento cuales penalidades aplican.
4. D = Descalificación
   A. Supone la descalificación del torneo, competición o encuentro. Para definir el procedimiento de Descalificación se deberá consultar a la mesa de jueces donde cada juez tendrá un voto y el arbitro 2, se votara y la mayoría decide de no prevalece la descualificación se restara -2 punto del atleta, en una segunda instancia para descalificase la mismo atleta en el mismo combate se descalificara instantáneamente sin votación. Descalificación debe darse cuando un contendiente actúa malintencionadamente,
   B. No obedece las órdenes del Árbitro o cuando comete un acto que daña al prestigio y al honor del deporte de Artes Marciales, o por otras acciones que violen las reglas y el espíritu del torneo. Descalificación también podrás ser consultada con el organizador del evento y podrá autorizar una descalificación sin necesidad de una votación.

   C. Otro modo para ser descalificado es acumular 3 Penalidades esto constituye motivo suficiente para perder la pelea por TKO.

   D. Si la esquina tira la toalla blanca .

   E. Si se detecta el uso de sustancias controladas de todo tipo.

   F. Si el oponente no desea continuar

   G. Si el medico indica que el competidor no esta apto para continuar.

   H. Si ahí cortaduras o sangrado, causadas por un golpe permitido no se continuara la pelea

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

se pasara a las tarjetas y el competidor con mayor puntuación gana.

I. Si ahí cortadura o sangrado por un golpe no permitido el causante del golpe es descalificado y perjudicado gana por decisión técnica

J. Si el competidor al entrar a su próxima pelea trae una herida de su pelea anterior y comienza en encuentro y comienza a sangrar se detendrá el encuentro y ganara el competidor que no entro al encuentro lastimado.

K. Cada competidor tendrá 5 minutos de descanso entre pelea de no regresar a competir en el tiempo estipulado se descalificara y dará la victoria al oponente.

L. Si en la eventualidad del combate el participante sufre de vómitos o evacuación involuntaria será descalificado y llevado a recibir atención medica.

## *Capitulo 8*

REGLAS GENERALES:

1. Reloj de tiempo se detiene cada ves que el arbitro lo indique o el oficial de mesa.
2. Los combates serán a 3:00 minutos para categorías hasta 13 años en adelante sin detener el reloj a menos que el Árbitro lo indique por lesión u otra causa.
3. En caso de empate los competidores competirán por un minuto mas, para lograr ganar el encuentro, los jueces tomaran solo encuentra lo que suceda en ese minuto, no tomaran encuentra las acciones de los 3 minutos anteriores a excepción de las penalidades, de no lograrse un ganador claro, los jueces tomaran una decisión basada en el reglamento y decidirán que oponente trabajo mejor en las 4 áreas de la pelea, esta decisión se ara de la siguiente manera, levantando la mano derecha para rojo, o la mano izquierda para azul y ningún arbitro se podrá reusar a tomar decisión, en esta decisión se tomara en cuenta el combate completo esto incluye los primeros tres minutos mas el minuto extra y rendirán su decisión basado en el total del combate.
4. Ganador será el que acumule mayor puntuación en las tarjetas, o logró un KO, O un TKO, o por descalificación del oponente.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

5. Abran 3 jueces y un arbitro y un cronometrador para cada evento y un oficial de mesa.
6. Habrá 3 coach por competidor y permanecerá sentado en silla correspondiente en la jaula.
7. SOLAMENTE el coach puede protestar/reclamar decisión del panel de arbitraje.
8. No se pueden protestar decisiones de apreciación de los Jueces o Árbitro.
9. Jueces y Árbitro tienen decisión final en resultado de combates.
10. El atleta competirá en un encuentro de uno a uno. Y se compite por primero y segundo lugar.
11. En los encuentros de solo sumisión, solo ganara el competidor que logre la mayor cantidad de sumisiones y la puntuación es acumulativa y se seguirá las reglas de este reglamento que se refiere a sumisiones, los competidores competirán por 5 minutos y se detendrá el tiempo cada ves que el arbitro lo indique , los combate serán considerados de exhibición y no serán parte del récor oficial de la DCM, y la vestimenta será No Gi,
12. Las peleas de exhibición seguirán este reglamento de DCM y serán anotadas en su récor como peleas de exhibición y no reflejaran ganadas o perdidas.
13. Los competidores competirán con un peso diez libras por arriba o diez por debajo a la hora de crear los combates se tratara de mantenerlos en un peso lo mas cercano posible.
14. Los competidores comprenderán y estarán claro que, este deporte es individual y que como parte de el desarrollo del atleta se le podrá pedir que compita con compañeros de practica y no deberá reusarse a competir.

## *Capitulo 9*

RESPONSABILIDADES DEL JUEZ Y OFICIAL DE MESA, EN EVENTOS DE DEPORTES DE COMBATES MIXTOS

- ***LOS JUECES***

A la hora de evaluar que competidor a sido victorioso debemos tomar encuentra los 4 dominios de una pelea de deportes de combates mixtos, primero el dominio y control de la pelea de pie usando las herramientas necesarias para atacar y cubriese de los ataque del oponente con una combinación razonable entre manos y pies, el segundo es la habilidad para cerrar la distancia entre el y su oponente para propinar derivos y tirada, el tercero dominio es de controlar en el piso, buscando constante mente una posición dominante que permita causar ataque que causen que el oponente no pueda defenderse inteligentemente, y el cuarto dominio es el de someter al oponente a una serie de sumisiones que pueden ser de pie como en el piso, que causen que el oponente se rinda. Cuando un competidor muestra su dominio y

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

control de esta 4 destrezas debería ser favorecido por el sistema de puntuación de este deporte. Tomando en consideración que las sumisiones conllevan el mayor peso en las puntuaciones.

1. En todos los eventos de **Deportes De Combates Mixtos** actuaran tres (3) jueces, que tomaran asiento en los lugares previamente señalados.

2. El juez estará obligado a observar con cuidado y atención el desarrollo del combate, sin desatender su cometido, anotando al terminar cada evento, en la tarjeta que para el efecto le ha sido entregada anticipadamente, la puntuación que corresponde anotar, a su personal apreciación.

3. Todo juez tendrá la obligación y responsabilidad de decidir quien gano o perdió la pelea basado al reglamento. Ningún juez puede dar empate una pelea. En caso de empate en las tres tarjetas se pasara al minuto de combate adicional para buscar ese claro ganador, de no lograse ese ganador claro luego de ese minuto adicional, se pasara a una votación directa de los jueces que se llevara de la siguiente manera, los jueces sonaran un corbato dos veces el primero significa preparados y en el segundo silbato se levantaran la mano derecha para rojo o la izquierda para azul esto se ara a la misma ves y esta decisión la tomaran basándose en el reglamento y la efectividad de los competidores en las 4 áreas del encuentro.

4. Al finalizar cada encuentro, y una vez hecha la anotación respectiva, el juez entregara la tarjeta al oficial de mesa que a su vez cotejará los resultados y se asegurara que los resultados sean los correctos y tendrá la autoridad de en coordinación con el juez corregir su tarjeta si presenta errores o contradicciones será decisión del oficial de mesa el aprobar o no estos resultado y luego de cotejarlos pasara a hacerle entrega de los resultados al arbitro por medio de una hoja escrita que dirá el color del ganador o se acercara de manera discreta y le informara al oído. Quien a su vez anunciara el ganador y luego regresara las tarjetas al oficial de mesa que custodiara los resultados.

5. El juez deberá escribir en tinta y legible, evitando borrones y tachaduras.

6. Todas las votaciones son secretas totalmente.

7. El juez no deberá conversar con ninguna persona mientras se encuentra ejecutando sus funciones, a excepción del arbitro y el oficial de mesa, con quien podría comunicarse cuando lo crea necesario y viceversa esto usando un pito y deteniendo en tiempo.

8. El juez estará obligado a descontar los puntos que le sean penalizado por el arbitro durante el encuentro, y anotarlo en la columna correspondiente en su tarjeta.

9. La puntuación será por el sistema de diez (10) puntos pero no significa que la puntuación siempre será 10 puntos debido a la actuación y al sistema de tarjetas el competidor tiene la oportunidad de anotar mas de diez puntos. El vencedor de cada encuentro recibirá la mayoría de puntos y el perdedor de cada encuentro recibirá la minoría de punto, esta

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

puntuación según su actuación.

10. El juez podrá considerar eventos empates pero si luego de un primer empate pasamos a un minuto de desempate, también produce empate el juez estará obligado a tomar decisión, esto levantando su mano de la manera antes descrita en el inciso 4.

11. El juez deberá considerar cuidadosamente los elementos de ataque, defensa, golpes limpios, técnica y actitud deportiva, sirviendo de base las siguientes circunstancias:

    a. Los golpes limpios y fuertes dados en cualquier parte vulnerable del cuerpo.

    b. El mayor numero de golpes hábiles y efectivos.

    c. La defensa hábil e inteligente de un competidor que neutralice el ataque de su contrario.

    d. La agresividad efectiva del competidor, sostenida durante el combate o en la mayor parte de ella.

    e. La capacidad, destreza y valentía demostrada por un competidor para resolver cualquier situación difícil que se le presente durante el combate, así como su habilidad para obligar a su contrario a combatir en la forma que mas le convenga.

    f. Que uno de los competidores rehúya constantemente el combate, demore la situación del combate o bien que haga un combate poco limpio cometiendo faltas que ameriten que el arbitro lo amoneste.

    g. Que uno de los competidores deliberadamente y de mala fe, infrinja golpes a su adversario después que la campana o el silbato suene haya anunciando la terminación del asalto.

    h. Las circunstancias de que uno de los competidores, con el propósito de obtener una ventaja ilícita, se apoye, o se agarre de las jaula, o bien que utilice estas para impulsarse, o como herramienta para causar daño al oponente.

    i. La actitud antideportiva demostrada por un competidor durante el transcurso del combate, el incumplimiento de este Reglamento, de las ordenes del arbitro o Jueces o el oficial de meza.

12. El juez debe rendir su veredicto de acuerdo a como haya visto el combate y sin prestar atención a la reputación del competidor, de su manejador, el promotor o de la simpatía de los espectadores. Un juez que sea influenciado o que tenga simpatías en un combate, no puede actuar justamente.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

13. Solamente por causa de fuerza mayor y previa autorización del oficial de mesa, podrán los jueces abandonar sus asientos durante el desarrollo de una función.

14. Solamente por causa de fuerza mayor y previa autorización del oficial de mesa, podrán un juez juzgar el encuentro de su propio estudiante, todo juez que vea en las tarjetas que su estudiante estará entrando a combatí deberá levantarse de la mesa comunicárselo al oficial de mesa y el asignara otro juez para esa silla solo en casos donde por la limitación de jueces presentes se permitirá el juez siempre y cuando el oficial de mesa lo autorice o el jefe de árbitros.

15. El juez no deberá hacer demostración de aprobación o desaprobación al darse a conocer al publico el fallo que se dicte en el combate, ni hacer comentarios al respecto sobre la actuación de sus compañero o organizadores del evento.

16. Queda estrictamente prohibido al juez dar a conocer a persona alguna, incluida la prensa deportiva, la puntuación que haya otorgado en relación con un asalto o combate, y el único autorizado para así hacerlo, si lo juzgara conveniente y después que el fallo sea notificado al publico, será el Organizador del Evento. Le queda igualmente prohibido llevar anotaciones particulares.

17. El voto del juez se dará a conocer por puntos y las decisiones o fallos de los combates, por mayoría de estos.

18. El oficial de mesa de turno anotara en las tarjetas oficiales que se destinan con este objeto, la puntuación de cada evento, hasta obtener la puntuación final, concedida por los jueces a los competidores.

19. El juez sumara los puntos del combate y luego el oficial de mesa los cotejara y sumara los puntos para determinar a favor de quien dieron sus votos y posteriormente plasmara bajo su responsabilidad con su firma en las respectivas tarjetas, luego se le entregara al arbitro el nombre del vencedor que será el competidor que haya obtenido la mayoría de puntos, o bien si el fallo fue empate.

- ***EL OFICIAL DE MEZA***

  El Oficial De Mesa es el designado como el responsable de los jueces y le responde al jefe del panel de arbitraje y luego al organizador del evento en ese orden colabora directamente con el arbitro.

  Cuando se le asigne a la mesa será el oficial del evento en la mesa de mayor rango en esa mesa y sus funciones serán las de:

  1. Observara que se mantenga el decoro en la mesa, publico y competidores velar por el respeto y profesionalismo de los jueces y miembros del panel en esa mesa.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

2. Observara que los jueces no se distraigan con situaciones fuera del evento que puedan causar que no pueda realizar sus funciones de manera correcta.
3. Observara que los jueces puntúen las acciones del evento de manera correcta y instruirá a los jueces que puntúen cuando los jueces por cuestión de distracción o otros no lo hubiesen anotado en pantalla la puntuación correspondiente a la acción y al competidor correcto.
4. Velara por el control del tiempo con el cronometrador.
5. Velara las instrucciones que esta brindando el arbitro.
6. Velara que se anoten las penalizaciones que se ordenen por el arbitro.
7. Detendrá el encuentro solo en caso de suma importancia como son problemas con la puntuación dudas en el evento, o otros que puedan afectar el desenvolvimiento del encuentro.
8. Cotejara que las tarjetas se llenen correcta mente.
9. No aceptara tarjetas que estén parcial mente llenas y sin firmar.
10. En la eventualidad de tarjetas incorrecta mente llenas pasara junto al juez y procederán a corregirlas.
11. Es responsabilidad del Oficial de Mesa velar que los jueces al momento de puntuar entiendan que la función del juez no es evaluar la técnicas usadas sino es meramente contabilizarla y en el encasillado numero 4 dar su evaluación del combate basado al reglamento y sus 4 áreas de combate y que no se aceptaran evaluaciones basadas en opiniones personales, reputación del competidor ni ningún otro que no se rija específicamente al reglamento.
12. El procedimiento general de votación será :
    a. Competidor ejecuta la técnica puntuable.
    b. El juez contabiliza la técnica en la pantalla.
    c. Al finalizar el encuentro se pasa la puntuación de las pantallas a las tarjetas.
    d. Se contabiliza la tarjeta.
    e. El Oficial De Mesa certifica la tarjetas.
    f. Se le entrega las tarjetas al arbitro.
    g. Se anuncia el ganador.
    h. Se devuelve las tarjetas.
13. El oficial de mesa estará pendiente de los distintos paso representados en el inciso 12.
14. El oficial de mesa le anunciara a los competidores que competirán al finalizar el encuentro que se alisten para su encuentro.
15. La vestimenta del oficial de mesa será igual a la de los jueces.

## *Capitulo 10*

RESPONSABILIDADES DEL ARBITRO

1. Deberá utilizar durante sus funciones pantalón cinturón negro y polo negra con mangas cortas y logo de arbitro en el pecho lado izquierdo.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

2. No podrá utilizar sortija, reloj u otros objetos que puedan lesionar a los competidores.

3. Es la persona encargada de vigilar la integridad del competidor, dirigir y apreciar el curso de esta evento, para lo cual estará sobre el área de combate procurando caminar alrededor de los competidores, sin estorbar el desarrollo del combate, y tratando de ver lateralmente la acción de los competidores.

4. Cada ves que el arbitro llame a detener el encuentro por razones de golpes o llaves o cualquier razón que amerite detener el encuentro por golpes le preguntara al lesionado si desea continuar en el combate de este contestar que si prosiguiera el encuentro de este decir que no se detendrá el encuentro y dará la victoria al contrario siempre y cuando el golpe sea legal de ser un golpe no permitido se visitara la regla que aplique a el acto ocurrido.

5. Antes de dar principio a un combate, el arbitro llamara a los competidores y al entrenador principal de cada uno de ellos al centro del la jaula, para darle las indicaciones que entienda necesarias para el buen desarrollo del combate, advirtiendo al entrenador principal de cada competidor, que será el responsable directo de cualquier irregularidad o conducta en general, que suceda en su esquina.

6. Examinará los guantes y todos los protectores de ambos competidores, para comprobar que se encuentran en perfecto estado y cuidara que lleven puestos todos los protectores reglamentarios descritos en el capitulo1.

7. Cuando por cualquier razón un competidor pierda su protector bucal o otro protector en el curso de combate, el arbitro recogerá el mismo sin detener el encuentro y sin perder de vista en ningún momento la acción del combate. El arbitro entregara o lanzara el protector a los entrenadores del competidor para que rápidamente lo limpien y esperara el momento oportuno para llevar al competidor a su esquina para que estos se lo coloquen. En caso de protectores procurara mantener los competidores en las posiciones en que se encontraban y procurara no detener el encuentro si el competidor no esta en peligro y rápida mente cuando el momento sea oportuno detendrá el encuentro y pondrá el protector y prosiguiera el encuentro, en el caso de los protectores de manos y pies tendrá atención especial y evitara que el competidor golpee a su oponente sin los protectores de suceder un accidente en el que se golpee al competidor sin protección de manos o pies se le podrá dar asta 5 minutos de descanso siempre y cuando el competidor no reciba una cortadura o contusión que no le permita proseguir el encuentro de no poder proseguir el encuentro se seguirá la regla que aplica a golpes legales o golpes ilegales. Competidor que intencional mente se quite los protectores con intensión de hacer daño a su oponente será automática mente descalificado y se anotara en su récor una derrota y podrá ser sancionado con la no participación de eventos futuros. Sera clara mente decisión del arbitro el cuando se detendrá el combate para poner la protección que sea removido del participante y el criterio de decisión debe ser si el competidor eta en ejecución de una técnica que no lo ponga en peligro de ser golpeado sele dará el tiempo necesario para ejecutar y rápidamente se presente la oportunidad de detener el encuentro así se ara se pondrán los protectores y se proseguirá el encuentro.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

8. El competidor que a juicio del arbitro deje caer intencionalmente el protector bucal, podrá ser amonestado la primera vez será una advertencia, y si persistiera en esta actitud podrá ser amonestado hasta podrá ser sancionado con el descuento de puntos, lo cual le será informado a los jueces.

9. El arbitro impedirá el uso excesivo de grasa y agua en el cuerpo de los competidores, vigilando la correcta aplicación de la primera cuando su uso tenga por objeto proteger una herida.

10. Al terminar cada asalto recogerá las tarjetas de puntuación de los tres jueces anunciara el ganador y luego entregara al oficial de mesa para su custodia.

11. El arbitro declarara vencedor por nocaut técnico al competidor que mediante golpe contundente ponga a su adversario en condiciones que a juicio del propio arbitro le impidan continuar combatiendo.

12. El arbitro declarara vencedor por descalificación al competidor que sufriere una cortadura producto de un golpe ilegal intencional de su adversario que a juicio del propio arbitro le impida continuar combatiendo. En caso de estimar que a su juicio el competidor herido puede continuar combatiendo, el arbitro penalizara al ofensor con una deducción de dos puntos siempre y cuando el competidor no sangre durante el evento.

13. Si se produce un corte, el arbitro consultara con el medico oficial para determinar si debe detener el combate, entendiéndose que el arbitro es la única persona autorizada para tomar la determinación.

14. Cuando se produzca la cortadura por un golpe legal que cause la terminación del combate, se ira a las tarjetas y el que vaya adelante en la tarjeta ganara por TKO.

15. Cuando un golpe ilegal intencional haya agrandado o agravado una cortadura o golpe producto de un golpe contundente que no haya impedido la continuación del combate y que a su vez tampoco impida la continuación del mismo, el arbitro deberá detener la acción para informar a los jueces a la vez que les ordena deducirle dos puntos al competidor ofensor.

16. Cuando una cortadura producto de un golpe contundente accidental cause la detención del encuentro, el ofensor será descalificado y el lesionado pasara a la próxima ronda y de no poder continuar debido a las heridas o golpes será descalificado.

    i. El arbitro puede ordenar la deducción de los puntos por golpes contundentes cuando sea apropiado y dará al competidor golpeado contundentemente el tiempo que estime necesario, pero no mas de cinco (5) minutos para su recuperación.

    ii. En el caso de que una segunda amonestación sea dada por un golpe similar,

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

un (1) punto será obligatoriamente deducido de la puntuación del competidor que cometió la infracción.

iii. Si golpea contundentemente en forma similar por tercera (3) vez o en casos de golpes contundentes muy claros, extremes, continúes e intencionales, después de amonestaciones continuas y deducción de puntos, el arbitro podrá descalificar al competidor amonestado.

17. En caso de un golpe bajo accidental, así determinado por el arbitro, el determinara si el competidor que recibió el golpe puede continuar o no. Si sus probabilidades de continuar no han sido puestas en peligro como resultado del golpe bajo, el arbitro ordenara que el combate continúe después de un intervalo de no mas de cinco (5) minutos de descanso.

18. Si cualesquiera de los competidores propinara golpes ilegales deliberados a su oponente durante el combate, el culpable será sancionado con perdida de puntos o será descalificado dependiendo la gravedad de la falta.

19. Si el arbitro se percata de que un miembro de un competidor ha subido al área no activa de la jaula durante el encuentro, interpretara que no desea que su competidor continúe combatiendo, detendrá el combate y su competidor perderá por nocaut técnico.

20. El arbitro descalificara a un competidor cuando cualquier miembro de su esquina entre al área activa de la jaula durante el la combate.

21. Si los competidores resultaren imposibilitados simultáneamente para continuar el combate a juicio del medico de turno y o el arbitro, a consecuencia de un golpe contundente o de un golpe prohibido, el que ocasiona el golpe prohibido pierde y el agredido gana pero no pasa a la próxima ronda.

22. Cuando los dos competidores caigan a la lona de la jaula simultáneamente, a consecuencia de golpes legales, el arbitro suspenderá el encuentro y dará un resultado a favor de quien lleve mayor puntuación hasta el momento en que se detuvo el combate pero el competidor no pasara a la próxima ronda.

23. Si un competidor se arrojara al suelo o de cualquier otra manera indicara que no quiere seguir combatiendo, aduciendo que ha recibido un golpe bajo, el arbitro le indicara que reanuden el encuentro, si el competidor reclamante no reanudase el encuentro antes de la cuenta de diez (10), será declarado perdedor por nocaut, a menos que el arbitro haya constatado que en realidad hubiese recibido un golpe bajo.

24. Durante el desarrollo del combate, el arbitro no deberá tocar a los competidores, excepto cuando estos no obedezcan la orden de romper el amarre ya sea en el piso o de pie.

25. El arbitro aprovechara los descansos para amonestar a los competidores, cuando se vea obligado así hacerlo durante el curso del encuentro. Lo hará en forma inmediata y lo mas

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

claro posible.

26. Si un competidor abandonare la jaula durante el encuentro, será descalificado por el arbitro. Si no se levantase de su asiento al sonar la campana o el silbato para reanudar el combate, el arbitro procederá a contarle diez (10) segundos reglamentarios, tal como si hubiese sido derribado será descalificado y su oponente declarado victorioso por nocaut.

27. El arbitro procurara que su cuenta sea clara y precisa para esta finalidad y será auxiliado por el cronometrador de mesa..

28. El arbitro podrá darle una advertencia, y de repetir la acción podrá ir escalando, a un competidor si claramente y sin lugar a dudas, este se dejara caer sin haber mediado un golpe, con la intensión de cometer fraude o inducir al oponente a combatir en el piso cuando claramente el oponente no lo desea.

29. Cuando un competidor caiga fuera de la jaula durante el transcurso de un combate, el arbitro le contara veinte (20) segundos y cuidara de que vuelva al área de combate por sus propios esfuerzos y sin ayuda de terceros, y reanudara el encuentro de no lograrlo declarándolo perdedor por nocaut si no lo logra dentro del tiempo señalado.

30. Si un competidor deliberadamente da la espalda en forma clara y rehúye la contienda, será descalificado por el arbitro.

31. Si al levantarse un competidor de una caída, el arbitro se diera cuenta de que por el castigo recibido, se encuentra en malas condiciones para continuar el combate, dará por terminada la misma, declarando vencedor al competidor contrario por TKO.

32. Cuando un competidor llegara a caer repetidamente en el mismo asalto, quedara a criterio del arbitro la detención del encuentro.

33. El arbitro impedirá el exceso de agua en la esquina y podrá amonestar a los miembros de esta si se hace para retrasar el comienzo de los asaltos.

34. El arbitro impedirá amonestar a los miembros de la esquina, incluso con la deducción de puntos, si le sueltan las vendas de los guantes al competidor o cualquier otra acción que pretenda deliberadamente provocar la detención temporera del combate.

35. El arbitro podrá expulsar de la esquina de un competidor a cualquier entrenador que deliberadamente viole las disposiciones de este Reglamento y no permitirá que asistan a un competidor, mas de los entrenadores permitidos, hasta un máximo de tres (3) por esquina.

36. Hecho el anuncio del resultado del encuentro por el anunciador oficial, corresponderá al arbitro levantar la mano del vencedor que será quien resulte favorecido con la votación de los jueces o bien a ambos competidores en el caso de que el veredicto fuera

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

un empate.

37. Sera de carácter compulsorio el que el arbitro asista a todos los seminarios ofrecidos, dirigidos a fomentar el mejoramiento profesional de estos.

38. El arbitro que no pueda asistir a un evento de Deportes de Combates Mixtos al cual haya sido designado, podrá ser excusado, siempre que presente razones validas.

## *Capitulo 11*

RESPONSABILIDADES APLICABLES AL ENTRENADOR

1. Sera responsabilidad del entrenador traer a la esquina de un competidor las sustancias permitidas en este Reglamento, así como el equipo pertinente que permita su aplicación. También se le requerirá la posesión de uno o mas aditamento similar para tratar la hinchazón del rostro de su competidor, así como la de un protector bucal adicional.

2. No les será permitido el uso de sales aromáticas, amoniaco o cualquiera otra sustancia, ya sea para revivir un competidor o por cualquier otro motivo.

3. La CIC Zone tendrá facultad para incautarse de cualquier envase que a su juicio contenga alguna sustancia que se este utilizando durante la celebración de un combate, cuando tenga motivos fundados para pensar que dicha sustancia es ilegal y podrá enviarla a un laboratorio debidamente certificado para ser revisada. Podrán ser sancionados por la Organización De Deportes de Combate en Puerto Rico por incumplimiento de esta disposición y podrá presentar esta información como parte su récor de peleador a entidades que así lo soliciten.

4. Hasta tres (3) entrenadores serán aceptados por la DCM en la esquina del competidor, actuando uno (1) a la vez como su asesor de pelea y podrá turnase entre ellos , no participaran los tres alavés, no se moverán de su esquina, y consultaran con su atleta desde la esquina correspondiente.

5. Los entrenadores deberán abandonar el área de combate al sonar el silbato que indica los diez (10) segundos que faltan para dar comienzo al siguiente asalto.

6. Queda prohibido a los entrenadores arrojar o dejar cualquier material o elementos sobre el área de combate.

7. Una vez iniciado el combate los entrenadores no podrán subir al área de combate hasta que termine el encuentro.

8. No deberán ocultar, por cualquier medio, las verdaderas condiciones físicas de su competidor para un encuentro bajo su responsabilidad, o no haya seguido las instrucciones

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

del Cuerpo Medico.

9. No deberán obstaculizar la labor de cualquier miembro de la DCM, por ninguna razón.

10. Ningún entrenador podrá estar en la esquina de un competidor sin el ID Del Evento que lo certifica como entrenador, los miembros del equipo que no tengan estos ID serán removidos del área de combate al área del publico.

11. Siempre abra un entrenador principal. El entrenador principal será responsable del comportamiento del resto de los entrenadores y miembros del su equipo y su competidor.

12. Durante el procedimiento de pesaje el entrenador principal deberá informar a la mesa de la DCM el nombre de los entrenadores que laboraran en la esquina del competidor.

13. El entrenador se ocupara de que al competidor no se le suministre o se ponga a su disposición medicamentos no aprobados por las reglas.

14. El entrenador Se ocupara de que todos los entrenadores que se encuentren en la esquina del competidor se encuentren debidamente vestidos y identificados.

15. El entrenador velará porque los entrenadores eviten las palabras obscenas, exposiciones deshonestas y gritería.

16. El entrenador velará porque los entrenadores no se excedan en el uso de agua en la esquina que pueda propiciar el que los competidores resbalen.

17. El entrenador velará porque ninguno de los entrenadores suba al área activa de la jaula durante el transcurso de un encuentro. De percatarse de la ocurrencia de esta situación debe informar inmediatamente al arbitro para que proceda a la descalificación del competidor cuya esquina incurrió en dicha falta. Esta disposición no menoscaba en modo alguno la facultad de cualquier oficial de mesa u otro funcionario de advertir al arbitro de esta violación en caso de que el inspector de esquina no se haya percatado de la misma.

18. El entrenador se cerciorará que las heridas y lesiones del competidor sean tratadas correctamente.

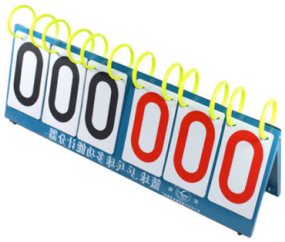
## *Capitulo 12*

SISTEMA E PUNTUACIÓN y REGLAS SOBRES LAS CATEGORÍAS Y PESOS PARA ORGANIZAR LOS COMBATES ENTRE ATLETAS.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

Sistema de puntuación:

Pantalla



1. Patadas a la cabeza = 1 punto y se acumulan
2. Tiradas y proyecciones = 2 puntos y se acumulan
3. Sumisiones = 6 puntos y son acumulables
4. Punto de apreciación este punto comprende: = 2 Puntos y no se acumulan
    a. Control De Jaula De Pie
    b. Control De Jaula En El Suelo
    c. Efectividad en sus puños al cuerpo y cara
    d. Patadas al cuerpo
    e. Buenas defensas y buenos ataques

El tablero constara de 6 dígitos de derecha a izquierda y se puntura en el siguiente orden :

1. Primer Digito = Hade Kick
2. Segundo Digito = Takedown
3. Tercer Digito = Sumisiones
4. Cuarto Digito = Appreciations
5. Quinto Digito = Punto negativo de Penalización
6. Sesto Digito = Penalizaciones

Los tableros serán Rojos Para representar el competidor rojo y azul para representar el competidor azul. Cada juez tendrá tos pantallas una roja y una azul y la roja ira a la derecha y la azul a la izquierda.

Al comenzar cada encuentro se comenzara con el tablero en cero “0” y se ira aumentando a medida que los competidores acumulen puntos. En el minuto de desempate se regresara los dígitos a “0” a excepción de las penalidades que se mantendrán pero los puntos negativos regresaran a “0”.

Las apelaciones serán validas siguiendo las siguientes reglas:

1. Será responsabilidad del entrenador el probar su caso.
2. El entrenador deberá entregar un video que pruebe su alegación.
3. Las decisiones de los jueces basadas en apreciación serán finales y firmes.
4. La áreas que se permitirán alegar son las patadas a la cara, las tiradas y situaciones que contradigan el reglamento solo si alteran el resultado del encuentro.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

5. Las sumisiones solo se podrá alegar que no se hubiese marcado los punto no se podrá alegar que es no sumisión.
6. El entrenador deberá presentar su hoja de apelación llena junto a un deposito de $75.00 y el video, para que se considere su apelación, no se aceptara apelaciones que no cumplan con estos requisitos.
7. El deposito será devuelto si gana la apelación, de no ser aceptada su apelación el dinero no será devuelto y pasara al organizador del evento.
8. El panel que vera el caso serán, tres jueces, de los que estén fungiendo en el evento, los cuales será escogidos por el organizador del evento y el oficial de mesa, o por el jefe de árbitros quien podrá ser parte del panel que tome la decisión, el panel siempre deberá ser un numero impar y la decisión se tomara por votación.
9. Las apelaciones deberán ser inmediata mente se termine el encuentro no se aceptaran apelaciones luego pase su división y no se aceptaran apelaciones luego terminado el evento.
10. Luego el panel tome su decisión le será informado al entrenador y la decisión será final y firme y no podrá ser apelada.

El propósito final de toda apelación deberá ser el de proteger la integridad del evento todo entrenador que incurra en acciones de apelaciones con intenciones de dilatar o irrumpir el orden del evento podrán ser denegadas y expulsados del evento.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

Los competidores competirán por Nivel de entrenamiento basado en meses de practica y las categorías serán definidas de la siguiente manera:

| TEENS | CADET | JUNIOR | UNDER 21 | ADULTS | MAYORES |
|---|---|---|---|---|---|
| ***Male Individual Combate (age 12/13)*** | ***Male Individual Combate (age 14/15)*** | ***Male Individual Combate (age 16/17)*** | ***Male Individual Combate (age 18, 19, 20)*** | ***Male individual Combate (age +21)*** | ***Male Individual Combate (age +40)*** |
| ***Female Individual Combate (age 12/13)*** | ***Female Individual Combate (age 14/15)*** | ***Female Individual Combate (age 16/17)*** | ***Female Individual Combate (age 18, 19, 20)*** | ***Female individual Combate (age +21)*** | ***Female Individual Combate (age +40)*** |

Competidores de 1 a 6 meses compiten juntos.
Competidores de 6 meses a 1 año compiten juntos.
Competidores de 1 meses a 1 año y 6 meses compiten juntos.
Competidores de 1 año y 6 meses a 2 año compiten juntos.
Competidores de 2 año y 6 meses a 3 año compiten juntos.
Competidores de 3 año a 3 año y 6 meses compiten juntos.
Competidores de 4 año en adelante compiten juntos.

El entrenador o maestro será responsable de garantizar la veracidad de el tiempo y experiencia del competidor y no deberá inducir a error a la ora de clasificar el competidor, so pena de que se de cualifique el mismo y o a la organización completa que represente ese entrenador, el tiempo de practica deberá ser justo y honesto y se podrá solicitar certificación del atleta que certifique su tiempo de practicas en su organización ejemplo certificado de rango u otro tipo de documento similar, de igual manera si el competidor compite pero el nivel del atleta se constatara mayor que el de la categoría en la que se encuentre o la que ostenta se podrá subir de categoría en eventos futuros.

Pero de la misma manera no se permitirá baja competidores de nivel para garantizar victorias y los jueces, árbitros y oficiales de mesas estarán atentos a este aspecto del evento.

El organizador del evento siempre tendrá la ultima decisión de si un encuentro se podrá dar o no basado en su criterio propio.

En el área de los peso se pesaran en el mismo evento y se tomara en consideración la cantidad de competidor es y sus categorías. Los competidores no competirán con pesos específicos si no que se ahora de la manera mas viable para el evento y los competidores. Estos se harán con el consentimiento de los competidores y entrenadores y siempre que estén de acuerdo.

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©

En evento donde la cantidad de competidores lo permitan se harán por pesos y a continuación se probé una tabla de los pesos.

En este reglamento se deja sumamente claro que los competidores podrán ser requeridos documentación que certifique su tiempo de practica o entrenamiento en el mundo de las artes marciales en general.

| TEENS | CADET | JUNIOR | UNDER 21 | ADULTS | MAYORES |
|---|---|---|---|---|---|
| ***Male Individual Combate (age 12/13)***<br>-35 Kg. 77lb.<br>-40 Kg. 88lb.<br>-45 Kg. 99lb.<br>-50 kg. 110lb.<br>+50 kg. +110lb. | ***Male Individual Combate (age 14/15)***<br>-52 Kg. 114lb<br>-57 Kg. 125lb<br>-63 Kg. 138lb<br>-70 Kg. 154lb<br>+70 Kg. 154lb | ***Male Individual Combate (age 16/17)***<br>-55 Kg. 121lb<br>-61 Kg. 134lb<br>-68 Kg. 149.lb<br>-76 Kg. 160lb<br>+76 Kg. 154.lb | ***Male Individual Combate (age 18, 19, 20)***<br>-68 Kg. 149lb<br>-78 Kg. 171lb<br>+78 Kg. 171lb | ***Male individual Combate (age +21)***<br>Hacer definidas. | ***Male Individual Combate (age +40)***<br>Hacer definidas. |
| ***Female Individual Combate (age 12/13)***<br>-35 Kg. 77lb.<br>-40 Kg. 88lb.<br>-45 Kg. 99lb.<br>-50 kg. 110lb.<br>+50 kg. +110lb. | ***Female Individual Combate (age 14/15)***<br>-47 Kg. 103lb<br>-54 Kg 119lb<br>+54 Kg 119lb | ***Female Individual Combate (age 16/17)***<br>-48 Kg. 105lb<br>-53 Kg. 116lb<br>-59 Kg. 130lb<br>+59 Kg. 130lb | ***Female Individual Combate (age 18, 19, 20)***<br>-53 Kg. 116lb<br>-60 Kg. 132lb<br>+60 Kg. 132lb | ***Female individual Combate (age +21)***<br>Hacer definidas. | ***Female Individual Combate (age +40)***<br>Hacer definidas. |

®CiC Zone se reserva el derecho de autor de este documento©