

# Reglamento Juvenil

## Liga de Lucha de Estados Unidos



### Tabla de contenidos:

- [ARTÍCULO I: DEFINICIONES](#)
- [ARTÍCULO II FALTAS Y TÉCNICAS ILEGALES](#)
- [ARTÍCULO III: PUNTUACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE AGARRE \(GRAPPLING\)](#)
- [ARTÍCULO IV: PUNTUACIÓN DE ATAQUES TÉCNICOS \(STRIKING\)](#)
- [ARTÍCULO V: DISPUTES](#)
- [ARTÍCULO VI: EJECUCION DE PARTIDOS](#)
- [ARTÍCULO VII: UNIFORMES Y EQUIPOS](#)
- [ARTÍCULO VIII: LAS DIVISIONES](#)
- [ARTÍCULO IX: ÁREA DE COMPETENCIA](#)
- [ARTÍCULO X: ÁRBITROS Y FUNCIONARIOS](#)
- [ARTÍCULO XI: EVALUACIÓN MÉDICA Y APOYO](#)
- [ARTÍCULO XII: PROMOTORES / PROMOCIÓN DE EVENTOS](#)

## **ARTÍCULO I: DEFINICIONES**

La Liga de lucha de Estados Unidos (USFL) se dedica a fomentar oportunidades de competencia local, nacional e internacional seguras y accesibles de Pankration. El USFL se registrará por una Junta Ejecutiva y utilizará asesoramiento técnico y recomendaciones por parte de cuatro comisiones independientes. El USFL se informa y adhiere a reglas establecidas por la Comisión Juridictiva Atletica o de Boxeo. La Junta Directiva celebrará una reunión anual para la aplicación de modificaciones del libro reglamentario tal recomendada por los cuatro comités o Comisión Atlética de Boxeo e informar cualquier modificación a la Comisión Juridictiva Atlética o de Boxeo.

- I. Comité de promotores**
- II. Comité Asesor Médico**
- III. Comité de Árbitros**
- IV. Comité Consultivo de Padres**

**Comisión Atlética/Boxeo** – Una organización administrada por el Estado responsable de establecer pautas en el Reglamento de Boxeo Profesional y Amateur, Kickboxing, Muay Thai, Artes Marciales Mixtas y otros deportes combativos bajo su jurisdicción. Algunas comisiones estatales pueden delegar autoridad sancionadora a una organización no gubernamental, pero la autoridad para regular cae en última instancia a la Comisión. Las regulaciones estatales de la jurisdicción de un evento sustituyen los artículos dentro de este libro reglamentario y los promotores deberán permitir a funcionarios con credenciales el derecho a ingresar sin cargo.

**Concursantes** pueden ser referenciados como Grapplers, Wrestlers, Fighters, Competidores o Atletas.

**Funcionarios** pueden ser referenciado como árbitros, jueces e inspectores.

**Torneo**– Es una competencia basada en competidores, con un formato donde múltiples peleas pueden ocurrir simultáneamente en el mismo lugar. Los atletas generalmente participan pagando una cuota de inscripción y se colocan en un nivel apropiado a su edad, peso y nivel de conocimiento. Torneos por lo general son financiados por cuota de participación.

**Show** – (También conocido como "Dual Meet") es un concurso basado en el espectador, donde los atletas son seleccionados en encuentros prefijados y compiten ante un público espectador. Shows generalmente están financiados por cobranza a los espectadores.

### **Normas Generales**

- Takedowns, Ground Control, sumisión y Strikes al cuerpo son permitidas. Se prohíben golpes por encima de la clavícula y otros puntos vitales.
- Técnicas deben ejecutarse sin malas intenciones y las peleas no se puede ganar por nocaut, brutalidad o con intención deliberada de causar lesiones.
- Se prohíben golpes potencialmente peligrosos, derribes y sumisiones.
- Las sumisiones deben ser ejecutadas aplicando presión, dejando tiempo a rendirse antes de ser lesionado.
- Golpes deben ser enfocados y dados de forma controlada asegurando una colocación correcta.
- Las peleas se ganan por puntuación o por técnica de sumisión correctamente aplicada.

## **ARTÍCULO II TÉCNICAS ILEGALES Y FALTAS**

### **Sección 1: Faltas de todos los niveles de Pankration**

#### **A. Ataques relacionados con faltas**

1. Ataques a la cara, cabeza, espalda y columna vertebral.
2. Cualquier golpe a la articulación de la rodilla; frente, parte posterior o lateral.
3. Patadas o ataques dirigidos a las espinillas.
4. Golpes de codo o antebrazo de cualquier tipo
5. Todo golpe con la porción sin guantes de la mano.
6. Cabezazos.
7. Golpe de Talón al riñón o cualquier otra parte del cuerpo desde la parte inferior.
8. Patear el cuerpo de un oponente caído.
9. Pisotones a un combatiente en el suelo y patadas verticales del combatiente en el piso
10. Golpes de Rodilla en la lona son permitidos solamente cuando una rodilla está tocando la lona y una mano está en el oponente.
11. Todo golpe técnico debe ser controlado y enfocado.

#### **B. Faltas Relacionadas con Agarres (Grappling)**

1. Derribes y aventones diseñados o destinados a causar lesiones.
2. Aventar Intencionalmente (Slamming) al realizar un derribo o defendiendo de una sumisión.
3. Clavar al oponente al suelo sobre la cabeza o el cuello.
24. Derribes de estilo Tijeras Voladoras.
5. Salpiques de espalda (Back Splashing) para escapar de una sumisión.
6. Manipulación de articulaciones menores.
7. Arañar, pellizcar, torcer la piel o agarrar la clavícula, el cuello o la tráquea.

8. Doblar el cuello
9. Toda sumisión retorciendo la pierna.
10. Llave o torcer la columna vertebral.
11. Llave de compresión a bíceps y pantorrilla
12. Guillotinas Rectas
13. Toda sumisión debe ser ejecutada aplicando presión y no "bruscas", para permitir tiempo razonable para rendirse antes de una lesión.

### **C. Otras Faltas**

1. Sostener los pantalones o guantes del oponente.
2. El uso de lenguaje abusivo o conducta antideportiva en la arena de lucha.
3. Morder o escupir a un oponente
4. Jalón de pelo
5. Enganche de Pescado (Fish-hooking).
6. Ataques de cualquier tipo en la ingle.
7. Intencionalmente poner un dedo o dedos en cualquier orificio o en cualquier corte o herida del oponente.
8. Meter dedos en los ojos. (Eye gouging)
9. Atacar a un oponente después de que la ronda ha terminado o cuando el árbitro detiene la pelea.
10. Causar una lesión de forma maliciosa al oponente o explotación de una lesión.
11. Atacar a un oponente o durante el tiempo de descanso.
12. Atacar a un oponente que está bajo la atención del árbitro.
13. Aventar a un oponente fuera del área de lucha.
14. Excesivamente ejecutar técnicas sin puntaje.
15. Cualquier conducta irracional de cualquier tipo que pueda causar una lesión al oponente o cualquiera de los funcionarios.

16. Interferencia de una esquina.
17. Flagrante descuido de las instrucciones del árbitro.
18. Timidez.
19. Tenencia o agarre de la cerca o cuerdas.
20. No está permitido el corte de peso.
21. Atletas pueden ser sujetos a pruebas anti-dopaje.

## **Sección 2: Nombres comunes de técnicas ilegales en Pankration**

*\* Técnicas adicionales no enumeradas a continuación también pueden ser ilegales, ver sección 1 para obtener una lista detallada de maniobras ilegales.*

<b>SUMISIÓN</b>	<b>ARMAS DE ATAQUE</b>	<b>DERRIBES</b>
Enganche del talón (Heel Hook)	Golpe de codo	Suplex a la cabeza
Agarre del dedo del pie interior y exterior	Golpe de antebrazo	Salto a la cabeza
Barrida Dura a la rodilla	Golpe con la Cabeza	Pile Driver
Crucifijo (Crucifix)	Golpe de mano abierta	Clavar (Spiking) la cabeza
Corbata Peruana (Peruvian Neck Tie)	Mano de Lanza (Spear Hand)	Bull Dogging
Abrelatas (Can opener)	Ridge Hand	Llave de Cuello - sin brazo. (Head Lock)
Twister	Golpe con la base de la palma de la mano. (Palm Heel)	Tijeras voladoras (Flying Scissors)
Guillotinas Rectas (Straight Guillotine)	Mano de Cuchillo (Knife Hand)	Aventón de cuerpo (Body Slam)
Ezequiel con el cuello doblado (Ezequiel w/ Bent neck)	Puño de martillo (Hammer Fist)	Aventar usando una llave a la muñeca (Wrist lock throw)
Guillotina montada con arco (Mount Guillotine w/ arch)	Pisotón (Stomp)	Aventar usando una llave al codo (Elbow lock throw)
Llave de compresión a bíceps (Bicep Slicer)	Patada hacia arriba (Up Kick)	Golpe a la rodilla
Llave de compresión a la pantorrilla (Calf Slicer)	Haymaker	Derribe de Football (Tackle)

## **MATRIZ DE EDAD CON ADICIONALES TÉCNICAS ILEGALES**

Grupo de Edad	Tiempo de Ronda	Técnicas legales añadidas basada en edad
Junior: entre 16 y 17 años	Período 2 o 4 minutos	Golpes de rodilla y sumisiones de pierna
Cadete: años: 14 y 15	Período 2 o 4 minutos	Sumisiones Parado o saltando
Colegiales: edades de 12 y 13	Período 2 o 3 minutos	Brazo en guillotina, Anaconda y estrangulación D' Arce
Principiante: edad: 10 y 11	Período 2 o 3 minutos	Ataques en la Colchoneta
Novato: edad 8 y 9	Período 2 o 3 minutos	

*Peleas Multi Round tienen rondas de 2 minutos*

*Peleas de distintas edades se aplazan a las reglas de técnicas prohibidas del grupo más joven.*

*\* Ver artículo VIII para información adicional sobre los grupos de edad y longitud de combates*

### **Sección 3: Penas de faltas**

- 1<sup>ra</sup> falta accidental o infracción resultará en 1 punto para el competidor en falta.
- 2<sup>da</sup> infracción accidental resultará en 1 punto adicional para el competidor en falta.
- 3<sup>ra</sup> infracción accidental será descalificado.
- La pelea se reiniciará en la posición neutral si la falta se cometió en el suelo a menos que el atleta agredido estaba en una posición ventajosa.
- Maliciosas o faltas intencionales pueden resultar en descalificación inmediata en la primera ofensa.
- Lesiones causadas por negligencia del luchador agredido no se cobrarán al Ejecutor. Si la lesión termina la pelea, el luchador agredido perderá por defecto de la lesión.
- Si una lesión en la pelea termina debido a una falta, ya sea accidental o intencional, el luchador agredido será declarado el vencedor.
- Si la lesión que termina la pelea fue causada sin ninguna culpa de cualquier luchador, la pelea se declarará un empate. Una lesión de "Sin culpa" se define como una lesión que no implique el mismo concurso o una lesión donde ambos atletas son igualmente culpables. Si se produce una lesión de "sin culpa" en un torneo el atleta ileso avanzará en su grupo.

### **Sección 4: Tratamiento de Lesiones**

- Hasta 5 minutos de tiempo de lesión/recuperación se asigna al atleta lastimado por un golpe o técnica ilegal.
- El árbitro puede detener la pelea en cualquier momento para garantizar la seguridad de un participante y buscar consulta médica si el atleta muestra cualquier signo de lesión.
- Tiempo de sangrado se trata igual que tiempo de lesión.
- Sólo personal médico deberá tratar y evaluar lesiones. El árbitro debe quedarse con y proteger a los atletas lesionados hasta relevado por personal médico.
- Personal médico deberá determinar si el atleta lesionado es capaz de continuar.
- Evaluación médica o tratamiento no cuenta hacia el tiempo de lesión o de sangrado.

### **Sección 5: Sanciones técnicas**

- Ejemplo incluyen el incumplimiento de las normas de la pelea o conducta irrespetuosa.

- 1<sup>ra</sup> ofensa = tarjeta amarilla y aviso.
- 2<sup>do</sup> ofensa = tarjeta amarilla con deducción de puntos.
- 3<sup>ra</sup> ofensa = tarjeta roja y descalificación.

### **Sección 6: Suspensiones**

- Formularios de suspensión de la USFL se facilitará a todos los promotores, entrenadores y personal.
- Atletas heridos en entrenamiento o competencia pueden ser colocados bajo suspensión médica por el Médico Examinante Oficial.
- Los Atletas o entrenadores que flagrantemente rompen las reglas de seguridad o la deportividad pueden ser colocados en suspensión por el promotor de la USFL, árbitro o Comité Consultivo Parental.
- Los atletas suspendidos por motivos de conducta tienen 10 días para apelar a uno de los comités USFL.
- Atletas lesionados serán colocados automáticamente en suspensión médica concurrente con la póliza médica de la USFL (artículo XI, sección 5).

## **ARTÍCULO III: PUNTUACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE AGARRE**

### **(GRAPPLING)**

#### **Sección 1: Derribos (Takedowns) (2 puntos)**

Un derribo se produce cuando un luchador (grappler) tiene al menos 3 puntos de apoyo en la colchoneta. Puntos de apoyo son: Pie (s), Rodilla(s); manos; Antebrazo(s); cabeza; nalgas; lumbares; espalda superior/ hombro(s).

El luchador que está encima debe colocarse en una posición fija y controlada durante 3 segundos para recibir los puntos de derribo (takedown). Un derribo que resulte en una posición dominante de espaldas se considera un derribo, aunque el luchador no se encuentre encima.

Puntos adicionales de derribo no serán anotados a menos que el luchador restablezca la posición neutral de pie durante 3 segundos o si se reinicia la pelea en la posición neutral de pie.

#### **Sección 2: Empuje hacia fuera (Push out) (1 punto)**

- Esta regla es ignorada si la pelea se lleva a cabo dentro de una jaula o un ring.

#### **Sección 3: Intento de Sumisión (2 puntos)**

#### **Sección 4: Control de Colchoneta (Ground Control) (puntos 2, 3 o 4)**

Cada posición de Control en la colchoneta puede anotar una sola vez hasta una suma máxima de 9 puntos a menos que el luchador controlado restablezca una posición neutral de completa guardia (full guard), reversa o posición neutral parado.

- Control Lateral (2 puntos)
- Montaje Completo (Full Mount) (3 puntos)
- Montaje de Espaldas (Back Mount) (4 puntos)

#### **Sección 5: Posiciones de Reinicio**

(Ambos luchadores deben estar completamente fuera de los límites marcados para ser considerado fuera de los límites)

- Posición neutral
- Reinicio desde Posición de Guardia:
- Reinicio desde la Posición de Montura

- Reinicio desde la Posición de Control Lateral:
- Reinicio desde la Posición de Control de Espaldas:
- Reinicio desde Intento de Sumisión: Las peleas no se reiniciarán desde una sumisión si los luchadores se van fuera de la cancha debido a una progresión natural durante un intento de sumisión.

## **ARTÍCULO IV: PUNTUACIÓN DE ATAQUES TÉCNICOS (STRIKING)**

### **Sección 1: Ataques Técnicos de pie o Parado (Stand-up):**

Contacto visible con impacto o desplazamiento del cuerpo debe ser observado para otorgar puntos de ataque corporal. Ataques se deben ejecutar de forma correcta con torsión, distancia y seguimiento.

**2 puntos** – Patada al Cuerpo o combinación de Puñetes.

**1 punto** - Puñete, rodilla o Patada a la Pierna

#### **0 puntos**

- Cualquier ataque no visto por el árbitro.
- Cualquier ataque parcialmente bloqueado antes de aterrizar en su área objetiva.
- Cualquier ataque corporal sin claro contacto y/o desplazamiento en el cuerpo del oponente.
- Cualquier ataque técnico donde el atacante cae en la colchoneta.
- Un intercambio de golpes donde no hay una ventaja clara para ningún competidor.
- Ataques en exceso de 3 golpes desde una posición de agarre. (Puede ser motivo para una llamada de detención)
- Patadas a la pierna en exceso de 3 golpes sin un ataque alterno. (Puede ser motivo para una llamada de detención)

### **Sección 2: Control en la Colchoneta y Golpes Técnicos**

- Atacante debe estar en posición superior; "Montaje Lateral», "Montaje Lateral Reverso," "Scarf Hold", "Norte-Sur", "Rodilla en el Vientre", Montaje de Espalda o dentro de cualquier posición de "Guardia" para ganar puntos por golpes en la colchoneta.

**1 punto:** Un puñete o golpe de rodilla.

Un máximo de 3 puntos puede ser ganados en cualquier posición de guardia o combinación de posiciones de guardia.

#### **0 puntos** (Puede ser motivo para una llamada de detención)

- Exceso de 3 golpes a un oponente derribado desde la misma posición de control.
- Ataques sin posición de control.
- Golpes desde un "Agarre" (clinched) o postura no vertical mientras está en el suelo.
- Ataque a las áreas legales de las piernas.
- Patadas a las piernas de un oponente derribado con el control de uno de sus miembros se permiten solamente en conjunto como establecimiento para una técnica con puntuación real y no recibe puntos.

### **Sección 3: Retrasar o Mantener la Misma Postura (1 punto) - (Stalling)**

Retrasar es una sanción técnica pero no se puede utilizar para la descalificación o sumisión técnica. Competidores deben tratar constantemente de mejorar su posición y ganar puntos de control



posicional, golpes e intentos de sumisiones. Culpa por la acción se aplica al competidor que inició la posición que causó la inactividad.

#### **Algunos ejemplos de pasividad:**

- Negarse al agarre después de ejecutar un derribo a la colchoneta.
- Evitando el derribo "correteando sentado". (Butt Scooting)
- Continuamente retrocediendo sin alguna técnica ofensiva.
- Manteniendo una posición de montaje, lateral o de espalda sin intentar avanzar la pelea (ganando puntos).
- Manteniendo una guardia cerrada sin ningún intento serio de puntuación sea por sumisión o reversa.
- Permanecer echado o estático en guardia sin ningún serio intento de pasar, someter o conseguir puntos.
- Ejecución excesiva de golpes sin puntuación en la colchoneta sin cambiar de posición.
- Ejecución excesiva de golpes sin puntuación en agarre parados. (Stand up Clinch)
- Ejecución excesiva de golpes sin puntuación de patadas a las piernas.
- Defendiendo un intento de sumisión o puntuación no es considerado como pasividad.
- En general 15 segundos de inactividad (después de una advertencia) se considera pasividad antes de que el punto sea otorgado.
- Árbitros premiarán al oponente 1 punto por cada ocurrencia de pasividad y reiniciará en la posición neutra a menos que el luchador pasivo se haya encontrado en una desfavorecida posición controlada.

## **ARTÍCULO V: DISPUTES**

### **Sección 1: Disputes**

- Decisiones del árbitro no pueden ser anuladas. Entrenadores pueden disputar errores técnicos como violaciones reglamentarias o faltas y puntos mal identificados.
- En combates de puntuación abierta (open scoring bouts), entrenadores podrán indicar su dispute durante una pelea parándose al lado de la tabla de puntos o lanzando el proporcionado "bloque de reto" en el área de competencia. El árbitro detendrá la pelea durante un tiempo apropiado para afrontar el reto. Entrenadores, atletas y espectadores no pueden hablar a los árbitros durante la pelea, se les puede quitar puntos o ser removidos de la zona de competencia. Esto no está permitido en la puntuación cerrada. (closed scoring)
- Disputes que se presentan después de la pelea deben realizarse mediante petición por escrito al árbitro de la USFL, promotor o Comité Consultivo Parental. Este dispute debe ser a causa de una falta mal identificada, llamada pérdida de una falta o descuido regulativo que directamente afectó el resultado de la pelea.
- Un miembro de la Junta USFL determinará si el reto está permitido dentro de las normas y un Comité de funcionarios votarán acerca del dispute. Si se cambia el resultado de la pelea el entrenador contrario será notificado y tiene la oportunidad de apelación bajo los mismos protocolos como el dispute.
- Las repeticiones de video no son responsabilidad de la USFL.
- Disputes injustificados, excesivos o innecesarios pueden ser penalizados y afectar la capacidad de hacer disputes en el futuro.
- Petición de un cambio de reglas debe ser presentada a los entrenadores, padres o Comité de promotores.

## **ARTÍCULO VI: EJECUCION DE LAS PELEAS**

### **Sección 1: Pesaje (Weigh in)**

- Pesaje de los atletas se llevará a cabo antes de la competencia.
- Pesaje deberá ser supervisado por un árbitro de la USFL o un oficial.
- Todos los competidores deben tener acceso justo y similar al pesaje en lo que respecta a tiempo y equipamiento.
- Pesaje se realizará aproximadamente 3 horas antes del inicio del evento.
- Algunos torneos pueden tener pesajes un día antes para acomodar demandas para el emparejamiento.
- Está prohibido el corte de peso y el uso de la sauna.
- Para compensar la ropa interior se puede conceder una asignación de peso de ½ libra.
- En casos donde un atleta es ligeramente por encima del límite del peso acordado, se realizará una penalidad de 2 puntos por libra contra el atleta con sobrepeso con tal que el diferencial de peso no supere los límites máximos. En eventos de equipo, el equipo del atleta con sobrepeso también puede recibir una penalidad de puntos predeterminada.

### **Sección 2: Chequeo de Salud y Seguridad**

Todos los competidores serán examinados por enfermedades cutáneas, uñas cortadas y heridas abiertas antes de la competencia.

### **Sección 3: Sesión Informativa del Reglamento**

Todos los competidores y entrenadores deben asistir a una sesión informativa antes de la competencia.

### **Sección 4: Líquidos permitidos**

Sólo agua puede ser consumido durante el combate. Cantidades excesivas de agua descartada en el área de competencia podrían ser sancionada o sujeto a descalificación.

### **Sección 5: Chequeo de Grasa**

Antes de la pelea los árbitros o funcionarios deberán chequear por grasa en el cuerpo, geles, bálsamos, lociones, aceite u otras sustancias aplicadas para el pelo, la cara o el cuerpo.

### **Sección 5: Otros artículos prohibidos**

- Pinzas de pelo (bandas suaves se pueden utilizar para atar el pelo)
- Joyas en perforaciones o en el cuerpo.
- Maquillaje

### **Sección 6: Tobilleras**

- Una vez llamado al área de competencia, los competidores se pondrán unas bandas de color designado en sus tobillos.
- Las bandas pueden ser usadas en el brazo si sus canilleras interponen el camino.
- Uniforme de Color (Colored Rash guard), camisetas, shorts de lucha, guantes, cinta en los guantes o equipamiento protectorivo puede ser usado en lugar de bandas.

### **Sección 7: Métodos de puntuación**

- A. Puntuación a Vista Abierta - puntuación es visible con el progreso del encuentro.**
- B. Puntuación Cerrada - puntuación es anunciada después del encuentro.**

### **Sección 8: Reinicio de pie**

La pelea puede ser reiniciada en la posición neutral de pie en caso de un estancamiento o cuando ambos competidores están en la colchoneta en exceso de 15 segundos sin ninguna inminente ventaja adicional. Puntos pueden ser otorgados de acuerdo a las reglas de la pasividad. Árbitro central puede mirar a los árbitros laterales para confirmación del estancamiento.

### **Sección 9: Cronometraje**

- Cronometraje comienza cuando el árbitro comienza la pelea y para cada vez que se detiene la pelea.
- El cronometrador dará una señal audible y física cuando el tiempo expira.
- El árbitro es el único que puede llamar un tiempo fuera durante una pelea.
- En eventos de ronda múltiple el cronometrador deberá dar una advertencia de 10 segundos antes de la finalización de la ronda y periodos de descanso.

### **Sección 10: Determinando al Ganador del Partido**

- Competidor que causa que el oponente se rinda por “tapping” o mensaje verbal. Nota: CUALQUIER sonido saliendo de un rival en una sumisión pueden ser motivos para terminar la pelea. Esto es una decisión subjetiva por el árbitro y no sujeta a apelación.
- Descalificación
- El árbitro detiene la pelea por la seguridad de los participantes o cuando una sumisión es aplicada apropiadamente.
- Una ventaja de 20 puntos se considera una superioridad técnica y a discreción del árbitro puede finalizar la pelea. (20 puntos por ronda si hay múltiples periodos) Puntos técnicos penalizados no cuentan.
- En rondas individuales, una ventaja de dos puntos o menos se puede considerarse un empate (en combates de anotación abierta) y enviar la pelea a tiempo extra. Tras concurrir el tiempo extra, el atleta con mayor puntuación será declarado el ganador.
- Tiempo extra - la puntuación obtenida durante el tiempo adicional será añadida a la puntuación final del tiempo reglamentario para determinar el ganador de la pelea. Un período de muerte súbita (sudden death) de agarre (grappling) seguirá si el resultado sigue siendo un verdadero empate.

### **Sección 11: Puntuación del equipo:**

- Puntuación del equipo consiste de 6 puntos por una sumisión/paro/rendimiento; 5 puntos por una sumisión técnica (20 puntos de ventaja); 4 puntos por decisión mayor (8-19 puntos de ventaja); y 3 puntos por decisión (1 a 7 puntos de ventaja)
  - Dos fórmulas pueden utilizarse para determinar los equipos principales en el formato del torneo.
1. *Formato Acumulativo*
    - a. Cada triunfo individual gana un punto al equipo. «Byes» no cuentan, pero una victoria después de un «Bye» cuenta doble. Se ganan más puntos en Rondas de Campeonato. Sumisiones = Pts. Max.; seguido por una sumisión técnica (ventaja de 20 puntos); Decisión Mayor (ventaja de 8 puntos); y decisión Regular (menos de 3 puntos de ventaja).
  2. Los Tres Primeros
    - a. 1<sup>er</sup> Lugar - 6 pts.; 2<sup>do</sup> lugar = 3 pts.; y 3<sup>er</sup> lugar = 2 Pts.

## **ARTÍCULO VII: UNIFORMES Y EQUIPOS**

### **Sección 1: Vestimenta**

- Competidores pueden competir en Board shorts, Shorts de lucha, Rash Guard, camiseta ajustada o con el pecho desnudo \*. Animamos a todos los competidores de usar la vestimenta tradicional (rash guard) protector tradicional y shorts de lucha estilado para agarres (grappling style shorts). \* Shows requieren el uso de Rash Guard o una camiseta ajustada.
- No se permite ropa con material de agarre fácil.
- "Deslizadores" o acolchado se permite debajo de los shorts.
- Toda la ropa debe estar limpia y en buen estado. No se permiten botones, cierres, metal u objetos filudos en la ropa. Shorts de lucha cortos pueden tener bolsillos con tal que tengan Velcro.
- Zapatos de lucha libre solo se permiten en el reglamento Clase C.
- Se recomienda que los atletas tengan y utilicen ambos rojo y azul Rash Guard o camisetas de competición.

### **Sección 2: Equipamiento de Protección**

- Todos los competidores deben competir con protector bucal (boquilla) Boquilla de doble calidad es altamente recomendado. Una segunda boquilla se recomienda en caso de una pérdida.
- Competidores masculinos deberán usar un protector (cup).
- Competidoras pueden usar un protector de pecho.
- Guantes, canilleras y casco Aprobados.
- USFL tendrá un listado de todo los guantes, canilleras y cascos aprobados. Vendedores, usuarios y fabricantes de equipo no incluidos pueden enviar una muestra a la USFL para su aprobación.
- Guantes y otros equipos de seguridad serán inspeccionados antes de entrar en el área de competencia
- Otras protecciones como rodilleras, coderas, protectores de antebrazo son opcionales y sujetos a aprobación por parte de funcionarios oficial.

### **Sección 3: Vendaje de manos: Se requiere que todo atleta tenga un tipo de vendaje protectivo.**

1. Un vendaje protectivo es opcional y se utiliza para apoyar la muñeca y el pulgar sin cubrir los nudillos. Cinta quirúrgica de una pulgada debe ser utilizada con 4 vendas alrededor de la muñeca y dos veces alrededor del pulgar.
  2. Vendas comerciales de bolsa pueden ser utilizadas. Vendaje puede cortarse para adaptarse a manos más pequeñas.
  3. Cinta adhesiva aprobada por la Industria se requiere para los atletas del grupo de edad Junior (16 y 17 años).
- Utilice sólo gasa quirúrgica suavizada y cinta adhesiva de entrenadores/cirujanos. La gasa será no más de 2 pulgadas de ancho y no excederá de 20 yardas de longitud. La cinta será no más de 1 1/2" pulgada de ancho y no excederá de 10 yardas de largo. Debido al pequeño tamaño de los guantes de la MMA y el pequeño tamaño de las manos de los jóvenes, utilice Gasa y cinta con moderación. Estos parámetros son cantidades máximas. Menos puede utilizarse siempre.

- La cinta debe estar al menos 1 pulgada detrás de los nudillos cuando se apriete la mano en un puño.
  - Lo único que puede ir en los nudillos es una almohadilla que se hace desde la misma longitud de la Gasa. Al crear la almohadilla se debe tener en cuenta el tamaño del guante de tal forma que la mano todavía quepa bien sin comprometer su circulación.
  - Tiras de cinta se pueden colocar entre los dedos y deben de estar entre los nudillos, pero no se puede extender sobre los huesos de los nudillos.
  - Cinta **nunca** puede ser colocada sobre los nudillos.
  - Queda prohibido el uso de agua u otro líquido en cualquier parte de la envoltura de la mano.
  - Está prohibido apilar gasa y cinta. (es decir, no se puede apilar una capa de gasa seguido por cinta, etc.)
- Nada se puede colocar debajo de la gasa.
- \* Ser consciente de que, si el joven aún tiene manos pequeñas en desarrollo, el vendaje no debe de ir entre los dedos. El resto de las reglas anteriores se aplican.

#### **Sección 4: Aspecto / higiene del luchador**

Higiene personal, longitud del cabello, longitud del pelo facial o cualquier otro aspecto de la apariencia personal no deben presentar riesgo para la seguridad del concursante o su opositor, o interferir con la supervisión o realización del evento.

## **ARTÍCULO VIII: LAS DIVISIONES**

### **Sección 1: LAS DIVISIONES**

- Edades mayores a los 11 años serán separados por género. Niñas mayores pueden solicitar competir en divisiones de género mixto. Las divisiones del "All Star Show" deberán separar los géneros en todas las edades.
- El director del torneo reserva el derecho a modificar las divisiones dentro de los parámetros permisibles para garantizar rivalidad.

### **Sección 2: Niveles de habilidad**

- Algunos eventos pueden permitir divisiones de principiante, intermedio y avanzado.
- Todos los participantes pueden presentar una petición para subir nivel, grupo o nivel de peso con la aprobación de USFL con tal que el movimiento se encuentre dentro de los límites máximos de la clase de la edad y el peso.

### **Sección 3: Clases de Peso**

Las Clases de Peso son fijas o son formadas por el sistema Madison.

No está permitido el corte de peso.

**A. Clase de Peso según Sistema Madison** - peso y divisiones se forman después del pesaje con los competidores más ligeros agrupados con los límites máximos de edad y peso y terminando con los competidores más pesados. Este es el método preferido para llevar a cabo torneos locales y reduce la posibilidad de terminar con competidores aislados en grupos únicos de edad y peso.

Diferencial Máxima de peso permitido:

- Menos de 50 libras: 5 libras diferencial máximo
- 50 a 90 libras: 7 libras diferencial máximo
- 90 a 140 libras: 10 libras diferencial máximo
- 140 a 170 libras: 15 libras diferencial máximo
- 170 a 220 libras: 20 libras diferencial máximo
- Grupos de peso tienen una extensión permitida de 2 años de edad.
- Ciertas exenciones para aumentar el parámetro de edad por hasta 3 años pueden ser considerados, especialmente para grupos mayores de la secundaria.
- Los atletas menores de 10 años tienen un diferencial máximo de 5 libras.

**B. Clases de Peso Fijo** - utilizado para shows y torneos significativos.

**Edad y divisiones de peso de la USFL:**

- Atletas pueden hacer una petición para subir en grupo de edad, pero está limitado dentro de la edad de dos años a menos que una exención permita la excepción de 3 años.
  - Los atletas pueden solicitar subir en clase de peso, pero están limitados por el diferencial máximo de peso permitido por el sistema Madison.
  - Grupos de edad – definida como la edad de los participantes en el día de la competencia.
  - Grupo de Peso - Peso listado señala peso máximo permitido por categoría
- **Niños y Niñas Principiantes (Rookie) - 8 y 9 años**  
45 libras, 50 libras, 55 libras, 60 libras, 65 libras, 70 libras, 75 libras...
  - **Chicas y chicos Novatos (Novice) - 10 y 11 años**  
60lbs, 65 libras, 70 libras, 75 libras, 80 libras, 85 libras, 90 libras, 95 libras, 100 libras...
  - **Colegial (Schoolboy) - 12 y 13 años**  
75 libras, 80libras, 85 libras, 90 libras, 100 libras, 110 libras, 120 libras, 130libras, 140 libras, 155 libras...
  - **Colegiala (Schoolgirl) - 12 y 13 años**  
70 libras, 75 libras, 80 libras, libras 85, 90 libras, 100 libras, 110 libras, 120 libras...
  - **Niños Cadetes - 14 y 15 años**  
90 libras, 100 libras, 110 libras, 120 libras, 130 libras, 140 libras, 155 libras, libras 170, 185 libras...
  - **Niñas Cadetes - 14 y 15 años**  
90 libras, 100 libras, 110 libras, 120 libras, 130 libras, 140 libras
  - **Niños Junior - 16-17 años**  
115 libras, 125lbs, 135 libras, 145 libras, 155 libras, libras 170, 185 libras, 205 libras, 220 libras y 265 libras
  - **Niñas Junior - 16-17 años**  
105 libras, 115 libras, 125lbs, 135 libras, 145 libras, 160 libras...

Una asignación de ½ libra se asigna para compensar la ropa interior que debe ser usada.

*\*\*\*Las niñas deben solicitar una exención para participar en combates de género mixto después de los 11 años de edad.*

*\*\*\*Los atletas pueden solicitar subir en la clase de edad o peso, pero aún deben caber dentro de los límites máximos.*

**Sección 4: Duración de Combates**

- Torneos generalmente consistirán de una ronda por combate. Niños y Niñas en grupos de edad de Novatos, principiantes y colegiales compiten por un periodo de 3 minutos mientras los grupos de edad cadete y Junior compiten por un período de 4 minutos.
- Shows consistirán generalmente de tres periodos de 2 minutos con un período de descanso de 1 minuto entre asaltos.
- Un máximo de 5 combates de una sola ronda podrá ser peleados en un show o torneo de un solo día.
- Los atletas deben gozar de un mínimo de 15 minutos entre las peleas.

## **ARTÍCULO IX: ÁREA DE COMPETENCIA**

### **Sección 1: Tipos de Áreas de Competencia**

- Colchoneta de Lucha Libre
- Cuadrilátero de Boxeo de 5 cuerdas
- Jaula de MMA

### **Sección 2: Especificaciones de Zonas de Competencia**

- Un oficial de la USFL físicamente inspeccionara la superficie, confinamientos y alrededores para asegurar el cumplimiento de las normas y especificaciones de seguridad. Todos los edificios y las estructuras deben cumplir con el código de salud y seguridad local y estatal.

## **ARTÍCULO X: ÁRBITROS Y FUNCIONARIOS**

### **Sección 1: Objetivo**

Identificar los específicos requisitos y clasificaciones de los árbitros y estandarizar la conducta y vestimenta de los árbitros de la USFL durante un evento sancionado por la USFL. La USFL ha desarrollado un detallado manual de arbitraje que regirá el funcionamiento y la conducta de todos sus funcionarios oficiales. Una clínica de actualización de árbitros se realizará antes de cada evento sancionado por la USFL. Las personas que tienen condenas penales por delitos graves son prohibidas de arbitraje.

### **Sección 2: Vestimenta**

Los árbitros deberán usar la siguiente vestimenta durante el evento:

- Pantalones negro
- Calcetines negros
- Zapatillas negras o zapatos sin tacón.
- Correa
- Camisa Polo de la USFL
- Bandas roja y azul en las muñecas
- Tarjetas amarillas y rojas

- Bien Afeitado o de Buen aspecto.

### **Sección 3: Clasificación de Capacidad y habilidades**

Clasificación del árbitro coincide con el nivel de reglas permitidas a officiar.

Ejemplo Árbitros de Clase A, B y C pueden officiar solo peleas de clase "C" o combates solamente de agarre (grappling). Un mínimo de una oficial clase B debe estar en la lona para arbitrar eventos de clase B.

### **Sección 4: Protocolos**

#### **A. Verbal:**

Durante el curso de arbitraje de una pelea, hay varias razones por cual el árbitro debe comunicarse con los luchadores, entrenadores o con la multitud.

#### **B. Visual:**

Durante el transcurso de una pelea, hay varias señales de mano que se deben dar a entrenadores, árbitros y al público para proporcionar orientación.

#### **C. Lidiando con faltas:**

Es criterio del árbitro etiquetar una falta como "intencionada" o "no".

## **ARTÍCULO XI: EXÁMENES MÉDICOS Y APOYO**

### **Sección 1: Objetivo**

La Liga de lucha de Estados Unidos considera que la seguridad de sus competidores tiene la mayor importancia. Junto con nuestro conjunto de reglas únicas y evaluadores altamente calificados, que protegen a los atletas mientras compiten, la siguiente política médica sirve para garantizar que su estado físico sea aceptable para que puedan participar en el deporte de Pankration y proporcionen un alto nivel de cuidado ocurriera una lesión durante un evento.

### **Sección 2: Apoyo Médico Obligatorio**

Se requiere un Médico certificado y una aprobada Ambulancia de primeros auxilios presente durante el evento.

### **Sección 3: Deberes del personal médico**

- \* Proporcionar prueba vigente y aprobada de licenciatura de Primeros Auxilios.
- \* Verificar que todos los competidores están de acuerdo con el requisito de examen físico anual.
- \* Realizar exámenes médicos de pre combate antes del inicio del evento y aprobar la participación de los atletas o asesorar a la USFL si médicamente no está apto para participar.
- \* Realizar exámenes después de cada pelea en torneos de múltiples combates.
- \* Llevar todo el equipo necesario para una evaluación de nivel de soporte vital básico para competidores heridos, entablillado de fracturas y lesiones en las articulaciones, uso de terapia fría o de hielo, vendaje de heridas, inmovilización de columna cervical y resucitación cardiopulmonar.



- \* Permanecer en áreas de la competencia que sean fácilmente accesibles y estar listo para responder a lo largo de toda la duración del evento. (Lado del Ring, lado de la jaula o de la colchoneta).
- \* Proporcionar atención médica de alta calidad para los participantes lesionados durante el evento
- \* Determinar la necesidad y el nivel apropiado de seguimiento dependiendo de la severidad de cualquier lesión en particular y comunicarse con los padres o tutores de los competidores y servicios locales de emergencia.
- \* Familiarizarse con los protocolos emergencia médica local y la ubicación de los hospitales de emergencia y centro de trauma de primer nivel más cercanos.
- \* Mantener un registro exacto y corriente de todas las lesiones que ocurren durante el evento y presentar un informe de lesiones al término del evento a los funcionarios de la USFL en la conclusión del evento.

#### **Sección 4: Chequeo anual y Previo al evento**

Los atletas con licencia estarán obligados a completar anualmente un examen físico deportivo.

#### **Sección 5: Informes de Lesiones**

Reportes exhaustivos y precisos de toda lesión es de suma importancia tanto para demostrar la seguridad del deporte y para proporcionar información que se utiliza para mantener a los jóvenes competidores a salvo de manera continua. El siguiente procedimiento de reportaje garantiza estos altos estándares:

- \* Personal médico calificado mantendrá un registro permanente de todas las lesiones que requieren tratamiento durante el curso de la competencia
  - En la conclusión del evento, antes de abandonar el lugar, se presentará de forma completa el formulario USFL Post-Event Injury Report al oficial de la USFL de más alto rango en el evento. La información incluida en el formulario constará de los siguientes:
    - Nombre, edad y gimnasio afiliado del competidor.
    - Nombre, relación y número de teléfono del padre o tutor.
    - Descripción de lesiones: Una detallada descripción del estado del competidor.
    - Mecanismo de lesión: Cómo ocurrió la lesión, incluyendo la técnica específica utilizada, si es posible.
    - Proceso de cuidado por el personal médico para tratar las lesiones.
    - Seguimiento recomendado o inició basado en gravedad de la lesión.

#### **Médico del Ring determina el período de suspensión médica. Períodos de suspensión mínima a continuación.**

- Un atleta inconsciente por estrangulación se colocará en suspensión médica automática de 30 días.
- Un atleta que recibe una lesión de hueso o articulación se colocará en suspensión médica automática de 60 días. Antes de volver a competir se debe obtener una carta de autorización medica dando permiso.
- Un atleta que recibe una conmoción cerebral se colocará en suspensión médica automática de 90 días.

- Un atleta que reciba dos conmociones cerebrales en un plazo de 6 meses debe colocarse bajo una suspensión médica automática de 6 meses.
- Un atleta que recibe tres conmociones dentro de un período de 1 año debe colocarse sobre una suspensión médica automática de 1 año. Debe obtener una carta médica permitiendo reanudar competir una vez que la suspensión haya vencido.

**Requisitos Especiales de Reportaje del Estado de California:**

1. USFL deberá mantener un registro de lesiones que se facilitará a la Comisión por petición
2. USFL informará importantes lesiones, lesiones de significado que requieren o si requieren tratamiento médico de emergencia que ocurre en los eventos amateurs al Ejecutivo de la Comisión o, en ausencia del delegado, al Asistente Ejecutivo dentro de las dos 2 horas de la ocurrencia.

**ARTÍCULO XII: PROMOTORES / PROMOCIÓN DE EVENTOS**

**Sección 1: Quienes son los promotores**

- Promotores anfitrionan Eventos Pankration y torneos como eventos únicos "stand alone" o en conjunto con otro evento MMA, boxeo, Kickboxing o Muay Thai autorizado.
- Promotores deben completar el entrenamiento requerido por la USFL de código de conducta, requisitos y responsabilidades de promotor, y emparejamiento de concursantes.
- También se requiere una verificación de antecedentes penales. Personas condenadas por ciertos delitos no pueden ser promotores.
- La USFL no promueve eventos, pero puede conservar los ritos para llevar a cabo el Campeonato Nacional / Pruebas Mundiales de Equipos o torneos de importancia nacional e internacional.
- Todas las solicitudes de cobertura de los medios de comunicación deben ser aprobadas por la USFL.
- Todos los anuncios y programas de eventos de la USFL deben contener el logo USFL.

**Sección 2: Reservación de Eventos**

Promotores solicitando una fecha para un evento tendrán 10 días para garantizar un certificado de seguro de responsabilidad civil incluyendo a la USFL como asegurado adicional. Se le asignará un funcionario principal para trabajar con el promotor para asegurar que todos los requisitos y normas son entendidos para la preparación del evento. Promotores contratan al personal médico autorizado y pagan un viático directamente a los funcionarios.

**Sección 3: Responsabilidades de personal**

1. Seguridad: Un adulto representante del lugar anfitrión estará disponible en todo momento para proporcionar lo siguiente:
  2. Asistente para pesaje.
  3. Personal de área de presentación.
  4. Locutor o MC, DJ o banda si utilizada.

**Sección 4: Requisitos médicos**

Requiere que el promotor contrate y pague directamente a un médico certificado y servicio autorizado de primeros auxilios.

### **Sección 5: Requisitos de seguro**

- Póliza de seguro para eventos de \$1,000,000 que también cubra a la USFL.
- Todos los atletas deberán cubrirse bajo una segunda póliza de seguro médico con un \$25,000 y con un máximo deducible de \$500. Al participante se le puede hacer responsable por los deducibles. La USFL proporciona la cobertura médica secundaria requerida a todos los jóvenes atletas con licencia sin cargo alguno para el promotor.

### **Sección 6: Árbitro y los honorarios del Inspector**

El promotor deberá pagar a los árbitros e inspectores los viáticos antes del evento. Eventos pueden tener un viático independientemente de la cantidad de peleas.

- Promotores están requeridos a otorgar facilidades de viaje al personal de la USFL y a los árbitros si el tiempo de recorrido supera las 3 horas.

### **Sección 7: Los medios de comunicación**

Todas las solicitudes de cobertura de los medios de comunicación deben ser aprobadas por la USFL.

### **Sección 8: Servicios proporcionados por la USFL**

- Uso de base de datos de atletas
- Aprobación de emparejamiento de contrincantes
- Registro de resultados y suspensiones
- Asignación de funcionarios

### **Sección 9: Licencias de atletas**

- Licenciatura está abierta a todo atleta sin importar estilo, escuela o afiliación.
- Los atletas deben comprar una licencia de la USFL
- La licencia se emitirá cuando:
  1. El solicitante y padre/madre firman el código de conducta de la USFL.
  2. Se presenta una copia de Acta de nacimiento o pasaporte mostrando prueba de edad.
  3. Se complete el examen anual físico deportivo administrado por un médico.
- La licencia llevará un seguro médico secundario de la USFL válido para todos los eventos sancionado por la USFL.
- Los atletas con licencia serán registrados en la base de datos de atletas de la USFL en su grupo de edad y peso adecuado y si es aplicable posicionado dentro de su división. Licencias suspendidas serán prohibidas de registrarse y de participar en todos los eventos de la USFL mientras bajo suspensión.

### **Sección 10: Responsabilidades de Reporte de la USFL**

- Una vez que un promotor asegura un evento, la USFL será responsable en notificar a la Comisión Atlética/Boxeo que tenga jurisdicción para el evento sancionado.
- La USFL será responsable de informar violación de la norma que surjan del promotor o de la misma USFL a la Comisión Atlética boxeo que tenga jurisdicción y aparecer bajo petición a responder preguntas de la Comisión.
- La USFL deberá mantener documentación de lesiones, suspensiones, problemas y quejas junto con disposiciones resolviendo tales problemas y quejas y si fuese petitionado debe compartir dicha documentación con la Comisión Atlética/boxeo de competencia.



Copyright © 2014 United States Fight League

Última actualización: 07/09/2015

Uso personal de este material, incluyendo una reproducción de la copia impresa, está permitida. Permiso para reimprimir, republicar o distribuir este material en todo o en parte para cualquier otro fin deberá obtenerse por la United States Fight League. Para obtener información sobre cómo obtener permiso escribir a email: [jon@fightleague.org](mailto:jon@fightleague.org)

## **Anexo A**

*Excepciones de la USFL marcadas en rojo.*

# **COMISIÓN ATLÉTICA DEL ESTADO DE CALIFORNIA**

## **Normas de Full Contact Amateur**

### **Artes marciales y Kick-Boxing**

**§ 702. Se aplicarán las reglas de Artes marciales de Full-Contact y Kickboxing.**

Las reglas de las artes marciales Full Contact y Kickboxing (capítulo 2 de esta división.) se aplicarán a peleas nivel amateur de artes marciales de contacto completo (full contact) y kickboxing, a menos que un club u organización obtenga una exención de las leyes y normas bajo la Sección 18646 del código o a menos que sean claramente incompatibles con las reglas contenidas en este capítulo.

#### **Normas aplicables**

##### **§ 500. Citación.**

Las reglas de este subcapítulo serán citadas y denominadas como «Reglas Profesionales de Artes marciales y Kick-Boxing.»

##### **§ 501. Aplicabilidad de las normas; Definiciones.**

Las reglas de este subcapítulo se aplicarán a concursos o peleas profesionales de artes marciales de full-contact y kickboxing. Para efectos de este capítulo, el término "kickboxing" tiene significado dado en la sección 18627(b) del código y el término "artes marciales" significa artes marciales desarmados full-contact, que no sean de kickboxing, que permiten el uso de una mezcla de técnicas de diferentes

disciplinas, incluyendo, pero no limitado al uso de llaves de estrangulación (chokeholds), manipulación de articulaciones y técnicas de agarre.

**§ 502. Algunas reglas de Boxeo no aplican.**

- (a) a menos que se especifique lo contrario en este capítulo, todas las reglas de boxeo profesional se aplican a las competencias de artes marciales con excepción de los siguientes: Secciones 242, 298, 306, 309 a 313, 322, 337, 338, 339, 349 a 351, 357 y 400 a 416.
- (b) a menos que se especifique lo contrario en este capítulo, todas las reglas de boxeo profesional se aplican a las competencias de kickboxing o peleas con excepción de los siguientes: Secciones 242, 298, 306, 309 a 313, 322, 337, 338, 339, 357 y 400 a 416.

**§ 503. Torneo o Concursos con Formato de Eliminación – Selección de Contrincantes.**

En cualquier torneo o concurso con formato de eliminación, la Comisión determinará a los iniciales contrincantes en la primera ronda del torneo escogiendo nombres al azar durante el pesaje.

§ 510. Clases y pesos. **USFL, Artículo VIII Sección 3. (Pesos adicionales para los grupos de edad más jóvenes)**

VARONES

- Peso mosca.....hasta las 125 libras.
- Peso Gallo..... 125.1-135 libras.
- Peso Pluma..... 135.1 – 145 libras.
- Peso Liviano..... 145.1 – 155 libras.
- Peso Welter..... 155.1 – 170 libras.
- Peso Medio..... 170.1 – 185 libras.
- Peso Semipesado..... 185.1 – 205 libras.
- Peso Pesado..... 205.1 – 265 libras.
- Súper peso pesado..... 265.1 libras y más

FEMENINAS

- Peso Liviano.....hasta 125 libras.
- Peso Medio..... 125.1-135 libras.
- Peso semipesado..... 135.1-150 libras.
- Peso Pesado..... 150.1-175 libras.
- Súper peso pesado..... 175,1 libras y más

**§ 512. Rondas; Cantidad; Tiempo; Período de descanso.**

- (a) Combates de kickboxing sin título no excederán 10 rondas, cada ronda no debe exceder 3 minutos, con un período de descanso de no menos de un minuto ni más de 2 minutos, según lo especificado por el sancionador. Excepto con la aprobación de la Comisión, en virtud de la sección 18748 del código, peleas por el título no deberán exceder la longitud máxima o número de rondas especificadas en esta subsección y en ningún caso será el período de descanso entre rondas menos de un minuto.
- (b) Peleas de artes marciales sin títulos distintos al kickboxing no excederán de 5 rondas, cada ronda no debe exceder los 5 minutos, con un período de descanso de no menos de un minuto ni más de 2 minutos, según lo especificado por el sancionador. Excepto con la aprobación de la Comisión, en virtud de la sección 18748 del código, peleas por el título no deberán exceder la longitud máxima o número de rondas especificadas en esta subsección y en ningún caso será el período de descanso entre rondas menos de un minuto.

**§ 513. Equipo de Combate**

- (a) El traje de cuadrilátero para cada luchador programado deberá ser aprobado por la Comisión e incluirá dos pares de pantalones cortos y una boquilla individual hecha a la medida. Personal de la Comisión no aprobará vestimenta similar dentro del cuadrilátero que pueda provocar confusión sobre la identidad de los contendientes.
- (b) Un luchador participando en un concurso de kickboxing puede, a su opción, utilizar protectores acolchados de calzado o tobillos. Los zapatos no se pueden usar en concursos de artes marciales o de kickboxing.
- (c) Además de los objetos descritos en la subsección (a), el traje de cada luchador masculino deberá incluir un protector a toda-prueba de la ingle.
- (d) Además de los objetos descritos en la subsección (a), el traje de cada luchador femenino deberá incluir una camiseta de cuerpo.

**§ 514. Guantes...**

- (A) Combatientes en concursos de kickboxing en toda clase de peso incluyendo la clase pesada deberán llevar guantes no menos de ocho onzas. En las clases más pesadas, los combatientes deberán usar guantes no menos de diez onzas. Cuando dos concursantes se diferencian en categorías de peso, los concursantes deberán usar los guantes requeridos por la clase de mayor peso.
- (b) Combatientes en un concurso de artes marciales deberán usar guantes que no tengan acolchado en la palma o dedos y que sean apropiados en peso para el tamaño de la mano del luchador.
- (c) Todos los guantes deben ser aprobados por la Comisión.
- (d) No se requiere guantes para aquellas disciplinas de artes marciales que prohíben puñetes.

**§ 515. Descanso entre Peleas. USFL sección VIII sección 4 (torneos que consisten de 1 ronda de 3 minutos tienen un período de descanso de 15 min con cada atleta recibiendo un examen médico antes y después de cada encuentro.)**

A menos que se obtenga aprobación escrita de la Comisión, un luchador que ha competido en una pelea o torneo en cualquier parte del mundo no podrá competir en este estado hasta que hayan transcurrido siete días desde la fecha de esa pelea o evento. Esta limitación no debe ser interpretada para prohibir a un luchador de competir en un evento de torneo que requiere que el luchador descanse un mínimo de 30 minutos entre combates. En un evento de torneo, un luchador será examinado por un médico antes de cada pelea.

**§ 516. Método de puntuación cuando hay una lesión no resultante de una Falta.**

Si el árbitro determina que el luchador herido es responsable de su lesión, el árbitro no penalizará a su oponente de ninguna manera. En este caso, si el árbitro o médico determina que el combatiente lesionado es incapaz de continuar, perderá por "nocaut técnico". Si el árbitro determina que no se puede culpar a ningún combatiente, el árbitro permitirá al lesionado 5 minutos de recuperación. Si, al final del período de recuperación, el árbitro o el médico del ring determina que el luchador herido no puede continuar, el combate se decidirá en base a las tarjetas de puntuación si la mayoría de las rondas se han completado (incluyendo la ronda en la que ocurrió la lesión) o, si no se han completado la mayoría de las rondas, la pelea será decidida como empate técnico.

**§ 517. Falta intencional.**

(a) En el caso de una falta intencional, el árbitro puede interrumpir la pelea para otorgar al lesionado tiempo de recuperación. Se permitirá un máximo de 5 cinco minutos como tiempo de recuperación.

(b) Si el luchador herido después de eso es incapaz de continuar, el ofensor será descalificado, su bolsa de premio puede ser retenida y él o ella puede ser objeto de suspensión. Disposición de la bolsa y la pena a imponerse al combatiente se determinará por ejecución de la Comisión o el representante de la Comisión.

**§ 518. Falta No Intencional USFL artículo II Sección 3. (Toda Falta es considerada a si no sea intencional)**

(a) Cuando una pelea es interrumpida debido a una lesión causada por una falta no intencional, el árbitro, en consulta con el médico de ring, determinará si el luchador que ha sido agredido puede continuar o no. Si el árbitro ve, o si después de consultar con los jueces, determina que a un luchador se le cometió una falta de forma no intencional y si su posibilidad de ganar la pelea no ha sido seriamente puesta en peligro en consecuencia de dicha falta, el árbitro puede ordenar que la pelea continúe después de un plazo prudencial, que no exceda los 5 minutos.

(b) Si el árbitro o el médico del ring determina que la pelea no puede continuar debido a una lesión que sufrió como resultado de una falta no intencional o debido a una lesión infligida por una falta no intencional que más tarde se empeora a causa de golpes justos, la pelea se declarará un empate, si según las tarjetas de puntuación, la pelea se determinó como un empate en el momento que ocurrió la falta. Si, según las tarjetas de puntuación, el luchador que cometió la falta estaba ganando antes de la falta, la pelea se declarará un empate técnico. Si, según las tarjetas de puntuación, el luchador al que se le cometió la falta estaba ganando antes de dicha falta, entonces ese luchador será declarado el ganador.

(c) Cuando una falta no intencional hace que la pelea sea interrumpida con el propósito de otorgar tiempo de recuperación al combatiente lesionado, el árbitro deberá castigar al culpable de la falta uno o más puntos.

**§ 519. Sospecha de Falta.**

Si una lesión ocurre debido a una presunta falta que el árbitro no pudo ver, el árbitro puede, a su sola discreción, conferir con los jueces para determinar dónde puede colocarse la falta. Puede considerar cualquiera, todas o ninguna de las opiniones expresadas mientras elabora su decisión. El árbitro puede, a su sola discreción, pedir una repetición, si hay equipos de televisión, de la técnica en cuestión antes de hacer su decisión.

**§ 520. Método de Evaluación USFL artículo III & IV (Sistema de puntuación Pankration para favorecer técnica sobre castigo)**

Árbitros y jueces deberán puntualizar todo combate y determinar al ganador utilizando el sistema de diez puntos obligados. En este sistema, el ganador de cada ronda recibe diez puntos y el rival un número proporcionalmente menos. Si la ronda es un empate, cada luchador recibe diez puntos. No hay fracciones de puntos.

Al final del concurso o final de cada ronda, según el representante de la Comisión presente en el evento, las tarjetas de los jueces serán recogidas por el árbitro y entregadas al representante de la Comisión asignado para verificar los resultados. La mayoría de opinión será la determinante, si no hay mayoría la decisión será un empate. Cuando la representante de la Comisión termine de verificar la calificación, el anunciador del ring será informado de la decisión para ser anunciada.

**§ 522. Faltas.**

(a) Faltas en kickboxing y artes marciales. Las siguientes tácticas son faltas en kickboxing y artes marciales y están prohibidas. Uso de estas tácticas resultará en una advertencia y una pérdida de puntos según lo determinado por el árbitro.

(1) Cabezazos.

(2) Golpear hacia abajo con la punta del codo.

(3) Ataques de mano abierta hacia los ojos o garganta o meter dedos en los ojos.

(4) Ataques a la parte del cuerpo sobre el riñón o la columna vertebral o tajar, o golpear la parte posterior del cuello o cabeza.

(5) Escupir o abofetear al árbitro por su criterio.

- (6) Uso de lenguaje ofensivo dentro del ring.
  - (7) Cualquier truco antideportivo o acción que cause cualquier daño a un oponente o árbitro.
  - (8) Atacar durante un descanso.
  - (9) Atacar después de que la campana termine la ronda, o cuando el oponente está fuera del ring.
  - (10) Intencionalmente empujar, forcejear, o tirar al oponente fuera del ring con cualquier parte del cuerpo.
  - (11) Patadas lineales hacia la parte delantera o lateral de las rodillas.
  - (12) Caída continua de boquilla.
  - (13) Evasión intencional de contacto.
  - (14) Jalón de pelo.
  - (15) Atacar u obstruir la tráquea.
  - (16) Arañar, pellizcar o torcer la piel o agarrar la clavícula.
  - (17) Tirar o sostener el uniforme por debajo de la cintura.
  - (18) Sostener las cuerdas o cerca.
  - (19) Manipulación de articulaciones menores (por ejemplo, retorcimiento de los dedos o dedos de los pies).
  - (20) Ataques a la ingle.
  - (21) Meter y jalar con los dedos dentro de la boca del oponente. (Fish Hooks)
  - (22) Morder.
- (b) Faltas en kickboxing. Las siguientes tácticas son faltas en kickboxing y están prohibidas. Uso de estas tácticas resultará en una advertencia y una pérdida de puntos según lo determinado por el árbitro.
- (1) Llave de Compresión de Brazo (Arm Bar)
  - (2) Agarrar o aferrarse a la pierna o el pie del oponente y agarrar o aferrarse a cualquier otra parte del cuerpo.
  - (3) Patadas o puñetes hacia un concursante cuando él o ella esta caído. Un concursante esta caído cuando cualquier parte de su cuerpo, excepto sus pies, tocan el suelo. El oponente puede continuar atacando hasta que el concursante haya tocado el suelo con cualquier parte del cuerpo excepto los pies.
  - (4) Chequeo de Piernas (Leg Checking) (Extender la pierna para comprobar la pierna de un oponente o para impedir sus patadas).
  - (5) Deliberadamente caer sin ser golpeado.
  - (6) Cualquier uso de tiros o derribes (takedowns).
  - (7) Sujetar y golpear al mismo tiempo.
  - (8) Golpear o abofetear con guante abierto.
  - (9) Golpes con la base de la palma de la mano de frente a la cara.
- (c) Faltas en las artes marciales (no de kickboxing). En cualquier concurso de artes marciales que no sean de kickboxing, las siguientes tácticas son faltas y están prohibidas. Uso de estas tácticas resultará en una advertencia y una pérdida de puntos según lo determinado por el árbitro.
- (1) Patear la cabeza de un concursante cuando él o ella está caído.
  - (2) Clavar (deliberadamente conducir a un oponente de forma recta hacia el piso del ring en su cabeza o cuello desde una posición recta y vertical).
  - (3) Rodillazos a la cabeza de un oponente que no está de pie.
  - (4) Meter un dedo en cualquier orificio o en cualquier corte o laceración de un oponente.
  - (5) Pisotear a un oponente cuando esta caído.
- (d) Además o en lugar de perder puntos, podrá ser descalificado cualquier concursante culpable de cualquiera de las tácticas sucias enumeradas en esta sección que son aplicables al deporte del participante, su bolsa de premio puede ser retenida sin pago, y el concursante podrá ser suspendido. Disposición de la bolsa y la pena a imponerse hacia el combatiente se determinará por ejecución de la comisión.

**§ 523. Ring. Artículo IX. (También incluye Lonas de lucha libre)**

- (a) Para concursos de kickboxing, el ring o zona de lucha deberá cumplir con los requisitos según las reglas 310 a 312, de forma inclusiva, o deberá cumplir los requisitos de esta sección; excepto la subdivisión (d)(1) que permite que un concurso sea desarrollado dentro de un ring rodeado por una cerca ya que no aplica a las competencias de kickboxing y además la Comisión no permite que una competencia de kickboxing se desarrolle dentro de un ring rodeado por una cerca. Para todos los otros tipos de combates de artes marciales, el ring o zona de combate o bien deberá cumplir los requisitos que se establecen a continuación en esta sección o se desarrollaran en un ring que cumpla con los requisitos establecidos según las reglas 310 a 312, de forma inclusiva.
- (b) El ring o zona de combate no puede tener una dimensión menor de 20' por 20' y no ser mayor de 32' por 32". (unidad de medición es pies) Un ring rodeado por cuerdas debe ser cuadrado. La lona del ring o zona de combate rodeada por cuerdas se extenderán por lo menos 20 pulgadas más allá de las cuerdas. La lona del ring o área de combate debe ser acolchada de una manera aprobada por la Comisión, consistente con los requisitos de la sección 18724 del reglamento. Acolchado se extenderá más allá del ring o zona de combate y sobre el borde de la plataforma. El ring o zona de combate debe tener una cubierta de lona o material similar, firmemente estirado y atado a la plataforma del ring. No se permitirá vinilo o plástico con recubierto de goma como cubierta. No habrá obstrucción o objeto alguno en cualquier parte del ring, incluyendo, pero no limitado a un borde triangular.
- (c) La plataforma del ring no puede tener más de cuatro pies de alto sobre el piso del edificio. Un ring rodeado de cuerdas tendrá tres sets de escalones o rampas adecuadas, unas para uso de cada uno de los luchadores y una para el uso de los funcionarios. Un ring rodeado por

una cerca tendrá dos sets de escalones o rampas adecuadas para el uso de los combatientes y los funcionarios. Altura máxima para las mesas de primera fila es al mismo nivel que la plataforma del ring. Los postes de un ring rodeado de cuerdas deberán ser de metal, no menor de 3" ni más de 6" en diámetro, extendiéndose desde el piso del edificio hasta una altura máxima de 6" por encima de la cuerda horizontal más alta dentro del ring. (unidad de medición son pulgadas) Postes en un ring rodeado por cuerdas estarán alejados de las cuerdas del ring por un mínimo de 18 pulgadas. Postes para un ring rodeado por una cerca se extenderán desde el piso hasta la parte superior de la zona de combate y estarán nada menos a 66" y no más de 78" por encima de la lona de la zona de combate. Todos los postes deben ser apropiadamente acolchados de una manera aprobada por la comisión.

(d) El ring puede ser cercado por cualquiera de los siguientes:

(1) Una cerca hecha de tal material que no permita que un combatiente caiga fuera o la atraviese y termine en el piso o sobre los espectadores, incluyendo, pero no limita a cadenas de enlace con revestido de vinilo. Sin embargo, el cercado no debe obstruir o limitar el monitoreo y regulación de la pelea por los funcionarios o representantes de la Comisión. Todas las piezas metálicas serán cubiertas y acolchadas de una manera aprobada por la Comisión y no pueden ser abrasivas para los combatientes.

(2) Cinco cuerdas horizontales con no menos de 1 pulgada en diámetro y envuelto en material suave. La cuerda más baja debe estar a no menos de 5 y no más de 8 pulgadas sobre el piso. La segunda cuerda debe estar a no menos de 8 y no más de 12 pulgadas por encima de la cuerda más baja. Las tres cuerdas más altas serán separadas por una misma distancia que no sea menor a 12 o mayor a 14 pulgadas entre cada una. El alrededor de la cuerda más baja debe ser acolchada a un grosor de no menos de 1/2 pulgada. Las cuerdas horizontales deberán ser atadas por cuerdas verticales con un diámetro no menos de 1/4 de pulgada. Si el ring mide menos de 24' por 24", habrá dos (2) cuerdas verticales, espaciadas a igual distancia, a cada lado del ring. Si el ring mide 24' por 24' o más, habrá tres (3) cuerdas verticales, espaciadas a igual distancia, a cada lado del anillo. La porción más baja de cada cuerda vertical, entre la cuerda más baja y la segunda cuerda horizontal, tendrá un acolchado a su alrededor con un grosor no menos de 1/4 de pulgada.

#### **§ 524. Saneamiento.**

El promotor del evento es responsable de asegurar que se cumplan los estándares sanitarios aceptables con respecto a vestuarios, botellas de agua, toallas u otros equipos. Médicos y representantes de la Comisión deberán chequear de forma específica en cada evento por incumplimiento de estas reglas. El ring deberá barrerse, trapeado a seco, o haber sido limpiado adecuadamente antes del evento y antes de cada pelea.

#### **§ 530. Comunicación de conteo para caídas --Kickboxing.**

Tan pronto como un luchador en un concurso de Kickboxing ha sido derribado, el cronometrador oficial comenzará la cuenta (de 1 a 10) mientras que el árbitro dirige al oponente a una esquina neutral. Después de que el árbitro ha dirigido al oponente a una esquina neutral, él debe volver con el combatiente caído y contar sobre él, recogiendo la cuenta del cronometrador.

#### **§ 531. Cuenta de Ocho de Pie -- Kickboxing.**

El árbitro puede, a su discreción, administrar una cuenta de ocho a un concursante de un evento de kickboxing que se encuentra en problemas, pero aún está de pie. El árbitro dirigirá al oponente a una esquina neutral, comenzando la cuenta de 1 a 8, examinando al concursante en problemas mientras continua el conteo. Si, después de completar el conteo de ocho de pie, el árbitro determina que el concursante no es capaz de continuar, el deberá detener el combate y declarar al oponente el ganador por nocaut técnico.

#### **§ 533. Partidos Campeonato y Exhibiciones.**

(a) Reconociendo que existen diferentes formas de artes marciales, a pesar de cualquier regla en esta división, por el contrario, la Comisión podrá, a su discreción, autorizar reglas alternas o disposiciones de vez en cuando para exhibiciones de artes marciales full-contact con tal que no estén en peligro la seguridad y bienestar de los concursantes y el público.

#### **§ 541. Licencia de Promotor. USFL artículo XII Sección 1. (La USFL no recibe un porcentaje de venta de entradas.)**

Para poder obtener una licencia de promotor, el solicitante deberá cumplir todos los requisitos siguientes:

(a) El solicitante, o por lo menos un director del solicitante si el solicitante es una corporación o asociación, deberá cumplir los requisitos para obtener la licencia como un matchmaker, o como alternativa presentar pruebas de que el promotor emplea a un matchmaker con licencia.

(b) Proporcionar evidencia de que el promotor tendrá un control total sobre la venta de entradas, colección de entradas, recuento de entradas y preparación de informes de ingresos, monitoreo sobre los empleados de la taquilla, los tomadores de boleto, acomodadores y seguridad para cada uno de los eventos promovidos. Alternativamente un promotor puede presentar para revisión por la Comisión un acuerdo entre el promotor y el centro donde los eventos se llevarán a cabo relacionadas con la venta y la contabilidad de entradas y los ingresos, preparación de informes, la supervisión de empleados de la oficina de la caja, tomadores del boleto y acomodadores y seguridad de cada evento.

(c) Demostrar que la instalación o instalaciones en que se llevarán a cabo los eventos satisfacen los requisitos locales y estatales de seguridad y bomberos estatales y que tengan vestidores los requisitos de las reglas de 292, 293 y 294.

(d) Aprobar un examen escrito administrado por la Comisión sobre los fundamentos de las Artes Marciales y reglamentos relativos a las Artes Marciales y Kick-Boxing, y la ley de California.

#### **§ 542. Licencia de Casamentero (Matchmaker).**



Para ser licenciado como un matchmaker, el solicitante deberá aprobar un examen escrito administrado por la Comisión de la ley de California y las normas relativas a las Artes Marciales y Kick-Boxing y haya sido involucrado en matchmaking en por lo menos en 5 eventos Amateur. El examen se puede renunciar si el solicitante posee una licencia vigente y válida como un matchmaker en otro Estado o país y no ha sido objeto de cualquier acción disciplinaria.

**§ 543. Licencia de Árbitro. USFL artículo X Sección 3 (permite un curso de árbitro de USFL Pancraccio con previa experiencia arbitrando en amarre (grappling) o lucha (wrestling)).**

Para ser licenciado como un árbitro, el solicitante debe cumplir los siguientes requisitos:

- (a) Tener dos años de experiencia documentada en arbitraje de las artes marciales o kickboxing con un mínimo de 100 peleas arbitradas. No es necesario que esta experiencia sea obtenida por medio de arbitraje de concursos profesionales.
- (b) Después de ser examinado por un médico licenciado, ser encontrado en buena forma física y mental para arbitrar un concurso de Artes Marciales y tener una agudeza visual sin corregir de al menos 20/100 en ambos ojos. El peso en efecto debe ser proporcional a la altura de acuerdo con las normas de la Asociación Médica Americana en el momento de la fecha de vigencia del presente Reglamento.
- (c) Estar en buena condición física con la velocidad y reflejos en el ring necesario para la protección de los combatientes.
- (d) Aprobar un examen escrito administrado por la Comisión sobre los fundamentos de las artes marciales y Kick-Boxing, arbitraje y juzgamiento de peleas de artes marciales y concursos, así como la ley de California y las normas relativas a las artes marciales y Kick-Boxing.
- (e) Llevar a cabo una demostración de competencia actuando como un árbitro en un combate de Artes Marciales ante un representante de la Comisión y dos árbitros con licencia. El solicitante deberá demostrar conocimiento de técnicas y la habilidad para manejar y controlar un combate de Artes Marciales.
- (f) Realizar una demostración de su competencia para juzgar juzgando al menos 50 peleas de Artes Marciales o concursos de Kickboxing bajo verificación de un representante de la Comisión.
- (g) Estos requisitos pueden ser omitidos por cualquier solicitante que es licenciado o aprobado como árbitro por la Asociación de Kickboxing profesional o la Asociación Mundial de Kickboxing.
- (h) A fin de renovar la licencia de un árbitro, un árbitro deberá cumplir con subsecciones (b) y (c) además de todo otro requisito de renovación establecidos en la ley o estos reglamentos.

**§ 544. Aplicación de Manager.**

Todos los entrenadores serán autorizados después de completar el examen escrito y verificación de antecedentes. Managers y segundos son considerados como entrenadores.

Con el fin de emitir licencia de manager, el solicitante pasará un examen escrito administrado por la Comisión sobre los fundamentos de las Artes Marciales y reglamentos relativos a las Artes Marciales y Kickboxing, así como la ley de California. El examen puede ser omitido si el solicitante posee una licencia vigente y válida como Manager de Artes Marciales y Kickboxing en otro Estado o país y no haya sido objeto de cualquier acción disciplinaria.

**§ 545. Licencia de un Segundo. (Second's Licence)**

Con el fin de emitir la licencia de un segundo, un solicitante reunirá los siguientes requisitos:

- (a) Aprobar un examen escrito administrado por la Comisión en los fundamentos de las Artes Marciales y Kickboxing, así como las leyes y reglamentos de California relativos a las Artes Marciales y Kickboxing.
- (b) Realizar una demostración su competencia como segundo demostrando las funciones de segundo ante un representante de la Comisión.
- (c) La examinación y demostración de competencia pueden ser omitidas si el solicitante posee una licencia vigente y válida como Segundo de Artes marciales y Kick-Boxing en otro Estado o país y no haya sido objeto de cualquier acción disciplinaria.

**§ 546. Pruebas de VIH/HBV - Licencia del Luchador Profesional de Artes Marciales. (Excepción para jóvenes atletas amateur)**

(a) De acuerdo con la sección 18712(a) del código:

- (1) Con el propósito de obtener la licencia, la frase "dentro de 30 días antes de la fecha de solicitud" significa que la prueba de sangre será aceptada por 30 días a partir de la fecha del informe de prueba.
- (2) La frase "pruebas documentales satisfactorias por la Comisión" significa que el original o una copia del informe de prueba en papel con membrete del laboratorio, acompañado por la declaración del demandante bajo pena de perjurio que el informe representa los resultados de las pruebas VIH y HBV del solicitante. (b) Las pruebas descritas en la sección 18712 del código serán referidas en conjuntamente como las "pruebas de VIH, HBV."

**§ 705. Clases de Concursantes Aficionados (Amateur).**

(a) Clase principiante.

Cualquier concursante que haya participado en tres o menos concursos de Artes Marciales de contacto completo o concurso de Kickboxing aprobado por la Comisión puede estar en la clase principiante.

(b) Clase Abierta (Open).

Cualquier concursante que ha participado en más de tres concursos de Artes Marciales o Kickboxing aprobados por la Comisión puede estar en la Clase Abierta.

**§ 710. Equipamiento del Concurante. USFL artículo VII sección 2 (Equipamiento Juvenil aprobado por la USFL)**

Además de que el equipamiento necesario en sección 513 de este Reglamento, cada concursante deberá llevar todos los siguientes durante un concurso o una pelea:

- (a) Por lo menos guantes de 10 onzas;
- (b) Si el participante está en la clase principiante, arnés para la cabeza aprobada por la Federación de Boxeo Amateur o una organización equivalente.
- (c) Canilleras acolchadas que se extienden desde el tobillo o el empeine a la parte superior de la espinilla y una bota de seguridad que cubra los dedos del pie. Canilleras estilo MMA que cubran espinilla y empeine.

**§ 711. Arnés para la cabeza; Menores de 18 años. USFL artículo VII sección 2 (Equipamiento Juvenil aprobado por la USFL)**

Además del equipamiento requerido en la sección 513 y 710 del presente Reglamento, cada participante en la clase abierta que es menor de 18 años de edad puede usar un arnés para la cabeza que sea aprobado por la Federación de Boxeo Amateur o una organización equivalente durante un concurso o pelea.

**§ 720. Número de rondas.**

- (a) El máximo número de rondas para cualquier participante en la clase principiante no deberá exceder tres rondas de dos minutos con un período de un minuto de descanso entre rondas.
- (b) El máximo número de rondas para cualquier participante en la clase abierta no excederá cinco asaltos de dos minutos con un período de un minuto de descanso entre rondas.

**§ 723. Patadas; Clase principiante.**

Entre los participantes en la clase de principiante, las patadas sólo son permitidas hacia el exterior de las piernas o patadas de empuje a la parte superior del cuerpo. Todo otro tipo de patadas se considerarán como faltas.