



## REGLAMENTO COMPETENCIA EN PELEA DE LIMALAMA



2020

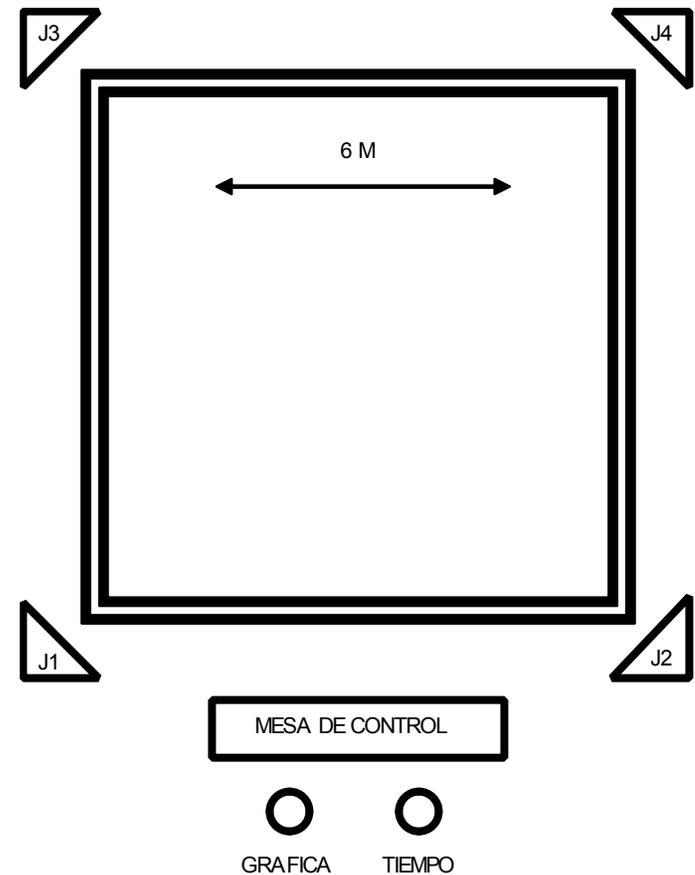
### REGLA DEL CONTACTO CON EL PIE

- TODAS LAS PATADAS DEBERAN SER CONECTADAS DE LA CINTURA HACIA ARRIBA **Y/O EN LOS MUSLOS**.
- ES OBLIGATORIO CONECTAR COMO MINIMO 7 PATADAS PARA CUBRIR UN ROUND.
- TODAS LAS PATADAS TIENEN QUE HACER CONTACTO CON EL ADVERSARIO PARA SER CONSIDERADOS EFECTIVOS.
- LAS PATADAS DEBERAN SER CONECTADAS EN LAS AREAS DE CONTACTO YA CONOCIDAS DEL CUERPO (CABEZA, PECHO, ESTOMAGO, COSTILLAS, CABEZA **Y MUSLOS**).
- SE PUEDEN UTILIZAR TODO TIPO DE PATADAS (FRENTE, EMPEINE, LADO, GANCHO, INYECCION, VUELTA, CIRCULARES, SALTANDO).
- PARA QUE UNA PATADA SEA CONSIDERADA DEBERA SER CONECTADA LIMPIAMENTE Y SIN CAER.

### REGLA DEL CONTACTO CON LA MANO

- TODOS LOS GOLPES DEBERAN SER CONECTADOS DE LA CINTURA HACIA ARRIBA. **EN LA CABEZA SOLO GRADOS AVANZADOS Y/O CON PROTECCION ADECUADA.**
- ES OBLIGATORIO CONECTAR COMO MINIMO 5 GOLPES PARA CUBRIR UN ROUND.
- TODOS LOS GOLPES TIENEN QUE HACER CONTACTO CON EL ADVERSARIO PARA SER CONSIDERADOS EFECTIVOS.
- LOS GOLPES DEBERAN SER CONECTADOS EN LAS AREAS DE CONTACTO YA CONOCIDAS DEL CUERPO (PECHO, ESTOMAGO, COSTILLAS Y CABEZA). **EN LA CABEZA SOLO GRADOS AVANZADOS Y CON PROTECCION ADECUADA.**
- SE PUEDEN UTILIZAR TODO TIPO DE GOLPES (FRENTE, ATRÁS, GANCHO, VOLADO, SWIN, JAB). **EL GOLPE DE UPPERCUT SOLO SERA PERMITIDO EN ADULTOS AVANZADOS Y CON PROTECCION ADECUADA.**
- PARA QUE EL GOLPE DE FRENTE SEA TOMANDO EN CUENTA DEBE HABER DESPLAZAMIENTO AL FRENTE O A LOS LADOS.
- PARA QUE EL GOLPE DE GANCHO SEA TOMADO EN CUENTA, DEBE HABER MOVIMIENTO DE CINTURA.
- **QUEDAN PROHIBIDOS LOS GOLPES DE REVES, DE CONEJO (A LA NUCA), A LOS RIÑONES Y GOLPES SALTANDO.**

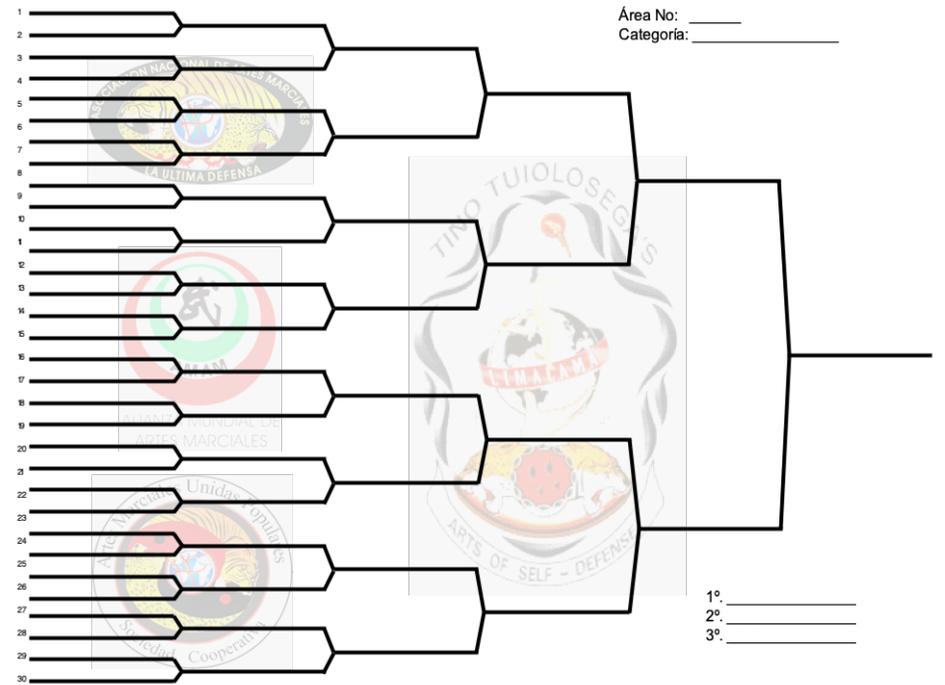
### AREA DE COMPETENCIA



## REGLA DE LA EVOLUCION TECNICA

- TODOS LOS MOVIMIENTOS DEBERÁN SER PRECEDIDOS DE UNA COMBINACION DE GOLPES Y/O PATEO.
- SON PERMITIDOS LOS MOVIMIENTOS DE BARRIDAS, DERRIBES Y/O PROYECCIONES.
- TODAS LAS EVOLUCIONES TECNICAS DEBERAN SER CONCLUIDAS EN EL PISO CON UN GOLPE O PATADA AL CUERPO, EN LAS ZONAS DE CONTACTO PERMITIDAS.
- UNA VEZ CONCLUIDA, CON UN REMATE, LA EVOLUCION TECNICA, EL JUEZ CENTRAL DEBERA DETENER LAS ACCIONES DE INMEDIATO Y SE REINICIARA EL COMBATE DE PIE Y CADA CONTRINCANTE EN SU ESQUINA.
- SON PERMITIDAS LAS INMOVILIZACIONES, ESTRANGULACIONES, PALANCAS Y LLAVES EN EL PISO, PRECEDIDAS DE UNA EVOLUCION TECNICA. **SOLO EN ADULTOS AVANZADOS**
- SOLO SE PERMITIRA LAS EVOLUCIONES TECNICAS EN EL PISO POR UN PERIODO DE 10 SEGUNDOS. EL JUEZ CENTRAL TENDRA LA FACULTAD DE DETENER O DEJAR CONTINUAR LAS ACCIONES.
- SI COMO RESULTADO DE UNA INMOVILIZACION, ESTRANGULACION, PALANCA O LLAVE EN EL PISO, SE OBTIENE LA RENDICION DEL ADVERSARIO, EL JUEZ CENTRAL DETENDRA LAS ACCIONES DE INMEDIATO Y DECLARARA AL GANADOR RESULTANTE POR KO (KNOCK OUT).
- SI DESPUES DE UNA BARRIDA, DERRIBE Y/O PROYECCION, NO SE DA NINGUN MOVIMIENTO CONCLUYENTE, AL TERMINO DE 10 SEGUNDOS, EL JUEZ CENTRAL DETENDRA LAS ACCIONES Y SE REINICIARA EL COMBATE DE PIE Y CADA CONTRINCANTE EN SU ESQUINA.
- **QUEDA PROHIBIDO EJECUTAR TODA CLASE DE LLAVE Y/O ESTRANGULACIONES ESTANDO DE PIE.**
- **LA OMISION DE LA REGLA ANTERIOR SERA CAUSA DE DESCALIFICACION DIRECTA.**

# GRAFICA DE COMPETENCIA



### **AMONESTACION**

- TODO GOLPE O PATADA CONECTADO POR DEBAJO DE LA CINTURA **SIN CONSIDERAR LOS MUSLOS** .
- TODA ACTITUD DE INDISCIPLINA HACIA EL ADVERSARIO, EL ÁRBITRO, LOS JUECES, TOMADOR DE TIEMPO O EL PÚBLICO.
- CADA DOS SALIDAS DEL CUADRO DE COMPETENCIA.
- LA MALA INTENCION O JUEGO SUCIO PARA CONECTAR SU GOLPE O PATADA, EXCESO DE CONTACTO.
- PEGAR CON LA MANO ABIERTA O CON LOS BORDES INTERNO O EXTERNO DE LA MANO.
- CONECTAR GOLPE DE REVES.
- PEGAR CON LOS CODOS, CON LAS RODILLAS, CABEZASOS, PEGAR A LAS PARTES NOBLES DEL CUERPO.
- EMPUJAR O JALAR AL ADVERSARIO. **SIMPRE QUE NO ESTE ACOMPAÑADO DE UN MOVIMIENTO PARA DERRIBAR O PROYECTAR.**

### **DESCALIFICACION**

- ACUMULAR DOS AMONESTACIONES DE CUALQUIER INDOLE, EL PELEADOR SEARA DESCALIFICADO A LA TERCERA.
- ES CAUSA DE DESCALIFICACION AUTOMATICA USAR EL GOLPE DE GIRO, GOLPES SALTANDO Y GOLPE DE UPPERCUT, AUN CUANDO NO SE HAGA CONTACTO.
- ES CAUSA DE DESCALIFICACION AUTOMATICA EL GOLPE A LA NUCA O A LOS RIÑONES SI EL PELEADOR LO HACE CON MALA INTENCION A CRITERIO DEL JUEZ.
- POR DESOBEDECER LAS INDICACIONES DEL ÁRBITRO.
- POR NO PRESENTARSE, REGRESAR O REANUDAR LA PELEA DESPUES DE QUE ESTA SE TENGA QUE INICIAR O REANUDAR.
- CUANDO UN PELEADOR ES DESCALIFICADO, EL JUEZ LE TOCARA LA CABEZA CON LA PALMA DE LA MANO DEL LADO EN DONDE SE ENCUENTRE EL CASTIGADO Y DOBLANDO LAS MANOS A LA ALTURA DE SU PECHO, SE EXTENDERA HACIA FUERA EN POSICION INCLINADA EN DOS OCACIONES, DE ESTA MANERA SE ENTENDERA QUE EL PELEADOR FUE DESCALIFICADO.

## **LA CAIDA**

- SE CONSIDERA CAIDO AL PELEADOR QUE TOQUE EL PISO CON CUALQUIER PARTE DEL CUERPO QUE NO SEAN LOS PIES.
- SI AL RECIBIR UN GOLPE O SERIE DE GOLPES NO CAE, PERO AL ESTAR DE PIE SE ENCUENTRA EN MALAS CONDICIONES, A CRITERIO DEL JUEZ SE DETENDRA EL COMBATE.
- CUANDO UN PELEADOR CAE POR CONSECUENCIA DE UN GOLPE Y SE ENCUENTRA EN CONDICIONES DE SEGUIR PELEANDO, EL JUEZ LE CONTARA LA CUENTA DE PROTECCION DE 8 SEGUNDOS.
- SI UN PELEADOR CAE RECIBIRA LA CUENTA DE 1 A 10 SEGUNDOS Y SI NO SE PONE DE PIE Y LEVANTA LAS MANOS POR EL MISMO PERDERA POR KNOCK OUT.
- SI UN PELEADOR HA SIDO DERRIBADO, RECIBIRA LA CUENTA DE PROTECCION, SI SE LEVANTA ANTES DE 10 PERO CAE OTRA VEZ, SE LE CONTINUA LA CUENTA EN EL NUMERO QUE SE INTERRUMPIO.
- SI UN PELEADOR CAE POR EMPUJON O RESBALON, NO HABRA CONTE, NI SE TOMARA EN CUENTA COMO CAIDA.
- SI UN PELEADOR NO RESPONDE AL LLAMADO DEL SILBATO PARA REANUDAR EL COMBATE, PERDERA POR NOCAUT (KNOCKOUT).

## **PRECAUCION**

- EL PELEADOR QUE HAYA PERDIDO POR NOCAUT (KNOCK OUT) EN DOS OCASIONES SEGUIDAS TENDRA QUE DESCANSAR EL RESTO DEL AÑO
- SI AL REGRESAR A LA PELEA VUELVE A PERDER POR KNOCK OUT, SE LE RETIRARA DURANTE UN AÑO, Y CUANDO REGRESE TENDRA QUE SER AUTORIZADO POR EL MEDICO.

## **PROHIBIDO**

- SE EXPONE A DESCALIFICACION O AMONESTACION QUIEN HAGA LO SIGUIENTE:  
PEGAR CON PIES O MANOS DE LA CINTURA HACIA ABAJO (ZONAS NO APROVADAS), PEGAR CON EL CODO, ANTEBRAZO, CABEZA, RODILLA, CON LOS BORDES INTERIOR O EXTERIOR DE LA MANO Y GOLPEAR CON LA MANO ABIERTA.

## **TABLA DE PELEA**



NEGRO

VS

ROJO

DIVISION

PESO

AMONESTACIONES	CONTACTOS	CONTACTOS	ROUND	CONTACTOS	CONTACTOS	AMONESTACIONES
			1			
			2			
			3			
VEREDICTO	DESCALIFICACION	ABANDONO	KOT	DECISION	SUPERIORIDAD FISICA	LESION

DURACION DE LA PELEA

OBSERVACIONES

NOMBRE Y FIRMA DEL JUEZ

NOMBRE DEL GANADOR

## GENERALES

- ESTE REGLAMENTO SE PELEARA Y RESPETARA PARA TODOS LOS PESOS, TORNEOS Y GRADOS.
- EL GOLPE A LA CARA QUEDA EXCLUIDO PARA:
  - A) NIÑOS EN TODAS SUS CATEGORIAS.
  - B) MUJERES EN TODAS SUS CATEGORIAS.
  - C) JUNIORS EN TODAS SUS CATEGORIAS.
  - D) ADULTOS EN LA CATEGORIA BLANCA, MORADA Y AZUL.
- ESTAS MISMAS CATEGORIAS PELEARAN A UN ROUND DE DOS MINUTOS DE DURACION.
- A TRES ROUNDS, SOLAMENTE PELEARAN DE 17 AÑOS EN ADELANTE.
  - A) MUJERES CINTURON VERDE, CAFÉ O NEGRO.
  - B) JUNIOR CAFÉ O NEGRO.
  - C) ADULTOS VERDE, CAFÉ O NEGRO.
- DE 17 AÑOS EN ADELANTE ES PERMITIDO EL GOLPE A LA CARA.
- **TODOS LOS ENTRENADORES O COACHES DEBERAN USAR UNA CHAMARRA BLANCA OFICIAL DE COACH Y GAFETE COLGADO AL PECHO Y PANTALON VAQUERO COLOR AZUL. PENDIENTE**

## DECISION

- SE OTORGARA EL GANE POR DECISION, AL PELEADOR QUE FAVOREZCAN MAS CONTACTOS CON EL PIE O CON LA MANO SEGÚN LA MAYORIA DE LOS JUECES.
- CUANDO UNA PELEA TERMINE EMPATADA, EL GANE LO TENDRA EL PELEADOR QUE HAYA COMETIDO MENOS FALTAS (AMONESTACIONES); SI AUN ASI PERSISTE EL EMPATE, EL GANE SE OTORGARA A QUIEN HAYA ATACADO MAS Y PRESENTADO MAS PELEA.
- TIENE EL JUEZ CENTRAL ABSOLUTA LIBERTAD PARA DESCALIFICAR O PARAR LA PELEA POR ALGUNA INFRACCION AL REGLAMENTO O POR SUPERIORIDAD FISICA Y TECNICA RESPECTIVAMENTE.
- EL JUEZ CENTRAL PUEDE RETIRAR DE LA PELEA AL PELEADOR QUE NO PORTE EL EQUIPO OFICIAL.
- EL JUEZ TIENE QUE ENTREGAR LAS TARJETAS DE RESULTADOS AL COMISIONADO DE LA MESA.

## TIEMPO DE PELEA

- LA DURACION DE LA PELEA SERA DE 3 ROUNDS DE 1 MINUTO CADA UNO POR 20 SEGUNDOS DE DESCANSO.
- LA PELEA FINAL, ES DECIR POR PRIEMRO Y SEGUNDO LUGAR, SI HAY EMPATE, SE REALIZARAN 2 ROUNDS MAS.

## TABLA DE PESOS

PAJA	HASTA	49 KGS
MOSCA		51 KGS
GALLO		54 KGS
PLUMA		57 KGS
LIGEJO		60 KGS
WELTER		64 KGS
DESTROYER		67 KGS
MEDIO		71 KGS
BELL		75 KGS
PESADO		81 KGS
COMPLETO		MAS DE 81 KGS

### **COMISIONADOS LATERALES**

- LOS COMISIONADOS PERMANECERAN SENTADOS A LOS LADOS DEL CUADRO DE PELEA Y TENDRAN CONSIGO UNA TARJETA DE ANOTACION POR CADA PELEA QUE TENDRA ESPACIO POR CADA ROUND.
- LAS ANOTACIONES SE HARAN SIEMPRE CON BOLIGRAFO.
- NO PODRAN HABLAR CON NADIE Y ESTARAN SENTADOS UNO ENFRENTE DEL OTRO.
- ENTREGARAN SU VEREDICTO AL ARBITRO AL TERMINAR LA CONTIENDA.
- EL COMISIONADO DE LA MESA, DESPUES DE CONOCER EL RESULTADO, LO ANOTARA EN LA GRAFICA DE PELEA.
- ANOTARA EL NOMBRE DEL GANADOR EN LA SIGUIENTE TARJETA PARA CONTINUAR LA RONDA ELIMINATORIA.
- LOS NOMBRES DE LOS GANADORES SE ANOTARAN EN TRES TARJETAS, UNA PARA EL JUEZ, UNA PARA EL LATERAL Y LA OTRA PARA EL OTRO LATERAL.
- SI UN COMISIONADO O LATERAL NO ESTA TRABAJANDO DE ACUERDO AL DESARROLLO DE LA PELEA, PODRA SER REMOVIDO DE SU LUGAR.

### **TOMADOR DE TIEMPO**

- ESTARA SENTADO JUNTO AL COMISIONADO DE GRAFICAS EN LA MESA DE CONTROL Y ESTARA ATENTO SOLO A SU ACTIVIDAD.
- DEBERA CONTAR CON CRONOMETRO ENTENDIBLE Y DE FACIL MANEJO.
- CONTARA CON UN SILBATO, UN BOLIGRAFO Y HOJA DE NOTIFICACION PARA IDENTIFICAR EL ROUND.
- EL SILBATO LO HARA SONAR FUERTE Y CORTO PARA INICIAR EL ROUND, AL IGUAL QUE PARA FINALIZAR EL MISMO, Y DE AHÍ TIENE QUE DEJAR PASAR 15 SEGUNDOS Y HARA SONAR UN SILBATAZO LARGO QUE AVISARA AL AYUDANTE PARA QUE SALGA DEL CUADRO DE PELEA.
- SOLO DETENDRA EL TIEMPO CUANDO LO INDIQUE EL JUEZ.
- NUNCA TENDRA INJERENCIA EN LOS RESULTADOS DE LOS COMBATES.
- CUANDO UNA PELEA TERMINE ANTES DEL LIMITE CUAL FUERE LA CAUSA, TIENE LA OBLIGACION DE ANOTAR EL TIEMPO Y ROUND EN QUE LA CONTIENDA TERMINE.

### **UTENCILIOS**

- EN CADA ESQUINA HABRA UN SILLA FRENTE A OTRA QUE OCUPARAN LOS PELEADORES.
- HABRA DOS SILLAS PARA LOS COMISIONADOS LATERALES.
- MESA DE CONTROL Y DOS BOLIGRAFOS.
- TARJETAS DE PELEA.
- CINTURONES ROJOS
- MASKIN TAPE, CRONOMETROS, BOTIQUIN.
- EN CADA MESA SE DEBERA CONTAR CON TIJERAS PARA CORTAR TELA.
- PARA CADA PELEA SE OCUPARAN TRES TARJETAS MAS LA GRAFICA DE PELEA.

## **AYUDANTE**

- PODRA ESTAR UN AYUDANTE POR PELEADOR EN CADA ESQUINA.
- EL AYUDANTE NO PODRA COACHAR PARA NADA AL PELEADOR, PUES ESO SIGNIFICA DESCALIFICACION PARA EL COACH Y AMONESTACION PARA EL PELEADOR (SOLO PODRA ACONSEJARLO CUANDO ESTE EN EL DESCANSO).
- EL AYUDANTE SOLO PODRA USAR UNA TOALLA SECA O HUMEDA.
- SI EL COACH ES DESCALIFICADO, NADIE PODRA AYUDAR AL PELEADOR.
- EL AYUDANTE O COACH PUEDE RETIRAR A SU PELEADOR SI ESTE ESTA SIENDO SUPERADO FISICA O TECNICAMENTE, Y PARA RETIRAR AL PELEADOR LO UNICO QUE TIENE QUE HACER ES TIRAR LA TOALLA AL CENTRO DEL AREA DE PELEA.
- SI EL COACH SE METE AL CUADO DE PELEA, APARTE DE QUE LO DESCALIFICARAN, EXPONE A SU PELEADOR A SER DESCALIFICADO, ESTO A CRITERIO DEL JUEZ.
- EL COACH QUE SEA DESCALIFICADO YA NO PODRA ACTUAR DURANTE EL TORNEO COMO COACH, YA QUE SE LLEVARA RECORD, Y CON 3 DESCALIFICACIONES SE LE SUSPENDERA POR TIEMPO INDEFINIDO DE ESTA ACTIVIDAD.
- SI SE SORPRENDE A UN COACH ACONSEJAR AL PELEADOR QUE COMETA INFRACCION O JUEGO SUCIO, SERA EXPULSADO DE ESTA ACTIVIDAD.

## **EQUIPO DE PELEA**

- SOLO PODRA USARSE EL EQUIPO DE PELEA QUE SE ESTIPULA A CONTINUACION:
  - A) CAMISETA SISADA EN COLOR NEGRO OFICIAL DE PELEA DE LIMALAMA
  - B) PANTALONERA COLOR NEGRO Y RESORTE AMARILLO OFICIAL DE PELEA LIMALAMA
  - C) SUSPENSORIO Y CONCHA PROTECTORA.
  - D) EL CINTURON QUE INDICA SU JERARQUIA.
  - E) CINTURON ROJO QUE DIFERENCIARA A LOS PELEADORES.
  - F) PROTECTOR BUCAL OFICIAL DE PELEA LIMALAMA.
  - G) GUANTE OFICIAL DE PELEA LIMALAMA, DE ACUERDO AL ESTILO DE PELEA.
  - H) PROTECTOR DE PIE OFICIAL DE PELEA LIMALAMA.
  - I) CARETA DE PELEA LIMALAMA DE ACUERDO AL ESTILO DE PELEA.

NOTA: ERICTAMENTE PROHIBIDO USAR VENDAJES EN PIES Y VASELINA; SOLO PODRA SUMINISTRARSE LOS MEDICAMENTOS QUE INDIQUE EL MEDICO.

## **DEL PELEADOR**

- DEBERA PRESENTARSE A LA HORA DEL PESAJE CON PUNTUALIDAD Y PRESENTAR SU HOJA DE EXAMEN MEDICO.
- A LA HORA DE PELEAR TENDRA QUE LEEVAR SU EQUIPO COMPLETO DE PELEA OFICIAL Y SU EXAMEN MEDICO.
- PELEARAN EN LA DIVISION QUE INDIQUE EL PESO SEGÚN LA BASCULA.
- TENDRA QUE EVITAR AL MEXIMO CUALQUIER CONVERSACION CON EL JUEZ.
- NO DISCUTIRA LAS DECISIONES DEL JUEZ.
- CUANDO EL CONTRARIO CAE, TENDRA QUE RETIRARSE A LA ESQUINA CONTRARIA PARA PODER INICIAR EL CONTEO.
- CUANDO UN PELEADOR ESTA SIENDO AUXILIADO POR ALGUNA CAUSA, EL ADVERSARIO TIENE QUE MANTENERSE EN PIE Y EN UNA ESQUINA NEUTRAL, CUANDO ESTO PASE NO SE ACERCARA AL COACH.
- EL PELEADOR ES RESPONSABLE ABSOLUTO DEL COMPORTAMIENTO DEL COACH.

NOTA: SI ALGUN PELEADOR SE PASA DE CUALQUIER LIMITE DE PESO PASARA A LA SIGUIENTE CATEGORIA.

## MEDICOS

- SERA OBLIGATORIO PARA TODOS ESTOS CAMPEONATOS CONTAR CON LA PRESENCIA DEL CUERPO MEDICO Y/O SOCORRISTAS.
- EL MEDICO TENDRA LA DECISION DE RETIRAR AL PELEADOR QUE ESTE O RESULTE LESIONADO A CONSECUENCIA DE GOLPE, PATADA O CAIDA, Y SU DECISION SERA INAPELABLE.
- EL MEDICO NUNCA TENDRA INJERENCIA EN LAS DECISIONES DE LA PELEA.
- EL MEDICO REALIZARA EL CHEQUEO AL COMPETIDOR QUE A CRITERIO DEL JUEZ LO NECESITE.

## JUEZ

- EL JUEZ O ARBITRO CENTRAL DEBERA SER SIEMPRE CINTURON NEGRO ADULTO Y CON CARNET ROJO; NO ASI LOS COMISIONADOS O LATERALES QUE PUEDEN TENER OTRO COLOR DE CARNET.
- SE PRESENTARA CON CAMISA BLANCA, PANTALON GRIS OXFORD, ZAPATOS TENIS SIN ADORNOS, CORBATA NEGRA Y BLAZER COLOR BLANCO O UNIFORME DE LIMALAMA.
- DEBERA TENER CONSIGO UN BOLIGRAFO Y SUS TARJETAS DE CALIFICACION.
- DEBERA EVITAR AL MAXIMO HABLAR CON LOS CONTENDIENTES Y EL VOCABULARIO QUE USARA DURANTE EL COMBATE SERA:  
PELEA – CUANDO INICIE EL ROUND.  
FUERA – CUANDO SE ABRACEN.  
SIGA – PARA CONTINUAR.  
ALTO – CUANDO TERMINA EL ROUND.
- SOLO PODRA DETENER EL TIEMPO POR CAUSA JUSTIFICADA
- SI ES NECESARIA LA PRESENCIA DEL MEDICO POR LESION DE ALGUNO DE LOS CONTENDIENTES, DETENDRA EL COMBATE Y EL TIEMPO PARA QUE SEA ATENDIDO.
- CUANDO DETENGA EL COMBATE POR AMONESTACION, TENDRA QUE INDICAR CON MOVIMIENTOS EL TIPO DE AMONESTACION.
- NO PERMITIRA QUE LOS PELEADORES ABUSEN DE FALTAS SIN SER AMONESTADOS.
- CUANDO UNO DE LOS CONTENDIENTES CAE, NO PODRA INICIAR EL CONTEO HASTA QUE EL OTRO PELEADOR SE ENCUENTRE EN LA ESQUINA MAS LEJANA DEL CAIDO.
- CUANDO DETENGA EL TIEMPO PARA ALGUNA ACLARACION O INTERVENCION MEDICA, NO PERMITIRA QUE LOS PELEADORES SE SIENTEN O QUE SE LES SUMINISTRE NADA, A MENOS QUE SEA POR INDICACION MEDICA.
- NO PERMITIRA QUE ALGUN PELEADOR PIDA TIEMPO, PUES DE HACERLO TENDRA QUE APLICAR LA CUENTA DE PROTECCION.
- EN CASO DE QUE ALGUN PELEADOR SE PRESENTE SIN EL EQUIPO REGLAMENTARIO DE PELEA, EL JUEZ TIENE LA AUTORIDAD DE RETIRARLO DE LA PELEA.
- DEBERA VIGILAR QUE LOS COACHES PORTEN CHAMARRA COLOR BLANCO Y GAFETE OFICIAL.