

ORGANIZAN LEON FIGHT CLUB & BIERZO KICK PROMOTIONS

# LEÓN

## EXTREME FIGHTS

### Reglamento CAPOEIRA FIGHT

#### 1. Capoeira Fight modo Torneo Gran Prix

##### 1.1 Inscripciones e informaciones:

La inscripción deberá ser realizada por el atleta en [www.leonfightclub.com](http://www.leonfightclub.com) /Competiciones / León Extreme Fights / Formulario de inscripción.

Una vez que el atleta realice su inscripción, deberá abonar la tasa de participación de 25€ por transferencia bancaria. El numero de cuenta esta escrito en el formulario.

Las plazas son limitadas con máximo 8 atletas por categoría (Peso)

El numero de combates irá en relación al nuemor de inscritos en el torneo. Ejemplo: En caso de 8 atletas inscritos, serán realizado 3 combates para ser campeón.

Solamente podrá haber un entrenador en la esquina.

Solamente el vencedor pasa a la siguiente fase.

Eliminatoria directa y no hay repesca.

Llaves elaboradas por sistema de sorteo.

Pesaje en el mismo día, por la mañana (11hs hasta las 13hs).

El atleta deberá firmar documentación con término de responsabilidad, protección de datos y derechos de imagen entregues por los organizadores del evento en el momento del pesaje para poder participar en el Torneo.

El torneo está cubierto por Seguro de responsabilidad Civil y por accidentes de hasta 6.000,00 € (seis mil euros) de gastos hospitalarios.

##### 1. Categorías

Masculino hasta 65kg

Masculino hasta 75kg

Masculino hasta 85kg

##### 2. Duración

- 3 asaltos de 1´30seg .1 minuto de descanso entre asaltos (Eliminatorias)
- 3 asaltos 2 minutos (sin round extra). 1 minuto de descanso entre asaltos (Final)

### 3. Protecciones

Protector Bucal

Protector genital (Coquilla)

Permitido vendaje blando tipo amateur para las piernas y muñequeras

Espinillera Tubular por debajo del pantalón (**Fornecida por el evento**)

Vaselina en el rostro (**fornecida por el evento**)

### 4. Uniforme e Higiene

El atleta deberá estar bien aseado, con uñas de las manos y pies debidamente cortadas. Prohibido la utilización de cremas y oleos en el cuerpo.

Pantalón deberá ser blanco y limpio. El atleta deberá traer mas de uno en caso necesario cambiarlo. (Rotura, Suciedad, Sangre, etc...).

El atleta deberá utilizar su graduación (Corda, Cordel,etc) en la cintura.

La camiseta de la Escuela o grupo de capoeira es permitida en la entrada del atleta y durante la realización del solo de 15 segundos.

Los atletas de Capoeira Lucharan sin camiseta.

### 5. Premiación

Cinturón León Xtreme Fights al Campeon del GP, Medallas al 2º y 3º clasificado.



### 6. Stand Up

El atleta puede utilizar 15 segundos para una pequeña exhibición (solo) antes del inicio del combate (en caso de empate se puede utilizar como criterio de forma de desempate)

Obligatorio la utilización de Ginga en todo el momento.

Todos los golpes diferidos deben salir de la Ginga.

Prohibido estar parado en "boca de espera" o caracterizar base de otra lucha por más de 3 segundos (ejemplo:Boxeo ,Muay Thai, taekwondo,etc...)

Obligatório el incio de combate com Aú.

Se permite el golpeo de galopantes, escalas, piernas y rodillas en cualquier parte del cuerpo.

Para mejor espectáculo para el público, el luchador deberá realizar obligatoriamente mínimo un floreio por asalto.

Será permitido la utilización de golpes con la palma de las **manos abiertas** (galopante y escala) a partir del **3º asalto**.

El atleta deberá estar bien aseado, con uñas de las manos y pies debidamente cortadas.

## 6.1 Restricciones:

Se prohíben los golpes de codo a la cabeza

Se prohíbe golpear a dos dedos por lado de la columna vertebral desde la nuca hasta el coxis.

Se prohíbe golpear la cabeza del oponente cuando está con tres o más puntos de apoyo en el suelo (dos piernas y una rodilla, por ejemplo).

Se prohíbe golpear los genitales del oponente.

Se prohíbe manipular las articulaciones pequeñas (dedos).

Se prohíbe introducir los dedos en los orificios naturales del cuerpo (ojos, nariz, boca, traquea, clavícula y ano).

Se prohíben las llaves de tipo doble Nelson.

## 7. Derribos

Se permiten todas las proyecciones y derribos específicos de capoeira, desde que siempre controladas excepto las especificadas en el apartado de restricciones

### 7.1 Restricciones:

Se prohíbe lanzar al oponente fuera del Octógono/ Ring/ Area de Combate en tatami.

Se prohíbe lanzar al oponente de forma descontrolada.

Se prohíbe proyectar al oponente sobre una parte del propio cuerpo del atacante.

Se prohíbe proyectar al oponente con altura por encima de la cintura

Se prohíbe el "bate-estaca"

## 8. Suelo

La lucha de suelo esta **prohibida** y no forma parte de las competiciones de Capoeira, por lo tanto los luchadores no deben seguir el combate en el suelo. Una vez que proyecta o derriba el oponente deberá incorporarse rápidamente de pie, aguardando el adversario levantarse, mientras ginga ó floreia.

### 8.1 Restricciones:

Se prohíbe el golpeo de puño, pierna y rodilla al cuerpo en en suelo

Se prohíbe cualquier técnica de sumisión

Se prohíben los golpes a la cabeza con cualquier extremidad (Codo y Rodilla)

Se prohíbe golpear a dos dedos por lado de la columna vertebral desde la nuca hasta el coxis.

Se prohíbe el Foot Stomp en la cabeza (pisotón en la cabeza) cuando el oponente está con tres o más puntos de apoyo en el suelo.

Se prohíbe el Soccer kick en la cabeza (patada de futbolista en la cabeza) cuando el oponente está con tres o más puntos de apoyo en el suelo.

Se prohíbe el golpe de codo descendente picado en los riñones.

Se prohíbe golpear los genitales del oponente.

Se prohíbe manipular las articulaciones pequeñas (dedos).

Se prohíbe introducir los dedos en los orificios naturales del cuerpo (ojos, nariz, boca, traquea, clavícula y ano).

Se prohíben las llaves de tipo doble Nelson o Cervical.

## **9. Restricciones específicas**

Se prohíbe taxativamente escupir, insultar o faltar al respeto al oponente, entrenadores, cuerpo médico, comisión arbitral o público, así como cualquier conducta antideportiva.

Se prohíbe a los luchadores y entrenadores hablar o distraer al árbitro durante el combate.

Se exige acatar las decisiones arbitrales con deportividad y educación.

Está prohibido el uso de linimentos, cremas o vaselinas que no autorice expresamente el árbitro central.

Se prohíbe manipular los vendajes una vez supervisados y firmados (Muñequera con esparadrapos, tobilleras).

## **10. Arbitraje**

La comisión arbitral estará formada por 4 arbitros con experiencia internacional en Capoeira y deportes de contacto.

Serán 3 arbitros de puntuación y 1 central que conducirá el combate.

## **11. Métodos de finalización del combate**

**11.1 Knock Out o fuera de combate (KO):** Se da cuando el luchador pierde el conocimiento o queda impedido por un traumatismo para seguir con el combate.

**11.2 Técnica Knock Out o KO Técnico (TKO):** Se da cuando el árbitro interviene parando el combate por superioridad aplastante o por considerar que es una situación de peligro insalvable para el luchador como una sucesión de golpes incesantes y claros que inhabilitan al luchador para continuar combatiendo.

**11.3 Decisión arbitral:** Se da en el caso de llegar al final del tiempo establecido en asaltos y se mide según las cartulinas de los 3 jueces. La decisión puede ser unánime o dividida, según la suma de las puntuaciones obtenidas durante el combate. En el caso especial de que un rival sufra un corte o lesión que, sin impedirle seguir el combate físicamente, si sea un impedimento para el desarrollo del combate de forma fortuita, se contabilizarán las cartulinas hasta el momento en el que el árbitro y el médico del evento acuerden la suspensión del combate.

**11.4 Parada médica:** Si las lesiones producidas por el lance del combate en su desarrollo lógico producen heridas peligrosas que puedan amenazar la salvaguarda de la integridad física del luchador, dando vencedor al rival.

**Abandono:** Cuando un luchador o su esquina arrojan la toalla o deciden no seguir luchando o comunican al árbitro central su decisión de detener el combate (ya sea de forma verbal o física).

## **12. Resultados del combate**

**12.1 Win o Victoria:** Se da cuando un luchador obtiene la victoria por cualquiera de los métodos mencionados en el apartado correspondiente.

**12.2 Lose o Derrota:** Se da cuando un luchador obtiene la derrota por cualquiera de los métodos mencionados en el apartado correspondiente.

**12.3 Draw o Empate:** Se da en el caso en que las cartulinas de los árbitros, llegado el combate a la decisión arbitral, sumen los mismos puntos para ambos luchadores.

**12.4 No Contest:** Se da en el caso de que uno o ambos los luchadores queden imposibilitados para desarrollar la lucha antes del combate o transcurrido un tiempo prudencial de un máximo de 2 minutos. El luchador y su esquina podrán optar por no luchar antes del inicio del combate. Una vez iniciado el combate y en el margen de esos 120 segundos iniciales, será una decisión médica o arbitral la que opte por otorgar la nulidad del combate. Si el tiempo transcurrido es superior a lo dispuesto en este apartado, se procederá al recuento de puntuaciones por parte de los jueces hasta ese momento otorgando la victoria al justo vencedor por puntos.

### **Organiza:**

Leon Fight Club  
Mamba Fight Club  
Asociación Leonesa de Capoeira

### **Contacto:**

Marcelo Amorim (Quebra-Côco)  
+ (34) 646651404  
quebracomuzenza@hotmail.com