



REGLAMENTO DE ARBITRAJE

Del

SAVATE BOXEO FRANCÉS

SEPTIEMBRE 2013

En todo el texto que sigue se abreviará Savate Boxeo Francés por sus iniciales SBF.

LA DELEGACIÓN OFICIAL

Comprende:

- El delegado oficial
- El delegado a los competidores
- Los jueces cronometradores
- Los árbitros
- Los jueces
- El servicio médico

Los miembros de la delegación oficial (a exclusión del servicio médico) estarán uniformados con:

1. Camisa Blanca con escudo de la CESBF a nivel del corazón (o bolsillo izquierdo) y palabra “SAVATE” en la espalda.
2. Pantalón de vestir negro
3. Zapatos deportivos negros
4. En su caso una chaqueta azul con escudo de la CESBF en el bolsillo izquierdo:

EL DELEGADO OFICIAL

Representa a la CESBF y es responsable de la delegación Oficial.

Asume las funciones siguientes:

- Oficializa los resultados de la competición
- Designa los árbitros para cada encuentro
- Observa los encuentros
- Proclama los resultados de los encuentros
- Firma los pasaportes deportivos de los competidores y las hojas de reunión.
- Es responsable del pesaje
- Es responsable de todos los documentos administrativo de la competición:
 - Hoja de pesaje
 - Hojas de reunión
 - Boletines de jueces
 - Reclamaciones
 - Declaraciones de accidentes
 - Diplomas si están previstos

Así mismo es responsable de recibir las reclamaciones oficiales que hubiera.

Se asegura de la presencia del servicio médico en la mesa oficial para intervenir rápidamente si fuera necesario.

En el caso de tener más de un área de competición designa subdelegados que le ayudarán a cumplir su función en la mesa de la cual son responsables. Así mismo puedes ser asistido por un secretario administrativo que se ocupará de:

- Anotar los resultados en los pasaportes deportivos
- Preparación de los boletines para los jueces
- Cualquier tarea administrativa que le encargue el DO

Por fin es responsable último de todas las decisiones dentro de los límites impuestos por los reglamentos de la Savate.

Deberá en particular estar atento a que no permanezcan en el área de competición personas ajenas a la organización y podrá en particular, después de avisar a los árbitros y al comentarista, suspender la competición hasta que se evacuen todas las personas ajenas.

EL DELEGADO A LOS COMPETIDORES

Cumplirá las funciones siguientes:

- Verificará la validez del equipamiento de los competidores antes del encuentro.
- Verificará la validez y seguridad del ring o del tatami y pedir las rectificaciones necesarias, o anular el encuentro.

Se elegirá entre los que tienes titulación de juez o de árbitro y licencia en vigor.

LOS JUECES CRONOMETRADORES

Están encargados de medir los tiempos siguientes:

- Tiempo de los asaltos
- Tiempo de los intervalos entre los asaltos
- Los fuera de combate
- Los retrasos de uno o de los competidores

Se elegirá entre los que tienes titulación de juez o de árbitro y licencia en vigor.

Al principio de cada asalto cuando el árbitro dé la orden “ALLEZ” pondrá en marcha el cronometro.

Cuando haya transcurrido el tiempo del asalto sonará la campana y empezará la cuenta del tiempo de descanso.

Cuando falten 5 segundos para el final del descanso sonará la campana y esperará el mando “ALLEZ” del árbitro

Al comando “STOP” del árbitro el juez cronometrador:

- Para el cronometro
- Espera el mando “ALLEZ” para ponerlo nuevamente en marcha.
- En caso de fuera de combate señala los segundos al árbitro por un movimiento de la mano alzada por encima de la cabeza.

En caso de simultaneidad de un comando “STOP” y de la campana, prevalece el comando “STOP”, en este caso el árbitro manda a los competidores a las esquinas con el mando “A VOS COINS” sin pasar por el mando “ALLEZ”. Cuando oye el mando “A VOS COINS” el juez cronometrador empieza la cuenta del tiempo de descanso.

EL ÁRBITRO

Tiene que tener la categoría necesaria para actuar en el encuentro.

El cometido del árbitro es, en el transcurso del encuentro, de hacer respetar los reglamentos y en caso de infracción(es) de consultar a los jueces para sancionar o incluso para el encuentro.

El árbitro debe en consecuencia conocer a la perfección los reglamentos tanto técnicos como de competición y por supuesto de arbitraje.

A. ATRIBUCIONES DEL ÁRBITRO:

- Ser el primero en el ring
- Asegurarse de la conformidad del ring
- Asegurarse de la presencia del Delegado Oficial con el fin de poder consultarlo rápidamente si fuera necesario o comunicarle toda información, sanción o decisión acerca del encuentro
- Asegurarse de la presencia del médico con el fin de poder requerirlo rápidamente si fuera necesario.
- Asegurarse de la presencia de los jueces en sus puestos
- Asegurarse de la presencia del juez cronometrador en su puesto
- Tomar conocimiento del entrenador principal de cada competidor antes de empezar el encuentro
- Asegurarse de la validez del equipamiento del competidor salvo que ya lo realizara el Delegado a los Competidores.
- Reunir a los dos competidores en el centro del ring al principio del encuentro y darles las recomendaciones que cree necesarias.
- Estar atento a que los competidores se saluden correctamente al principio y al final del encuentro

- Asegurarse al principio de cada asalto que los competidores llevan los protectores bucales.
- Asegurarse al principio de cada asalto no queda nada en el ring que pueda ser un obstáculo.
- Informar si es el caso a los competidores la “No decisión” de uno o varios jueces al principio de cada asalto.
- Recoger los boletines y verificar que están conformes y completos y transmitirlos al DO al final del encuentro.
- Alzar el brazo del vencedor al anunciar el resultado el DO.

B. INTERVENCIONES DEL ÁRBITRO

- Comprobar que los competidores están en el ring un minuto después de que les llamen.
- En el caso de que un competidor se presente tarde sin razón válida, el árbitro tomará, sin consultar a los jueces, las sanciones siguientes:
 - 1mn de retraso: una advertencia.
 - 2mn de retraso: segunda advertencia.
 - 3mn de retraso: descalificación por retraso

El juez cronometrador tomará los tiempos a petición del árbitro

- Debe asegurarse que los entrenadores sean máximo dos por competidor, que estén sentad y que no den consejos durante el transcurso del asalto. La falta de respeto de esta regla supone las sanciones siguientes:
 - 1º vez: amonestación al entrenador
 - 2º vez advertencia al entrenador
 - 3º vez advertencia al competidor, previo acuerdo de los jueces.
- Debe asegurarse del respeto del espíritu y de las reglas de la SBF y tomar las medidas necesaria particularmente en los casos:
 - Comportamiento antideportivo del competidor
 - Comportamiento antideportivo del entrenador
 - No acatar las órdenes del árbitro
 - Golpe o boxeo peligroso
 - Golpe o parada prohibidos
 - Cabeza o rodilla adelantada
 - Golpe no preparado (armé) o mal preparado
 - Engancharse
 - Empujar
 - Presión abusiva
 - Predominancia de los encadenamientos de puños
 - Falta de control en “Assaut”.
 - Tiempos de lucha
 - Agarrarse a la cuerda

- Rehusar el combate
- Insuficiencia técnica
- Superioridad manifiesta.
- Debe velar en ser claro en sus intervenciones para que sean inmediatamente entendidas por todos.
- Puede separar a la fuerza los competidores si no obedecen a las órdenes lo cual puede acarrear una Advertencia a uno o a los dos competidores.
- Si un competidor demuestra flagrantemente ignorar las reglas de la SBF deberá para el encuentro previa consulta de los jueces y descalificarlo por insuficiencia técnica.
- Si uno de los competidores es manifiestamente superior llevando el encuentro a ser peligroso parará el encuentro previo acuerdo de los jueces.
- Si un competidor pierde su protector bucal debe interrumpir el encuentro, mandar al adversario a la esquina neutral, y acompañarlo junto a su entrenador para que este se lo ponga después de lavarlo. Velara a que el entrenador no de consejos al competidor.
- Si un competidor tira voluntariamente su protector bucal o se niega a ponerlo el árbitro lo podrá sancionar.
- Velará a retomar el encuentro al acabar el minuto de descanso, si no se respeta podrá tomar las sanciones adecuadas.
- Todas las intervenciones oficiales del árbitro tiene que ir precedidas de la orden “STOP”.
- Cuando una parte del equipo del competidor (guantes, zapatos, casco...) se desata o se deteriora, el árbitro para el encuentro y pide al entrenador que lo arregle o reponga lo más rápidamente posible. El juez cronometrador para el tiempo.
- Cada vez que una circunstancia imprevista lo requiera, el árbitro parará el encuentro. El juez cronometrador contará el tiempo. Según el caso, después de informar al DO:
- El encuentro puede retomarse cuando el DO lo decida en el punto en el cual fue interrumpida.
- El encuentro tiene que aplazarse y los competidores serán de nuevo convocados para otra fecha. En este caso el encuentro empezará de nuevo sin tener en cuenta lo acontecido anteriormente.
- Si en el transcurso de un encuentro el recinto se vuelve peligroso (cuerdas o tablas rotas...) el árbitro parará el encuentro y salvo que se puedan reparar los daños en un tiempo prudente el DO parará la competición.

C. LAS ÓRDENES DEL ÁRBITRO

Para sus intervenciones el árbitro utilizará las órdenes siguientes:

“EN GARDE”

Ordena a los competidores ponerse en guardia antes de empezar el asalto o reanudarlo.

“ALLEZ”

Ordena a los competidores que tienen que empezar a competir. Indica al juez cronometrador que tiene que activar el cronómetro.

“STOP”

Ordena a los competidores para el encuentro y al juez cronometrador parar el cronómetro. En caso de pronunciarse después de un fuera de combate, el juez cronometrador para el cronómetro principal y activa el secundario para marcar los segundos al árbitro. Si uno o los dos competidores han bajado la guardia deberá ordenar “EN GARDE” antes de ordenar la reanudación del asalto.

“DISTANCE”

Ordena a los competidores dar un paso atrás para ponerse a distancia de patada y reanudar directamente el asalto sin otra orden. No se para el tiempo en este caso.

Después de una sanción o una cuenta el árbitro lleva a los competidores al centro antes de reanudar el asalto.

D. LAS SANCIONES PRONUNCIADAS POR EL ÁRBITRO

Las sanciones se entienden para uno o para los dos competidores según el caso. Cuando quiere sancionar a los dos tiene que pedir la sanción para cada uno de ellos por separado.

LAS AMONESTACIONES

Para las faltas leves el árbitro puede amonestar al competidor sin consecuencias en el resultado final.

LAS ADVERTENCIAS

Las advertencias se producen a propuesta del árbitro y con acuerdo de la mayoría de los jueces (2 de 3 o 3 de 5). Todos los jueces tienen obligación de anotarlas en el boletín y de minorar de 1 PUNTO la puntuación del asalto.

LA DESCALIFICACIÓN

La descalificación se produce a propuesta del árbitro y con acuerdo de la mayoría de los jueces (2 de 3 o 3 de 5):

- A LA TERCERA ADVERTENCIA
- DIRECTAMENTE, por falta grave a las reglas o el espíritu de la SBF y particularmente en caso de comportamiento antideportivo frente a su adversario, a los oficiales o al público. El árbitro podrá pedir una sanción a la CESBF.

E. ANUNCIO O PETICIÓN DE SANCIÓN POR EL ÁRBITRO

Cuando el árbitro estima que se cometió una infracción:

- Para el encuentro y el tiempo por la orden “STOP”.
- Indica a los competidores las esquinas neutrales
- Se pone en la esquina roja con el brazo levantado
- Indica con el brazo cuál de los dos competidores quiere sancionar
- Indica a los jueces su petición:
- DEMANDE DE PREMIER AVERTISSEMENT A (muestra al competidor con el brazo) POUR (indica la infracción o bien por el gesto o bien nombrándola).
 - Pronuncia la palabra “ENSEMBLE” y los jueces dan sus valoraciones simultáneamente.
 - Si hay acuerdo el árbitro se pone delante del DO y pronuncia “PREMIER AVERTISSEMENT PRONONCE”.
 - Seguidamente pone en guardia a los competidores y reanuda el encuentro
- “DEMANDE DE DEUXIEME AVERTISSEMENTA (muestra al competidor con el brazo) POUR (indica la infracción o bien por el gesto o bien nombrándola).
 - Pronuncia la palabra “ENSEMBLE” y los jueces dan sus valoraciones simultáneamente.
 - Si hay acuerdo el árbitro se pone delante del DO y pronuncia “SECOND AVERTISSEMENT PRONONCE”.
 - Seguidamente pone en guardia a los competidores y reanuda el encuentro
- “DEMANDE DE DISQUALIFICATION DE (muestra al competidor con el brazo) POUR (indica la infracción o bien por el gesto o bien nombrándola).
 - Pronuncia la palabra “ENSEMBLE” y los jueces dan sus valoraciones simultáneamente.
 - Si hay acuerdo el árbitro se pone delante del DO y pronuncia “DISCALIFICATION PRONONCEE”.

F. NO COMBATIVIDAD

Cuando en el transcurso de un encuentro los dos competidores no defienden correctamente sus posibilidades, después de una o dos advertencias el árbitro, previo acuerdo de la mayoría de los jueces, para el encuentro y declara “NON-COMBAT” o “REFUS D’ASSAUT” según la modalidad, y descalifica a los dos competidores.

Después de dos advertencia a los espectadores dados por el presentador a petición del árbitro y previo acuerdo del DO el árbitro puede declarar “NON-COMBAT” o “REFUS D’ASSAUT” y parar definitivamente el encuentro si considera que la actitud de los espectadores es perjudicial al encuentro.

G. FUERA DE COMBATE

DEFINICIÓN

El árbitro considerará que un competidor está fuera de combate cuando presenta señales manifiestas de debilidad fisiológica tales que ya no tiene la capacidad física o mental de proseguir el encuentro.

CONSECUENCIAS

En “ASSAUT”

- Si el competidor no puede retomar el asalto en el tiempo establecido el árbitro para el encuentro.
 - Si el fuera de combate es consecuencia de una falta del adversario (fuerza excesiva, golpe prohibido...) el árbitro pedirá la descalificación.
 - Si no es aceptada el competidor fuera de combate pierde por abandono (o por decisión médica si fuera el caso)
- Si el competidor puede seguir el encuentro después de la cuenta, el árbitro
 - Vuelve a reanudar el encuentro si no hay infracción.
 - O pide una advertencia en el caso de infracción y reanuda el encuentro
 - O pide la descalificación si hay lugar.
- Si por cualquier razón uno de los competidores cae fuera del recinto el árbitro para el encuentro y manda al otro competidor a la esquina neutral opuesta al lugar de caída.
 - Si no está fuera de combate tendrá que subir por sus propios medio lo más rápidamente posible. El árbitro reanudará el encuentro.
 - Si está lesionado o fuera de combate se aplicarán las medidas del fuera de combate.

En “COMBAT”

Cuando un competidor está fuera de combate, el árbitro para el encuentro y manda al otro competidor a la esquina neutral opuesta al lugar de caída y empieza la cuenta.

Si el otro competidor no se acata la orden el árbitro interrumpe la cuenta hasta que se cumpla.

El árbitro contará siempre 8 segundos antes de autorizar al competidor fuera de combate a retomar el encuentro incluso si este parece estar en condiciones de hacerlo antes.

Si el competidor fuera de combate no está en condiciones de retomar el encuentro después de ser contado 10 segundos el árbitro para el encuentro y:

- Pide la descalificación del adversario si hubo infracción.
- Espera la confirmación de la victoria por fuera de combate del adversario, confirmada por los jueces en los boletines.
- Si por cualquier razón uno de los competidores cae fuera del recinto el árbitro para el encuentro y manda al otro competidor a la esquina neutral opuesta al lugar de caída.
 - Si no está fuera de combate tendrá que subir por sus propios medios lo más rápidamente posible. El árbitro reanudará el encuentro.
 - Si está lesionado o fuera de combate se aplicarán las medidas del fuera de combate.

Si a un competidor se le cuenta tres veces en el transcurso de un encuentro, el árbitro contará obligatoriamente hasta 10 en la tercera cuenta y pondrá fin al encuentro.

En el caso de que fuera a consecuencia de un golpe prohibido sancionado por una advertencia el competidor podría ser contado 5 veces (parando el combate el árbitro en la 5ª cuenta.)

Si el entrenador tira la toalla mientras el árbitro cuenta, el árbitro irá hasta el final de la cuenta:

- Si el competidor está en condiciones de continuar antes de la cuenta de 10 prevalecerá la decisión del entrenador y se dará vencedor a su adversario por parada del entrenador.
- Si el árbitro tiene que llegar a la cuenta de 10 se darán las decisiones según previsto en las modalidades de decisiones.

LESIÓN ACCIDENTAL DE UN COMPETIDOR.

Si por cualquier razón un competidor se lesiona en el transcurso de un encuentro sin que haya infracción por parte de su adversario, se le considera fuera de combate y se procede como previsto.

H. LA VESTIMENTA DEL ÁRBITRO

Con el fin de armonizar el cuerpo arbitral todos tienen que vestir de forma reglamentaria:

- Camisa blanca con el escudo de la CESBF en el bolsillo izquierdo y la palabra “SAVATE” en la espalda
- Pantalón negro
- Zapatillas deportivas negras
- No puede llevar ni reloj ni pulseras
- Se recomienda el porte de guantes de látex

LOS JUECES

Las decisiones de los encuentros de SBF las toman 3 o 5 jueces.

Los jueces tienen que tener el nivel adecuado al encuentro.

En el transcurso de un encuentro los jueces pueden comunicarse con el árbitro en los tiempos de descanso pero no pueden comunicarse entre ellos.

Cada juez debe estar solo en su sitio salvo necesidades de formación.

Al término de cada asalto juez atribuye una nota y la apunta en un boletín que debe estar sin modificaciones ni borrones. Si el boletín tuviera borrones el juez deberá copiar de nuevo el boletín y transmitirlo el original y la copia al final del encuentro.

Si las notas de los dos competidores son todos X el juez lo señala públicamente levantando su boletín por encima de la cabeza al anuncio de los 5 segundos.

Al final del encuentro, en función de sus notas, cada juez inscribe su decisión final sobre su boletín que recogerá el árbitro y lo transmitirá al DO que proclamará el resultado del encuentro. Si el nivel de encuentro (semifinal o final) requiere un vencedor el juez está obligado a marcar su decisión en el boletín.

En caso de fuera de combate con cuenta de 10 debido a una falta del adversario no sancionada por el árbitro, los jueces pueden pedir la descalificación levantando el boletín.

Cuando el árbitro pide opinar sobre una propuesta de sanción deben opinar simultáneamente por uno de los gestos siguiente a la orden del árbitro:

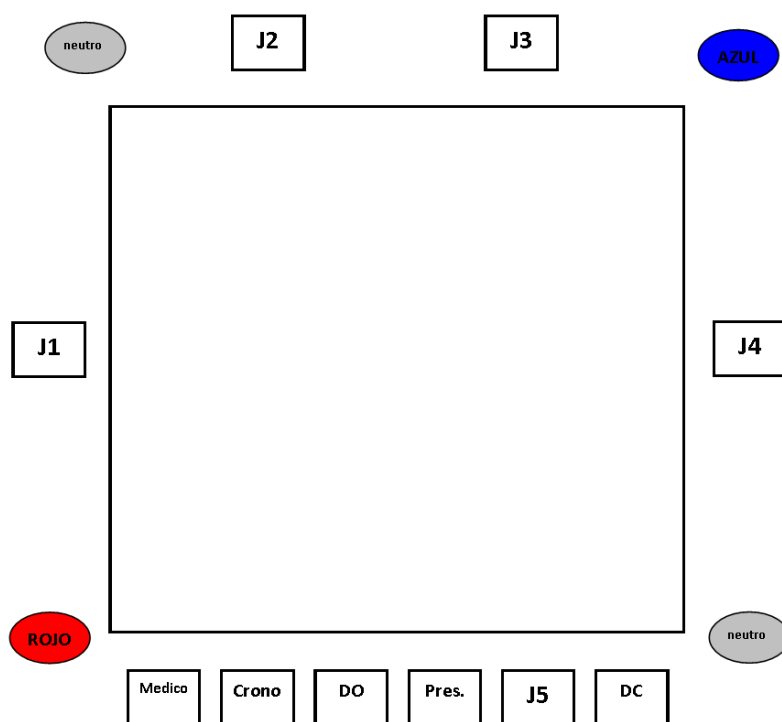
- De acuerdo: un brazo levantado por encima de la cabeza
- Desacuerdo: los dos antebrazos cruzados delante de la cara.
- Sin opinión: los dos brazos levantados de cada lado de la cabeza.

Cuando por lo mínimo dos de los tres o tres de los cinco jueces da su acuerdo la sanción está validada y se lleva a cabo el procedimiento previsto.

Cada juez debe tenerlo en cuenta indicando en su boletín con una “A” las advertencias en la columna prevista para ello.

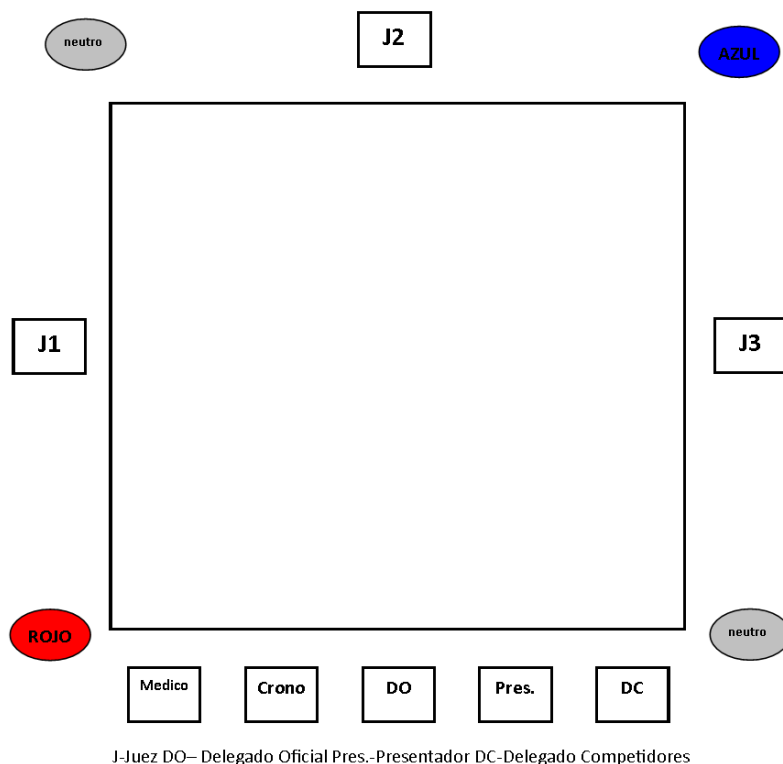
Al final del encuentro restará un punto por advertencia.

Los cinco jueces adoptarán la disposición siguiente:



J-Juez DO– Delegado Oficial Pres.-Presentador DC-Delegado Competidores

En caso de solo tener 3 jueces la disposición será la siguiente:



EL SERVICIO MÉDICO

Los organizadores de una competición de SBF deberán contratar un servicio médico que estará presente en toda la competición. Sin su presencia no podrá tener lugar la competición

El servicio médico deberá examinar a los competidores antes de la competición y declarar si son aptos o no a participar.

El control médico tendrá lugar en el momento del pesaje.

El servicio médico podrá examinar y tratar un competidor en los tiempos de descanso a iniciativa propia, por intervención del DO o sobre petición del árbitro y decidir si tiene o no la capacidad de seguir compitiendo.

Excepcionalmente, por el intermediario del DO, podrá decidir para el encuentro. El DO hará sonar entonces la campana.

En todos los casos la decisión del médico es soberana.

En el marco de la prevención de las hepatitis y del SIDA, si lo considera adecuado cuando los dos competidores están sangrando a la vez.

En caso de fuera de combate o de abandono de un competidor este será obligatoriamente examinado por el servicio médico.

El servicio médico deberá firma una hoja de competición en la cual apuntará todas las incidencias médicas así como lo tendrá que hacer en los pasaportes deportivos de los competidores correspondientes, en concreto las suspensiones por razones médicas.

EL PRESENTADOR

Lo elegirá el promotor. Eventualmente podrá ser uno de los miembros de la delegación oficial.

Deberá estar en contacto permanente con el DO.

Tiene que anunciar:

- Los encuentros indicando el tipo de encuentro, el nivel, la categoría, la forma y el número y duración de los asaltos.
- Los oficiales para cada encuentro
- Los competidores precisando la esquina roja o azul.
- El resultado del encuentro

Si hay lugar llamará por anterioridad a los competidores para la verificación del material.

Anunciará al público cualquier información que le comunique el DO o el organizador para el buen desarrollo del encuentro.

EL PROMOTOR

Es la persona física o jurídica habilitada por el CESBF para organizar la competición.

Obligaciones:

- Debe proveer todo el material de competición homologado por la CESBF (recinto, balanzas, guantes, cronos...). De no ser así el DO puede anular la competición.
- Debe poner a disposición de la delegación oficial una sala para el pesaje.
- Es responsable de contratar el servicio médico y de informarle de sus atribuciones, concretamente las del médico.
- Debe poner a disposición de la delegación oficial una megafonía.
- Debe respetar los términos del convenio firmado con la CESBF para las competiciones oficiales.
- Es responsable de los actos y del comportamiento del público.

- No puede intervenir en nada en las decisiones de la Delegación Oficial
- Debe pedir la opinión del DO para el orden de los encuentros.
- Es responsable de toda la organización material de la competición.
- Se le podrá pedir que ponga un secretario de la competición.

EL PESAJE

Para cualquier competición los competidores de todas las categorías deberán ser pesado en una balanza mecánica o electrónica con una tolerancia de +- 200g.

Cuando el peso máximo se sobrepasa de menos de 1kg el competidor podrá presentarse al pesaje un máximo de dos veces a mayores.

El peso adecuado deberá alcanzarse antes de la clausura del pesaje.

En caso de estar por debajo del límite inferior de la categoría se declarará “renuncia por peso” en el primer pesaje.

Para las categorías infantiles se tendrá una tolerancia de más o menos 500g.

El pesaje se puede realizar con la vestimenta pero sin calzado ni protecciones. Si fuera necesario el competidor puede pesarse desnudo.

El pesaje deberá realizarse como más tarde una hora y media antes de la competición y a ser posible el mismo día de la competición.

La duración normal es de una hora que se prolongará si el número de competidores lo necesitara. El reloj del DO dará fe de la hora exacta.

Al transcurrir el tiempo fijado el DO declarará el pesaje cerrado y no se podrá proceder a ningún pesaje más. Los competidores que no dieron el peso o que no se han presentado serán declarados “renuncia por peso”.

El organizador deberá indicar un número de teléfono de contacto para poder informar de cualquier incidente en el trayecto antes del final del pesaje.

Sólo en este caso se podrá proceder a un pesaje fuera de tiempo, aunque la decisión del DO es la única válida e inapelable.

En el pesaje el DO controlará la identidad y la licencia del competidor. Este deberá presentar un documento de identidad válido y su justificante de estar al día de su licencia deportiva.

En el momento del pesaje tendrá lugar el control médico en las condiciones previstas aunque este puede ser independiente del pesaje.

EL RECINTO

Será una área cuadrada encerrada entre cuerdas de un tamaño máximo de 6mx6m y mínimo de 4,90mx4,90m.

El suelo será horizontal y sólido. La zona exterior a las cuerdas será de máximo 0,5m. Estará recubierto de una lona debajo de la cual se dispondrá de una superficie de fieltro de 1 a 2 cm de espesor que recubrirá toda la superficie incluida la exterior a las cuerdas.

En competiciones de “ASSAUT” y solamente en este caso el recinto podrá estar marcado en el suelo o compuesto de tatami sin cuerdas.

A. LAS CUERDAS

El recinto estará rodeado de tres niveles de cuerdas fuertes de 2 a 3cm de diámetro y recubiertas de tela o de plástico.

Tendrán que estar a mínimo 0,30m de las fijaciones de esquina. Las esquinas estarán tapizadas en toda su superficie con un cojín de protección.

Si el recinto estuviera a proximidad de una pared las cuerdas deberán estar por lo menos a 1,50m de esta.

Las tres cuerdas respetarán estas dimensiones:

- Primera a 0,40m del suelo
- Segunda a 0,80m del suelo
- Tercera a 1,30m del suelo

Las tres cuerdas estarán enlazadas con tiras equidistantes y perpendiculares entre cada esquina.

Excepcionalmente puede existir una cuarta cuerda que estará a 1,50m del suelo pasando la tercera a estar a 1,20m.

B. LA ZONA EN ASSAUT

En el caso de no disponer de recinto con cuerdas para las competiciones de modalidad “ASSAUT” se preparará una zona de competición que será un cuadrado de 5 a 7 metros de lado. Se cercará por una zona de límite de 1m de ancho y de color diferente. Estas dos zonas estarán cubiertas por una superficie flexible y que resbaladiza de 1 a 2 centímetros de espesor.

Si se utilizan varias zonas de competición deberán estar separadas como mínimo de 2m entre ellas.

Los oficiales se dispondrán en el exterior de la zona con la misma disposición que si fuera un recinto con cuerda.

Los jueces no podrán tener mesa, esta se reemplazará por soporte rígido que les permita escribir.

Durante el asalto nada ni nadie puede estar en la zona de asalto.

En el tiempo de descanso solo podrán entrar los entrenadores, el material tendrá que permanecer en el exterior.

La zona de asalto es la única en la cual deben desenvolverse los competidores en el transcurso de los asaltos.

Si en el transcurso del encuentro el competidor entra en la zona límite, no se interrumpe el asalto pero el árbitro pronuncia “LIMITE” y el competidor debe volver lo más rápidamente posible a la zona de asalto.

Si el competidor no lo logra el árbitro interrumpe el encuentro por la orden “STOP” y amonesta al competidor y pone a los dos competidores en el centro y reanuda el encuentro.

A la tercera amonestación el árbitro pide una advertencia que restará un punto por salida de zona.

En caso de salida de la zona límite el árbitro pide una advertencia a la segunda salida.

En el caso de que el competidor salga a consecuencia de un golpe de su adversario no habrá sanción.

En todos estos casos el árbitro pedirá la valoración de los jueces.

LOS ENTRENADORES

Cada competidor tiene derecho a estar asistido por dos entrenadores, el principal y el adjunto. El competidor deberá indicar al árbitro cuál es su entrenador principal antes del encuentro.

El entrenador principal tendrá la responsabilidad del segundo entrenador si lo hubiese.

Solo el entrenador principal tiene derecho a:

Tirar la toalla reconociendo así la derrota de su pupilo

Depositar una reclamación por escrito que remitirá al DO como más tarde 15mn después de que se proclame el resultado del último encuentro de la competición.

El DO tiene la potestad de verificar la capacidad del entrenador a cumplir su función.

Funciones y atribuciones de los entrenadores:

No pueden entrar en el recinto antes de la señal de final de asalto (campana) o cuando el encuentro se para por decisión del árbitro.

Deben imperativamente salir del recinto a la señal de “5 segundos” dada por el juez cronometrador al final del tiempo de descanso y mantenerse cerca de la esquina de su competidor sentados en las sillas puestas a su disposición.

No deberán dejar ningún objeto en el recinto o en la parte exterior a las cuerdas durante el asalto.

No pueden dar consejos ni ayudar al competidor de cualquier forma en el transcurso de los asaltos.

También tienen prohibido dirigirse al adversario o a sus entrenadores o a los oficiales durante los asaltos.

Todas las infracciones pueden conllevar sanciones contra ellos o contra el competidor pudiendo alcanzar la descalificación de este.

Si un entrenador intentara bajo cualquier forma de levantar a su competidor fuera de combate, se descalificará inmediatamente a este y se sancionará al entrenador.

Deberán estar sentados durante los asaltos.

Su vestimenta será obligatoriamente deportiva incluyendo los zapatos.

EL EQUIPAMIENTO.

Los diferentes componentes del equipamiento deberán ser homologados por la CESBF.

La vestimenta deberá estar en buen estado, limpia y adecuada a la SBF.

No se pueden llevar joyas ni piercings por razones de seguridad.

Las prótesis auditivas y ópticas están normalmente prohibidas en competición.

El equipamiento será el siguiente:

A. GUANTES

Deberán estar en muy buen estado y de cuero o materia similar y acolchados.

Deberán pesar:

- 8 onzas hasta 60Kg
- 10 onzas hasta 75Kg

- 12 onzas hasta 85kg
- 14 onzas para los más de 85Kg

Deberán proteger las muñecas y como mínimo 10cm de antebrazos. Podrán ser de velcro o de cordones.

Para los guantes con cordones:

- Los cordones nunca llegarán a la palma que deberá estar íntegramente recubierta de cuero.
- El lazo deberá estar recubierto por una cinta adhesiva que recubrirá la muñeca y el antebrazo.

Los guantes de velcro están autorizados para cualquier tipo de encuentro y deberán también estar recubiertos en la parte de la muñeca y antebrazo por una cinta adhesiva.

Por norma general los proveerá el promotor y deberán ser idénticos para los dos competidores.

B. LAS VENDAS

El competidor tiene derecho a poner vendas de protección en las manos.

Deben ser únicamente vendas de tipo funcional o vendas específicas homologadas por CESBF que no deberán comportar ninguna sustancia adhesiva.

Se podrá utilizar esparadrapo para fijar la zona de la muñeca o del pulgar pero nunca en la zona de golpeo o entre los dedos.

Está autorizado poner talco sobre las vendas siempre que la cantidad sea ínfima y no esté mojado.

El delegado a los competidores puede asistir al vendaje de un competidor para asegurarse del respeto a las reglas.

Lo vendaje se podrán entonces marcar y verificar antes de anunciar el resultado.

C. LAS BOTAS DE SBF

Están hechas de una material flexible, piel o similar.

Las suelas son rígidas sin ser duras y planas con un espesor de 2 a 5mm sin tacón. No pueden desbordar ni subir ni en la parte delantera ni trasera. No pueden ser cortantes ni tener dibujos en la superficie.

Se cierran con un lazo que no puede tener extremidad dura ni ojales. El nudo deberá situarse detrás de la lengüeta.

Como para los guantes se deberá cubrir con cinta adhesivo no cortante.

La punta será lo más redonda posible y sin llegar a ser dura estará acolchada con una capa interna de látex o cualquier materia similar que podrá también cubrir todo el interior.

El delegado a los competidores se encargará de verificar la validez de las botas.

D. LA VESTIMENTA

La vestimenta o bien “Integral” o bien en dos partes puede ser sin mangas o con mangas cortas estilo camiseta.

Se autoriza la vestimenta en dos partes en las competiciones oficiales y en los exámenes de grado.

Las dos partes deberán ser de Lycra y la camiseta estará dentro del pantalón. Los colores quedan a elección del atleta, del club o de la selección autonómica, sin embargo estará prohibido utilizar los colores de la selección nacional establecidas por la CESBF.

El competidor tiene que tener la cabeza desnuda incluso debajo del casco.

E. LAS PROTECCIONES

Se componen de:

- Bucal
- Coquilla
- Espinilleras
- Casco
- Peto

Su uso puede ser obligatorio, autorizado o prohibido según el tipo de encuentro.

	Casco	Bucal	Espinilleras	Coquilla (hombres)	Protege pubis(mujeres)	Peto (mujeres)
Asalto Jóvenes	Obligatorio	Obligatorio	obligatorio	Obligatorio	Obligatorio	Obligatorio
Asalto	Autorizado	Obligatorio	Autorizado	Obligatorio	Obligatorio	Obligatorio
Combate 2ª Serie	Obligatorio	Obligatorio	Obligatorio	Obligatorio	Obligatorio	Obligatorio
Combate 1ª Serie	Prohibido	Obligatorio	Prohibido	Obligatorio	Obligatorio	Obligatorio

Cuando la espinillera está prohibida el delegado a los competidores puede prohibir el uso de calcetines o de todo medio de protección que considere asimilado a las protecciones tibiales.

El casco será obligatorio en todas las categorías infantiles.

El peto en categorías infantiles aunque sea obligatoria quedará a criterio del Delegado a los competidores asesorado por el servicio médico.

Si el competidor no puede presentar el material descrito y salvo derogación especial y escrita por el servicio médico será declarado “Renuncia por decisión del DO”.

Los modelos deben respetar:

Los bucales deben ser moldeables y de materia flexible.

La coquilla debe ser rígida con bordes de caucho y su superficie se limitará al triangulo genital. La protección púbica no debe sobrepasar el nivel superior del pubis.

Los protege tibias no deben de ser rígidos ni tener refuerzos de ningún tipo. Tendrán un espesor máximo de un centímetro y medio y solo recubrirán la superficie tibial.

El casco no deberá cubrir ni los pómulos, ni el mentón ni la mandíbula.

La protección de pecho será rígida y compuesta de dos coquillas separadas que dejen fuera de la protección el plexo.

Todo el material deberá ser homologado por la CESBF y el DO será soberano en juzgar de la conformidad del material.

LAS DECISIONES

A. PRINCIPIOS GENERALES

Al final de cada encuentro el árbitro recoge los boletines de decisión de los jueces y los transmite al DO, el cual proclama o hace proclamar el resultado.

La decisión es definitiva.

En caso de desacuerdo de la decisión por parte de un competidor o de su entrenador, su entrenador principal podrá hacer una reclamación por escrito y remitirla al DO el cual, después de anotarlo en el informe, transmitirá la reclamación al Comité de apelación adecuado.

La reclamación debe entregarse como más tarde 15 minutos después de la proclamación de la decisión del último encuentro de la competición. La

reclamación será acompañada de un pago cuyo importe se devolverá en caso de resolución positiva.

Cualquier reclamación que no respecto esa norma no se podrá tener en cuenta.

Si la reclamación es admisible la comisión de apelación podrá

- Anular la decisión pudiendo ser disputado de nuevo el encuentro.
- Confirmar la decisión.

En caso de empate cuando la decisión requiera un vencedor, este será designado por el DO y se anotará “vencedor por decisión del DO”.

B. MODALIDADES DE DECISIÓN PARA LOS “ASSAULTS”

El principio de decisión se basa en evaluar la diferencia entre los dos competidores.

Dentro de este principio los jueces darán mayor valor a las patadas en nivel alto que alcanzan su diana.

La puntuación de cada competidor se hará con una única nota que tendrá en cuenta a la vez los criterios técnico-tácticos :

- Oportunidades de golpes
- Encadenamientos
- “Cadrages” (dominación del espacio)
- Paradas
- Esquivas
- Contraataques
- Fintas
- ...

Y los golpes que llegan:

- Patada nivel bajo 1 punto
- Patada nivel medio 2 puntos
- Patada nivel alto 4 puntos
- Puños 1 punto
- En caso de encadenamiento se contarán máximo 2 puntos por puño que toca.

La evaluación final se hará con una sola nota y con el criterio siguiente:

- Igualdad: rojo 2 – azul 2
- Dominación de rojo: rojo 3 – azul 2
- Dominación importante del rojo: rojo 3 – azul 1

- Sin decisión: rojo X – azul X

(Por supuesto sería lo contrario si dominara el competidor azul).

DECISIÓN POR LA NOTACIÓN

Al final del encuentro cuando llega a su término normal se suman los puntos de cada asalto y se resta un punto por advertencia.

El cómputo de estos puntos para un juez determinará:

- Victoria del competidor que ha puntuado más
- Igualdad
- Sin decisión si se ha puntuado en X a cada asalto

En la decisión final cada juez cuenta por una voz se podrán dar los casos siguientes:

- Victoria por puntos, por mayoría o unanimidad de los jueces
- Igualdad
- Sin decisión por mayoría o unanimidad de los jueces

Esta modalidad de decisión se aplicará también cuando el médico para el encuentro debido a hemorragia de los dos competidores.

Cuando la decisión es por mayoría el DO anunciará el número de votos obtenidos por cada competidor. Si la decisión final la tuviera que dar el DO no se anuncia el detalle de los votos.

OTROS CASOS DE DECISIÓN

Estos son los casos en los cuales el encuentro no llega a su término normal:

- Superioridad manifiesta de uno de los competidores: “Victoria por decisión arbitral”.
- Abandono de uno de los competidores: “Victoria por abandono”.
- El entrenador tira la toalla: “Victoria por abandono”.
- Descalificación: “Victoria por descalificación”.
- Descalificación de los dos competidores.
- Sin decisión por no combatividad.
- Por decisión médica, “Victoria por decisión médica”.

En estos casos los jueces apuntan en los boletines el nombre del vencedor.

C. MODALIDADES DE DECISIÓN PARA LOS COMBATES 2ª SERIE

El principio de decisión se basa en evaluar la diferencia entre los dos competidores.

Dentro de este principio los jueces darán mayor valor a las patadas en nivel alto que alcanzan su diana con contundencia.

La puntuación de cada competidor se hará con una única nota que tendrá en cuenta a la vez los criterios técnico-Tácticos, el compromiso, la combatividad y la eficacia de los competidores.

La evaluación final se hará con una sola nota y con el criterio siguiente:

- Igualdad: rojo 2 – azul 2
- Dominación de rojo: rojo 3 – azul 2
- Dominación importante del rojo: rojo 3 – azul 1
- No decisión: rojo X – azul X

(Por supuesto sería lo contrario si dominara el competidor azul).

DECISIÓN POR LA NOTACIÓN

Al final del encuentro cuando llega a su término normal se suman los puntos de cada asalto y se resta un punto por advertencia.

El cómputo de estos puntos para un juez determinará:

- Victoria del competidor que ha puntuado más
- Igualdad
- No decisión si se ha puntuado en X a cada asalto

En la decisión final cada juez cuenta por una voz se podrán dar los casos siguientes:

- Victoria por mayoría o unanimidad de los jueces
- Igualdad
- No decisión por mayoría o unanimidad de los jueces

Esta modalidad de decisión se aplicará también cuando el médico para el encuentro debido a hemorragia de los dos competidores.

Cuando la decisión es por mayoría el DO anunciará el número de votos obtenidos por cada competidor. Si la decisión final la tuviera que dar el DO no se anuncia el detalle de los votos

OTROS CASOS DE DECISIÓN

Estos son los casos en los cuales el encuentro no llega a su término normal:

- Fuera de combate: cuando es contado 10 o a la 3ª cuenta sobre golpes válidos: “Victoria por fuera de combate”.

- Superioridad manifiesta de uno de los competidores: “Victoria por decisión arbitral”.
- Abandono de uno de los competidores: “Victoria por abandono”.
- El entrenador tira la toalla: “Victoria por abandono”.
- Descalificación: “Victoria por descalificación”.
- Descalificación de los dos competidores.
- Sin decisión por no combatividad.
- Por decisión médica, “Victoria por decisión médica”.

En estos casos los jueces apuntan en los boletines el nombre del vencedor.

D. MODALIDADES DE DECISIÓN PARA LOS COMBATES 1ª SERIE

El principio de decisión se basa en evaluar la diferencia entre los dos competidores.

Dentro de este principio los jueces darán mayor valor a las patadas en nivel alto que alcanzan su diana con contundencia.

La puntuación de cada competidor se hará con una única nota que tendrá en cuenta a la vez los criterios técnico-Tácticos, el compromiso, la combatividad y la eficacia de los competidores.

La evaluación final se hará con una sola nota y con el criterio siguiente:

- Igualdad: rojo 2 – azul 2
- Dominación de rojo: rojo 3 – azul 2
- Dominación importante del rojo: rojo 3 – azul 1
- No decisión: rojo X – azul X

(Por supuesto sería lo contrario si dominara el competidor azul).

DECISIÓN POR LA NOTACIÓN

Al final del encuentro cuando llega a su término normal se suman los puntos de cada asalto y se resta un punto por advertencia. En caso de igualdad al final del combate el juez deberá obligatoriamente sumar un punto de bonificación al que considere ganador.

El cómputo de estos puntos para un juez determinará:

- Victoria del competidor que ha puntuado más
- No decisión si se ha puntuado en X a cada asalto

En la decisión final cada juez cuenta por una voz se podrán dar los casos siguientes:

- Victoria por mayoría o unanimidad de los jueces

- No decisión por mayoría o unanimidad de los jueces

Esta modalidad de decisión se aplicará también cuando el médico para el encuentro debido a hemorragia de los dos competidores.

Cuando la decisión es por mayoría el DO anunciará el número de votos obtenidos por cada competidor. Si la decisión final la tuviera que dar el DO no se anuncia el detalle de los votos

OTROS CASOS DE DECISIÓN

Estos son los casos en los cuales el encuentro no llega a su término normal:

- Fuera de combate: cuando es contado 10 o a la 3ª cuenta sobre golpes válidos: “Victoria por fuera de combate”.
- Superioridad manifiesta de uno de los competidores: “Victoria por decisión arbitral”.
- Abandono de uno de los competidores: “Victoria por abandono”.
- El entrenador tira la toalla: “Victoria por abandono”.
- Descalificación: “Victoria por descalificación”.
- Descalificación de los dos competidores.
- Sin decisión por no combatividad.
- Por decisión médica, “Victoria por decisión médica”.

En estos casos los jueces apuntan en los boletines el nombre del vencedor.

E. LITIGIOS Y COMISIÓN DE APELACIÓN

El examen de las reclamaciones será competencia de una Comisión de Apelación de la Competición.

La Comisión de Apelación se nombrará al principio de la competición. Incluirá siempre el DO, un representante del cuerpo arbitral y un representante de los atletas. Cada miembro tendrá voz y voto en la resolución de los conflictos que se resolverán por mayoría.

Si hubiera muchas reclamaciones estas se podrán resolver ulteriormente a la competición y los miembros de la comisión podrán reunirse o bien físicamente si es posible o por teléfono o email. En ningún caso se podrá interrumpir la competición para resolver una reclamación.

Las únicas reclamaciones que aceptará a como válidas serán las que denuncian un defecto en la aplicación de los reglamentos, nunca sobre el fondo de la decisión arbitral que es inapelable.

Las decisiones de la Comisión de Apelación son definitivas e inapelables.