



## Contenido

<a href="#">ARTICULO N° 1 OBJETO Y APLICACIÓN.....</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">ARTICULO N° 2: AREA DE COMPETENCIA.....</a>	<a href="#">2</a>
<a href="#">Articulo N° 27: Técnicas de un (1) punto:.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Articulo N°28 técnicas de dos (2) puntos:.....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Articulo N°29 técnicas de tres (3) puntos: .....</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">Decisiones.....</a>	<a href="#">11</a>
<a href="#">Sanciones.....</a>	<a href="#">14</a>

### ARTICULO N° 1 OBJETO Y APLICACIÓN

El objeto del presente reglamento es el de:

- Regular todas las competencias organizadas por la Federación Venezolana de Siscomada y Hapkido Yu Won Sul.
- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas bajo las cuales deberán desarrollarse los combates.
- Determinar el valor que deberá tener cada acción o ataque,
- Enumerar las situaciones que generen punto, falta, descalificación.
- Determinar las funciones técnicas de los árbitros.
- Determinar el sistema de competencia, los métodos de victoria, clasificación, penalización, eliminación de competidores, entre otros.

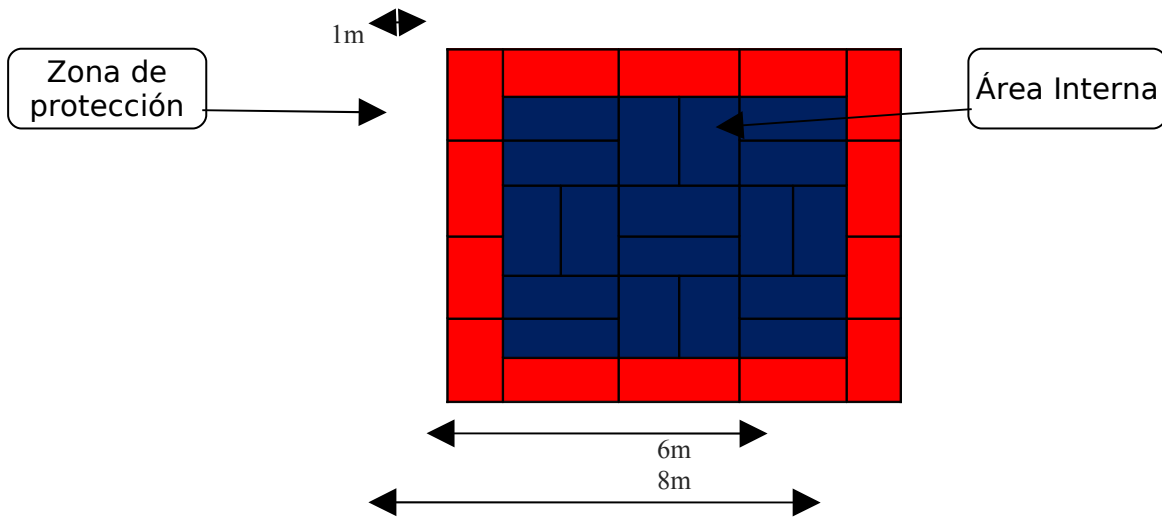
El mismo se encuentra sujeto a modificaciones en vista de observaciones prácticas sobre su aplicación y eficacia y debe ser utilizado obligatoriamente en todas las competencias por la Federación Venezolana de Siscomada y Hapkido Yu Won Sul.



## ARTICULO N° 2: AREA DE COMPETENCIA

El área General de competencia estará determinada por el espacio físico donde se realice el evento, ya sean gimnasios cubiertos o Domos, todos deberán ser avalados por la Comisión Técnica nacional. Dependiendo del espacio físico, la Comisión Técnica y el Comité Organizador del Evento determinaran la cantidad de rines a utilizar, según sea la clasificación del evento: Nacional, regional, universitario, entre otros.

Deberá ser una superficie lisa libre de obstáculos, que facilite el desarrollo de la actividad, sin poner en riesgo la salud de los atletas y practicantes, el área de combate debe cumplir con las siguientes especificaciones: Debe tener unas medidas de 8 x 8 m. Conformado por 6 x 6 metros correspondiente al área interna y un (1) metro por el borde del área que corresponderá a la zona de protección o seguridad que deberá poseer un color distinto al área de interna, y un espesor de 5 cm. en el S.I. (Sistema Internacional de medidas), la colchonetas podrán estar instalada en una plataforma de madera que no sobrepase los 20 cm. en altura, con previa aprobación de la Comisión Técnica nacional.



**Apéndice N° 1:** Los gimnasios cubiertos o domos deberán contar con gradas amplias y en buenas condiciones, baños, vestidores, duchas, área de acondicionamiento, área de prensa y área médica y de rehabilitación,

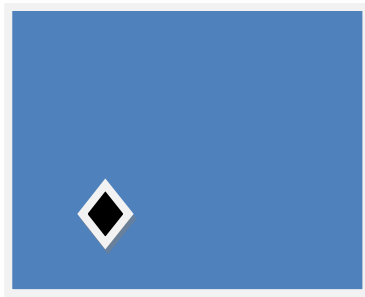
**Apéndice N° 2:** Los campeonatos nacionales deberán contar con al menos 3 rines.

**ARTICULO N° 02: ARBITROS:** Es aquella persona acreditada para tal fin por la comisión técnica nacional, con el fin de conocer y aplicar el presente reglamento. Deberá ser mayor de edad, haber realizado y aprobado todos los cursos, talleres, actualizaciones y cualquier otra actividad que dicte la Comisión Técnica nacional, estar afiliado, al día y solvente con la Federación, los mismos tendrán rango nacional o regional.

El uniforme para los árbitros es: Pantalón azul oscuro, Paltos azul oscuro, camisa azul celeste manga larga, corbata azul oscuro con el logo de la Federación nacional, zapatos negros con suela de Goma.

**Apéndice N° 1:** Los árbitros se clasificaran en árbitros centrales y de esquina.

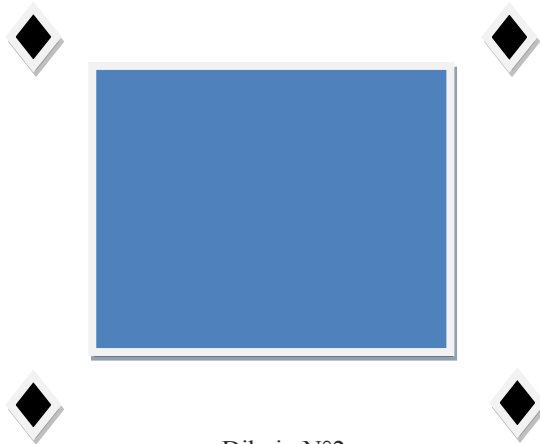
Los árbitros centrales estarán en el centro del área de competencia pudiendo moverse en toda el área con el fin de emitir puntuación la cual será llevada por la mesa técnica, estará ubicado según el siguiente croquis:





REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

**Árbitros de Esquina:** Estarán ubicados en las esquinas del área de Competencia a metro y medio y Deberán permanecer sentados durante las acciones del combate.



Dibujo N°2

**Apéndice N°1:** Los árbitros centrales serán los encargados de dirigir el combate, mantener la disciplina, aplicar el reglamento técnico, realizar los conteos en voz alta según sea el caso (5seg; 8seg y 10seg), declarar al ganador, determinar las descalificaciones, aplicar las faltas y mostrar las tarjetas según sea el caso para su respectiva sanción y siempre deberá tomar una decisión.

**Apéndice N°2:** Los árbitros de esquina serán los encargados de llevar en planilla los puntos y reflejarlos en el anotador o en la pantalla LCD según sea el caso. Estarán a una distancia de metro y medio de la línea final del ring según el dibujo N°1, Deberán decidir en consenso con el árbitro central las faltas, salidas, posturas de castigo, ley de la ventaja y descalificaciones. Deben dar una decisión cuando esta sea pedida por el Arbitro central, mostrando sus banderas con los brazos extendidos, también tendrá la facultad de hacer el llamado al juez central por cualquier acción ocurrida durante el combate (faltas, salidas), debiendo tomar siempre una decisión.

**Apéndice N°3:** En caso de decisiones donde no lleguen a consenso se deberá llamar al Jefe de árbitro y en caso de presentar un reclamo por escrito y la misma sea aceptada, será llamada la comisión Arbitral su decisión será definitiva y no apelable.

**ARTICULO N°3: SEÑALIZACIONES: ÁRBITRO CENTRAL:** Los árbitros centrales tendrán una muñequera azul en su mano izquierda y una roja en la mano derecha, tendrán las siguientes señas:

- PUNTO AZUL.
- Punto rojo.
- Falta Azul.
- Falta Rojo.
- Postura de castigo Azul.
- Postura de castigo Rojo.
- Ley de la ventaja Azul.
- Ley de la Ventaja Rojo.
- Descalificación azul.
- Descalificación Rojo.

**ARTICULO N°4: SEÑALIZACIONES ÁRBITRO DE ESQUINA:** tendrán en la mesa una bandera azul y una roja la cuales utilizaran con el fin de determinar las faltas, salidas, descalificaciones, ley de la ventaja y posturas de castigo, tendrán las siguientes señas:



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

**ARTICULO N°5: JEFE DE ÁRBITROS:** Es aquella persona reconocida por la Federación nacional de Sismomada, deberá ser mayor de Edad, avalado por la Comisión Técnica nacional, haber realizado y aprobado todos los cursos, talleres, actualizaciones y cualquier otra actividad que dicte la Federación, deberá estar Afiliado y Solvente con la Federación y no poseer ningún tipo de sanción Disciplinaria.

**Apéndice 1:** Vestimenta: El uniforme será pantalón negro oscuro, paltó negro oscuro, camisa de color Blanca, corbata negra con el logo de la Federación venezolana de Sismomada, zapatos negros con suela de Goma.

**Apéndice N°2:** Será el encargado de asignar los árbitros de esquina y árbitros centrales que trabajaran en cada área de competencia. Será el evaluador de los árbitros, rotara a los árbitros dependiendo de los combates. Será el mediador cuando los árbitros tengan dudas acerca de una decisión y decidirá en conjunto a la comisión Arbitral cuando se produzca un reclamo.

**ARTICULO N°6: JEFE DE ÁRBITROS ADJUNTO:** Es aquella persona reconocida por la Federación nacional de Sismomada, deberá ser mayor de Edad, avalado por la Comisión Técnica nacional, haber realizado y aprobado todos los cursos, talleres, actualizaciones y cualquier otra actividad que dicte la Federación, deberá estar Afiliado y Solvente con la Federación y no poseer ningún tipo de sanción Disciplinaria y cumplirá funciones en los siguientes casos: ausencia del jefe de árbitros, eventos paralelos o cualquier otra que amerite, podrá cumplir funciones como árbitro cuando no sea titular, su vestimenta será igual a un árbitro central y usara el mismo uniforme del jefe de árbitros en eventos donde se notifique con tiempo la ausencia del jefe de árbitros o eventos paralelos teniendo todas sus funciones.

**ARTICULO N°7 MESA TÉCNICA:** Es el órgano compuesto por dos (2) personas los cuales tendrán la tarea de recolectar, anotar, registrar y clasificar la información emanada por los árbitros en un evento determinado. Los requisitos mínimos para fungir como personal de Mesa Técnica son: Tener un grado de instrucción comprobado, ser mayor de edad, haber aprobado y cumplido con todos los cursos de mesa técnica anunciados por la Federación, certificado por la comisión técnica nacional, Portar el uniforme: Pantalón Blue Jeans, Chemisse, zapatos deportivos este deberá estar en condiciones presentables limpias y pulcro. Estará ubicada a una distancia de 2 (dos) metros de la línea final del área de competencia y en ella se encontraran un cronometrista y un asistente de mesa el cual llevara los puntos anunciados por el árbitro central y recibirá las planillas de los otros árbitros, anotando los puntos definitivos y las faltas para que se presente en la pantalla LCD o en la pizarra, llevando la pirámide de combate e informándole a los árbitros el orden de las peleas, el cronometrista llevara el tiempo por ronda y anotara los puntos en la pizarra si hubiere, haciendo que los coach firmen cada planilla de combate en conformidad del resultado del mismo determinando ganador o perdedor e informara los lugares obtenidos por cada atleta al culminar cada categoría.

**Apéndice N°1:** los miembros de la mesa técnica serán los responsables del material asignado y los encargados de mantener el orden, pulcritud y limpieza en el llenado de las planillas en cada categoría, también mantendrán el orden en el área de competencia.

**ARTICULO N° 8: EL JEFE DE MESA TÉCNICA:** será el encargado de supervisar, revisar y verificar que todas las planillas se llenen correctamente, así mismo orientara a la mesa técnica en caso de dudas, además tendrá a su cargo la guarda y custodia de las planillas que conforman el expediente por categorías, las que están pendientes por salir y las que ya hayan salido, el mismo las entregara a para su debido registro en sistema para luego proceder a archivar, el mismo será designado por la junta Directiva siendo postulado por la comisión técnica.

**Apéndice 1:** Será el encargado de recibir todos los reclamos que se hicieran durante el evento, tramitarlos y canalizarlos según sea el caso. Levantara los informes que cada caso amerite e incluirán los mismos en las carpetas correspondientes llevando de esta manera informes con su categoría correspondiente.

**ARTICULO N° 9: ANOTADOR:** Es el encargado de la comisión de informática e inscripción y llevara la inscripción de cada una de las delegaciones participantes en los distintos eventos, además de llevar los resultados por categorías y por delegación siendo vaciados en las bases de datos, siendo designado por la Junta directiva de la Federación.

**ARTICULO N°10: PARTICIPACIÓN:** Podrán participar todas las delegaciones afiliadas a la Federación con sus atletas que cumplan el mismo requisito y además estén afiliados a su asociación nacional, teniendo estos como requisito indispensable el contar con un entrenador certificado dentro de su organización.

**ARTICULO N°11: INSCRIPCIÓN:** La inscripción se hará el día estipulado por el comité organizador, debiendo presentar su documento de identificación y afiliación. En caso de ser menor de edad debe poseer la autorización de padres o representantes para participar en el evento, al igual que el permiso de viajar emitido por el Consejo nacional del niño y adolescente (CDNA) de sus respectivas localidades, el listado de la delegación debe ser presentado al menos 10 días continuos antes de la fecha de inicio del evento, siendo chequeado el día del evento, en evento federado no participara atleta que no esté afiliado.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

**ARTICULO N°12: CONGRESILLO:** Este se realizara el día que disponga el comité organizador del evento y en el mismo participaran los delegados acreditados para tal fin por el presidente y secretario general de su asociación respectiva, donde se realizara el sorteo de cada categoría, se discutirá cronograma de competencia y cualquier cambio de atleta que sea necesario realizar.

**Apéndice N°1:** las credenciales deberán ser firmadas por el presidente y secretario General según conste en providencia administrativa, en papel membretado de la asociación y con el sello vigente.

**ARTICULO N° 13: PESAJE:** Este se realizara el día que compita cada atleta en un horario de 7:00am a 8:00am, con un pesaje extraoficial de 6:00am a 7:00am. Debiendo identificarse con su cedula o pasaporte y/o carnet de afiliación antes de subir a la balanza, en el pesaje oficial que quedara como definitivo, siendo este regulado solamente por la comisión arbitral y solamente se permitirá 500 gramos por encima y 500 gramos por debajo del peso establecido.

**ARTICULO N°14: COMPETIDORES:** Son todos aquellos atletas capacitados física y mentalmente, solventes y afiliados a la Federación y a la asociación regional a la cual se encuentre fichado.

**Apéndice N°1:** Los competidores podrán hacer cambio de ficha previa solicitud por escrito a la Asociación a la que pertenecen los 3 primeros meses del año y antes de la 1era valida nacional y el mismo deberá contener la solicitud de liberación de ficha con explicación de motivos, recibido por la asociación a la cual pertenece y la respuesta a la misma, la carta de residencia actualizada, constancia de estudio o trabajo, además debe cumplir las normativas vigentes de Instituto Nacional de Deportes (I.N.D) para la participación en juegos organizados por este, deberá presentar estos recaudos a la comisión técnica nacional.

**Artículo N°15:** Los competidores deberán usar chaqueta cruzada Azul de Dril o material similar y resistente, con una solapa entre 4 y 5 cm de ancho, lo suficientemente largo para que cubra a la zona de la ingle y no sobrepase la rodilla, las mangas deberán estar entre el codo y 5 cm más abajo del mismo, en la espalda a 10 cm debajo del cuello llevara el nombre de la entidad que representa en un máximo de 20 cm de largo y de entre 6 y 8 cm de ancho en cada letra, en la manga izquierda la bandera de su país, en la derecha entidades de afiliación, podrá colocar el nombre a la altura del corazón, y debajo de esta una franela, franelilla o trusa negra sin dibujos. El pantalón será negro deberá ser de dril o material similar y resistente, que cubra hasta los tobillos y con máximo 5 cm por encima de estos, deberán portar su respectivo cinturón azul o rojo, cumpliendo con una presentación pulcra, presentable y las normas básicas de higiene.

**Apéndice N°1:** En caso de que un atleta no cumpla las condiciones para el uniforme o el mismo se rompa un árbitro lo acompañara para que lo cambie, teniendo un lapso de 3 minutos para esto, después de esto perderá por abandono.

**Artículo N°16:** Los competidores debe usar los protectores respectivos: Cascos de Boxeo, guantes de Boxeo de 10oz, zapatos de goma comprimida, protector bucal, coderas, rodilleras, protector inguinal, protector de seno o peto para las mujeres, espinilleras de goma comprimida, (estos deberán ser de cualquier marca oficial aprobados por la Federación), vendajes liso o oclusado sin nudos, en caso de no contar con todos los implementos tendrá un lapso de 2 minutos para colocárselo.

**Apéndice N°1:** El árbitro central revisara las vendas antes y después de ser colocadas y en cualquier otro instante que lo requiera, estando obligados los atletas a colocársela dentro del área de competencia.

**Apéndice N°2:** Los competidores podrán usar los protectores opcionales: protector de antebrazos, (**De cualquier marca oficial**) y vendaje en los tobillos o tobilleras.

**Apéndice N°3:** Los competidores no se les permitirá utilizar otro atuendo, emblema o uniforme que no sea el reflejado en este reglamento, a excepción de patrocinantes que no lesionen la actividad deportiva, siendo colocados sus logos en la parte antero-posterior baja de la chaqueta y en la parte anterior del pantalón. Tampoco podrán usar otros accesorios que no sea lo indicado como piercing, zarcillos, badanas, colas plásticas, entre otros, no podrán portar las uñas largas (ni de las manos, ni la de los pies) estas deberán estar totalmente limpias sin esmaltes.

**Apéndice N°4:** En caso de excepciones deberán mostrar el informe médico correspondiente, ser evaluado y aprobado por la Comisión Técnica respectiva. El incumplimiento de esto generara una falta.

**Artículo N° 17:** Los competidores se ubicaran al inicio del combate a una distancia de 1 m. de separación (entre competidores) parados sobre dos líneas paralelas en medio del área de competencia, a 3 m. de separación del lado externo del área de combate hacia el centro.

**ARTICULO N°18 ENTRENADORES:** Es toda aquella persona reconocida por la Federación como: instructor o maestro, el cual es capaz de dirigir a las distintas selecciones de un estado, deberá cumplir con los Cursos y Talleres estipulados por la Federación para ser reconocido como tal, estos tendrá facultad de designar los coaches de la competencia, además podrá fungir como coach, deberá Ser mayor de edad, tener el grado de cinturón negro en adelante, afiliado por la Federación, no tener sanciones disciplinarias, y estarán en el área ubicada para tal fin designada por el comité organizador y podrán hacer las inscripciones de su delegación.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

**ARTICULO N° 19: DELEGADO:** Es aquella persona mayor de edad designada por credencial membretada, firmada y sellada por la organización que representa, que se encargara de la inscripción de los atletas por su entidad ante el comité organizador del evento, el mismo es la única persona facultada para realizar los reclamos oficiales, hacerlos valer, velar por los intereses de los atletas de la Entidad Oficial que representa. Deberá ocupar el área designada por el comité organizador del Evento al momento de entrar al área de competencia.

Apéndice N°1: la vestimenta será determinada en el congresillo respectivo.

**ARTICULO N° 20: COACH:** Dirigente Técnico-Táctico que orientara al atleta durante el desarrollo del combate y tiempo de descanso del mismo, velara por la integridad física del atleta, así como mostrar marcialidad y lenguaje adecuado durante el evento. Tendrá el grado de cinturón verde en adelante, estar afiliado y solvente a sus entidades de afiliación y no podrá tener sanciones disciplinarias, los mismos entraran al área de competencia solo cuando deban cumplir funciones y se ubicaran en el ring a la derecha o izquierda dependiendo del lado asignado a un (1) metro de distancia del borde lateral externo del área de protección y a una distancia de 4 m. entre cada esquina (quedando en medio del borde lateral externo del área de competencia), con libertad de movimiento a ambos lados, sin entrar al área de competencia, las asociaciones de reciente formación, deberán solicitar por escrito a la Federación la aprobación del personal que necesite.

Apéndice: N°1: la vestimenta de los coach y entrenadores será determinada en el congresillo respectivo.

**ARTICULO N°21: MÉTODO PARA EL DESARROLLO DEL COMBATE:** Luego de haber verificado las listas y de haber hecho el sorteo respectivo, los competidores deberán esperar en la parte de afuera de las líneas laterales con su coach respectivamente y portando todos los implementos de protección y vestimenta adecuada; desde este momento se da inicio a las acciones, de faltar alguno de los protectores obligatorios (casco, guantes, zapatos de combate, espinilleras, protector inguinal, protector bucal, protector de senos) tendrán un lapso de 2 minutos para colocárselos, solicitando permiso para esto, de no hacerlo perderá el combate por abandono, solo podrán entrar al área de competencia cuando el árbitro central lo indique con la mano: Azul y Rojo deberán colocarse en las marcas hechas en el piso atendiendo al árbitro cuando les indique: Firmes; luego darán: Media vuelta; en dirección a la mesa técnica, Saludo; Media vuelta; diagonal al árbitro central, Saludo; Media vuelta; mirándose mutuamente: Saludo; luego procederán a colocarse en posición inicial.

El arbitro central procederá a la revisión de los competidores y de comprobar el uso de los mismos, para luego; posición de pelea o combate, los competidores deberán estar identificados con dos colores (azul y rojo). El arbitro central comenzara con la posición de pelea, señalando con la mano derecha (primera, segunda o tercera) ronda deberá decir en voz alta y fuerte peleen. Al comenzar y al finalizar cada ronda deberá concluir con el sonido del silbato reglamentario y decir la palabra atrás al retirarse los atletas después del respectivo saludo, despedirlos con la palabra Descanso. El árbitro central deberá firmar las planillas de cada combate con las decisiones de cada ronda, el cual servirá como testimonio de lo realizado en cada combate y el desarrollo de la categoría con la actuación de los atletas. El arbitro central se colocara en el lugar marcado para su persona y mirando igualmente hacia la mesa técnica, el mismo requisito se hará para la mesa técnica que deberá ver hacia el arbitro central y a los competidores.

Apéndice N°1: En caso de: Un competidor sin pareja, el Bay se sacara del Estado que tenga mayor cantidad de competidores, mediante sorteo.

**APÉNDICE N°2: REPECHAJE:** En caso de una categoría de combate donde existan una cantidad de atletas participantes y esta cantidad sea impar (7, 9, 11, 13, etc.) se procederá a realizar la categoría como indica el sorteo, el atleta BAY deberá pelear con los perdedores de la primera ronda, realizando una pirámide invertida, el ganador podrá seguir a la siguiente ronda, si en la siguiente ronda queda un atleta sin contrincante, se volverá a repetir el repechaje, nuevamente el ganador subirá a la siguiente ronda, esto se repetirá tantas veces sea necesario, hasta obtener los lugares finales, durante el repechaje la pelea serán de una ronda.

**ARTICULO N°22: EL COMBATE SE CLASIFICARA:** según edades y divisiones y su duración dependerá de la misma, teniendo como máximo 2 competidores por delegación en cada categoría. (Las divisiones serán: 1era división cinturones Verde a negro y 2da división cinturones blanco a amarillo) dividiéndose en las siguientes categorías:

Categoría	Edad
Juvenil (1era y 2da división)	De 15 a 16 años
Adulto (1era y 2da división)	De 17 a libre

Apéndice N°1: Para juegos organizados por federaciones polideportivas, IND, Ministerio del deporte, entre otros las categorías y pesos serán acordados por la comisión técnica nacional y comité organizador u organismo que este designe.

Apéndice N°2: Para que una categoría tenga quórum deberán tener al menos 3 atletas de 3 entidades distintas, si hubieren menos entidades las medallas ni el resultado será puntuables.

**Articulo N°23: categoría Juvenil:** Tendrá una duración del combate de 3 rondas de 2 minutos con 1 minuto de descanso, se subdivide en las siguientes categorías

Categoría	Edad	Peso masculino	Peso femenino
-----------	------	----------------	---------------



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

Juvenil (masculino y femenino) 1era División	De 15-16 años	Hasta 50 kg	Hasta 44kg
		De 51 a 58kg	45-50kg
		59-66kg	51- 56kg
		De 67 a 74kg	57-62kg
		De 75-82kg	63-68kg
		De 82 kg en adelante	69 kg en adelante

Categoría	Edad	Peso masculino	Peso femenino
Juvenil (masculino y femenino) 2da División	De 15-16 años	Hasta 50 kg	Hasta 44kg
		De 51 a 58kg	45-50kg
		59-66kg	51- 56kg
		De 67 a 74kg	57-62kg
		De 75-82kg	63-68kg
		De 82 kg en adelante	69 kg en adelante

**Artículo N°24 Categoría Adulto:** Tendrá una duración del combate de 3 rondas de 3 minutos con 1 minuto de descanso, se subdivide en las siguientes categorías:

Categoría	Edad	Peso masculino	Peso femenino
Adulto (masculino y femenino) 1era División	De 17 años en adelante	Hasta 57 kg	Hasta 48kg
		De 58 a 62kg	49-53kg
		63-67kg	54- 58kg
		De 68 a 72kg	59-63kg
		De 73-77kg	64-68kg
		De 78-82kg	De 69-73kg
		De 83-88 kg	
		De 89-95kg	

Categoría	Edad	Peso masculino	Peso femenino
Adulto (masculino y femenino) 2da División	De 17 años en adelante	Hasta 57 kg	
		58 a 62 kg	Hasta -53 kg
		63 a 67 kg	54- 58 kg
		68 a 72 kg	59-63 kg
		73 a 77kg	64-68 kg
		78 a 82kg	69-73 kg
		83 a 88 kg	
		89 a 95kg	

**Apéndice N°1:** Para juegos organizados por federaciones polideportivas, IND, Ministerio del deporte, entre otros las categorías y pesos serán acordados por la comisión técnica nacional y comité organizador.

**ARTICULO N° 25: TÉCNICAS VALIDAS:** Son aquellas que durante las acciones del combate se ejecutan e impactan en las zonas validas para tal fin, durante el combate se realizan una diversidad de técnicas (golpes, patadas, codazos, asfixias, rodillazos, agarres, proyecciones, barridos, técnicas de control y sumisión) igualmente estas serán validas cuando se ejecutan correctamente siendo esto determinado por los árbitros presentes en el área de competencia.

**Apéndice N°1:** Las zonas de impacto permitidas son las siguientes:

Zona alta: Que incluye el cuello (lados laterales) y cabeza.

Zona Media: desde la clavícula, hasta la cresta iliaca, incluyendo la zona lateral del tronco.

Zona baja: Incluye: los muslos con patada baja circular o semi circular y rodillazos y tobillos en técnica de barridos o en combinación.

**Apéndice N°3:** El agarre será técnico y no en forma de abrazo al oponente.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

**Apéndice N°4:** En categorías Juveniles los rodillazos y codazos no se podrán hacer a la zona alta.

**Artículo N° 26:** Las puntuaciones estarán dadas en un rango de uno (1) a tres (3) puntos, para las situaciones donde se susciten técnicas diversas la máxima puntuación será de tres (3) puntos.

**ARTICULO N° 27: TÉCNICAS DE UN (1) PUNTO:**

- Golpe de dado técnicamente con los puños a las zonas validas los cuales serian los siguientes: gancho cruzado a las zonas alta o media del cuerpo, ganchos de pala o ascendentes a la zona alta o media del cuerpo, golpe con la zona frontal del puño a la media del cuerpo.
- Golpe dado técnicamente con el codo a la zona alta o zona media del cuerpo.
- Golpe dado técnicamente con el pie o tibia a la zona alta o a la zona media del cuerpo.
- Golpe dado técnicamente con la rodilla a la zona alta o zona media del cuerpo.
- Golpe dado con la zona dorsal del puño en giro a la zona alta o media del cuerpo.
- Golpe dado técnicamente con la parte frontal del puño a la zona posterior golpe del tronco (espalda) por una acción de giro no concluido o rehuir al combate.
- Golpe dado técnicamente con la parte frontal o dorsal de la mano, por efecto de una caída, un barrido no concluido o cualquier otra acción donde el contrincante este en el piso.
- Una técnica de agarre a la solapa, manga o al brazo que no supere los tres segundos y en el cual se ejecute un golpe con la parte frontal de la mano directo a la zona media del cuerpo.
- Una técnica de agarre a la solapa, manga o al brazo que no supere los tres segundos y en el cual se ejecute un golpe con la parte frontal de la mano en gancho a la zona alta o media del cuerpo.
- Una técnica de barrido desde el suelo con o sin apoyo que obligue al oponente a colocar cualquier parte del cuerpo.
- Una técnica de patada realizada desde el suelo que haga contacto técnicamente en la zona alta o media del cuerpo.
- Una técnica de volteo efectiva durante la pelea en el piso.

**Parágrafo Único:** Un volteo efectivo será aquel que lleve al oponente de la posición cubito dorsal a cubito abdominal o viceversa, sin importar el ángulo del agarre para ejecutar el volteo.

- La realización de una técnica de control con conteo a 8 (ocho).
- Durante las acciones de pelea en el suelo, si uno de estos se suelta y se coloca por encima del contrario en posición de montado de espalda y logra voltear al contrario boca arriba.

**ARTICULO N°28 TÉCNICAS DE DOS (2) PUNTOS:**

- Golpe dado técnicamente con la parte gancho o dorsal del puño a la zona alta o media del cuerpo que origine un conteo a 8 (ocho).
- Patada dada técnicamente a la zona media o a la zona alta del cuerpo y que provoque conteo a 8 (ocho).
- Codo dado técnicamente a la zona media o a la zona alta del cuerpo y que provoque conteo a 8 (ocho).
- Rodilla dado técnicamente a la zona media o a la zona alta del cuerpo y que provoque conteo a 8 (ocho).
- Golpe dado técnicamente con la parte dorsal en giro a la zona alta o zona media del cuerpo que origine un conteo a 8 (ocho).

**ARTICULO N°29 TÉCNICAS DE TRES (3) PUNTOS:**

- Proyección con o sin remate.

**ARTICULO N° 30: TÉCNICA DE CONTROL:** es aquella técnica donde un atleta aplica una llave, palanca, estrangulación, o posición corporal que limite la movilidad y la misma es mantenida por un lapso de conteo a 10, que el árbitro comenzara al momento de visualizar el control, donde dirá la palabra control azul o rojo según sea el caso en voz alta, levantara la mano del color respectivo, y comenzara inmediatamente el conteo mientras el control se mantenga. Declarando ganador si llegase el conteo a 10 al atleta que realizo el mismo.

**Apéndice N°1:** en caso que la situación de control cambie (Volteo, cambio de atleta que controla), el árbitro informara en voz alta el cambio además del cambio de mano, comenzando nuevamente el conteo.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

**Apéndice N°2:** los árbitros de esquina si llegan a ver control y el arbitro central no ha comenzado el conteo deberán notificarlo levantando la bandera del competidor que controla. Y manteniéndola arriba hasta que el árbitro se percate de la situación.

**Apéndice N°3:** si los árbitros de esquina consideran que el árbitro declara control de manera errada, deberán levantar la bandera por el color que consideran que está realizando el control, asumiendo por mayoría el árbitro central el conteo hacia el competidor que mantenga el control.

**ARTICULO N°31: TÉCNICA DE SUMISIÓN:** Es aquella técnica donde un atleta aplica una llave, palanca, estrangulación, lo suficientemente efectiva y cause dolor, por tanto obligue a tocar 2 veces la colchoneta o al oponente en señal de sumisión. Declarando ganador al atleta que realice la misma.

**ARTICULO N°32: POSTURA DE CASTIGO:** Es el mecanismo mediante el cual el arbitro central procederá a cobrar las dos (2) faltas o las dos (2) salidas, o la combinación de ambas, cometidas por un atleta en la misma ronda, este se colocara con una pierna flexionada y la otra pierna apoyada en el suelo, con los brazos en postura de guardia, la espalda erguida, en el centro del área de competencia y mirando hacia la mesa técnica, la acción tendrá inicio luego del pitazo por parte del árbitro central con una duración de dos lapsos de 20 segundos cada uno, donde el atleta que controle gana el combate.

**Apéndice N°1:** Si en el primer lapso no hay ningún control o sumisión se colocaran nuevamente en la posición anterior y el atleta de pie deber realizar una técnica diferente a la aplicada.

**Apéndice N°2:** Si ninguno de los atletas no logra control o sumisión, el árbitro dará el orden de colocarse nuevamente los equipos y continuara el combate normalmente.

**ARTICULO N°33: LA POSTURA DE CASTIGO DOBLE:** es el mecanismo mediante el cual el arbitro central procederá a cobrar las dos (2) faltas o las dos (2) salidas, o la combinación de ambas en la misma ronda de competencia por ambos competidores, estos se colocaran frente a frente con una pierna flexionada y la otra con la rodilla apoyada en el piso, una mano apoyada en el muslo de la pierna flexionada y la otra mano apoyada en el piso en dirección de la rodilla que toca el piso, estos se colocaran en el centro del área de competencia, aproximadamente a 10cm de distancia entre ellos, la acción tendrá inicio luego del pitazo por parte del árbitro central con una duración de dos lapsos de 20 segundos cada uno, donde ganara el atleta que logre control o la sumisión.

**Apéndice N°1:** Si ninguno de los atletas no logra control o sumisión, el árbitro dará el orden de colocarse nuevamente los equipos y continuara el combate normalmente.

**ARTICULO N°34 LEY DE LA VENTAJA:** Es el mecanismo mediante el cual el arbitro central coloca al atleta que propicio la obstrucción de la técnica, este se colocara arrodillado con las dos piernas, una mano apoyada en uno de los muslos y la otra en el piso delante de una de sus rodillas, este estará ubicado en el centro del área de competencia y mirando hacia la mesa técnica, su adversario deberá proporcionar un ataque el cual deberá responder una vez hecho contacto por parte del que realiza el ataque, la acción tendrá inicio luego del pitazo por parte del árbitro central con una duración de dos lapsos de 20 segundos cada uno, ganara el atleta que logre el control o la sumisión.

**Apéndice N°1:** La obstrucción de la técnica se dará cuando un atleta ejecute un agarre imposibilitando la acción del ataque. Y el mismo permanezca por más de 3 seg, sin realizar acción alguna y para ser aplicada la misma debe ser decisión de la mayoría de los árbitros en el ring.

**Apéndice N°2:** Si en el primer lapso no hay ningún control o sumisión se colocaran nuevamente en la posición anterior y el atleta de pie deber realizar una técnica diferente a la aplicada.

**ARTICULO N°35: CONTEO A 8:** Es la situación que se produce, luego de una acción limpia y valida (patada valida, puño valido, técnica en el suelo valida o combinación de todas validas) que origine un conteo a 8 (ocho) para protección del atleta el arbitro central luego del conteo a 8 (ocho) preguntara al atleta si puede continuar, de ser afirmativa la respuesta este deberá hacerlo en voz clara y alta con los codos extendidos sobre la cabeza, el árbitro procederá a solicitar puntuación (para el atleta que origina el conteo a ocho) las acciones comenzaran inmediatamente, de lo contrario si el atleta dice que no, el arbitro central continuara con el conteo: 9 y 10, al igual que si el árbitro observa que no puede continuar realizara la misma acción. El atleta perderá la pelea por T.I.F (Técnica de Impacto Fulminante).

**Apéndice N°1:** Al atleta que le sea realizado 3 conteos a 8 perderá la pelea por TKO.

**Apéndice N°2:** Cuando el conteo se origina por un encontronazo o sin acción alguna del contrario no originara punto, pudiendo solicitar la presencia del médico para su revisión teniendo 2 min para ello, si después de este tiempo no pudiese continuar perdería el combate.

**ARTICULO N°36: DESEMPATE:** Es el mecanismo mediante el cual se decide una pelea empatada, y donde el arbitro central al percatarse del mismo lo informa a los atletas dando el orden de quitarse los protectores, cuando los atletas ya se



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

han quitado los mismos, el arbitro los llama al centro (AZUL, ROJO), colocándolos en las líneas señaladas, y les indica que la pelea se desarrollara en 3 rondas de 20 seg cada una donde podrán hacer cualquier tipo de barrido, proyección y/o técnica de control permitida con el fin de marcar puntos o ganar por sometimiento o control, igualmente les informa que cada vez que haya una técnica clara se cantara los puntos o comenzara el conteo mientras se mantenga el control o declara ganador si hay abandono o sumisión, si no pasare esto los pondrá en el centro con el fin de comenzar la siguiente ronda de 20, aplicando el mismo método, si finalizasen los 60 seg de combate sin alguna técnica clara puntuable, control o sometimiento, les informara que habrán lapsos de 1 min de pelea donde el primer atleta que sea colocado en el piso con una proyección o barrido limpio, al igual que perderá aquel que sea controlado a 8 seg, a 10 seg, volteado o sometido.

**Artículo N°37:** KO: Impacto fulminante que imposibilite al atleta de continuar peleando.

**Apéndice N°1:** Si el atleta tiene pérdida de conciencia de al menos 1 minuto el mismo no podrá continuar peleando dentro de la competencia.

**Apéndice N°2:** Si el atleta tiene pérdida de conciencia de más de 3 minutos no podrá competir en al menos 1 mes y dependerá del informe médico correspondiente que indique su condición

**Artículo N°38:** Combinaciones: Las combinaciones serán obligatorias y no se podrá hacer una técnica en un número mayor de 3 veces por ataque, las mismas deberán ser continuadas con una técnica diferente.

**Apéndice N°1:** El atleta que no cumpliera lo anterior tendrá un llamado de atención.

**ARTICULO N° 39: FALTAS:** Las faltas son toda acción dentro del combate que son considerada como tal en este reglamento y se clasifican en las siguientes:

- Las salidas con los dos pies fuera del área de combate.
- Dar la espalda, rehuir el combate.
- No obedecer al llamado de detener el combate.
- El competidor que presuma lesión o herida.
- Golpear o patear a las rodillas.
- Realiza más de tres golpes cruzados, ascendentes y directos, en combinación solo de patadas bajas.
- Hablar o Emitir opiniones sobre las acciones del combate.
- Todo golpe dado con la parte frontal del puño a la zona alta del cuerpo (Rostro) que no produzca hecho de sangre.
- Todo golpe dado con el borde interno del puño (golpe martillo) que se ejecute sin proyección o barrido a cualquier zona del cuerpo haga contacto o no.
- Todo golpe dado con el borde externo de la mano (sudo) a cualquier zona del cuerpo que haga contacto o no.
- Arañar, pellizcar, halar el cabello, punzar o halar los oídos, introducir las uñas, introducir los dedos en la nariz.
- Tirarse al suelo o la colchoneta para evitar un ataque.
- Empujar con el fin de sacar al oponente del area.
- El atleta prosiga la acción a la voz de alto por parte del árbitro central.
- Competidor o competidores que estando en Posición de Castigo, Posición de castigo doble o ley de la ventaja o de pie no proporcione ataque transcurrido los ocho (08) primeros segundos.
- El atleta que estando arrodillado en posición de castigo o en ley de la ventaja se mueva antes o después del pitazo del árbitro central sin que el que este de pie lo toque.
- Competidor que en cobro de ley de la ventaja o Posición de Castigo, que transcurrido el primer lapso de 20 segundos repita el mismo agarre.
- Todo agarre directo al cuello sin importar la dirección de donde provenga el agarre.
- Patear la zona genital sin intención.
- Simular golpe a los genitales.
- Realizar un gesto de burla para celebrar un punto, o incitar al oponente.
- Celebrar un punto, técnica o acción dentro del combate.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

- Incumplir lo estipulado en el artículo 38, después del llamado de atención.

**Apéndice N°1:** Dentro de las acciones de pelea en el piso producto de una proyección, barrido o en desempate, cobro de postura de castigo, castigo doble, o ley de la ventaja. Se considera falta: halar el cabello, arañar, punzar los ojos, punzar o halar las orejas, presionar los genitales, simular lesión.

**ARTÍCULO: 40: AGARRE DIRECTO AL CUELLO:** Es todo agarre donde se enrolle el cuello con uno o ambos brazos sin que haya al menos un brazo del contrario dentro del mismo.

### DECISIONES

**Artículo N°41:** Si un competidor se encuentra fuera del área de combate, donde no hubo la voz de atrás del árbitro y realiza una acción o técnica a las zonas permitidas, estando el otro competidor dentro del área y producto de esa acción imposibilita a este seguir compitiendo, el que realiza la acción tendrá una falta y Gana por retiro técnico.

**Apéndice N°1:** Si el árbitro dio la voz de atrás el que realiza la acción pierde el combate.

**Artículo N°42:** Si un competidor se encuentra fuera del área de combate, donde no hubo la voz de atrás del árbitro y realiza una acción o técnica a las zonas no permitidas, estando el otro competidor dentro del área, el que realiza la acción tendrá una falta y el que recibe la técnica tendrá 3 min para recuperarse.

**Apéndice N°1:** Si el atleta no logra recuperarse el que produjo la acción pierde el combate.

**Apéndice N°2:** Si el árbitro dio la voz de atrás y el atleta está imposibilitado de continuar el atleta que produjo la acción es descalificado.

**Artículo N°43:** Si durante el forcejeo para la aplicación una técnica de control, uno de los atletas se libera y producto de esto se suscita un agarre directo al cuello, el combate será detenido y cantados los puntos si lo hubieren por las acciones anteriores, continuando el combate según sea el caso.

**Artículo N°44:** Toda técnica o acción realizada en la zona de seguridad será considerada válida.

**ARTICULO N°45: ABANDONO POR DECISIÓN MEDICA:** del combate por parte de un atleta significa que el mismo se encuentra inhabilitado para seguir compitiendo, por lo tanto y en seguridad de su integridad física no podrá seguir compitiendo ya sea en el repechaje o en cualquier otra ronda del combate.

**Apéndice N°1:** Si la misma es por una lesión, el médico de la federación determinara si el mismo puede seguir compitiendo, levantando un informe del mismo y firmado en conjunto con el médico del estado al que pertenece el atleta.

**Artículo N°46:** Dentro de una ronda solo se podrá cobrar una vez ley de la ventaja por cada competidor.

**Apéndice N°1:** Al momento de cobrar la ley de la ventaja la falta será anotada en pizarra con una raya diagonal en señal de ya ser cobrada, con el fin de no ser sumada para la postura de castigo.

**Artículo N°47:** Dentro de una ronda solo se podrá cobrar una vez postura de castigo o postura de castigo doble, para cada competidor.

**Artículo N°48:** Cuando un atleta sumase 3 faltas en la ronda será descontado un punto y si no llevase le será anotado un punto al otro competidor.

**Artículo N°49:** Cuando un atleta sumase 4 faltas en la ronda será descontado un punto y si no llevase le será anotado un punto al otro competidor.

**Artículo N°50:** Cuando un atleta se antepone al movimiento de una técnica o se agacha y por esta razón, un golpe directo a la cara, el mismo será considerado solo un encontronazo, Si por esta razón el mismo está imposibilitado de competir, pierde el combate.

**Artículo N°51:** Todo atleta que reincida en lo estipulado el artículo 34, apéndice N°1, perderá la pelea.

**Artículo N°52:** Cada atleta tiene el derecho de descansar al menos 12 min entre pelea y pelea, luego de transcurrido este tiempo el árbitro llamara al combate.

**Artículo N°53:** Si un atleta que se encuentra cobrando la ley de la ventaja o postura de castigo, comete una falta y esta suma su segunda falta, automáticamente se cambiara la posición de cobro a postura de castigo doble, si es en el primer lapso de cobro de los 20 seg y a postura de castigo si es en el segundo lapso de cobro.

**Apéndice N°1:** En cualquiera de las dos situaciones se reinician los tiempos.

**Artículo N°54:** Para realizar una técnica de agarre control o sumisión dentro de la pelea (exceptuando los castigos y desempate), el mismo deberá venir antecedido por una proyección o barrido validos, donde el atleta deba ser levantado de los dos pies del piso.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

**Apéndice N°1:** Cuando un atleta realice una técnica de barrido de pie, o desde el piso y producto de este el oponente caiga puede ser realizada una técnica de control o sumisión.

**Apéndice N°2:** El mismo se rompe cuando el atleta que ha sido controlado se levanta dando dos pasos dentro del área manteniéndose de pie hasta que el árbitro de la señal: “atrás”.

**Apéndice N°3:** Si el atleta que es controlado realiza una técnica considerada falta con el fin de salir de un control, se tomarán las siguientes acciones: Se indicará la falta, y se declara perdedor si ya el conteo había comenzado.

**Apéndice N°4:** Cuando un atleta quede de espaldas producto de una acción no concluida o mal ejecutada, el contrario podrá ejecutar una técnica de proyección o barrido.

**Artículo N°55:** Si a un atleta por cualquier razón se le cae el protector bucal, se detendrá el combate para que el atleta se lo coloque nuevamente.

**Artículo N°56:** El atleta que se retirase alguno de los protectores sin consentimiento del árbitro durante el combate. Perderá la pelea.

**Apéndice N°1:** cuando los árbitros estén en reunión podrán quitarse o acomodarse los protectores

**Artículo N°57:** Si al finalizar el combate los dos atletas se encuentran empatados a puntos y faltas, la misma se decidirá según el artículo 36.

**Artículo N°58:** Si al finalizar el combate los dos atletas se encuentran empatados a puntos y uno o de los atletas tiene una falta se decidirá según el artículo 36,

**Artículo N°59:** Si al finalizar el combate los dos atletas se encuentran empatados a puntos y uno de los atletas tiene dos faltas o más faltas perderá el combate.

**Apéndice N°1:** si los dos atletas poseen faltas ganará el que posea menos faltas.

**Artículo N°60:** Cuando la comisión médica determine que un atleta no puede seguir compitiendo el mismo, debe acatar la disposición dada por estos, y dicha decisión prevalecerá con el fin de la protección de la integridad del atleta.

**Apéndice N°1:** La comisión médica estará conformada por los médicos presentes dentro de la competencia y acreditados dentro del congresillo y dentro de las decisiones que deban tomar los médicos de los estados involucrados tendrán voz, pero no voto.

**Artículo N°61:** El abandono del combate por cualquier decisión que no sea médica, solo será considerado pérdida del combate.

**Artículo N°62:** Si el atleta realiza una obstrucción de técnica realizando un agarre y esta entra a una zona considerada válida donde no logra completar la misma con barrido, proyección o golpeo, los árbitros determinarán el punto para el que golpeo.

**Artículo N°63:** Si al momento de una decisión los árbitros no llegan a un consenso los mismos llamarán al jefe de árbitro con el fin que este emita la decisión, si este no llega a una decisión el mismo podrá llamar a la comisión arbitral con el fin de decidir sobre el asunto en cuestión, y los decidido por estos será inapelable.

**Artículo N°64:** El combate finaliza al momento de declarar ganador y que los atletas salgan del área de combate, si un atleta celebra la victoria antes de finalizar el combate el mismo perderá.

**Artículo N°65:** Si un atleta celebra un punto o acción con cualquier tipo de gesto, será anotada la falta además de anulado el punto o puntos si lo hubiere.

**Artículo N°66:** Superioridad técnica: Está determinada por la complejidad que una técnica pueda tener sobre otra. Las cuales se enumeran:

- Una técnica de patada es superior a una técnica de puño.
- Una técnica de barrido o proyección es superior a una técnica de puño o patada.
- Una técnica de agarre y golpeo es superior a una técnica de patada o puño.
- Una técnica de puño con conteo a 8 es superior a una técnica de patada o puño.
- Un volteo con control a 8 seg es superior a una proyección o barrido.
- Una patada en salto es superior a una técnica de patada o puño.
- Una contraproyección es superior a una proyección



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

Apéndice N°1: Cuando hay una proyección donde se busque control o sumisión y producto de este forcejeo se produce un volteo efectivo con conteo a 8 para el atleta proyectado la misma anula la proyección y da los puntos por el control, si el conteo no llega a 8 solo se contabiliza la proyección.

**Artículo N°67:** cuando se realice una proyección o barrido con control y el mismo no llegue ni siquiera a conteo a 8 se contabilizará la proyección o barrido.

**ARTICULO N°68: ARBITRO SUSPENDE EL COMBATE (ASC):** El árbitro suspende el combate por las siguientes razones:

- 3 conteos a 8 en una misma ronda.
- 5 conteos a 8 en una misma pelea.
- Por petición del consejo médico.
- 2 entradas del médico en la misma ronda para chequeo de un mismo atleta.
- Por la entrada del médico sin permiso del árbitro.
- 3 entradas del médico en la misma pelea.
- Por diferencia de puntos según los siguientes criterios: juveniles: 15 de ventaja, en adulto: 20 de ventaja.
- Porque uno de los peleadores tira la toalla.

**Artículo N°69:** Cuando un atleta se encuentra imposibilitado de continuar el combate por una técnica no válida, la misma gana el combate y sube a la siguiente ronda.

**Artículo N°70:** Las decisiones que en Consenso tomen los árbitros, serán inapelables.

**Artículo N°71:** Cuando los árbitros de esquina se percaten de una falta o salida harán toque de la bandera y la levantarán en señal del hecho que se percataron y si hay mayoría para una decisión y el árbitro central hace caso omiso a estos, los mismos deberán mantener su decisión hasta que el árbitro central se percate de la situación y rectifique.

**Artículo N°72:** Cuando un atleta se encuentra imposibilitado de continuar el combate por una acción o técnica válida, pero después del llamado atrás del árbitro, el mismo gana el combate y sube a la siguiente ronda.

**Artículo N°73:** En una final de 3 el atleta que es sometido, KO, TKO, ASC o abandona en la primera pelea automáticamente es 3er lugar, y los otros peleadores disputan los otros lugares con los puntos acumulados.

**Artículo N°74:** En una final de 3 el atleta que someta, cause KO, TKO, que el árbitro suspenda el combate o que el otro abandone en la primera o segunda pelea. Acumulara 7 puntos.

**Artículo N°75:** En una final de 3 el ganador se decidirá por el atleta que logre acumular más puntos, siguiendo el siguiente criterio: Los primeros que pelearan serán como este reflejado en la pirámide, el perdedor de esta pelea, combatirá con el siguiente atleta en la pirámide, para pelear este último con el ganador de la primera pelea.

**Artículo N°76:** Cualquier técnica o acción considerada válida que se realice simultáneamente con la señal de finalización del combate, será considerada válida.

**Artículo N°77:** Cualquier falta que se realice simultáneamente con la señal de finalización del combate, será cantada y anotada.

**Artículo N°78:** Toda acción que se ejecute después de haber sonado la señal de finalización de la ronda o combate no será tomada como válido.

**Artículo N°79:** Todo hecho de sangre producto de golpes validos deberá ser chequeado por el médico y este determinará si el atleta puede continuar o no, teniendo 2 min para esto, si no se reintegra al combate luego de este lapso pierde el combate por lesión.

**Apéndice N°1:** Si el sangrado es profuso y continuo y el médico ya ha entrado el atleta perderá el combate.

**Apéndice N°2:** Si el hecho de sangre es producto de un encontronazo se procederá con la misma acción.

**Artículo N°80:** Cuando no se logre determinar el ganador de un combate por que ninguno de los atletas puede continuar producto de técnicas validas y después de conteo a 10 ninguno se levante, ganara el que primero se levante.

**Apéndice N°1:** Si esto sucede producto de un encontronazo ganara el que tenga más puntos.

**ARTICULO N°81: DESCALIFICACIÓN:** Es la expulsión de un atleta que realiza una acción tipificada como tal dentro de este reglamento y por esta pierde cualquier lugar obtenido en la prueba, siendo tomada siempre por mayoría y en consenso por los árbitros que intervengan en la pelea y los causales para esta son:



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

- Agredir verbal, gestual y/o físicamente a un árbitro, personal de mesa técnica, a un coach, federativo, al atleta contrario, o a cualquier persona dentro del área de competencia.
- cometer 3 veces la misma falta en una misma ronda o 5 en la misma pelea.
- Cometer 5 faltas en una misma ronda o 9 en una misma pelea.
- Suministrar datos falsos al momento de inscripción, pesaje o cualquier momento de la competencia.
- Golpear (cualquier tipo de golpe valido), ni patear (cualquier tipo de patada valida).cuando los oponentes estén desarrollando el combate en el suelo.
- Que los árbitros determinen en consenso la intención de lesionar a un atleta con golpes en zonas no validas.
- La administración o uso de cualquier tipo de drogas, alcohol, sustancias, estimulantes o inyecciones en cualquier parte del cuerpo antes o después de la competencia.
- Batir cualquier protector de manera brusca en cualquier momento del combate.
- Llevar un objeto duro o metálico (cubierto o no).
- Morder cualquier zona del cuerpo.
- Hacer cualquier acción que pueda lesionar o poner en peligro al adversario, especialmente el cuello o la columna vertebral del adversario.
- El atleta que una vez agotada su ley de la ventaja por cada ronda prosiga en un máximo de 3 veces más la acción de obstrucción sin realizar técnica alguna.
- Levantar al oponente con premeditación y alevosía con brusquedad y llevarlo al piso con el fin de lesionarlo.
- Tirarse intencionadamente hacia atrás cuando el otro competidor está colgado sobre su espalda y donde cualquiera de los dos tiene control sobre los movimientos del otro.
- Golpear directamente al rostro con golpe con la zona frontal del puño y el mismo produzca hechos de sangre
- Punzar los ojos; presionar, halar, morder o pellizcar la zona genital.

**Artículo N°82:** Los reclamos los hacen los delegados y/o coachs acreditados y deberán hacerse por escrito según planilla para tal fin y serán aceptados después de cancelados 4 UT, para que este sea estudiado por la comisión arbitral si los mismos proceden, en caso que estos procedan la comisión deberá utilizar todos los medios a su disposición con el fin de tomar la decisión correcta, la cual será inapelable.

**Artículo N°83:** Si el reclamo es favorable para quien lo introduce el dinero será reembolsado, en caso contrario el mismo pasara a las arcas de la Federación.

### **SANCIONES**

**Artículo N°84:** Cualquier atleta, coach, delegado, arbitro, entrenador o directivo que ofrezca soborne, chantajee, y/o amenace a un árbitro, atleta, coach, entrenador, delegado, jefe de árbitro, mesa técnica, comisión técnica o federativo con el fin de hacer ganar o perder a un atleta en un combate tendrá una tarjeta roja, una sanción de 8 meses y una multa de 30 unidades tributarias.

**Artículo N°85:** Cualquier árbitro, atleta, coach, entrenador, delegado, jefe de árbitro, mesa técnica, comisión técnica o federativo que acepte un soborno, chantaje o amenaza con el fin de hacer ganar o perder a un atleta en un combate tendrá una sanción de 8 meses y una multa de 30 unidades tributarias

**Apéndice N°1:** Si entre los que se venden están árbitros, o personal técnico, la credencial será revocada, no pudiendo ejercer estas funciones nuevamente.

**Apéndice N°2:** Si es un federativo o comisión técnica, deberá pasar su renuncia inmediatamente. De ser comprobable el hecho.

**Artículo N°86:** Cualquier atleta que falte al artículo 76 numeral 1, será sancionado por 2 meses, si la agresión es verbal o gestual, por 2 años si la agresión es física.

**Artículo N°87:** Cualquier arbitro que por decidía, negligencia o mala fe haga que un atleta pierda una prueba, sea descalificado o pierda en la categoría combinada, tendrá una sanción de 3 eventos y una multa de 5 unidades tributarias, se le retira la credencial hasta que compruebe la capacidad de arbitraje.



REGLAMENTO DE ARBITRAJE DE TERCERA MODALIDAD DE LA FEDERACIÓN  
VENEZOLANA DE SISCOMADA

**Artículo N°88:** Cualquier miembro de mesa que por decidia, negligencia o mala fe, haga que un atleta pierda una prueba, sea descalificado o pierda en la categoría combinada, tendrá una sanción de 3 eventos y una multa de 5 unidades tributarias, se le retira la credencial por esta acción.

**Artículo N°89:** Cualquier atleta, delegado o entrenador que falte al artículo 76 numeral 4, será sancionado por 3 competencias.

**Artículo N°90:** Cualquier atleta que falte al artículo 76 numeral 7, será sancionado según normas WADA.

**ARTICULO N°91: TARJETA AMARILLA:** la misma será la tarjeta que sea presentada a un atleta, coach, entrenador, delegado que ofenda a cualquier personal técnico del evento dentro del área de competencia, y tendrá una multa de 4 UT y el mismo no podrá entrar nuevamente al área de competencia durante el evento.

Si la ofensa fuera realizada desde la gradas por un miembro activo de la organización será retirado del sitio del evento y sancionado si hubiese el caso por los estatutos.

**ARTICULO N°92: TARJETA ROJA:** la misma será la tarjeta que sea presentada a un atleta, coach, entrenador, delegado que ofenda de manera agravante a cualquiera de los árbitros dentro del área de competencia, y tendrá una multa de 7 UT y suspensión de la próxima competencia federada.

Si la ofensa fuera realizada desde la gradas por un miembro activo de la organización será retirado del sitio del evento y sancionado si hubiese el caso por los estatutos.

ULTIMA COMPILACION JULIO 2006