

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

Art.-1 Se instituye el reglamento de Kick-boxing amateur, femenino y masculino, consolidando normas y reglas oficiales que rigen estos deportes a nivel nacional e internacional. Toda norma que se incorpore o variación sobre las vigentes dependerá de la producción de 2.k.9.- Este reglamento es el único por el cual deben regirse todos los combates de Kick-boxing amateur, femenino y masculino, que se disputen en el país, organizados por entidades o personas firmen contrato con la producción de 2.k.9.-

Ninguna institución, sea nacional, provincial o municipal, puede atribuirse el derecho de modificar parcial o totalmente este reglamento, pudiendo elevar a la producción de 2.k.9 todas las inquietudes al respecto, a fin de ser consideradas por las comisión técnica de la misma.

CONCEPTO DE KICK BOXING.

Art.2.- Entiéndase por Kick-boxing, para los fines de este reglamento, la práctica deportiva de la pelea desarrollada a través de golpes aplicados con los puños cerrados, tibias y pies(puñetazos y patadas) desarrollada en un local adecuado provisto de un ring reglamentario, utilizando los adversarios la vestimenta y equipos protectores reglamentarios, controlados por las autoridades deportivas designadas por la productora de 2.k.9.-

DEL CONTROL DE EVENTOS.

Art.3.- La fiscalización global de los distintos eventos de Kick-boxing, ya sea en amateur o amateur+, femenino o masculino, será efectuada únicamente por esta producción 2.k.9 a través de su cuerpo técnico y demás autoridades designadas por ésta.-

Art.6.- Los competidores se clasifican en AMATEURS y AMATEURS+ según las siguientes consideraciones:

AMATEURS :

- a) aquel que haya competido y tenga más de 3 y hasta 12 peleas.-
- b) aquel que no haya competido contra ningún profesional.

AMATEURS+ :

- a) aquel que haya competido y tiene más de 12.-
- b) aquel que no haya competido contra ningún profesional.

RING reglamentario Art.12 del reg. General.-

DE LA CREDENCIAL DE COMPETIDOR.

Art.15.- Toda persona que quiera realizar combates de Kick-boxing deberá obtener la credencial de competidor respectiva. La misma será otorgada por LA PRODUCCION DE 2k.9 y tendrá carácter nacional y validez permanente, mientras sus tenedores se ajusten a los requisitos establecidos en este reglamento y se denominará CREDENCIAL DE COMPETIDOR, donde se registraran los datos personales completos.

Art.16.- Los Requisitos para el otorgamiento de la CREDENCIAL DE COMPETIDOR son los siguientes:

Competidores Amateurs y amateur+:

- a) Tener entre 18 y 35 años al momento de la solicitud.-
- b) Pertenecer a una entidad o estar abalado o representado por un profesor que desarrolle la actividad(Kick-boxing) en la Republica Argentina quien solicitará en su nombre el otorgamiento de la credencial, haciéndose responsable de que el interesado reúna las condiciones físicas y técnicas mínimas necesarias para el desarrollo de la actividad deportiva correspondiente.-
- c) Acreditar haber realizado un curso de aprendizaje de seis meses como mínimo.
- d) En caso de que el postulante registre antecedentes competitivos de Kick-Boxing o deportes afines a los de contacto podrá utilizar los mismos para acreditarlo y obtenerla como amateur+.
- e) Saber leer y escribir; caso contrario comprometerse a iniciar un curso de aprendizaje.-
- f) presentar el certificado medico que garantice su aptitud física para el ejercicio del Kick-boxing en competencia.
- g) Abonar el arancel correspondiente.-

DE LOS SEGUNDOS (Couch).

Art. 20.- El segundo (Couch) es la persona que asiste al mismo durante las peleas.-

Art. 23.- Cada competidor podrá tener un segundo principal (Couch) y un suplente o asistente, siendo el primero responsable de la conducta del restante, quien podrá asumir el rol del segundo principal (Couch) con idénticas responsabilidades; en el caso que éste se retire por cualquier

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

motivo, y podrá solicitar al fiscal el concurso de un ayudante.- Ambos deberán sentarse en las sillas correspondientes a cada rincón.-

Art.26.- Solo uno de los segundos podrá entrar al cuadrilátero en el minuto de descanso o lo requiera el árbitro.

Art.28.- Durante el combate, el segundo principal (Couch) y su ayudante deberán sentarse en el lugar establecido para ello. No pudiendo permanecer apoyado al borde del ring ni de pie en las proximidades de su rincón.-

Art.29.- Los segundos (Couch) no podrán durante las vueltas dar instrucciones en forma desmesurada (a los gritos).- Tampoco podrá ingresar al cuadrilátero antes de finalizada la vuelta, salvo disposición del arbitro.- **El no cumplimiento de esta disposición será certificada por el fiscal actuante y será sancionado en el puntaje del competidor con advertencias o descuento de puntos y/o la descalificación.-**

Art.-32.- El segundo principal (Couch) anunciará el abandono de la pelea por parte de su pupilo arrojando al cuadrilátero la toalla de manera que la misma sea visualizada por el árbitro. Debiendo además acercarse hasta el borde del ring para ser identificado.-

Art.-33.- Si la determinación del abandono fuera tomada estando el competidor en su rincón en el minuto de descanso, el segundo anunciará la decisión de la forma establecida en el artículo anterior.-

CONTROL DEL ESPECTACULO POR LA RPRODUCTORA 2.K.9

ART.39.- Todo espectáculo de 2.K.9 será controlado por autoridades designadas por la productora de 2.K.9. estos serán:

- a) Manager deportivo,
- b) Veedor general
- c) Juez de boleta.

MANAGER DEPORTIVO:

Art.40.-El manager deportivo será:

- a) El representante de la productora 2k9 ante cualquier eventualidad en el normal desarrollo del evento.
- b) El que disponga de las normativas vigentes del presente reglamento y controlara la actividad deportiva, de todos los eventos intervinientes en el circuito de 2k9.

El presente reglamento ha sido creado por el Profesor Gustavo Mazzuchelli.

Registro de la Propiedad intelectual Nro 710.936.

Reglamentacion Oficial 2.K.9 prohibida su reproducción total o parcial

Página 3

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

- c) Se encargara de analizar y rever cualquier acción de los equipo de fiscalización de las distintas instituciones y del quipo técnico de la productora de 2k9.
- d) Reservándose el derecho de admisión de los competidores, Couch, integrantes del cuerpo fiscalizador o publico en general.

VEEDOR GENERAL:

Art.-41.- El veedor general de la productora 2.K.9 será la persona que controle el cumplimiento de las disposiciones de este reglamento.-

JUEZ DE BOLETA.

Art.42.-El juez de boleta será asignado por la productora de 2.k.9 y conformara la boleta única de puntuación manejando el sistema electrónico de pulsadores:

- e) Plasmará en la boleta la cantidad de golpes lícitos conectados de manera clara y precisa entré los oponentes, registrándolos en forma coincidentes por dos de los tres jueces.
- f) Contabilizara las seis (6) patadas reglamentarias exponiéndolas en un contador visible a los rincones.
- g) Descontara los puntos indicados por el árbitro.
- h) Sumara el puntaje del round.

CONTROL DEL ESPECTACULO

Art.43.- Autoridades de control.

- a) Los encargados de controlar la autorización que otorga el municipio para realizar el espectáculo, la habilitación del local, la presencia del médico y el control policial correspondiente.-
- b) Inspectores Nacionales, Provinciales y/o municipales.-
- c) Comisiones, subcomisiones de deportes de contacto de las entidades organizadoras del evento.-

Art.44.-Serán autoridades técnicas de fiscalización:

- a) Fiscales.
- b) Jueces.-
- c) Árbitros.-
- d) Médicos.-
- e) Anunciador.-
- f) Cronometrista.-

DE LAS OBLIGACIONES DE LOS JUECES

Art.50.- Los jueces actuarán ajustándose a las reglas y sistemas de puntuación que se determinan en este reglamento.

Art.55.- Es obligación de los jueces hacer notar al árbitro cualquier incidente que hubieran observado en el transcurso de la pelea. Como ser: el comportamiento de los segundos, infracciones de los competidores, estado del ring, etc. No deberán en ningún caso dirigirse de palabra a los competidores o segundos. Podrán durante el minuto de descanso formular consultas u observaciones al árbitro.

Art.56.- Actuarán en número de tres para cada combate mas un cuarto juez de boleta.

Art.57.- Deberán vestir como lo dictamine la productora de 2.k.9

Art.58.- Colaborarán con el árbitro cuando éste los interrogue por cualquier falta o incidencia aparentemente cometida.

LOS ARBITROS Art.59 del reglamento general.

Art.62.-El árbitro deberá portar la vestimenta reglamentaria que esta productora determine y el calzado debe ser del tipo deportivo.

Art.63.- El árbitro es la autoridad máxima de la pelea y los competidores y sus segundos deberán someterse a sus indicaciones. Sus decisiones son inapelables.

Art.-64.- Controlará en cada rincón a los competidores, que sus guantes se encuentren en buen estado y sus cordones o velcros estén seguros y ajustados. Verificará de igual forma los protectores de pie, de tibias y sus seguros. Comprobará si los competidores poseen protectores bucales, inguinales y los cabezales, tanto como la vestimenta.-

Art.65. **Controlará que ambos competidores durante el momento de descanso se coloquen de frente al centro del ring para la atención de sus respectivos segundos. Observará que no se haya aplicado vaselina en exceso, aceites o cualquier otra sustancia que resulte perjudicial para el contrincante:**

Art.66.- **Verificará que los jueces se encuentren en su sitio y llamará a los competidores al centro del ring donde impartirá de forma breve las instrucciones pertinentes para el normal**

desarrollo de la pelea.-

- a) BREAK (separarse) - los competidores deben separarse sin lanzar golpes, con un paso atrás y retomar la acción.
- b) ALTO o STOP (parar) - interrumpir de inmediato la acción.
- c) FIGTH (combate) o Kick-boxin- para iniciar o volver al combate.

DEL PESAJE

Art.99.- Cualquiera sea la categoría de las peleas todos deberán someterse al pesaje obligatorio y registrar su peso. El pesaje será hecho a peso desnudo un día antes, en la balanza de peso muerto (bascula) o digital.

Art.100.- El pesaje se realizará con una anticipación no mayor a 36 horas y no menor de 15 horas a la fijada para el inicio del espectáculo.

Art.101.- No se permitirá la pelea entre dos competidores cuya diferencia de peso sea superior a la que corre entre el límite mínimo y máximo de la categoría en que milita el competidor de peso menor.

Art.102.- Podrán presenciar el pesaje, además de las autoridades correspondientes, los Directores Técnicos, Profesores y Segundos principales de los competidores.

DE LAS CATEGORIAS

Art.103.-Las categorías de los competidores por peso corporal para hombre y mujeres de 18 años a 35 años de edad son:

- | | |
|------------|----------|
| 1. HASTA | 54 KG |
| 2. HASTA | 57 KG |
| 3. HASTA | 60 KG |
| 4. HASTA | 63,500KG |
| 5. HASTA | 67 KG |
| 6. HASTA | 71 KG |
| 7. HASTA | 76 KG |
| 8. HASTA | 81 KG |
| 9. HASTA | 87 KG |
| 10. HASTA | 94 KG |
| 11. MAS DE | 94 KG |

IMPORTANTE:

El competidor que no se encuentre en el peso correspondiente a la categoría en la que se inscribió será asignado a la categoría siguiente respectiva no

El presente reglamento ha sido creado por el Profesor Gustavo Mazzuchelli.

Registro de la Propiedad intelectual Nro 710.936.

Reglamentacion Oficial 2.K.9 prohibida su reproducción total o parcial

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

pudiendo cambiar nuevamente de categoría en ninguna de las etapas del circuito 2009.

En etapas de Semifinales y Finales quedará automáticamente descalificado.

DE LA VESTIMENTA

Art.104. La vestimenta de los competidores será la siguiente: Pantalón corto, torso desnudo para los hombres, musculosa/top para las mujeres.

Art.105. Los competidores podrán portar bata, remera o musculosa para acceder o retirarse del ring, que deberán quitarse para realizar el combate.

Art.106.- Todo competidor deberá cuidar el aseo y prolijidad en la presentación de su vestimenta.-

DE LAS VENDAS

Art.107.- Las vendas deben contribuir a la protección y no al daño de los competidores. Las mismas serán de gasa y sus medidas serán 5 metros de largo por cada mano, con un ancho de 5 centímetros. Para los competidores amateurs y amateurs+ se prohíbe el uso de cintas adhesivas.

Art.108.- Queda terminantemente prohibido aplicar al vendaje líquidos, polvos y/o sustancias que alteren el estado natural o productos fuera del reglamento.

DE LAS TOBILLERAS

Art.109.- Se permite el uso de tobilleras, las que deberán estar confeccionadas en tejido de punto elastizado o neoprene. También está permitido el uso de vendas. Las mismas serán de gasa y sus medidas serán 3 metros de largo por cada pie, con un ancho de 8 a 10 centímetros. Se permite el uso de cinta adhesiva hasta un ancho de 2,5 centímetros y un largo total de 1 metros para cada pie, sobre vendaje de gasa, para protegerlo y mantenerlo, las que podrán fraccionarse.

DE LOS EQUIPOS PROTECTORES

Art.110.- Los equipos reglamentarios destinados a la protección de los competidores de Kick-Boxing consisten en:

Vendas, Guantes (del tipo empleado en box), protector inguinal y bucal, protectores pectorales (para mujeres), protector de tibias, protector de pies y cabzales.

El presente reglamento ha sido creado por el Profesor Gustavo Mazzuchelli.

Registro de la Propiedad intelectual Nro 710.936.

Reglamentacion Oficial 2.K.9 prohibida su reproducción total o parcial

Página 7

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

Art.111.- Los protectores deben ser de producción en serie, no pudiéndose utilizar los denominados artesanales.

Art.112.- Los equipos protectores para ser utilizados en competencias deben ser homologados por esta productora de 2.k.9 por su veedor asignado.

Art.113.- Para la realización de combates deportivos amateurs y amateurs+ podrán emplearse los propios equipos protectores siempre y cuando reúnan las características que exige el presente reglamento y se encuentren en perfecto estado.

DE LOS GUANTES

Art.114.- Los guantes a utilizarse en las peleas han de ser de cuero o material sintético, suave y liso, acordonado o con cierre de velcro, de los mismos que se utilizan en boxeo.

Art.115.- En todas las peleas, tanto amateurs como amateur+, el peso será de 12 onzas.

DE LOS PROTECTORES DE PIE

Art.116.- Los protectores de pies a utilizarse en las peleas deben ser de material sintético recubiertos de pintura flexible o material sintético de los que se fabrican en serie.

Art.117.- Los protectores de pies deben cubrir el empeine, dedos, laterales del pie, así como el tobillo, dejando la planta del pie desnuda. Se sujetarán por medio de cintas elásticas, cordones o velcro. Para afirmarse pueden encintarse con cinta adhesiva.

Art.118.- Los protectores de tibia a utilizar en las peleas deben ser de material sintético recubiertos de pintura flexible o material sintético de los que se fabrican en serie.

DEL PROTECTOR INGUINAL

Art.119.- Se emplearán del tipo suspensor elastizado, dejando la cadera y cintura libres (no los empleados en boxeo). Deberá ser de material plástico, fibra de vidrio o material similar, debiendo tener los bordes cubiertos de goma u otro material amortiguante. Deberá emplearse **obligatoriamente debajo del pantalón.**

DEL PROTECTOR DE PECHO

Art.120.- Deberá ser de material plástico, fibra de vidrio o material similar, debiendo tener los bordes cubiertos de goma u otro material amortiguante. **Deberá emplearse obligatoriamente debajo de la musculosa o top.**

DEL PROTECTOR BUCAL

Art.121.- Deberá ser flexible y confeccionado en caucho o siliconas o del tipo termo-moldeable.

DEL CABEZAL

Art.122.- Es obligatorio su uso en todas las categorías amateurs. Deben ser de material sintético recubiertos de cuero, pintura flexible o material sintético de los que se fabrican en serie.

Los modelos a emplear son:

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

DE LA DURACION DE LAS PELEAS

Art.123.- **selectivos ronda de ganadores y ronda de perdedores:**
Las peleas tendrán una duración de dos(2) de round dos minutos por uno de descanso y las finales serán de tres(3)round dos minutos por uno(1) de descanso.

Art.124.- **regional, semifinales:**

Las peleas tendrán una duración de tres(3) round de dos minutos por uno(1) de descanso.

Art.125.- **finales:**

AMATEURS: Las peleas tendrán una duración de tres(3) round de dos minutos por uno(1) de descanso.

AMATEURS+: Las peleas tendrán una duración de cuatro(4) round de dos minutos por uno(1) de descanso.

GOLPES CORRECTOS:

Art.131.- Son golpes correctos los que se aplican de la siguiente forma:

a) **de puños:** los aplicados con el acolchado frontal del

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

guante.

b) **de pies:** los aplicados con el metatarso, planta, talón, empeine, parte posterior del talón y tibia.-

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

Art.132.- Las técnicas de puño y piernas permitidas son las siguientes

a.- de puño:

*puñetazos directos de izquierda y derecha (jab y directo).

*puñetazo cruzado (cross).

*puñetazo boleado (swin).

*puñetazo de gancho (hook).

*puñetazo ascendente (uppercat)

b.- de piernas:

*patada frontal (frontal kick)

*patada descente (ax kick)

*patada lateral (side kick)

*patada circular (rounhouse kick)

*patada de gancho (hook kick)

*patada de salto (jump kick)

*barridos (sweps) de frente al oponente

*patada circular baja al muslo interno o externo (low kick)

*patada con giro.- (jumping sping kick)

OBLIGACION DE EMPLEAR PATADAS

ART.133.- **Con el fin de conservar la esencia del Kick-Boxing deben emplearse obligatoriamente patadas en combinación con los golpes de puño, no considerándose entre éstas los barridos.-**

Art.134.- Cada competidor tiene la obligación de lanzar un mínimo de 6 patadas por vuelta.

Art.135.- Se considerarán patadas válidas aquellas que tengan la intención de golpear o sean lanzadas dentro de una distancia que exhiba la voluntad de aplicarlas aún cuando hayan sido bloqueadas.-

Art.136.-**En caso de no alcanzar el mínimo de patadas reglamentarias se procederá de la siguiente forma: Se sumarán las patadas de los dos primeros rounds, si éstas no alcanzarán a 12 se descontara un punto.- Si en la tercera vuelta o posteriores tampoco alcanzara el mínimo de patadas será descalificado.-**

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

Art.137.- **El juez de boleta contabilizara las patadas de los dos competidores en un tablero con (6) cartones numerados de cero en adelante, de color rojo y azul correspondientes a cada rincón.**

Art.138.- En caso de que ambos contendientes fueran descalificados por esta causal, la competencia será declarada nula.-

CONTABILIZACION DE PATADAS.

Art.139.- El juez de boleta contabilizara las patadas de los dos competidores en un tablero con (6) cartones numerados de cero en adelante, de color rojo y azul correspondientes a cada rincón.

Art.140.- Será contabilizada toda patada permitida eficaz, que impacte o tenga la intención de impactar en distancia y velocidad real.

Art.141.- Al término del asalto se exhibira el número de patadas que arrojó cada competidor a los efectos de ser considerados por los jueces.

ADVERTENCIAS, DESCUENTOS DE PUNTOS Y DESCALIFICACIONES.

Art.142.- Cuando el competidor cometiera una infracción leve (SIN INTENCION), el árbitro lo observará haciéndole una advertencia verbal si reincidiese, el árbitro lo observará haciéndole una advertencia indicando a los jueces, aviva vos y gesticulando de manera que se interprete dicha falta.

Art.143.- Cuando el competidor cometiera una infracción puntual a este reglamento, sume dos (2) advertencias o reincidiese, hará descontar de su puntaje de la siguiente forma:

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

El árbitro indicara a el juez de boleta o a los jueces, a viva voz y gesticulando de manera que se interprete dicha falta. Tal disposición deberá ser cumplimentada por los mismos (en caso de puntuación manual).-

Art.144.- Si uno de los competidores incurriera en alguna infracción que produjera notorios efectos en el adversario, el

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

árbitro, sin perjuicio de lo dispuesto en el art. anterior, suspenderá la pelea por uno minuto. Reanudándola solamente si el damnificado hubiera quedado en perfectas condiciones. Caso contrario procederá de la siguiente forma:

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

Art.145.- El árbitro deberá hacer anunciar el motivo de su decisión según el informe médico.

Art.146.- El árbitro llamará la atención del competidor que: antes de abandonar el cuadrilátero o al hacerlo, exprese desagrado por el fallo o tuviera actitudes descomedidas, e informará de ello a las autoridades.-

Art.147.- Cuando en el transcurso de la pelea se rompa un guante, un zapato o el pantalón de uno de los competidores, el árbitro deberá detener la pelea para subsanar de inmediato el inconveniente y el cronometrador procederá a tomar cuenta del tiempo perdido para agregarlo a la duración de la vuelta.- El competidor contrario deberá permanecer en el rincón neutral durante la suspensión del combate, sin caminar, sentarse, hablar con alguien, ni ser atendido por sus segundos.-

Art.148.- Cuando por motivos de impedimento físico o por otras razones de fuerza mayor, un árbitro no puede continuar dirigiendo una pelea, será inmediatamente reemplazado por otro, que deberá estar listo para ello, designado con anticipación.

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

Art.149.- Los árbitros se abstendrán de hacer declaraciones periódicas de ningún tipo acerca de las peleas en que actuaron o deban actuar.

Los sistemas de puntuación son:

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

Sistema electrónico por coincidencia de golpes lícitos conectados de manera clara y precisa por medio de pulsadores.

Art.150.- Los jueces puntuaran los golpes lícitos conectados de manera clara y precisa, por medio de un pulsador electrónico. Cuando dos de los tres jueces coincidan en tiempo y competidor que produzca este punto, se contabilizara automáticamente al rincón correspondiente. Al finalizar cada vuelta el que mas puntos aya acumulado por round se le dará la anotación de diez y el menor de nueve, los cuales variaran según los descuentos que tengan indicados por el arbitro, deduciéndolos del puntaje correspondientes. Al finalizar el combate se dará suma a cada round.

Sistema manual de contabilización de golpes lícitos conectados de manera clara y precisa, exponiéndolos en una boleta de puntuación.

Art.151.- Observará atentamente el desarrollo de las acciones de la pelea y contabilizará cada golpe lícito conectado de manera clara y precisa, por medio de un contador manual. Al finalizar cada vuelta, el que mas puntos aya acumulado se le dará la anotación de diez y el menor de nueve los cuales variaran según los descuentos que tengan indicados por el arbitro deduciéndolos del puntaje correspondientes. Al finalizar el combate se dará suma a cada round.

Art.152.- Es obligación del juez hacer las anotaciones pertinentes de puntuación en las correspondientes tarjetas a la terminación de cada vuelta, al término de la pelea y luego de haber efectuado la suma de los puntos obtenidos por cada competidor. También debe asentar el fallo correspondiente y firmar dicha tarjeta antes de entregarla árbitro de la pelea.

Art.153.- Si la pelea se define por K.O., K.O.T. con o sin prescripción médica, abandono o descalificación, además del

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

nombre del ganador, el juez indicará el motivo de la victoria y la vuelta en que ocurriera. Si la descalificación alcanzara a los dos competidores, asentara "sin decisión - ambos descalificados". Si la pelea fuera suspendida por otros motivos, consignará estos en la tarjeta y la vuelta en que se suspendió.-

Art.154.- Al término del combate y luego de cumplimentar las exigencias de los artículos anteriores, esperará que el árbitro le solicite la tarjeta de puntaje sin formular comentarios verbales con el mismo.

Art.155.- Cuando se los solicite el fiscal deberán rectificar errores en los hubieren incurrido al sumar los puntos o en la designación del ganador y salvar la omisión de cualquier observación de la que correspondía dejar constancia.

DE LAS FALTAS DURANTE LAS PELEAS:

Art.156.- Los siguientes actos constituyen faltas pasibles de advertencia, descuentos de puntos o descalificación:

1. golpear la rodilla o pantorritas.-
2. golpear con el revés de puño.-
3. golpear con el guante abierto o con la muñeca.-
4. golpear con los codos o con las rodillas.-
5. arrojar el protector bucal intencionalmente.-
6. golpear simultáneamente con ambas manos las orejas.-
7. golpear con los brazos debajo de la cintura, la nuca o en la parte posterior de la cabeza, así como en los riñones.-
8. atacar tomándose de las cuerdas o hacer cualquier uso indebido de ellas.-
9. golpear al adversario caído, en el momento en que se esté levantando, después de cada orden de separación o después de finalizada la vuelta.-
10. insultar al árbitro o a los jueces.-
11. presionar o frotar la cabeza del rival con el guante, codo, brazo o cabeza, introducir los dedos en la boca y ojos del mismo.-
12. agarrar o atraer al adversario, sujetándole el guante, el brazo, la pierna, la cabeza o cualquier otra parte del cuerpo para inmovilizarlo o golpearlo.-
13. trabar los brazos del rival o introducir el brazo empujando entre el brazo y el cuerpo de éste.-
14. trabar las piernas del contrincante o pisarlo.-
15. apretar la garganta o la cabeza del contrincante o presionarlo contra las cuerdas.-
16. empujar al contrincante para alejarlo o golpearlo, tratar de hacerlo girar sobre si mismo, hacerle palanca o torsión de los brazos o intentar derribarlo luchando o forcejeando.-

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

17. prolongar deliberadamente los cuerpo a cuerpo, desobedecer la orden de separarse o golpear antes de retroceder un paso.-
18. recostarse sobre el contrario, echarle encima el peso del cuerpo o colgarse de él.-
19. agarrarse de la cintura del rival.-
20. agarrarse por debajo de la cintura del rival en forma peligrosa para el mismo.-
21. simular haber recibido un golpe bajo, o en la espalda, o en la nuca, o cualquier otro golpe ilícito.-
22. negarse a pelear o desarrollar activamente las acciones.-
23. hablar al contrario, al público o al segundo durante la pelea, o insultar o hacer ademanes ofensivos o de protesta.-
24. reclamar al árbitro, desobedecer sus indicaciones o retardar el cumplimiento de sus órdenes.-
25. abandonar el cuadrilátero antes de que el árbitro haya hecho pública la decisión de la pelea.-

DE LOS FALLOS DE LA PELEA

Art.157.- Las decisiones de las peleas son inapelables y serán públicamente anunciadas. Si al finalizar una pelea, se proclamara en forma errónea el resultado de la misma por causa imputable a cualquier autoridad (árbitro, juez o fiscal), el fallo podrá rectificarse mientras las mencionadas autoridades no se hayan retirado del recinto donde se concentró la pelea y en el lapso no mayor de diez minutos desde que se anunciara dicho resultado, haciéndose pública dicha resolución.

Las decisiones son las siguientes:

- a) por(K.O)
- b) por puntos.
- c) Por abandono.
- d) Por K.O.T
- e) Por descalificación.
- f) Fallo sin decisión.
- g) Empate.

Art.164.- **Empate:** Se establece esta decisión cuando:

- Ambos competidores han totalizado al finalizar el combate igual cantidad de puntos en las tarjetas de los jueces.
- Cuando los 3 jueces o 2 de ellos otorguen en sus tarjetas empate.(en caso que no se utilice la puntuación manual)
- Cuando las tarjetas de los 3 jueces den distinto resultado

El presente reglamento ha sido creado por el Profesor Gustavo Mazzuchelli.

Registro de la Propiedad intelectual Nro 710.936.

Reglamentacion Oficial 2.K.9 prohibida su reproducción total o parcial

Página 15

Reglamento Oficial 2K9 Resumido

(en caso que no se utilice la puntuación manual).

- Cuando se produzca un doble K.O. durante el transcurso de la primera vuelta.

El juez de boleta aún cuando sus tarjeta arroje empate, determinará un ganador de acuerdo al Art.165.-

Art.165.- En caso de empate se procederá a disputar un round más de dos minutos.

En el caso que continúe el empate se realizará la suma de los puntos contabilizados en cada round de la totalidad de la pelea, dándole ganador al el que mas haya logrado.

En el caso que continúe el empate ganará el ganador del primer round.

En el caso que continúe el empate ganará el ganador del segundo round.

En el caso que continúe el empate ganará el competidor mas joven.

2K9