



REGLAMENTO

ARBITRAJE

FULL-CONTACT

INDICE

1.NORMATIVA OFICIAL	pag.1
1.1PERSONAL OFICIAL GBF EVENTOS DEPORTIVOS	pag.1
1.2 UNIFORMIDAD OFICIAL ÁRBITROS	pag.2
1.3 DIRECTOR DE COMPETICIÓN	pag.2
1.4 ÁRBITRO CENTRAL	pag.2
1.5 JUECES.....	pag.5
1.6 CRONOMETRADOR	pag.6
1.7 SUPERVISOR	pag.6
2. CONTROL ANTES DE LA COMPETICIÓN	pag.7
3. RING	pag.8
3.1 EQUIPAMIENTO DEL RING	pag.9
4. INDUMENTARIA DE LOS COMPETIDORES- ENTRENADOR.....	pag.10
5. CLASIFICACIÓN-DURACIÓN DEL COMBATE.....	pag.13
5.1 DURACIÓN DEL COMBATE Y ROUND	pag.14
6.CATEGORÍAS DE PESO	pag.15
6.1 PROFESIONAL-NEO PROFESIONAL –MASCULINO.....	pag.15
6.2 PROFESIONAL- NEO PROFESIONAL- FEMENINO.....	pag.17
6.3 AMATEUR- JUNIOR MASCULINO	pag.18
6.4 AMATEUR-JUNIOR FEMENINO	pag.18
7.PESAJE.....	pag.19
7.1 PROCEDIMIENTOS DEL PESAJE	pag.19
7.2 SOBREPESO	pag.19
8.ACCIONES PROHIBIDAS	pag.20
9.ACCIONES ANTIREGLAMENTARIAS	pag.21
10.TÉCNICAS PUNTUABLES.....	pag.22
11.COMO PUNTUAR.....	pag.23
11.1 EVALUACIÓN PARA PUNTUAR	pag.23

11.2 CRITERIOS DE PUNTUACIÓN.....	pag.24
12. INTERRUPCIÓN DEL COMBATE	pag.25
13.CUENTAS DE PROTECCIÓN.....	pag.26
14.POSIBLES DECISIONES	pag.27
15.PROTESTAS.....	pag.29
16.CAMPEONES Y DEFENSA DE TÍTULOS.....	pag.29
17.LICENCIA DE PROMOTOR.....	pag.30



REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

1. NORMATIVA OFICIAL

Este reglamento reemplaza a todas las normas emitidas anteriormente. Incluye las normas oficiales para la GBF Clase A en FULL-CONTACT.

Estas reglas se aplican a todos los países miembros. Los requisitos y las circunstancias pueden ser tomados en cuenta, si es necesario.

El idioma oficial de la IRC en el Mundo es el inglés. Este conjunto de reglas se puede traducir con licencia de la IRC en otros idiomas. En caso de imprecisiones, será válida solo la versión de inglés oficial.

Sin la aprobación expresa por escrito de la GBF o el IRC, estas reglas no se pueden cambiar. Esto incluye la electrónica, digital, físico y todas las demás formas de reproducción.

Este conjunto de reglas se pueden obtener gratuitamente a través del sitio web oficial, <http://gbfworld.com/>

1.1 PERSONAL OFICIAL GBF EVENTOS DEPORTIVOS

Supervisor: Principal responsabilidad como máxima autoridad

Director de pelea: 1 Director de competición

Jueces y Árbitros: 1 Árbitro central
3 jueces de puntuación
1 Juez Crono

Otros: 1 Speaker
1 Médico

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

1.2 UNIFORMIDAD OFICIAL ÁRBITROS

El personal de la **GBF** debe de portar pantalón largo negro, con camiseta tipo polo técnico colores con logo **GBF** y zapatos de color negro.



Los árbitros no tendrán relojes, cadenas, pulseras, anillos, y otras. Estos objetos podrían lesionar a los competidores en caso de que un árbitro tenga que intervenir rápidamente.

El logo de la **GBF** debe de ser portado en la camiseta tipo polo a la altura del lado izquierdo del pecho y en el cuello por la parte de atrás de la camiseta tipo polo se visualizara la palabra REFEREE, estos deben de tener un tamaño adecuado que puedan ser visualizados.

A los árbitros centrales se les recomienda la utilización de guantes de tipo latex con el fin de evitar algún tipo de infección.

Oficiales de la **GBF** con más de 6 dioptrías (debilidad de vista) no pueden desempeñar la función como árbitro central.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

1.3 DIRECTOR DE COMPETICIÓN

Pelear nacionales e internacionales así como campeonatos deben ser dirigidas por un árbitro y tres jueces.

Mientras el árbitro central dirige la pelea, los jueces de puntuación serán posicionados de manera que puedan observar la pelea sin ningún tipo de disturbios o que sean interrumpidos por algo o alguien.

1.4 ÁRBITRO CENTRAL

El árbitro lleva a cabo la competición y puede tomar las decisiones necesarias en el presente caso, de conformidad con las reglas de competición.

Él está al lado de los luchadores, es la única persona que puede estar en el ring durante el combate. El Árbitro no puede usar durante su función algunos objetos metálicos. El uso de lentes de contacto está permitido.

El árbitro tiene que comprobar que el ring y la ropa de los luchadores estén en orden. Llamará a los peleadores, informará y garantizará que todas las reglas se cumplan durante la pelea, sin embargo puede advertir al luchador, con amonestación o descalificación todo dependiendo de la gravedad de la infracción.

Entre asalto y asalto deberá adoptar su posición inicial en la esquina neutral.

Una vez finalizado el combate el árbitro, esperará la decisión de los jueces, para anunciar el resultado, tras el cual incitaremos al abrazo deportivo de los competidores.

El árbitro permanecerá en posición inicial hasta el abandono de ambos equipos, siendo el último en salir en caso de un cambio de árbitros.

El árbitro tiene tres palabras de mando durante el combate "**FIGHT**" (inicio o reanudación del combate), "**BREAK**" (separarse), "**STOP**" (parar pelea) y cronometraje.

A la voz de "**BREAK**" se detendrá cualquier acción de combate adicional. Ambos peleadores/as, darán inmediatamente un paso atrás, sólo entonces se puede reanudar la lucha sin mando adicional. Apartar al oponente con empujones está prohibido. Los peleadores se separan por sí mismos, entonces la pelea podrá continuar.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

Si a la voz de "**BREAK**" del árbitro no se obedeció, el árbitro anunciará "**STOP**" y parará la pelea, podrá amonestar, advertir o en su caso exigir el cumplimiento de las reglas a los competidores.

En situación de considerable uso de la fuerza de combate de los luchadores/as, en la cual no ha visto infracción alguna, el árbitro debe consultar a los jueces, si han visto un acto prohibido y se decidirá por mayoría aplicar una amonestación o descalificación al infractor.

En el supuesto que los jueces no hayan visto ninguna acción prohibida, la acción será considerada como correcta. En este caso, un luchador / a, quien se describe como víctima de un acto prohibido será sancionado.

Variantes: De los tres, el primero juzga la acción como correcta, el segundo juzga la acción como incorrecta, y el tercero debido a la mala visibilidad no vio nada, la técnica se considera correcta. Si un luchador sufre una lesión, el árbitro tiene que actuar de acuerdo con las disposiciones de las acciones antirreglamentarias.

Después de las amonestaciones el árbitro está obligado en mostrar tanto en lenguaje corporal, como verbal la técnica prohibida primero a los competidores, después al SUPERVISOR o MARCADOR.

El árbitro se encargará de recoger al final de la pelea el formulario de puntuación de los jueces asignados (en títulos en juego se realizara después de cada ronda), evaluará si todo está correctamente y lo dará seguidamente al Supervisor.

Si un luchador no está presente hasta que la señal inicial sea dada.

El árbitro central está en la obligación de iniciar la cuenta, si estando de pie el competidor antes de los 10 segundos, el árbitro contará hasta 8 segundos, este competidor será amonestado por parte de los jueces de puntuación como si hubiera caído con cuenta de protección.

Si un competidor después de una caída se le va a realizar una cuenta de protección, primero el árbitro mandará al otro competidor a la esquina neutral y comenzará después de 1 segundo con la cuenta. El árbitro no esperará para iniciar la cuenta en la llegada a la esquina neutral del otro competidor.

Solo si este se queda parado o se desplaza a otro lugar no indicado, entonces se para la cuenta y una vez más se dará la orden al competidor que se dirija a la esquina neutral.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

El competidor no obedece a las indicaciones del árbitro este será amonestado o descalificado.

En un caso de fuerte impacto donde sea claramente visto que el competidor no se levantara en 10 segundos y no sea capaz de seguir el combate, se llamara de inmediato al médico oficial. El árbitro puede ignorar cualquier cuenta y puede dar de inmediato la decisión de K.O

Si un competidor/a, antes de culminar los 10 segundos se levanta para seguir el combate, el árbitro antes de dejar continuar, tendrá a este competidor en observación de su mirada como la actitud del mismo durante la cuenta para asegurarse que este puede seguir el combate. La posición en guardia no significa en ningún momento que esté capacitado para continuar, solo después de la observación del árbitro, cuando se dé la palabra **“FIGHT”** o 9-10 K.O.

La orden “BREAK” (separarse) solo se dará cuando los competidores se encuentren en forma de agarre.

Los competidores deberán de separarse por sí mismos mediante forcejeos, de manera inmediata o por parte de la palabra “BREAK” por parte del árbitro, los competidores están en la obligación de separarse por completo y realizando una distancia entre ellos.

Una de las acciones antirreglamentarias es por ejemplo: golpear con la cabeza, la cual tiene la consecuencia de que el luchador sea advertido o descalificado, si éste fue amonestado después de una acción antirreglamentaria y este realiza la misma técnica prohibida, el competidor advertido será castigado y eventualmente descalificado.

Si un peleador escupe su protector bucal intencionadamente, el árbitro tendrá que recogerlo y entregarlo al personal de esquina para su limpieza y nuevamente entregarlo al peleador.

Todo peleador que escupa el protector bucal intencionadamente será sancionado con 1 punto negativo (-1).

1.5 JUECES

Las advertencias serán colocadas en el formulario de puntuación por los jueces de la siguiente manera (W para fauls), si un competidor se le realiza la cuenta este tendrá que marcarlo con un (KD), 10-8 automáticamente en el primer KD y por cada una de las cuentas suplementarias se les descontara un punto al peleador afectado.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

W: Fouls (Faltas)

KD: Protection Accounts (Cuentas de Protección)

Cada juez asignara un vencedor atendiendo a la regulación y los méritos obtenidos.

Los jueces no deberán hablar entre ellos, excepto con el juez central, ni peleadores ni sus asistentes de esquina, exclusivamente trataran con el árbitro.

Al término de cada round podrá dirigirse al árbitro para comentar cualquier apreciación de una acción (comportamiento inadecuado, estado del ring, estado de protecciones, etc...).

Un juez no abandonara su posición, hasta la locución del veredicto.

Tanto árbitros como jueces que estén realizando la labor en un evento se abstendrán de mostrar favoritismo hacia ningún equipo ni competidor, aun siendo el caso sea el suyo propio (aplaudir, jalearse, gesticular, etc...)

Las hojas de puntuaciones serán del modelo propio de la **GBF** y estarán rellenas en su totalidad y firmadas, de forma clara y precisa.

El trabajo de un juez sumado a lo anteriormente citado será el valorar asalto a asalto y resultado final del combate, con los siguientes comandos:

ROJO	AZUL
10	10
10	9
10	8
10	7

Tomaremos mucha precaución en designar dichos resultados ya que por un pequeño error, lejos de perjudicar a un competidor en el resultado, hará perder la credibilidad y profesionalidad no solo del juez que comete el error si no de todo el equipo arbitral.

Ejemplo de error común es marcar un 9-9, 8-8 etc... a un asalto nulo, ya que siempre el asalto nulo, será 10-10.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

Cada juez deberá valorar independientemente los méritos de cada luchador y escoger al ganador de acuerdo con las reglas.

1.6 CRONOMETRADOR

Es responsable, de mantener a cabo el tiempo de las rondas (2 o 3 minutos) así como el de la pausa, 10 segundos antes de comenzar, se dará una señal acústica como señal para el comienzo del round y él desalojamiento del ring del **Coach** y **Ayudantes**. Mediante esta señal también se avisa al árbitro central el comienzo y final del round. Para parar el tiempo, el árbitro avisará con el gesto (forma de T) con las manos, al juez crono que pare el cronometro.

En caso de que el **Árbitro** olvide parar el tiempo (por ejemplo para ajustar una protección o si se ha caído un protector bucal) el tiempo será también parado por el **Juez Crono** mientras el **Supervisor** lo ordene.

1.7 SUPERVISOR

Es el principal responsable del funcionamiento arbitral y organizativo de cada evento en general.

PESAJE Y CHEQUEO MÉDICO

El pesaje oficial se realiza un día antes y según circunstancias o pactos a más tardar hasta 2 horas antes del comienzo de la competición.

El pesaje se realizara en una balanza electrónica o una balanza romana (escala de pesos), bajo la presencia de un **Supervisor** de la **GBF**, y los **Oficiales** de arbitraje.

Todos los peleadores serán pesados en la misma balanza y en el mismo lugar.

El chequeo médico se realizara después del pesaje. Si el resultado del chequeo es negativo el competidor no podrá competir, la decisión del **Médico** es definitiva y no hay posibilidad de apelación.

El consumo de estimulantes antes o durante la competición está estrictamente prohibido. Un examen anti dopaje puede realizarse después de la competición sin previo aviso al luchador.

Cuando un médico descubre el consumo de sustancias prohibidas en un luchador, este será sancionado con el cierre por un tiempo limitado, si ocurre después del resultado final de la competición, este resultado no tendrá valor alguno.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

La **GBF** respeta la decisión final de **WADA** (World Anti Doping Association) esta decisión tendrá validez a partir del día en que se realizó la prueba y la actual lista de anti-dopaje.

El **Médico** titular asignado tendrá que permanecer siempre en su lugar correspondiente cerca del ring. Si por algún motivo el **Médico** abandona su lugar no se podrá continuar con la competición mientras que éste retome nuevamente su lugar.

El **Médico** asignado así como el entrenador no pueden entrar al ring bajo ningún motivo, cuando la pelea no esté definitivamente terminada. Esto significa la terminación inmediata de una pelea. El **Médico** puede controlar al luchador desde la parte externa del ring, y decidir si el competidor puede continuar o no el combate.

En caso de una lesión grave, el acta oficial de lesionados debe ser completado, y por todos los **Oficiales** presentes, firmado y entregado al **Supervisor** para su custodia.

El Supervisor controlara inmediatamente todas las protestas.

2. CONTROL ANTES DE LA COMPETICIÓN

Antes de comenzar la competición el **Supervisor** tiene que asegurarse de que:

- a) Las **Licencias Federativas** y **Pasaportes Deportivos** de competición de la **GBF** (International Sportpass) estén vigentes y un **Médico** este presente.
- b) El **Personal Oficial** necesario asignado este presente.
- c) Cada competidor este pesado, chequeado y apto para competir. Son solo válidas las categorías de peso de la GBF, se aplicarán igualmente en el Ranking Mundial
- d) Que el peso según su categoría sea mantenido, no habrá ninguna tolerancia para la disputa de títulos.
- e) El ring, el suelo del ring, guantes etc., estén en regla según el reglamento, un cronometro, una señal acústica, un micrófono deberán de estar sobre la mesa principal de árbitros.
- f) **Entrenador** y **Ayudantes** estén con ropa deportiva (uniforme deportivo y zapatos deportivos).
- g) Los competidores según su disciplina posean la ropa adecuada.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

- h) Que los luchadores antes de la competición no se froten con sustancias prohibidas (excepto Vaselina en la cara).
- i) Que los luchadores se encuentren secos antes de iniciar la competición y después de cada pausa.
- j) Fotógrafos y personal de cámaras no pueden realizar fotos o videos sobre el formulario de puntuación.
- k) Pancartas y avisos los cuales serán colocados en el ring, no podrán obstaculizar a los competidores tanto como al público en el evento.
- l) Si uno o más de los requisitos no se cumplen, el **Supervisor** tendrá que avisar a los organizadores acerca de los cambios que se deben hacer. El **Organizador** está obligado a reparar cualquier defecto inmediatamente.

3. EL RING

Todas las competiciones se realizarán en un cuadrilátero de normas AIBA con 4 cuerdas.

La medida de parte interna del ring tendrá una medida de 5,30 m a 6,50 m

La plataforma del ring no puede tener una altura más baja de 91cm y tampoco no más alta de 122cm.

Si la plataforma es más alta de lo nombrado, el lugar donde se encuentran los jueces, tendrá que ser elevado de manera que los jueces tengan una vista adecuada sobre toda la plataforma.

El ring tendrá 4 cuerdas, con una medida mínima de 3 cm y no mayor de 5cm de grueso.

Estas cuerdas tendrán también que estar forradas con un vendaje suave o por algo liso, las medidas desde el suelo del Ring deben ser 45 / 80/ 115 y 150 cm. Las cuerdas están conectadas con tensores a los postes, las cuales deben tener al menos 50 cm de las cuerdas a los postes.

En las esquinas de los luchadores deben tener diferentes colores (rojo y azul), las esquinas neutrales deben ser blancas.

Para protegerse contra lesiones se instalarán en cada esquina cojines acolchados (esquineras).

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

Las cuerdas deben de estar conectadas por lo menos en cada lado con 2 cinturones de 3 a 4 cm de ancho sin hebillas a intervalos iguales, de modo que las distancias de las cuerdas estén aseguradas. Estas correas no pueden deslizarse a lo largo de las cuerdas.

El suelo del Ring debe de estar cubierto por un mate de fieltro o con algún material parecido, que no sea menor de 1,5 cm y mayor de 2,5 cm de grueso.

Sobre el mate tiene que haber un toldo extendido y ajustado. El fieltro y el toldo deben de cubrir toda la plataforma del ring. El ring debe de ser instalado de tal forma que ningún competidor pueda salir lesionado.

3.1 EQUIPAMIENTO DEL RING

En las esquinas roja y azul deben de encontrarse escaleras que permitan la facilidad de entrada al ring de los competidores. En dichas esquinas también debe de estar un pequeño banquillo, así como un envase para escupir y una escoba con una toalla para limpiar.

El ring debe de estar bien iluminado con lámparas especiales a la distancia más lejana posible.

Los jueces deben de encontrarse en tres lados del ring, una mesa con sus respectivas sillas, en el cuarto lado deben de encontrarse suficientes mesas y sillas para demás personal oficial y de organización (Supervisores, Cronometrador, Speaker, etc.)



REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

4. INDUMENTARIA DE LOS COMPETIDORES - COACHS

El luchador debe de presentarse adecuadamente con su indumentaria de competición en el Ring dependiendo de la disciplina. Los luchadores que no estén adecuadamente vestidos dependiendo de su disciplina pueden ser sancionados.

Si algún equipo de protección se encuentra malogrado o no posee el mismo, tiene el luchador por orden del árbitro un tiempo máximo de 5 minutos para poner en orden su equipamiento.

FULL-CONTACT

PROFESIONAL - NEO PROFESIONAL

- Pantalón largo.
- Coquilla (protector pélvico) masculina - femenina
- Juego Vendajes
- Guantes
- Bucal

En **NEO PROFESIONAL (Clase B)** el Juego Espinilleras (Opcional),

En la disciplina de **FULL-CONTACT NEO PROFESIONAL (Clase B)** el Juego Rodilleras (Opcional).

En todas las categorías femeninas, deberán usar Protector de senos.

AMATEUR - JUNIOR

- Pantalón largo
- Coquilla (protector pélvico) masculina - femenina
- Juego Vendajes
- Guantes
- Bucal
- Juego Espinilleras
- Casco

En todas las categorías femeninas, deberán usar Protector de senos.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

Para los hombres sin ninguna camiseta o T-shirt, para las mujeres está permitido el uso de T-shirt pero sin mangas o algún tipo de Top; para las luchadoras es obligatorio el uso del protector de senos así como el de la zona pélvica.

El uso de gafas, hebillas, correas y cinturones está prohibido, así como el uso de collares, pendientes, piercings y otros objetos metálicos que pueda causar lesión. El luchador puede tener la cara cubierta con una pequeña capa de vaselina, el resto del cuerpo debe estar libre de grasa y seco.

El luchador no debe usar algún tipo parche (tiritas o esparadrapo) en la cara o en las partes visibles del cuerpo así como vendas. (Vendajes para proteger una lesión no están prohibidas, pero sólo se puede llevar debajo de la ropa y no deben de ser duras).

GUANTES PARA LA COMPETICIÓN

En **PROFESIONAL (Clase A)**, hasta 153 lbs. / 69,5 kg se competirá con guantes de 8 OZ, competidores que se encuentren por encima de ese peso con guantes de 10 OZ. Si un luchador tiene menos de 69,5 Kg y su oponente tiene más peso, los dos competidores deberán de utilizar guantes de 10 OZ.

Todos los luchadores con más 69,5 kg tendrán siempre que competir con guantes de 10 OZ.

Los guantes tienen que estar fuertemente atados sin cordones colgando. Los mismos se pueden fijar con una cinta suave (esparadrapo), para títulos en juego los guantes deben ser nuevos.

El resto de categorías utilizaran guantes de 10 OZ.

CASCOS

El uso del **casco** protector (modelo amateur) es obligatorio en todas las categorías de **JUNIOR (Clase D)**, y **AMATEUR (Clase C)**.

En **NEO PROFESIONAL (Clase B)** y **PROFESIONAL (Clase A)**, no se usa Casco.

VENDAJES

Vendaje PROFESIONAL Clase A y Clase B (Máximo 2 vendas blandas de 5 metros por 5 cm de ancho por cada mano).

Un rollo de esparadrapo de 5 m de largo y 2,5 cm de ancho por mano.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

Debe ser aplicado liso y sin cubrir los nudillos. El frente impactante estará solamente cubierto por gasa (nada de espaguetis de esparadrapo, ni material duro (cartón o plástico, etc...), permitiendo una tira de esparadrapo en el espacio interdental para que quede sujeto el vendaje.

En los combates por un título Clase A o Clase B, un oficial estará presente en el vestuario durante el tiempo que dure el vendaje de las dos manos.

En PROFESIONALES (Clase A), será revisado los vendajes obligatoriamente y firmados antes de ponerse los guantes, y podrá ser revisado después del combate.

Si esta infracción se encuentra en el ring el luchador debe ser penalizado.

Si se realiza el hallazgo durante o inmediatamente después de la pelea, será descalificado. Los guantes deben ser colocados estando en el vestuario, el supervisor oficial tiene que dar instrucciones para el control y seguimiento de los vendajes así como la devolución de los guantes.

En NEO-PROFESIONAL (Clase B) y AMATEUR (Clase C) y resto, se usaran vendajes suaves.

ENTRENADOR / AYUDANTES

Solo tres (3) personas por esquina están permitidos, sólo puede haber un entrenador durante la pausa dentro del Ring.

Durante la pelea, está prohibido que el entrenador esté en el ring de pie o sentado o de pie sobre las escaleras, para este propósito están las sillas disponibles (uso obligatorio).

Gritos de la esquina sólo puede provenir de una persona en una forma correspondiente a las costumbres generales.

Queda expresamente prohibido dar instrucciones mientras el luchador se encuentre en la esquina neutral o al luchador al cual se le aplica curas o posiciona protecciones.

Si no se respeta esa norma, existe la posibilidad de penalización, advirtiendo a la descalificación del luchador, y una amonestación por falta de conducta al entrenador.

5. CLASIFICACIÓN – DURACIÓN DEL COMBATE

Los luchadores serán clasificados de acuerdo con sus victorias (no por combates), en diferentes clases.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

La clasificación será la siguiente:

AFICIONADO (Clase D): Mínimo 10 combates o 5 victorias o ser **CAMPEÓN NACIONAL**.

AMATEUR (Clase C): Mínimo 15 combates con 5 victorias o ser **CAMPEÓN NACIONAL**.

AMATEUR (Clase B): Mínimo 20 combates con 10 victorias o ser **CAMPEÓN NACIONAL**.

NEO PROFESIONAL: Mínimo 20 combates con 10 victorias o ser **CAMPEÓN NACIONAL**.

PROFESIONAL

La edad mínima para peleas profesionales en la **GLOBAL BOXING FEDERATION (GBF)** es de 18 años (Casos especiales menores de 18 años y no menos de 16 años, bajo la supervisión del Comité Nacional de Arbitraje (con autorización Paterna).

En este caso, las respectivas leyes aplicables de cada país se deben de seguir.

Todos los luchadores deben presentar al Supervisor su documento de identidad válido durante el pesaje.

5. 1 DURACION DEL COMBATE Y ROUND

FULL-CONTACT (SIN TITULO EN JUEGO)

MASCULINO	FEMENINO
JUNIOR (Clase E) 3 x 1,30 x 1 descanso	JUNIOR (Clase D) 2 x 1,30 x 1 descanso
AMATEUR (Clase C) 3 x 2 x 1 descanso	AMATEUR (Clase C) 3 x 2 x 1 descanso
AMATEUR (Clase B) 3 x 2 x 1 descanso	AMATEUR (Clase B) 2 x 2 x 1 descanso
NEO PROFESIONAL 4 x 2 x 1 descanso	NEO PROFESIONAL 3 x 2 x 1 descanso
PROFESIONAL 5 x 2 x 1 descanso	PROFESIONAL 4 x 2 x 1 descanso
PROFESIONAL (MASTER) 3 x 2 x 1 descanso	PROFESIONAL (MASTER) 3 x 2 x 1 descanso

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

Nota importante: En caso de Torneos por eliminatorias:

JUNIOR (Clase E) 2 X 1,30 X 1 descanso (Eliminatorias)

3 x 1,30 x 1 descanso (Final).

AMATEUR (Clase C - B) 2 X 2 X 1 descanso (Eliminatorias)

3 x 2 x 1 descanso (Final).

NEO PROFESIONAL TITULO EN JUEGO

MASCULINO	FEMENINO
MUNDIAL 5 x 2 x 1 descanso	MUNDIAL 4 x 2 x 1 descanso
INTER-CONTINENTAL 5 x 2 x 1 descanso	INTER-CONTINENTAL 4 x 2 x 1 descanso
CONTINENTAL 5 x 2 x 1 descanso	CONTINENTAL 4 x 2 x 1 descanso
NACIONAL 4 x 2 x 1 descanso	NACIONAL 3 x 2 x 1 descanso

PROFESIONAL TITULO EN JUEGO

MASCULINO	FEMENINO
MUNDIAL 10 x 2 x 1 descanso	MUNDIAL 8 x 2 x 1 descanso
INTER-CONTINENTAL 9 x 2 x 1 descanso	INTER-CONTINENTAL 7 x 2 x 1 descanso
CONTINENTAL 8 x 2 x 1 descanso	CONTINENTAL 6 x 2 x 1 descanso
NACIONAL 7 x 2 x 1 descanso	NACIONAL 5 x 2 x 1 descanso

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

PROFESIONAL (MASTER) 46 años en adelante TITULO EN JUEGO

MASCULINO	FEMENINO
MUNDIAL 8 x 2 x 1 descanso	MUNDIAL 7 x 2 x 1 descanso
INTER-CONTINENTAL 6 x 2 x 1 descanso	INTER-CONTINENTAL 5 x 2 x 1 descanso
CONTINENTAL 5 x 2 x 1 descanso	CONTINENTAL 4 x 2 x 1 descanso
NACIONAL 4 x 2 x 1 descanso	NACIONAL 3 x 2 x 1 descanso

El tiempo de descanso para todas las modalidades será de 1 minuto entre asaltos.

6. CATEGORIAS DE PESO

6.1 PROFESIONAL - NEO PROFESIONAL MASCULINO

CATEGORIA	KILOS	LIBRAS
SUPER ATOM WEIGHT	-50,500	111
FLY WEIGHT	-51,800	114
SUPER FLY WEIGHT	-53,200	117,28
BANTAM WEIGHT	-54,500	120
SUPER BANTAM WEIGHT	-56,400	124
FEATHER WEIGHT	-58,200	128
LIGHT WEIGHT	-60,0	132
SUPER LIGHT WEIGHT	-62,300	137
LIGHT WELTER WEIGHT	-64,500	142
WELTER WEIGHT	-66,800	147
SUPER WELTER WEIGHT	-69,500	153
LIGHT MIDDLE WEIGHT	-72,300	159
MIDDLE WEIGHT	-75,0	165
SUPER MIDDLE WEIGHT	-78,100	172
LIGHT HEAVY WEIGHT	-81,400	179
LIGHTCRUISER WEIGHT	-84,600	186
CRUISER WEIGHT	-88,200	194
SUPER CRUISER WEIGHT	-91,800	202
HEAVY WEIGHT	-96,400	212
SUPER HEAVY WEIGHT	+96,500	+212

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

6.2 PROFESIONAL – NEO PROFESIONAL FEMENINO

CATEGORIA	KILOS	LIBRAS
ATOMWEIGHT	-49,100	108
SUPERATOMWEIGHT	-50,500	111
FLYWEIGHT	-51,800	114
SUPERFLYWEIGHT	-53,200	117
BANTAMWEIGHT	-54,500	120
SUPERBANTAMWEIGHT	-56,400	124
FEATHERWEIGHT	-58,200	128
LIGHTWEIGHT	-60,0	132
SUPERLIGHTWEIGHT	-62,300	137
LIGHTWELTERWEIGHT	-64,500	142
WELTERWEIGHT	-66,800	147
SUPERWELTERWEIGHT	-69,500	153
LIGHTMIDDLEWEIGHT	-72,300	159
MIDDLEWEIGHT	-75,0	165
SUPERMIDDLEWEIGHT	+75,0	+165

Para la disputa de títulos el sobrepeso no tiene tolerancia permitida.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

6.3 AMATEUR – JUNIOR MASCULINO

CATEGORIA	KILOS
BANTAM LIGHT WEIGHT	-51
BANTAMWEIGHT	-54
FEATHERWEIGHT	-57
LIGHTWEIGHT	-60
LIGHTWELTERWEIGHT	-63,500
WELTERWEIGHT	-67
LIGHTMIDDLEWEIGHT	-71
MIDDLEWEIGHT	-75
LIGHTHEAVYWEIGHT	-81
CRUISERWEIGHT	-86
HEAVYWEIGHT	-91
SUPERHEAVYWEIGHT	+91

6.4 AMATEUR - JUNIOR FEMENINO

CATEGORIA	KILOS
BANTAMWEIGHT	-48
FEATHERWEIGHT	-52
LIGHTWEIGHT	-56
MIDDLEWEIGHT	-60
HEAVY LIGHTWEIGHT	-65
HEAVYWEIGHT	-70
SUPER HEAVY WEIGHT	+70

7. PESAJE

Para salvaguardar el correcto funcionamiento de toda esta normativa, se exigirá:

- D.N.I.
- Licencia Federativa en vigor.
- Justificante revisión Médica
- Autorización del padre o tutor, modelo que **GBF** pondrá a disposición de los peleadores (menores de edad).

7.1 PROCEDIMIENTOS DEL PESAJE

Los luchadores categorías **JUNIOR (Clase D) – AMATEUR (Clase C) – NEO PROFESIONAL (Clase B) y PROFESIONAL MASTER** serán pesados el mismo día de la celebración del evento.

Combates **NEO PROFESIONALES y PROFESIONALES MASTER con título en juego** y combates **PROFESIONALES (Clase A) con o sin título** los pesajes se harán 24 horas antes de la celebración del evento.

7.2 SOBREPESO

Para todos los competidores **PROFESIONALES (Clase A), PROFESIONAL MASTER y NEO PROFESIONALES (Clase B)** que tengan sobrepeso tiene la siguiente reglamentación: Hasta 2kg de más = 20% penalización, hasta 3kg de más = 40% penalización de la bolsa.

El intercambio retenido de la bolsa por el supervisor, se dividirá 50% para el oponente y el 50% para el promotor. Peleas de título internacional el sobrepeso de un luchador tiene las siguientes reglas adicionales.

Sin **Supervisor** de la **GBF** no existirá pesaje de una pelea por algún título. Ambos peleadores tienen que estar sin ninguna excusa al mismo tiempo, para ser pesados en el mismo lugar y en la misma balanza. Otros arreglos o acuerdos tampoco están permitidos.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

Cuando un competidor para una pelea por un título no da el peso acordado, este debe una hora más tarde dar un nuevo pesaje. Si el peso no está en orden de nuevo, dicho competidor deberá ser pesado por lo menos 8 horas antes de la pelea por última vez.

Si el campeón oficial no da el peso para el título este debe ser inmediatamente declarado vacante. Si el retador no da el peso, la pelea será pelea sin el título y sólo se podrá realizar como una pelea normal.

8. ACCIONES PROHIBIDAS

- a) Cabezazos.
- b) Golpes en genitales.
- c) Golpear o empujar contra la cara, los ojos o la garganta con el dedo pulgar del guante.
- d) Los empujes con la muñeca, la mano o el hombro.
- e) Escupir, morder, arañar y contestar.
- f) Golpear la espalda del adversario, y cualquier otro ataque después de "break" o "stop".
- g) Golpear al oponente si se encuentra fuera de las cuerdas.
- h) Continuar la lucha cuando el oponente ya no posee capacidad de pelear. Esto es válido cuando una parte diferente del cuerpo, excepto las plantas de los pies toquen el suelo.
- i) La conducta antideportiva e intencional rehuendo antes de la pelea.
- j) Simular un golpe serio, siendo falso/como bajo golpe.
- k) Los insultos a los árbitros, oponentes, oficiales y espectadores.
- l) Empujones en contra de su oponente.
- m) Sujetar la cabeza del adversario, empujar o tirar hacia abajo y ejecutar ataques a la cabeza.
- n) Sostener las cuerdas de modo que el adversario se bloquee o se enganche.
- o) Agarrarse a las cuerdas y ejecutar ataques.
- p) Escupir deliberadamente el protector bucal con la intención de paralizar el combate.
- q) El incumplimiento de las órdenes del árbitro por parte del peleador o entrenador
- r) Atacar con codos y rodillas.
- s) Golpear con el interior de los guantes, con la muñeca o con el lateral del guante.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

- t) Bajar la cabeza por debajo de la cintura.
- u) Proyecciones.
- v) Golpear al muslo.

REGLAS ESPECIALES PARA EL GOLPE DE PUÑO CON ROTACIÓN EN GIRO (SPINNING BACKFIST):

El golpe de puño con rotación en giro (spinning backfist) es permitido en todas las disciplinas. Esta técnica solo puede ser realizada cuando sea con la parte reversa del guante, con vista hacia el oponente. En el intento deliberado con antebrazo o la parte lateral del puño (martillo), o sin contacto visual al adversario, el árbitro debe amonestar al luchador. Si el luchador repite la misma acción, el árbitro inmediatamente parara la pelea y penalizara con un punto negativo. Cuando un puño de rotación se realiza con el codo, el árbitro tiene que quitar 2 puntos.

Si el luchador continua aplicando las mismas acciones, inmediatamente será descalificado.

Si un luchador es lesionado en cualquiera de las acciones anteriores y el árbitro concedió al autor de la falta, ya sea una advertencia o un punto menos este último será descalificado.

Para la Clase D y Clase C el giro de puño (Spinning Back Fist) está prohibido.

9. ACCIONES ANTIRREGLAMENTARIAS

Si un luchador después de una falta o una colisión en la cual ha sufrido un perjuicio, el combate se reanudara al ser autorizado por el árbitro.

Si el árbitro nota que uno de los luchadores se lastima por una falta voluntaria, el árbitro tiene que parar la pelea y automáticamente el tiempo se detendrá.

El luchador lesionado tiene un tiempo máximo de recuperación de cinco minutos.

El médico debe ser consultado y el árbitro decidirá si el luchador lesionado puede continuar la pelea, o si el combate se finaliza.

Si el árbitro esta con dudas y no puede aclarar la situación, serán consultados los tres jueces.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

La decisión se toma por 2:1 o 3:0, y determinar de quien es la falta.

A) Si el árbitro aplica de forma inequívoca que el oponente tiene una falta de su lesión, castigará al culpable con un punto menos (-1).

Cuando el médico finaliza la pelea debido a esta lesión, el culpable perderá por descalificación.

B) Si el árbitro determina que el luchador lesionado es el mismo culpable de su lesión, el peleador no será castigado.

Cuando el médico culmina la pelea debido a esta lesión, el luchador lesionado perdió por "nocaut técnico".

C) Si el árbitro determina que ninguno de los luchadores ha cometido falta alguna, se decidirá como colisión accidental, y ningún luchador será penalizado.

La pelea se interrumpirá y se detendrá el tiempo.

Después de más de cinco minutos de interrupción, el médico parara la pelea y habrá una "decisión técnica".

Si este caso se produce en la primer round se decidirá un empate técnico o „technical draw“.

Si este caso llega a suceder después de por lo menos dos rounds completos en un combate "sin título" los formularios de puntuación serán recogidos.

El luchador que más puntos tenga hasta este momento es declarado el ganador.

Si este caso llega a suceder después de por lo menos tres rounds completos en una pelea "con título" los formularios de puntuación serán recogidos.

El luchador que más puntos tenga hasta este momento es declarado el ganador.

10. TÉCNICAS PUNTUABLES

Con el fin de determinar un resultado de puntos mediante técnicas puntuables, los puntos serán contados al final de cada round para tomar decisiones.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

TÉCNICAS	ZONA DE CONTACTO
<ul style="list-style-type: none">• Todos los golpes con el puño, y golpes de giro con la parte reversa del guante.• Técnicas de pierna (Talón, planta pie, empeine, canto externo pie en forma directa o con giro Circular e inversa)• Barridos (no proyección)	<ul style="list-style-type: none">• Cabeza (cara, y lados laterales), Pecho, lados del cuerpo y estómago.• Pecho, Estomago, Brazos, Piernas (Cara y lados laterales del tronco)• A la altura del tobillo

11. FORMA PUNTUAR

11. 1 EVALUACIÓN PARA PUNTUAR

El golpe será considerado correcto si la patada golpea eficazmente.

Los golpes sin potencia alguna no serán valorados.

En la **GBF** sólo existe el "punto 10 sistema".

Después de cada round, los jueces habrán anotado su nota sobre el protocolo de puntos, cuentas y puntos negativos deben ser deducidos.

Un cambio posterior del protocolo no es posible sin la firma del supervisor. Ningún round se puede valorizar con menos de 6 puntos

Peleas por títulos tienen que ser valorizados por separado y serán entregados durante el descanso entre los rounds al árbitro y entregado al supervisor.

Quien está encargado de anotar la puntuación en el formulario correspondiente.

10-10 Ninguno de los peleadores tuvo una destacada valoración de los criterios en el round, el round queda como empate.

10-9 Uno de los peleadores tuvo mejor actuación que su oponente, efectuó más golpes claros y **eficaces**.

10-8 El oponente es extremadamente débil y obtuvo una cuenta de protección.

10-7 Es poco utilizado, está prácticamente dominado con dos cuentas de protección, o fueron ya sancionados con dos puntos negativos.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

Si de una enfermedad repentina o por razones de fuerza mayor, un juez se retira durante una pelea, este va a ser reemplazado por el supervisor, quien continuara utilizando el protocolo ya comenzado, este protocolo de puntos es válido en todos los casos

Deberemos evaluar primeramente varios aspectos cuando ejercemos como jueces.

Por cada asalto se hará la evaluación de acuerdo con:

- a) Efectividad de ataque y defensas**
- b) El número de blancos legales efectivos por puños, y patadas.**
- c) Clara ejecución de las técnicas.**

En caso de empate o igualdad, en la suma de los asaltos cada juez inclinara preferencia al luchador, considerando:

- a) Efectividad de defensa, de ataques, equilibrio entre técnicas de mano y pie.**
- b) Impresión general de la actuación**
- c) Mayor resistencia y capacidad de recuperación**
- d) Tener más acción eficaz, especialmente en el último asalto.**

Los jueces usaran la sección de observaciones en la hoja de puntuación para justificar su decisión.

11.2 CRITERIOS DE PUNTUACIÓN

FULL-CONTACT

El "pateador" tiene la ventaja sobre el "Boxeador". Si los dos peleadores obtienen el mismo número de puntos, la ronda será ganada por el peleador que llevaba la ofensiva y ha pateado más.

Si los dos peleadores obtienen el mismo número de puntos, y uno de los peleadores fue amonestado o tuvo disminución de puntos, el round será ganado por el peleador que no obtuvo ninguna amonestación o quien respeto las reglas de competición.

Agresividad sin hacer diana no es puntuable, cuando el oponente en contra obtiene impactos en la diana estas puntúan.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

No hay contador de patadas en las normas de competición **GBF**. Cada luchador tiene que regularmente patear y boxear, el flujo de la batalla debe ser absolutamente equilibrado. Una patada es válida cuando alcance el objetivo y sea eficaz. Sólo "levantar la pierna de forma técnica" no se considera una patada.

Si uno de los peleadores durante la pelea no realiza patadas continuas, este será sancionado por el árbitro con una amonestación, si se repite esta ocasión puede contar con la sanción de un punto menos hasta con la descalificación.

12. INTERRUPCIÓN DEL COMBATE

Lesiones: Cuando el árbitro sobre las lesiones del peleador quiera realizar preguntas, la pelea será pausada bajo el mando de "time stop".

Ni el entrenador ni el médico pueden atravesar el ring por sí mismo, El árbitro puede aceptar la decisión del médico o a la vez no.

Durante la pelea, el médico puede intervenir en cualquier momento, incluso sin que se le pregunte al árbitro si él sospecha de que hay que examinar uno de los peleadores.

Para ello primero tiene que informar de que se interrumpa la pelea al cronometrador oficial o supervisor.

Se puede realizar una exanimación corta al luchador lesionado, y observar la gravedad de la lesión, en un caso limpiar un poco la sangre de la herida pero no se podrá atender completamente al lesionado.

La decisión si la pelea puede continuar o no, está en cualquier caso bajo la dirección del árbitro.

Es la recomendación bajo el punto de vista médico de terminar la pelea y el árbitro aceptara esta decisión, la pelea será terminada, y el resultado será dado de acuerdo a no respetar las reglas.

a) Un luchador cae fuera del ring: Si un luchador es lanzado, empujado fuera del ring, puede ser ayudado por cualquier otra persona, pero no por su entrenador o personal de esquina.

El árbitro detendrá el tiempo de lucha y le da un plazo razonable de tiempo para subir de nuevo en el ring cuando el luchador, si no es lo suficientemente rápido, el árbitro iniciara la cuenta y los jueces anotaran un KD. Se está determinando un

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

comportamiento intencional del oponente, lo cual puede tener algunas consecuencias.

b) No respetar las reglas: Si hay alguna violación de reglas, el árbitro detiene la pelea y da una advertencia al competidor irregular, o da un punto negativo en la esquina afectada y el motivo (por ejemplo, indica el juez, punto menos a la esquina roja por golpe bajo), este será anotado y se deducirá un punto al final del round.

c) Abandono de un luchador: Un luchador que está herido o agotado puede terminar la pelea voluntariamente, al anunciar su decisión levantando la mano, o no continuar la pelea de nuevo después de un round de descanso. Resultado perdedor por abandono.

d) Tirar la toalla: Si el entrenador cree o ve que tiene que terminar la pelea, él puede hacer por medio del lanzamiento de una toalla delante del árbitro.

13. CUENTAS DE PROTECCIÓN

Cada peleador puede recibir una suma ilimitada de cuentas durante el combate, eso lo decide el Árbitro. Tres cuentas o más en un round terminan la pelea automáticamente.

Un luchador se considera knock - down, cuando tocó el suelo con otra parte del cuerpo debido al impacto del golpe, excepto las plantas de los pies.

Si un boxeador es una o más veces contado, será cada vez anotado un punto menos, en el protocolo de puntuación

1. Antes que el Arbitro comience a contar, manda al otro peleador a la esquina neutral aquella que se encuentre más distanciada y comienza a contar. La cuenta se realiza mínimo hasta el número 8, mismo si el peleador está en disposición de continuar la pelea antes de 8. La campana no salva nunca a un peleador de la cuenta.

2. Si el peleador no respeta la orden del árbitro o sale durante la cuenta de la esquina neutral, el árbitro para la cuenta y la reanuda cuando este en la esquina neutral asignada.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

3. Cuando el árbitro ha contado hasta 8 y el peleador que le han contado se encuentra en condición de continuar la pelea (en guardia) el árbitro dará la señal de continuación.
4. Un peleador también puede recibir knock-down, cuando este lesionado, cuando se encuentre cansado, si no se encuentra en condiciones de continuar la pelea. El árbitro le contara hasta 8 y si no está apto contara hasta 10.
5. Cuando los dos peleadores al mismo tiempo reciben knock-down (cuenta) estas serán contadas y quien se levante y este en posición de continuar antes de los 10 segundos, este será dado como ganador mediante KO. Si los dos peleadores se encuentran en condición de continuar la pelea esta se continuara con normalidad.
6. El tirar la toalla por parte del entrenador como símbolo de detención durante la cuenta no tiene influencia, el árbitro tendrá la discreción de contar hasta 8 o continuar la cuenta hasta 10.
7. Cuando un peleador se encuentra acostado y le realizan la cuenta, solo el Medico de Ring, su entrenador o el árbitro podrán sacarle la protección bucal, en caso del que el Medico tenga que intervenir por causa de lesiones graves, el peleador será atendido a las afueras del ring.

14. POSIBLES DECISIONES

MEDIDAS EN CASO DE K.O.

1. Cuando un peleador tiene que terminar la pelea antes del tiempo asignado por haber sufrido un K.O en la cabeza o un T.K.O por causa de lesiones en el cuerpo, no podrá pelear como mínimo en un plazo de 4 semanas la cual será escrita en el pasaporte de competición.

Se recomienda una pausa de entrenamiento de 2 semanas. Después del cierre el peleador deberá de acudir al médico para la realización de un ENCEFALOGRAMA (EEG).

2. El Medico tiene que asignar otros chequeos medios tras realizarle conversaciones mirar cuantos cierres tiene y escuchar sus opiniones, esto será escrito en el formulario del **SUPERVISOR** el cual estará sellado y firmado por el mismo.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

El cierre estará escrito en su licencia como peleador el cual deberá de estar también firmado y sellado por el Medico o supervisor.

3. Si un peleador sufre de nuevo un K.O o un T.K.O entre los primeros 6 meses después de un cierre, tiene prohibido pelear nuevamente durante un plazo de 3 meses.

4. En caso de un tercer K.O T.K.O en la cabeza este peleador tendrá un cierre por un plazo de 12 meses.

LIMPIEZA DE LOS GUANTES

Cuando un peleador durante la pelea toca el suelo del ring con sus guantes, el árbitro deberá de limpiar los guantes del peleador antes de acudir a la voz de mando "fight".

DECISIONES JUECES

JUEZ A	JUEZ B	JUEZ C	RESULTADO
A	A	A	UNANIME
A	B	A	MAYORIA
A	A	EMPATE	MAYORIA
A	B	EMPATE	EMPATE
EMPATE	EMPATE	EMPATE	EMPATE

CAMBIOS DE DECISIONES

Toda decisión tomada por el jurado es un hecho y no se puede cambiar. En peleas por el título puede ser revisada las decisiones sólo después de la protesta oficial a la sede central **GBF**.

Cuando:

- Existe una sospecha razonable entre algún miembro individual del jurado.
- Hay un error en el protocolo de puntos que distorsiona o falsifica el resultado.
- Hay una clara violación de las presentes reglas, serán válidas solo las normas de competición **GBF**.

15. PROTESTAS

Todas las partes/equipos se someten a la reciente / última decisión de la sede **GBF**.

La **GBF** no puede decidir en ningún momento entre las leyes locales o aquellas que las contravengan.

Una protesta se entregara al Supervisor. Con un depósito de una tasa de protesta de 100 € y para peleas por títulos 500 €, la reclamación se hace por escrito con breves fundamentos de los hechos a los que se realiza la protesta.

Contra la decisión en peleas por el título deberán presentarse dentro de los diez días después de la pelea por e-mail a la sede **GBF**.

Una protesta contra las decisiones de los jueces en general es inadmisibile, a menos que haya un mal comportamiento detectable de un juez.

Si la protesta fue aceptada y valida, la tasa de protesta será devuelta en caso de que no fuese aceptada esta quedara en oficinas del IRC.

Las protestas que se introducen en forma de falta, gestos salvajes, insultos, etc.

Esto puede contraer otras consecuencias, tanto para el peleador así como para su coach o manager.

16. CAMPEONES Y DEFENSAS DE TITULOS

Cada campeón puede defender en los primeros seis meses de su título contra un oponente voluntario adecuado en el ranking.

Después de seis meses, es la defensa obligatoria del título y el oponente es sugerido por la **GBF** y que deberán ser aceptado o declarado vacante.

Cada campeón tiene que responder en el plazo de siete días, de acuerdo con un desafío.

Si un campeón en más de 12 meses no ha defendido su título, se declara inactivo.

En el caso de una reciente defensa del título después de 12 meses debe aceptar el campeón a el que este en primer lugar en el ranking mundial como su oponente.

Si un campeón más de 18 meses no ha defendido su título, se declara inactivo.

REGLAMENTO ARBITRAJE FULL-CONTACT

La **GBF** puede sin conocimiento del campeón dar el título como vacante y decidir sobre una pelea por el título con otros luchadores.

Si un campeón es condenado por un delito probado por un tribunal de justicia, el título se declara automáticamente por la **GBF** como vacante.

Si un campeón gana un mayor título, su título inferior se elimina automáticamente.

Si un campeón gana el mismo título en una categoría de peso superior o inferior, puede mantener los dos títulos durante tres meses.

Entonces él tiene que dejar o entregar uno de sus títulos de forma voluntaria.

EMPATES DURANTE LA PELEA POR UN TITULO

En títulos nacionales e internacionales, en caso de que los jueces los den por empate será válido lo siguiente:

1. Es el título vacante, entonces el árbitro no dará ningún round extra se decidirá según los tres criterios 1º eficacia 2º técnico 3º ofensivo por orden cronológico
2. En caso de una defensa del título ganara el que ha llevado el título por “decisión técnica”.

17. LICENCIA DEL PROMOTOR

Cada promotor oficial **GBF** deberá firmar un contrato con la oficina central **GBF** para obtener una licencia como **PROMOTOR GBF**. Esta licencia se extiende a la fecha de depósito a 12 meses consecutivos. Los puntos y los requisitos que se encuentran en la licencia de promotor se deben de cumplir, por ambos lados sin excepción.

En los campeonatos internacionales (Campeón Internacional, Campeón Continental, Campeón Intercontinental, Campeón del Mundo los jueces, árbitros y supervisor serán otorgados por la oficina central **GBF** sin ningún rechazo a ello.

El registro de alguna pelea por el título deberá ser dado a conocer 30 días antes de la fecha planeada ante la oficina central **GBF**, con el formulario correspondiente al título, así como también en el momento de la inscripción de deberá de consignar la tarifa correspondiente a pagar en unas de las cuentas de la **GBF**.