



REGLAMENTO **DE COMPETENCIA 2024**

WWW.UIAMAINTERNACIONAL.COM.AR

UIAMA – UMK – LIGA TKD MUDIAL – ABI

REGLA DE COMBATE

Punto y Para = Point Figthing = Semi Contact

Comisión de área: Un árbitro central y dos jueces laterales, una toma tiempo y un marcador de puntos

FUNCION DEL ÁRBITRO

Deberá trabajar aproximadamente a una distancia de un metro y medio de los competidores, para que los mismos puedan desarrollarse cómodos durante el combate.

Sera quien detenga el combate con la voz de alto, solicitando a sus pares la declaración, de falta, punto, final del encuentro

En esta función es muy importante ser puntual a la hora de detener el combate,

cada vez que se produzca una falta, puntos o choque de técnicas, ya que es el que pedirá a los jueces para dar un fallo.

Los jueces deberán dar al mismo tiempo una decisión, donde se tomará como válido el fallo de la mayoría.

El árbitro tendrá el deber de hacer acatar el reglamento, y ejecutará el mismo con el concepto de imparcialidad para todos los atletas, en sus sanciones y advertencias.

Es muy importante formar un buen equipo de trabajo para realizar un buen arbitraje

JUECES

Deberá estar siempre trabajando por fuera del cuadrilátero, pudiéndose desplazar por los laterales del área en forma de espejo con su par, así para tener una mejor perspectiva de la acción, podrá usar la orden de alto cada vez que lo crea necesario.

PUNTOS VALIDOS

Se tomarán como puntos válidos todos aquellos que logren concretarse a la zona legal con técnicas permitidas y equilibrio.

NO SE TOMARA COMO PUNTO VALIDO

Las técnicas realizadas seguidas de una falta, si perdiera el equilibrio cayendo al suelo, Aquellas que se conectarán en zonas prohibidas y o se realizarán con contacto excesivo

TÉCNICAS PERMITIDAS VALOR 3 PUNTOS

CON PIERNAS: patadas con giro al cabezal con controla. (*sin exceso de contacto, sin provocar lesión o Knock Out.*)

TÉCNICAS PERMITIDAS VALOR 2 PUNTOS

CON PIERNAS: con empeine o planta de pie, técnicas de patadas circulares, descendentes, laterales, con giros o saltos, aplicadas con control y equilibrio, desde el cinturón al cabezal

TÉCNICAS DE PUÑOS VALOR 1 PUNTO (No permitido giro salto o directo al triangulo)

Puños desde la cintura al cabezal: en forma descendente tipo martillo, golpe de revés, con acción y reacción, directos si retroceso, con salto.

En categoría Danes adultos se permite técnicas de desequilibrio barrido debajo del tobillo acompañado de técnicas con manos o piernas

INFRACCIONES

Salidas: La salida se declara cuando el competidor saca totalmente un pie fuera del cuadrilátero,

En acción de retroceder al escapar o esquivar técnica, cuando avanza o ataca, o cuando sale a festejar un punto fuera del área.

1er Salida es una advertencia - 2da Salida punto en contra - 3er Salida punto en contra - 4ta Salida punto en contra.

5ta Salida punto en contra - 6ta Salida descalificación. (A Danes podrán aplicarse sin advertencia)

INFRACCIONES sobre faltas:

Falta casual o leve: Ira Es una advertencia verbal - 2da Punto en contra - 3ra Descalificación.

Si el competidor o el técnico falta el respeto al árbitro o jueces, o al adversario el competidor es automáticamente descalificado.

DESCALIFICACION EN CASO DE SANGRE

Primer caso: Si se produjera a raíz de una técnica legal con exceso de contacto o falta la descalificación será inapelable.

Segundo caso: Si se produjera una lesión por caso de accidente, el combate se terminará en ese momento y el resultado se determinará por aquel que tuviera mayor cantidad de puntos hasta el momento del hecho.

Tercer caso: Si estuvieran empatados o sin puntaje, la junta de jueces y árbitros determinara el ganador a aquel que mejor se haya desempeñado durante el combate.

TÉCNICAS NO PERMITIDAS

Golpear al caído después de la orden de alto, empujar, agarrar, barrer, golpear con rodilla, codo o cabeza. golpear a la zona inguinal, nuca, columna, garganta.

TIEMPO DE COMBATE

Infantiles Juveniles un minuto y medio, Juveniles y Adultos de dos minutos. En caso de empate un minuto más al primer punto gana.

AREA DE COMPETENCIA

Áreas tatamis de goma eva, medidas de 5 x 5.

DIVISIONES: POR SEXO, Masculinos y Femeninos

INFANTILES hasta 10 años: Se divide por grado y son separados según contextura física en categorías de 2 competidores denominadas (duplas donde todos llevan premiación)

INFANTILES de 11 a 13 años: Se dividen por grados KYU A – B y Danes y son separados según contextura física son separados según contextura física en categorías de 4 competidores denominadas (cuartetos donde todos llevan premiación)

JUVENILES de 14 a 17 años: Se dividen por grados KYU A – B y Danes y son separados según contextura física

MAYORES de 18 a 30 años: Se dividen por grado y son separados POR PESO

Hasta 55.Kg. / 55.100 a 60 Kg. / 60.100 Kg. a 65 Kg. / 65.100 Kg. a 70 Kg. 70.100 kg. a 76 Kg. / 76.100 Kg. a 83 Kg. / más de 83 Kg.

MAYORES de 31 a 40 años Se dividen por grado KYU A – B y Danes y son separados SEGÚN CONECTURA FÍSICA

MAYORES de 41 a 60 años Se dividen por grado KYU A – B y Danes y son separados SEGÚN CONECTURA FÍSICA

PESAJE El mismo será minutos antes del encuentro donde se realizará la división de categorías

CATEGORÍA POR EQUIPOS

Competencia por equipos, los equipos estarán compuestos por 3 titulares y 1 suplente, en esta modalidad los pesos y graduaciones se unifican. (LIBRE DE PESO)

El entrenador deberá entregar una lista de la formación de su equipo al mismo tiempo que el resto de los equipos, los capitanes de cada equipo deberán juntarse para el sorteo. La categoría se definirá por eliminación de individual o sumas de puntos según se acuerde en ese momento.

CEREMONIA DEL COMPETIDOR

El competidor será invitado al centro del área donde se presentará ante el árbitro con el saludo marcial, luego girará hacia su oponente, presentándose con el saludo marcial. Al terminar el match se repite la ceremonia esta vez primero saludado a su oponente y luego al árbitro. En el caso de los equipos realizarán todos juntos el saludo de la misma manera que en la categoría individual

REQUISITOS DE LOS COMPETIDORES ACTITUD FISICA

Esta estará bajo la responsabilidad directa y única del Maestro, profesor o representante del competidor, los mismos firmarán una planilla, en la cual figuran los apellidos y nombres de los atletas inscriptos a la competencia, tomándose la misma como declaración jurada y como veraces todos los datos que allí figuran.

Leyenda de la planilla (Por la presente declaro como Maestro y o entrenador de este equipo, que todos los atletas que conforman esta lista se encuentran en perfecto estado de salud, con el control médico correspondiente. Así mismo que conozco y acepto las reglas de este encuentro marcial organizado por UIAMA)

ANABOLICOS O DROGAS

Está prohibido el uso o administración de sustancias químicas enumeradas en la reglamentación de narcóticos o estimulantes. Importante, se descalificará automáticamente aquel competidor que se encuentre fijos los efectos del alcohol y sustancias prohibidas.

NO PERMITIDOS

No será permitida para la competencia ningún tipo de objeto considerado fuera de clase ejemplos: aros, collares, pulseras, piercing, anillos, equipos o remeras con leyendas o escritos (raciales, políticos, religiosos, ofensivos, etc.)

VESTIMENTA E INDUMENTARIA

Deberá presentarse en el área con su vestimenta marcial identificando su estilo o escuela y las protecciones obligatorias

PROTECCIONES OBLIGATORIAS según modalidad de combate.

Adulto; guantín, cabezal, tibia empeine o botitas, inguinal, antebrazos, bucal.,

Infantiles y Cat. Femeninas; pecheras o tazas femeninas, más las protecciones anteriormente solicitadas

El no tener estas protecciones a la hora de armar las categorías el competidor puede quedar descalificado.

Amateur Light – Full – Kick Boxing: Guantes de 12 onzas, reglamentarios de box con relleno de látex o similar, tibia empeine o zapatos deberá ser de material inyectado, cubriendo en su totalidad el pie, canilleras el mismo material del zapato.

Reglas:

Light Contact (Lucha de contacto leve)

Combate acumulativo de contacto leve.

Todo lo relacionado con divisiones categorías grados, edades, tiempo de combate, pesos, pesaje, áreas de competencia y protecciones

IDEM a reglas de Combates a Puntos o Semi Contact

TIEMPO DE COMBATE Infantiles un minuto y medio, Juveniles y Adultos de dos minutos. En caso de empate un minuto más, el marque más puntos gana.

Tecnicismo del combate Light Contact: En el combate deben utilizarse igual calidad de técnicas de box como de pateo prácticamente es en un 50 y 50 % de técnicas, el puntaje es acumulativos, los jueces determinan los fallos y faltas por medios de banderines

TÉCNICAS NO PERMITIDAS

Golpear al caído después de la orden de alto, empujar, agarrar, golpear con la rodilla, codo o cabeza, golpear a la zona inguinal, nuca, columna, garganta golpes con puños al rostro.

EL COMPETIDOR:

- A) Se debe encontrar en perfecto estado de salud física y psíquica presentando certificado médico actualizado.
- B) Conocer y aceptar en todos sus términos el reglamento vigente
- C) Los luchadores deberán pesarse antes del combate.
- D) Los luchadores deberán presentarse al momento de luchar con todas las protecciones según la modalidad de competencia (protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano y pechera en caso de menores y femeninos). El cabezal y los guantes serán previstos por la Organización UIAMA.
Su vestimenta podrá ser la usada por su disciplina marcial o pantalones largos o cortos similares al de la práctica de artes marciales, no se permitirán leyendas o inscripciones ofensivas.
- F) El luchador no podrá presentarse sin un Representante, Técnico, Coach o Tutor responsable.
- G) Deberá poseer en toda la contienda actitudes de respeto hacia la Organización, árbitros, jueces, técnicos, rivales y público demostrando lo aprendido sobre los preceptos básicos de las Artes Marciales (Humildad, autocontrol y honor).

EL TÉCNICO:

- A) Conocimiento del reglamento.
- B) Contar con todo lo necesario para su competidor ejemplo: protecciones, tolla, balde, agua, etc.
- C) Realizar cualquier tipo de reclamo con caballerosidad y profesionalismo ante sus pares.
- D) Será el responsable directo de los buenos o malos actos de su luchador.
- E) Deberá tener conocimiento de alguna afección o enfermedad, medicación y si posee obra social o médico personal en caso de un accidente de su luchador.

EL CERTIFICADO MEDICO:

- A) El medico deberá certificar por medio de firma y sello correspondiente, la perfecta condición física del competidor para la presentación en una competencia, por ningún motivo podrá competir sin la aprobación médica.

LIGHT CONTACT TRADICIONAL

Definición breve:

Combate continuado de contactó leve sin Knock Out.

Tiempo de competencia: 1 round de 2 minutos.

Técnicas Permitidas: Todas las patadas utilizadas en artes marciales en dirección sobre la cintura. Todos los golpes de puño, sin dirección a la cabeza., Técnicas de desequilibrio o barridas únicamente debajo de los tobillos en simultaneo con otras técnicas.

Técnicas Prohibidas:

Todos los golpes con exceso de contacto a toda dirección.
Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta.
Golpes de puño a la zona de la cabeza.
Patadas debajo de la cintura (Low-Kick).
Golpes de codo, cabeza, rodilla y revés de puño.

Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, cabezal, protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de menores y femeninos.

Importante: La separación de pesos será similar a la de Full Contact y Kick Boxing.

LIGHT CONTACT OLIMPICO

Definición breve: Combate continuado de contactó leve sin Knock Out.

Tiempo de competencia: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño y patadas utilizadas en artes marciales en dirección sobre la cintura. Técnicas de desequilibrio o barridas únicamente debajo de los tobillos en simultaneo con otras técnicas.

Técnicas Prohibidas:

Todos los golpes con exceso de contacto a toda dirección.
Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta.
Patadas debajo de la cintura (Low-Kick).
Golpes de codo, cabeza, rodilla y revés de puño.
Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, cabezal, protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de menores y femeninos.

Importante: La separación de pesos será similar a la de Full Contact y Kick Boxing.

FULL CONTACT AMATEUR

Definición Breve: Combate continuado de contacto pleno con Knock Out para atletas de mayor experiencia.

Tiempo de competencia: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño y patadas utilizadas en artes marciales en dirección sobre la cintura. Técnicas de desequilibrio o barridas únicamente debajo de los tobillos en simultaneo con otras técnicas.

Técnicas Prohibidas:

Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta.

Patadas debajo de la cintura (Low-Kick).

Golpes de codo, cabeza, rodilla y revés de puño.

Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, cabezal, protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de menores y femeninos.

FULL CONTACT SEMI PROFESIONAL

Definición Breve: Combate continuado de contacto pleno con Knock Out para atletas de mayor experiencia.

Tiempo de competencia: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño, revés de puño y patadas utilizadas en artes marciales en dirección sobre la cintura.

Técnicas de desequilibrio o barridas únicamente debajo de los tobillos en simultaneo con otras técnicas.

Técnicas Prohibidas:

Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta.

Patadas debajo de la cintura (Low-Kick).

Golpes de codo, cabeza y rodilla.

Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de menores y femeninos.

LOW KICK (KICK BOXING) AMATEUR

Definición Breve: Combate continuado de contacto pleno con Knock Out, para atletas de mayor experiencia.

Tiempo de competencia: 2 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño y patadas utilizadas en artes marciales inclusive patadas al muslo (Low-Kick).

Técnicas Prohibidas:

Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta.

Golpes de codo, cabeza, rodilla y revés de puño.

Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, cabezal (Opcional), protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de menores y femeninos.

KOW KICK (KICK BOXING) SEMI PROFESIONAL

Definición Breve: Combate continuado de contacto pleno con Knock Out, para atletas de mayor experiencia.

Tiempo de competencia: 3 rounds de 2 minutos por 1 minuto de descanso.

Técnicas Permitidas: Todos los golpes de puño y patadas utilizadas en artes marciales inclusive patadas al muslo (Low-Kick).

Técnicas Prohibidas:

Todos los golpes a la zona genital, espalda, nuca y garganta.

Golpes de codo, cabeza, rodilla y revés de puño.

Todas las proyecciones, agarres e impactar al rival en el suelo.

Protecciones Obligatorias: Guantes, cabezal (Opcional), protector de tibia, protector de pie, protector inguinal, protector bucal, vendas para mano, pechera en caso de menores y femeninos.

DIVISIONES DE ESTAS LAS MODALIDADES

Sexo:

- Masculino.
- Femenino.

Edad:

- Infantiles (Hasta 10 años y de 11 a 13 años) SOLO LIGHT CONTACT O SEMI
- Juveniles (De 14 a 17 años) **Light contact, Full Contact, Kick Boxing**
- Adultos (De 18 a 30 años) **Light contact, Full Contact, Kick Boxing**
- Senior (De 31 de 40 años, en adelante). **Light contact, Full Contact, Kick Boxing**

Grado:

- A (Principiantes). De 9 a 4 kyu
- B (Avanzados). De 3 a 1 kyu
- Danes (Cinturones Negros).

Peso:

- Full Contact y Kick Boxing Masculino:
54 / 57 / 60 / 63 / 67 / 71 / 76 / 81 / 87 / 94 / Más de 94 Kg.
- Full Contact y Kick Boxing Femenino:
48 / 52 / 56 / 60 / 65 / Más de 65 Kg.

Cantidad de peleas:

- Hasta 10 peleas (Principiantes).
- Más de 10 peleas (Avanzados).
- Mas de 20 pelar (Semi Pro).
- Mas de 40 (Profesionales).

EL PUNTAJE:

- Ganador de round 10 puntos, perdedor de round 9 puntos.
- Por cuenta de protección se descontará un punto.
- Por caída por golpes conteo 1 punto menos al caído
- Por caída o tirarse 3 veces en un mismo round se descontará 1/2 punto.
- Los puntos se registrarán en una tarjeta para su posterior suma de puntos.
- En la competencia no podrán discutirse las decisiones tanto del árbitro o del jurado por parte del competidor o del segundo, ese derecho esta adjudicado de forma cordial y respetuosa para llevarlo a cabo al representante superior de la organización UIAMA, donde podrá expresar su desconformidad junto al material probatorio(video) del error, el cual será revisado por 3 árbitros quienes revisaran el caso y cambiaran el fallo si hubo error humano.

EL KNOCK OUT (K.O.)

- Será cuando el referí de una cuenta de protección de 10 segundos al luchador.
- Cuando sufra tres caídas de golpes contundentes en un mismo round.
- Cuando este cortado con hemorragia incontenible o disminuido en su capacidad combativa.
- Cuando no salga o no quiera combatir.
- Cuando el rincón (El segundo) lo determine.
- El competidor que pierda por K.O. deberá realizar el correspondiente examen pos K.O. y no podrá competir por 60 días.

LAS SANCIONES:

- Llamado de Atención (Advertencia).
- Descuento de 1 puntos (Luego de la segunda advertencia).
- Descalificación (Actitudes antideportivas o reglamentarias).

IMPORTANTE:

En caso que el competidor abandone o el segundo retire a su peleador del combate se le otorgara ganador de la pelea al oponente.

Al competidor que no presente combate se le llamara la atención y si persiste en esa actitud se lo descalificara.

El árbitro podrá interrumpir parcialmente o suspender el combate en caso de que no se cumplan los requisitos mencionados

KI SEMI PRO y PROFESSIONAL

Se mantiene el mismo reglamento de KI Amateur, agregando las especificaciones de la cantidad de peleas (luchas) de cada atleta debidamente certificada.

En esta categoría, los atletas podrán disputar peleas por títulos.

KI AMATEUR

Art. 1. Definición General

- KI proviene directamente de Japón, país donde se originó. - Las técnicas de codos están prohibidas.
- El clinch es permitido por menos de 5 segundos, se permite abrazar el cuello del oponente con ambas manos para atacar con una sola rodilla. Sólo se permite un golpe con la rodilla por clinch.
- No está permitido sostener una pierna y golpear o patear al mismo tiempo.
- Las técnicas de golpeo alcanzando áreas legales de puntaje, tienen el mismo puntaje para los jueces como rodillazo, pierna o cualquier otra técnica en el repertorio.
- UMK KI es un deporte, como otros estilos, aplica el mismo ring, las mismas divisiones de peso y las mismas reglas generales para atletas y coach respecto y conducta, como las usadas en Full Contact o Low Kick. Por favor revise bien nuestras reglas de kickboxing antes de entrar al mundo de KI.

Cada peleador debe contar con su propio Pase Deportivo **UIAMA UMK** con examen médico dentro del mismo, válido por un año, para ser mostrado en los procedimientos de pesaje. En campeonatos Continentales y Mundiales, **NO** se permiten **COMPETIDORES EXTRANJEROS** en **EQUIPOS NACIONALES**. En el pesaje, se deben mostrar los pasaportes nacionales oficiales a los oficiales en cargo.

Art. 2. Áreas legales de puntaje

Las siguientes partes del cuerpo pueden ser atacadas usando las técnicas autorizadas.

- Cabeza – parte frontal, costado y parte posterior
- Torso – frente y costado
- Pierna – cualquier parte la cual puede ser atacada usando la espinilla.
- Pie – del tobillo hacia abajo (solo para barridas)

Art. 3 Técnicas prohibidas y comportamiento.

Prohibido Peleador:

- Ataque a la garganta, abdomen bajo, riñones, espalda, articulaciones, ingle, nuca
- Agarrar / sostener la pierna del oponente.
- Al hacer una patada frontal o un rodillazo hacerlo con la parte frontal del muslo, rodilla o espinilla.
- Al sostener el cuello del oponente hacer más de un ataque con la rodilla.
- Sujetar, levantar y girar al oponente de lado a lado.
- Ataque con rodilla, codo, "mano de cuchillo", cabezazos, pulgar y hombro.
- Barridas hechas por encima del tobillo.
- Dar la espalda a al oponente, rehuir pelea, caer deliberadamente, clinch intencional, técnicas ciegas, luchar y abrazar por debajo de la cintura del oponente.
- Atacar a un oponente atrapado/atorado entre las cuerdas.
- Atacar a un oponente que está cayendo al piso o haya caído al piso, tan pronto como una mano o rodilla haya tocado el piso.
- Abandonar el ring.
- Continuar peleando después de la voz de mando "ALTO", "ROMPAN" o cuando el round haya terminado.
- Aceite en el cuerpo.
- Violaciones a las reglas pueden, dependiendo de su gravedad, causar dos advertencias, puntos menos o incluso la descalificación.
- Escupir voluntariamente fuera de protector bucal.
- Ataques en el piso: El referee es responsable de detener la pelea inmediatamente en cuanto uno de los peleadores toque el piso con cualquier parte de su cuerpo (excepto los pies). Pisotones en la cabeza o cuerpo sobre el peleador que esté en el piso serán sancionados con puntos menos o descalificación si los jueces así lo deciden por mayoría.
- Conducta antideportiva. El peleador solo puede tener una advertencia, después el procedimiento normal de penalización y descalificación debe ser aplicado. Sin embargo, en el caso de conductas antideportivas graves se le quitará un punto al peleador por su primera ofensa o será descalificado dependiendo de la severidad de la misma.

- Al escupir o tirar voluntariamente el protector bucal, el réferi detendrá la pelea inmediatamente y le contará como si fuera un derribo (knock down). Si lo hace por segunda vez, el peleador será acreedor a una advertencia oficial.

Coach / Second:

- Discutir o comentar inapropiadamente el puntaje marcado o no marcado.
- Atacar o abusar verbalmente de un oficial dentro o fuera del tatami.
- Empujar, someter sin propósito alguno, escupir o intentar alguna de las acciones antes mencionadas, derivarán en el retiro inmediato del coach de su área designada en el ring y también en posible retiro de las instalaciones donde se desarrolle el evento tras una revisión por el Comité Técnico.
- Las advertencias otorgadas a un coach/second contarán contra el peleador.

Art. 4 Técnicas legales

Un punto debe ser otorgado cuando una técnica legal sea ejecutada en una zona legal de acuerdo al siguiente criterio:

1. Buena forma (con técnica y equilibrio absoluto).
2. Aplicación vigorosa (con potencia y velocidad).
3. Conciencia (concentración total y sin técnicas ciegas al atacar).
4. Buen timing y distancia correcta (cuando las técnicas hacen mayor efecto).
5. Actitud deportiva (ataques sin actitud maliciosa).

Art. A Técnicas de manos

Las siguientes técnicas pueden ser aplicadas:

- Todos los golpes de boxeo
- Golpe con el dorso de la mano y golpe de revés girando.
- Clinch con dos manos alrededor del cuello máximo 5 segundos, pero atacando con un solo rodillazo.

Art. B Técnicas de pie

- Técnica de piernas y rodillas.
- Patada frontal.
- Patada lateral.
- Patada circular.
- Patada recta y recta girando.
- Patada de gancho (solo con la planta del pie)
- Patada descendente (solo con la planta del pie).
- Patada de giro.
- Patadas saltando
- Barridas (al pie por debajo del tobillo)
- Usar la espinilla para atacar cualquier parte de la pierna o cuerpo (áreas legales únicamente).
- La rodilla puede ser usada para atacar cualquier parte del cuerpo o cabeza, como se define en el Art. 2 - Áreas Legales.

Art. C Técnicas de proyección

Barridas: al pie por debajo del tobillo están permitidas (de afuera hacia adentro y viceversa) para desbalancear al oponente seguido de un ataque de mano o pie, para llevar al oponente a la lona o que éste la toque con alguna parte de su cuerpo.

Técnicas de mano y pies deben ser usadas igualmente durante toda la pelea. Técnicas de pie solo se reconocen cuando el peleador demuestra claramente la intención de golpear al oponente con fuerza.

Todas las técnicas deben ser con fuerza.

Cualquier técnica que sea parcialmente desviada, bloqueada o que sólo toque roce o empuje al oponente no será marcada.

Art. D Número de patadas por round

Por el carácter y estilo del KI, no será necesario contar con un mínimo de patadas como en Full Contact.

Art. H. Decisiones

Las decisiones se marcarán como sigue:

Victoria por puntos:

Al final de una contienda, el peleador que ha obtenido una victoria por mayoría de decisión de los jueces es declarado ganador.

Si ambos peleadores se lesionan o derriban (knock out) simultáneamente y no pueden continuar con la pelea, los jueces

marcarán los puntos obtenidos por cada peleador hasta ese punto, y el peleador que tenga más puntos será declarado ganador.

Victoria por abandono:

Si un peleador voluntariamente se rinde, debido a una lesión o cualquier otra razón, o si ya no quiere seguir peleando después del minuto de descanso entre rounds, su oponente será declarado ganador.

Victoria por detención:

Por orden del refereee Knock Out Técnico (TKO).

Art. 5 Cuando un Árbitro puede declarar KO Técnico

A - Si un peleador es relegado por advertencia de un refereee, o si recibe castigos en exceso, la pelea será detenida y su oponente será declarado ganador.

Lesión:

B-Si el refereee considera que el peleador es incapaz de continuar peleando, debido a una lesión o alguna otra razón física. La pelea será interrumpida y su oponente será declarado ganador. El derecho a tomar esta decisión corresponde al refereee que es quién puede consultar al médico. Habiendo hecho esto, el refereee tendrá que acatar las indicaciones del médico. Cuando el refereee pide la intervención del médico, ellos serán las únicas personas que podrán estar en el ring. Ningún second será admitido.

Victoria por descalificación:

C- Si un peleador es descalificado, su oponente será declarado ganador. Si ambos peleadores son descalificados, la decisión será anunciada en consecuencia. Un peleador descalificado no puede recibir ningún tipo de reconocimiento, medalla, trofeo, recompensa o título de la competencia en curso, de la cual ha sido descalificado, excepto en el caso que la Junta Directiva decida algo diferente (en su ausencia, la decisión debe ser tomada por la Junta de Apelación, y en último caso, por el Oficial Responsable del evento). Tal decisión no adoptada por la Junta Directiva podrá ser, seguida de una solicitud, presentada para una revisión y confirmación de la Junta de Apelación.

Victoria por default:

D- Cuando un peleador está presente en el ring y listo para pelear, y su oponente no aparece cuando es anunciado por el altavoz. Después de dos minutos, la campana sonará y el refereee declarará ganador por default al peleador presente; pedirá a los jueces en consecuencia anotarlo en las papeletas, reunirá las mismas y llamará al peleador al centro del ring para levantar su mano como ganador.

E- Regla de los 3 knock downs:

Dicha regla es válida y significa que la contienda será detenida si un peleador ha sido derribado 3 veces en la misma pelea. De esta manera, el refereee declarará al peleador un Knock Out Técnico (TKO) después del tercer derribo.

Art. 4. Cambio de una decisión

Todas las decisiones públicas son definitivas y no pueden cambiar a menos que:

- Se descubra algún error al calcular los puntos.
- Alguno de los jueces declare que ha cometido un error y haya invertido el puntaje de los peleadores.
- Haya violaciones evidentes a las reglas de UIAMA UMK

El Observador/Organizador del Ring, con la ayuda de la Junta de Apelación DE UIAMA UMK, inmediatamente se encargará de todas las protestas. Después de discusiones, el representante de la Junta de Apelación UIAMA UMK anunciará el resultado oficial.

Art. 6. Otorgar puntos / marcador

Para otorgar puntos las siguientes reglas deben ser respetadas:

Art. A. Directriz 1 – Referente a golpes

Durante cada round, un juez marcará el puntaje correspondiente a cada peleador, de acuerdo al número de golpes que cada uno haya recibido. Para contar un golpe o patada como punto, éste/a no debe ser bloqueado/a o detenida. El valor de los golpes registrados en una pelea será contado al final de cada round y concedidos al mejor peleador, de acuerdo con el grado de superioridad. Los golpes conectados a un peleador no deben tomarse en cuenta si:

- Si son contrarios a las regulaciones.
- Si impactan en los brazos.
- Si son débiles y no vienen desde las piernas, hombros o cuerpo.
- Si son parcialmente bloqueados o desviados.
- Si únicamente tocan, rozan o empujan a un oponente.

Art. B. Directriz 2 – Referente a ofensas

Durante cada round un juez no puede penalizar cada ofensa que él ve, independientemente si el refereee lo haya notado o no. Él debe de llamar la atención del refereee a esa ofensa. Si el refereee da una advertencia oficial a un peleador, los jueces deben anotarla en su papeleta, escribiendo una "W" en la columna de FAULS, sin embargo, no significa punto menos para el peleador. Cuando un refereee decide dar un punto menos a un peleador, el juez escribirá un "-1" en la columna apropiada a un lado de los puntos que el mismo peleador recibirá al término del round, certificando así que el deberá descontar ese punto en el puntaje

final de ese round.

Art. C Directriz 3 – Otorgar puntos (usando el sistema electrónico)

Para todas las técnicas legales (golpes, patadas y barridas), claramente colocados en áreas legales con velocidad, concentración, enfoque y fuerza, el juez deberá presionar el botón de su mouse indicando al peleador correcto (esquina roja o azul). Desde el inicio del primer round, los puntos serán agregados continuamente por los jueces y estarán a la vista de todo el mundo en una pantalla ubicada en la mesa de jurado.

Al final de la pelea, el ganador, será el competidor que haya marcado más puntos (el cual aparecerá en la pantalla).

Si el referee marca un foul o advertencia, lo indicará frente a los jueces y referee en jefe, y el cronometrador lo tendrá que marcar en el sistema electrónico. De esta manera, se mostrará en la pantalla.

Si el referee marca un punto menos, lo indicará frente a los jueces y referee en jefe, y el cronometrador lo tendrá que marcar en el sistema electrónico. De esta manera, se mostrará en la pantalla, reduciendo 3 puntos del marcador total por cada juez (9 puntos en total). El sistema electrónico muestra el resultado todo el tiempo, de esta manera los todos saben el marcador en todo momento.

Art. D. En caso de empate (electrónico)

Si la pelea termina en un empate (los mismos puntos después de 3 rounds), para determinar al ganador, el sistema electrónico automáticamente asignará el gane al peleador que haya marcado más puntos durante el último round.

Art. E. Directriz 3 – Otorgar puntos (usando cuenta bultos y tarjetas)

Para todas las técnicas legales (golpes, patadas y barridas), claramente colocados en áreas legales con velocidad, concentración, enfoque y fuerza, el juez asignará el punto al peleador, usando su cuenta bultos. El marcador de cada cuenta bultos será registrado en la papeleta al final de cada round. Al finalizar los 3 rounds, se acumularán los resultados de cada round, siendo el ganador, aquel peleador que tenga mayor cantidad de puntos por referee.

Art. F. En Campeonatos Continentales y Mundiales, es mandatorio que los jueces usen cuenta bultos en caso de que no haya sistema electrónico.

Al final de la pelea, el juez sumará el total de puntos y nombrará al peleador que haya obtenido mayor puntaje. El juez deberá hacer un círculo sobre el nombre de dicho peleador.

- Golpe al cuerpo o cabeza | Clic
- Patada al cuerpo o cabeza | Clic
- Barrida | Clic
- Patada saltando al cuerpo | Clic
- Patada saltando a la cabeza | Clic
- Rodillazo o rodillazo saltando al cuerpo. | Clic
- Rodillazo o rodillazo saltando a la cabeza. | Clic
- Rodillazo a la parte superior de la pierna. | Clic

Art. F..1 En caso de empate (cuenta bultos)

Si la pelea termina con el mismo puntaje después de 3 rounds (uno o más jueces en un empate), para determinar al ganador, el juez debe tomar en consideración los comentarios que hizo en la papeleta de puntaje en el siguiente orden:

Comentarios de acuerdo a las papeletas de puntaje UIAMA UMK

- El mejor en el último round
- Más activo
- Más patadas
- Mejor defensa
- Mejor estilo
- Mejores técnicas

Sin embargo al final, los jueces deben aplicar la regla **Art. 5 C**, por ejemplo: el ganador será el peleador que haya marcado el mayor número de puntos en el último round.

Art. G .2 Usando la parte trasera de las papeletas:

Si el número de puntos marcados en un round son los mismos, es decir, 0-2 marcas más, el juez debe usar la sección de comentarios en la parte trasera de las papeletas para expresar la opinión de cada round.

Art. H. Directriz 4 – Penalización

Las penalizaciones serán acumulables durante los 3 rounds:

- 1ra violación oficial = Advertencia oficial.
- 2da violación oficial = Advertencia oficial -1 punto.
- 3ra violación oficial = -1 punto.
- 4ta violación oficial = Descalificación.

Art. 1 Criterios para puntos menos

- Estilo de pelea sucio.
- Clinch constante.
- Agacharse continua y constantemente dando la espalda.
- Muy pocas patadas / insuficientes.
- 3 advertencias.
- Alguna violación seria a las reglas.

Art. 7 . Ofensas

Un peleador que no obedece las órdenes del referee, que cometa violaciones a las reglas, que demuestre una actitud antideportiva, o que cometa ofensas, puede recibir una amonestación, advertencia o ser descalificado por el referee sin una previa advertencia oficial. Solo se pueden hacer 4 advertencias oficiales a un competidor durante toda la pelea; la cuarta advertencia será descalificación automática. El procedimiento es como lo marca el Art. F. (Advertencia oficial, advertencia oficial -1 punto (primer punto menos), -1 punto (segundo punto menos) y cuarta advertencia (descalificación).

Art. 8. Advertencias oficiales otorgadas contra el peleador

Sin detener la pelea, el referee amonestará al peleador en cualquier momento; pero si necesita hacer una advertencia oficial al peleador, detendrá la pelea y anunciará la ofensa. Se la mostrará a los 3 jueces, apuntando con su dedo al peleador correspondiente.

Art. 9. Acciones consideradas faults

- Golpear de bajo de la cinta, zancadillas y golpear con las rodillas o codos.
- Golpear con la cabeza, hombros, antebrazos y codos.
- Estrangular al oponente, aplastar la cara con el brazo o codo.
- Empujar la cabeza del a oponente fuera de las cuerdas.
- Atacar con una patada frontal el frente de la espinilla y rodilla.
- Golpear la espalda del oponente, principalmente la nuca, cabeza o riñones.
- Atacar mientras sostiene las cuerdas o usarlas inapropiadamente.
- Acostarse, luchar o no pelear.
- Atacar al oponente en el piso o levantándose.
- Hacer clinch (abrazar) sin razón alguna.
- Golpear mientras se engancha al oponente o jalar al oponente hacia el golpe.
- Enganchar o sostener el brazo del oponente o poner un brazo debajo del brazo del oponente.
- Bajar la cabeza por debajo del cinturón del oponente.
- Usar métodos artificiales para una defensa pasiva y caerse intencionalmente, para evitar un golpe.
- Usar lenguaje insultante y agresivo durante los rounds.
- Rehuser a separarse después del comando "ROMPAN"
- Intentar golpear al oponente inmediatamente después del comando "ROMPAN" o antes de separarse.
- Insultar al referee en cualquier momento.
- Escupir fuera del protector bucal.
- Cuando una advertencia por un fault en particular ha sido administrada, por ejemplo "clinch", el referee no amonestará al peleador otra vez por la misma ofensa. Seguirán una segunda advertencia oficial y una tercera advertencia por el mismo fault, las cuales tendrán como consecuencia -1 punto. Si el referee considera que la ofensa se ha cometido sin su conocimiento, él tendrá que consultar a los jueces.

Art. 10. En el piso

Se considera que un peleador está "en el piso" si:

- Toca el piso con alguna parte de su cuerpo que no sean sus pies seguido de un golpe o serie de golpes.
- Cuelga desesperadamente de las cuerdas después de un golpe o serie de golpes.
- Esta fuera de las cuerdas (parcial o completamente) después de un golpe o serie de golpes.
- Después de un golpe violento, aunque no haya caído al piso o recargado sobre las cuerdas, pero si está en estado semiinconsciente y en la opinión del referee no es apto para continuar.
- En caso de un Knock Down (derribo), el referee debe contar inmediatamente 10 segundos. Cuando un peleador está en el piso, el oponente debe ir inmediatamente a una esquina neutral indicada por el referee. El continuará la pelea contra el oponente caído cuando éste último se haya levantado y el referee haya dado la orden de continuar peleando. Si el oponente no se va a la esquina neutral, tal como lo señaló el referee, el referee detendrá la cuenta hasta que la orden haya sido ejecutada. La cuenta continuará donde se interrumpió.

Cuando un peleador está en el piso, el referee contará del 1 al 10 con un intervalo entre cada número e indicará cada segundo con los dedos de sus manos, de esta manera el peleador caído sabrá cuantos segundos se han contado. Solo debe pasar un segundo entre el momento en que el peleador cae y el inicio de la cuenta.

Cuando un peleador está en el piso debido a un golpe, la pelea no continuará antes que el referee haya contado 8 segundos, aunque el peleador esté listo para seguir antes de dicho tiempo. Si el peleador no levanta sus manos, el referee continuará la cuenta hasta 10 el round será finalizado y se declarará KO (Knock Out).

Si un peleador está en el piso al final de un round, el referee seguirá contando, aunque suena la campana.

Si el referee cuenta hasta 10 segundos, el peleador será declarado perdedor por la vía de KO (Knock Out).

Si un peleador está en el piso debido a un golpe y la pelea continúa después de la cuenta de 8 segundos, pero si el peleador cae nuevamente al piso sin haber recibido ningún golpe, el referee reiniciará la cuenta empezando desde el segundo 8.

Si ambos peleadores caen al mismo tiempo, la cuenta continuará mientras que uno de ellos siga en el piso. Si los dos permanecen en el piso después de los 10 segundos, la pelea se finalizará y se emitirá una decisión considerando los puntos concedidos antes del KO. Esto no se aplicará en peleas de UMK & UIAMA PRO a menos que el 3er round haya terminado. De lo contrario, se declarará entre ambos peleadores NO CONTEST (SIN PELEA). Un peleador que no continúe con la pelea después de romper o después de un Kock Down (derribo) pierde la pelea.

Art. II. Procedimiento después de KO, RSC, RSC-H o Lesión

Si un competidor es lesionado en una pelea, el doctor es la única persona que puede evaluar las circunstancias y decidir si éste puede continuar o no. Si un peleador permanece inconsciente, solo el referee y el doctor a cargo están autorizados para permanecer en el ring, a menos que el doctor necesite ayuda extra.

RSC-H (Referee Stop Contest – Blow in Head) significa, "Pelea Detenida por el Referee - debido a un golpe en la cabeza".

Art. A. Procedimiento después de lesión, KO, RSC, RSC-H

El peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, será examinado por el doctor/médico inmediatamente después, y llevado al hospital por la ambulancia en servicio o a algún otro lugar adecuado.

Al peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, NO se le permitirá competir en ninguna otra competencia o torneo durante 4 semanas después del KO.

Al peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, dos veces en un periodo de 3 meses, NO se le permitirá competir en ninguna otra competencia o torneo durante 3 meses después del segundo KO o RSC-H.

Al peleador que haya sido noqueado debido a un golpe en la cabeza durante la pelea, o si el referee detuvo la pelea debido a un traumatismo craneal severo que lo impida seguir compitiendo, tres veces seguidas en un periodo de 12 meses, NO se le permitirá competir en ninguna otra competencia o torneo durante 1 año después del tercer KO o RSC-H.

De todos los periodos de cuarentena mencionados anteriormente, el doctor/médico en servicio podrá extender el periodo de cuarentena si fuese necesario. También el doctor/médico en el hospital debido a los estudios podrá extender el periodo de cuarentena.

Un periodo de cuarentena significa que el peleador no podrá formar parte de ninguna competencia de kickboxing sin importar la disciplina que sea. Los periodos de cuarentena son periodos mínimos y no serán revocados, aunque los estudios demuestren que no hay lesiones visibles en la cabeza.

El referee pedirá a los jueces marcar KO, RSC-H o RSC, cuando él o el doctor/médico hayan detenido la pelea debido a la incapacidad del peleador para seguir compitiendo por los golpes recibidos en la cabeza. Lo mismo debe ser reportado por el jefe de Referees en servicio en ese ring sobre la **PAPELETA UIAMA WORLD** del peleador. También será el resultado final de la pelea y no podrá ser revocada.

Antes de que un peleador, que haya sido suspendido por lo descrito en los párrafos anteriores, pueda reincorporarse a competir, debe pasar por una revisión médica especial, en la cual ser declarado en buena forma física por un Doctor del Deporte. Cuando se haya registrado un KO o un RSC-H, el peleador debe hacerse un estudio CT-Scan (Técnica de Rayos X) antes de regresar a las competencias.

Art. B. Procedimiento de Lesiones en General

En caso de lesiones además de KO y RSC-H el Doctor/Médico puede otorgar un periodo de cuarentena mínimo y recomendar

tratamiento en el hospital. El doctor/médico puede requerir inmediatamente tratamiento en el hospital.

Si un peleador o delegados de la nación del peleador en cuestión, niegan el visto médico del doctor, éste debe reportar inmediatamente por escrito en un formato, al referee en jefe y a un delegado UIAMA WORLD, que toda la responsabilidad médica fue negada y está en manos del peleador y su equipo. Sin embargo, el resultado oficial y la cuarentena serán válidos.

Art. 12. Chocar Guantes

De acuerdo a las regulaciones de Kickboxing y KI, antes de cada pelea los peleadores chocarán guantes como señal de amistad y rivalidad deportiva. Esta señal de respeto entre ambos competidores solo se permite antes de iniciar el primer round y después de la decisión final, no está permitido hacerlo entre rounds.

Art. 13. Uso de Drogas

Cualquier droga o sustancia química ingerida por el peleador, que no esté incluida en la dieta normal del peleador, está prohibida. Cualquier peleador u oficial que viole este código, puede ser descalificado o suspendido por UIAMA WORLD.

- Cualquier peleador que se niegue a hacer un examen médico o antidoping antes de una pelea, será inmediatamente descalificado o suspendido en espera de una audiencia. Lo mismo ocurrirá en caso de que un oficial fomente dicha negativa.
- El uso de anestésicos locales está permitido, con previo acuerdo por un médico del Comité Técnico.
- UIAMA WORLD refiere y adopta en todos los casos a las Reglas de Doping WADA.

Art. 14. Actitud médica

Un peleador será autorizado para pelear en una competencia internacional únicamente después de haber sido declarado en buena forma física por un doctor deportivo, reconocido por la Federación a cuyo nombre la competencia se lleva a cabo o por el Comité Médico de UIAMA WORLD durante el Campeonato Continental o Mundial.

Todos los competidores peleando en el extranjero necesitarán tener un certificado emitido por un doctor, el cual certifique que el atleta, antes de dejar su país, estaba en buena condición física y no tenía lesiones, infecciones o problemas médicos que puedan afectar su habilidad para pelear en el país visitado. Este certificado debe estar adjunto al pasaporte UIAMA WORLD del peleador.

Durante la revisión médica, se hará el pesaje.

Peleadores con un solo ojo, sordos, mudos o epilépticos no se permiten dentro del Kickboxing. Lentes de contacto rígidos, están prohibidos mientras que el peleador está en el ring.

Un competidor no será autorizado para pelear si tiene una venda sobre una herida, cortada, lesión, ulceración, laceración o sangre fluyendo de la cabeza o cara (nariz y orejas incluidas). Podrá ser autorizado para pelear si la ulceración está protegida con "Colodión". Esta decisión será hecha por el doctor que examine al competidor el día de la competencia.

Art. A. Médico auxiliar

A lo largo de la competencia se debe presentar un doctor deportivo reconocido y no debe abandonar su lugar antes de la última pelea o antes de ver que los competidores hayan participado en ella. En un torneo, debe haber personal de ambulancia en sitio.

Art. B. Edad límite de un peleador

Un peleador más joven de 18 años y mayor a 50 años, no podrá participar en Campeonatos Mundiales, Continentales o Competencias Internacionales Sénior. También para mujeres, las edades permitidas son de 18 a 50 años.

Especificaciones de Deportes de Ring para Veteranos: Si un peleador veterano quiere competir en una división Sénior, éste debe tener todas las revisiones médicas y certificación declarando que está en buena forma física para pelear y pedir una autorización especial publicado por la Jefatura de UIAMA WORLD.

Deberá esperar cada atleta veterano los resultados de la comisión de UIAMA WORLD para que pueda competir correctamente y con su salud compatible.

REGLAMENTO DE BOXEO

«Boxeo» o «Boxing» es un término genérico que designa a una amplia variedad de Deportes de Lucha, tales como el Kick Boxing, el Boxeo Chino o Boxeo Shaolín, el Boxeo Francés, entre otros.

El Boxeo Inglés, o lo que comúnmente denominamos «Boxeo», a secas, es uno más en esta larga lista de deportes mayoritariamente desarrollados en oriente.

Incluso dentro del Boxeo que conocemos, tenemos que diferenciar dos ramas: El Boxeo Amateur (o Boxeo Olímpico) y el Boxeo Profesional.

COMISION DE OFICIALES DE RING.

Para estos efectos se encuentran comprendidas en el concepto de oficiales de ring las siguientes funciones.

- Arbitro general
- Arbitro
- Juez
- Crono metrasta
- Inspector de camarines
- Inspector de ring

Categorías

Las categorías de peso en las reglas del Boxeo han ido variando desde que se establecieron las 3 primeras. Actualmente, el Boxeo Amateur cuenta con las siguientes:

Área de Combate: Cuadrilátero o Ring

El área de combate en Boxeo se denomina comúnmente cuadrilátero como consecuencia de la forma de su superficie. La denominación «ring» procede de una época donde, sin un área delimitada, los espectadores se colocaban alrededor de los luchadores formando un anillo (ring en inglés).

El cuadrilátero de Boxeo es una plataforma cuadrada ubicada a un metro de altura para facilitar la visión del público y jueces. La superficie de combate mide **610cm en cada lado**, suele estar fabricada en lona y **está delimitada mediante cuerdas**. Por fuera de estas queda un área de seguridad para impedir caídas si los luchadores permanecen en el borde del cuadrilátero.

Cada lado del ring cuenta con 4 cuerdas paralelas entre sí, sujetas a postes situados en cada esquina. Estos tienen una altura de 130cm y, siguiendo las instrucciones del boxeo moderno, están forrados para evitar accidentes. También las cuerdas, que además tienen unidas cintas de seguridad que mantienen la separación entre ellas para impedir que se abran y se puedan producir caídas.

Para acceder al cuadrilátero existen escaleras en 3 de sus lados, una para cada luchador y otra para el árbitro.

Las Esquinas

Cada boxeador cuenta con una esquina, enfrentada a la de su oponente. Las dos restantes se consideran neutrales.

Los púgiles deben permanecer en sus esquinas durante los descansos y para recibir asistencia médica en caso de heridas sangrantes.

Mientras está en su esquina, **el boxeador es asistido por su equipo técnico**, del cual recibe indicaciones acerca del combate, así como otro tipo de asistencias (bebida, atención médica, etc.).

Durante los asaltos, todos los miembros del equipo deben permanecer fuera del ring, en la zona designada para ellos.

Duración de un Combate de Boxeo

Cada **combate está dividido en una serie de parciales (asaltos)** con un tiempo limitado cada uno.

Este es otro aspecto de las reglas del boxeo que ha ido sufriendo continuas variaciones a lo largo del último siglo.

Actualmente, **los combates amateurs**, tanto masculinos como femeninos, **se disputan a 2 asaltos de 2 minutos cada uno**.

El inicio y fin de cada asalto son señalados acústicamente por un golpe de campana. Cuando señala el final, los golpes deben cesar inmediatamente.

Si alguno de los púgiles consigue noquear, al contrario, el combate se da por finalizado. No obstante, en Boxeo Amateur esta circunstancia es menos habitual que en el Profesional debido a las protecciones.

Conteo de Protección, Nocaut y Nocaut Técnico

Cuando **un púgil es derribado al suelo dispone de 10 segundos para levantarse** y volver a la pelea. Es lo que se denomina **Conteo de Protección**.

Durante este tiempo, el contrincante debe estar en la esquina neutral más alejada y no puede golpear ni acechar hasta que el árbitro reanude la pelea.

La cuenta de 10 segundos es hecha en voz alta por el árbitro, al mismo tiempo que la señala con los dedos.

Si el boxeador derribado es incapaz de levantarse o ha perdido la conciencia, su **contrario gana el combate por Nocaut**. Este término es una castellanización del término inglés «knockout», de ahí que también se usen las siglas KO.

En caso de que **consiga levantarse, pero el árbitro determine que no está en condiciones de continuar** (heridas graves, desorientación, visión borrosa...), entonces la victoria es por **KO Técnico**.

El Nocaut Técnico también puede darse si uno de los contrincantes se mantiene en pie, pero ya no puede responder a los golpes, si se rinde dando la espalda al oponente o si no sale a pelear al inicio de un asalto.

Victoria por Puntos (o Decisión)

Si finalizados todos los asaltos del combate ninguno de los boxeadores fue noqueado ni descalificado, se procede a determinar el ganador por puntos.

Durante todo el combate, **5 jueces situados alrededor del ring valoran la actuación de cada púgil**. Teniendo en cuenta aspectos tales como la cantidad de golpes ejecutados, la certeza de estos, la actitud deportiva, dominio durante el asalto, etc., cada uno de ellos debe otorgar un vencedor para cada asalto mediante una puntuación del 7 al 10.

Al final del combate **el luchador que suma más puntos es declarado ganador**. Si la puntuación fuera igual para ambos, entonces se solicita a cada juez que determine el vencedor del combate. Gana aquel al que elijan 3 o más jueces.

En ambos casos, la decisión puede ser unánime o dividida, según el número de jueces que hayan otorgado la puntuación más alta al púgil ganador, o elegido durante el desempate.

Tirar la Toalla

Si a lo largo de un combate, **el equipo técnico de un boxeador considera que este corre peligro, puede parar la pelea tirando una toalla sobre la lona**. Puede hacerlo en cualquier momento, excepto durante el conteo.

Cuando esto ocurre, la pelea se da por finalizada con victoria para el oponente, incluso si el luchador no está de acuerdo con la decisión de su equipo.

Indumentaria de los Boxeadores

Los púgiles deben ir **vestidos de distinto color (azul o rojo)** para poder ser diferenciados. Toda su indumentaria debe ser del color designado. Suelen ir equipados con pantalón, camiseta, guantes, calzado específico y casco protector. También llevan protector bucal.

Los guantes están fabricados con materiales sintéticos que afectan a la dureza y protección que proporcionan. **Están acolchados en la parte de los nudillos**, ya que su finalidad es **proteger esta zona**, y se sujetan a la muñeca mediante velcro o una cuerda que permite ajustarlos. Por debajo, **los boxeadores suelen llevar vendados tanto los puños como las muñecas**. Cabe destacar que los guantes de combate son distintos a los de entrenamiento.

La cintura del pantalón de competición delimita la zona de golpes legales. Se suele utilizar una franja blanca que permite identificar la zona perfectamente. Cualquier puñetazo lanzado por debajo de ella se considera «golpe bajo» y puede conllevar la descalificación si es intencionado.

Los botines que se utilizan en los combates de Boxeo son específicos para este deporte. Tienen como finalidad **proteger los tobillos durante los desplazamientos**, por lo que es habitual que lleguen hasta la pantorrilla.

Por último, **el casco (que sólo se usa en Boxeo Amateur)**. Al igual que los guantes, está fabricado con materiales sintéticos y cuero. Cuenta con acolchado alrededor de la cabeza y cara para evitar las lesiones graves y se sujeta con velcro bajo la barbilla.

TECNICAS PERMITIDAS EN EL BOXEO:

Estas técnicas están orientadas a protegerse, desplazarse dentro del ring y, por supuesto, a ejecutar cada uno de los golpes.

Estos golpes pueden ser rectos o curvos, ascendentes, descendentes o paralelos al suelo. Aunque existen multitud de variantes de cada uno, **los 4 principales golpes del Boxeo son: Jab, Directo, Crochet y Gancho.**

Su efectividad depende de distintos factores, como la posición del púgil, su velocidad, el peso que traslada al puño... Y todos ellos pueden ejecutarse sucesivamente para formar combinaciones de golpes.

En general, parten de la posición de guardia, en la que el boxeador mantiene la mano dominante ligeramente más atrasada que la no dominante

La organización UIAMA & ABI tendrá derecho a cambiar las categorías según requerimiento de la competencia.

FAIR PLAY

UIAMA UMK ABI promueve la caballerosidad deportiva y el juego limpio. Información Reglamentaria para los Atletas y Técnicos:

A los Técnicos les está prohibido:

- Presentarse con más de 2 asistentes al rincón del luchador (sólo se admitirán 2 personas por esquina)
- Sólo dos personas podrán ingresar al JAULA O RING en el descanso entre rounds,
- Permanecer de pie durante el transcurso del combate.
- Dar indicaciones en forma desmedida o irrespetuosa hacia el rival.
- Golpear el piso o tomarse del alambrado para atraer la atención de su dirigido.
- Hablar con el público durante el combate.
- Hablar con el árbitro durante el transcurso del round.
- Usar indumentaria que no sea deportiva, inadecuada o que esté rota sucia o desprolija.
- Usar indumentaria relacionada con clubes de fútbol.

A los Competidores les está prohibido:

- Presentarse al camarín con más de tres asistentes.
- Presentarse al área, ring u octágono con más de dos asistentes.
- Hablar con el público o las autoridades durante el combate.
- Utilizar pantalón largo o remera para el combate.
- Utilizar indumentaria con publicidad de mal gusto o falta de estética.
- Utilizar indumentaria relacionada con clubes de fútbol.
- Cuestionar las decisiones del árbitro.
- Protestar los fallos.

- Bajarse del área, ring u octágono antes de anunciado el fallo oficial. (salvo decisión médica)
- Permanecer entre el público luego de finalizado el combate con las vendas colocadas o la indumentaria utilizada en el combate.
- Estar entre los asistentes de un competidor en otro combate.
- Usar elementos de protección no autorizados.

Los guantes serán proporcionados por la organización, debiendo ser devueltos al personal encargado apenas finalizado el combate.

La violación de cualquiera de estas reglas dará motivo a UIAMA UMK ABI a sancionar a los responsables con suspensión o cancelación de sus licencias habilitantes.

COMPETENCIA FORMA MANO VACIA

Comisión de área: Se compone por cinco jueces, ubicados uno en el centro del área y los otros cuatro uno en cada esquina de la misma, teniendo que realizar una rotación cada 5 competidores.

Dos asistentes de mesa quienes serán los sumadores de puntaje, Un presentador de categorías quien cumpliera la función de cantor de puntos.

Modo de puntaje:

Cada juez contará con una carpeta que contiene números enteros y decimales, con los que calificará a los competidores, donde los parámetros serán un mínimo de 5.1 y un máximo de 9.0. Marcando la diferenciad de los Kyu A, comenzando desde 5.1 a 7.0, Kyu B y Danes de 6.1 a 8.0, categoría maestros 8.1 a 9.9

Responsabilidad de los Jueces: Una vez comenzada la categoría no podrá abandonarla hasta que la misma haya finalizado. No deberá haber dos jueces de la misma escuela si se puede evitar.

Suma de puntos: La mesa anulará el puntaje mínimo y el máximo sumando de esta manera el total de los tres puntajes promedio

Caso de empate: Si hubiera competidores empatados con el mismo promedio, se pasará a sumar los puntos de los cinco jueces, lo cual la suma del más alto será el ganador, si después de este segundo recurso persistiera el empate en el caso de los Kyu A deberá efectuar nuevamente la misma forma para desempatar, en cuanto a los Kyu B, Danes y Maestros, deberán cambiar la forma.

En caso de olvidarse la forma: Se le permitirá realizar la forma nuevamente para demostrar su técnica, pero se le dará el puntaje mínimo

TRABAJO DEL REGISTRADOR

Ejemplo para sumar la puntuación y lograr el resultado del ganador

Caso sin empate

El registrador deberá anotar los puntajes de los 5 jueces y anular el puntaje mínimo y máximo, sumando los tres restantes sumado estos obtendrán el puntaje total.

Ejemplo:	Casillero A					Total	Casillero					Total
1º Competidor	6.1	6.7	6.9	7.1	7.3	20.7						

Caso de empates En el caso de empate en puntuación ejemplos competidores Juan y Pedro
En este caso, el registrador deberá hacer la suma de los 5 jueces y el puntaje mayor declara al ganador.

COMPETIDOR JUAN

Ejemplo:	Casillero A					Total	Casillero B					Total
1º JUAN	6.1	6.7	6.9	7.1	7.3	20.7						34.1

COMPETIDOR PEDRO

Ejemplo:	Casillero A					Total	Casillero B					Total
2º PEDRO	6.1	6.7	6.9	7.1	7.4	20.7						34.2

IMPORTANTE OBSERVACIONES PARA CLALIFICACIÓN EN FORMAS

Los Jueces tendrán cuatro puntos importantes de observación basándose en el **Espíritu, Concentración, Equilibrio y Coordinación del Competidor.**

Descuento de puntos:

El competidor que participe sin la vestimenta tradicional de su escuela o estilo.

Lleve puestos elementos fuera de clase, Ej.: anillos, aros, collares, etc.

Se lo penalizará con el descuento de un punto de su promedio general, medida que se tomará en la mesa poniendo en conocimiento a los jueces y competidor.

Conceptos técnicos que se tomarán en cuenta:

- Olvidar su presentación
- Falta de equilibrio
- Vacilar en las acciones
- Terminar su forma de espaldas a la mesa
- No terminar su forma

DIVISIÓN POR ORIGENES: ARGENTINAS O AMERICANAS, CHINAS, COREANAS Y JAPONESAS

DIVISIÓN POR GRADOS: EN Kyu A, Kyu B, Danes y Maestros

DIVISIÓN DE CATEGORÍAS POR EDADES: De 7 a 9 años, de 10 a 13 años, de 14 a 17 años, de 18 a 30 años

DIVISIÓN DE CATEGORÍAS EDADES ESPECIALES: HASTA 6 años, de 31 a 40 años de 41 a 50 años, de 51 en adelante

Estas edades se unificarán en los estilos, en caso que el entrenador o competidor con quieran competir en esta podrán realizarla en edades mayores o menores, para competir con sus orígenes

FORMAS CREATIVA O MUSICALES

Importante: El competidor deberá traer la música de su coreografía en un DISPOSITIVO DIGITAL, la misma no debe durar más de un minuto.

Podrá usar distintas vestimentas que crea necesarias para la presentación de su forma creativa.

DIVISION: Con armas o Mano Vacía, podrán estar o no acompañadas de música

DIVISIÓN POR GRADOS: EN Kyu A, Kyu B y Danes

DIVISIÓN DE CATEGORÍAS POR EDADES: Hasta 9 años, de 10 a 13 años, de 14 a 17 años, de 18 años en adelante.

Los Jueces tendrán cuatro puntos importantes de observación basándose en el

Espíritu, Concentración, Equilibrio y Coordinación del Competidor.

FORMAS ARMAS

Ídem Forma Mano Vacía

Separadas en Armas Cortas y Largas o Blandas y Duras según cantidad de Competidores.

CATEGORIA FORMAS POR EQUIPO

SE DIVIDEN EN LAS EDADES Hasta 12 años, Hasta 17 años, De 18 años en adelante

UNIFICADOS EN KYU, DANES POR SEPARADO

CALIFICACIÓN Ídem a concepto utilizado en formas individuales, solo que el equipo debe tener preparada una forma más, en caso de empate. Los equipos debieran contar con un mínimo de DOS competidores a un máximo de 5

CATEGORIA DEFENSA PERSONAL

Una categoría donde se puede participar presentándose de 2 maneras posibles.

Ej.-1: Dos competidores Realizan una serie de técnicas simultáneas con un mínimo de 4 técnicas y un máximo de 6 técnicas por equipo. Donde se tiene que definir claramente cuando comienza y termina cada técnica
En este caso los competidores estrían participando compartiendo el podio o resultado.

Ej.-2: Un competidor y un sparring

Donde solo realizara las técnicas, aquel que estuviera compitiendo.

El mismo deberá realizar un máximo de 4 técnicas.

Según el resultado obtenido será solo uno solo el competidor el que subiera al podio o premiación.

En un supuesto caso de empate entre los 2 ejemplos

Tendrá ventajas el equipo del ejemplo N° 1, ya que es importante considerar que la coordinación es de dos competidores en forma simultánea, por lo tanto, es considerado más difícil.

Descalificación del Equipo: Este caso se pude dar por el motivo de falta de control de las técnicas o lesionará al compañero, o hubiera sangre en uno o ambos competidores.

En caso de empate: Los equipos deberán presentarse una vez más y realizar dos de sus mejores técnicas.

Divisiones de Categorías: Hasta 9 años/ 10 A13 años / 14 A 17 años / 18 A 40 años / 41 años en adelante

División de grados: Se dividirá en Kyu según cantidad de equipos, en danés adulto puede unificarse según cantidad de Equipos con Kyu B.

IMPORTANTE: Los competidores Kyu A no podrán realizar técnicas de avanzados que pongan el riesgo, su integridad o el del compañero, competidores y entrenadores que no entiendan esta regla deberán abstenerse de competir EJEMPLO (tijeras, el reloj)

El Competidor solo puede participar una sola vez en la categoría en carácter de competidor

(Podrá trabajar de sparring para otro equipo avisando antes de comenzar la categoría a que equipo ayudará en la competencia.)

REGLAMENTO DE BRIGA DE GALLOS

Dos competidores se enfrentarán en la posición de cuclillas donde a través de empujones y topetadas trata de desequilibrar a su oponente y hacerle tocar el piso con cualquier parte del cuerpo.

Técnicas no permitidas: Levantarse al atacar o escapar, empujar en la zona de la cabeza.

El agarre solo puede efectuarse por el tiempo de 3 segundos máximo

Tiempo de Combate 1 minuto a 3 puntos.

REGLAMENTO PALOS FLOTA FLOTA

Se compite con un palo fabricado con material del elemento que se usa para las piletas denominado Flota, Flota con un largo de 70 cm.,

Tiempo de Competencia: Un minuto y medio a 5 puntos, en caso de empate un minuto más o al primer punto gana

Puntos validos valor 1 punto: Ataque desde todos los ángulos desde los pies hasta la clavícula incluyendo la espalda, o desarme mediante un ataque al palo de oponente.

Valor 2 puntos: Ataques al cabezal. Directos al torso tipo esgrima.

Infracciones: Atacar después de la orden de alto, salida del área de competencia, pérdida del palo, exceso de contacto.

Técnicas Prohibidas: Ataques a de garganta o zona inguinal.

Protecciones obligatorias: Cabezal y inguinal.

La organización UIAMA tendrá derecho a cambiar las categorías según requerimiento de la competencia.