



Normas y Regulaciones Oficiales

Reglas

1. Definiciones	2
2. Requisitos y equipo del ring /del área de lucha	2
3. Equipo	2
4. Especificaciones para el embalaje de la mano	3
5. Boquillas	3
6. Equipo de protección	3
7. Ropa	3
8. Aspecto	4
9. Longitud redonda	4
10. Detener concurso	4
11. Juzgamiento/puntuación	4
12. Técnicas efectivas	5
13. Técnicas permitidas	5
14. Faltas	6
15. Advertencias y sanciones	7
16. Lesiones sufridas por golpes y faltas justas	8
17. Tipos de resultados del concurso	8
18. Funcionarios	9

Contacto Completo De Karate

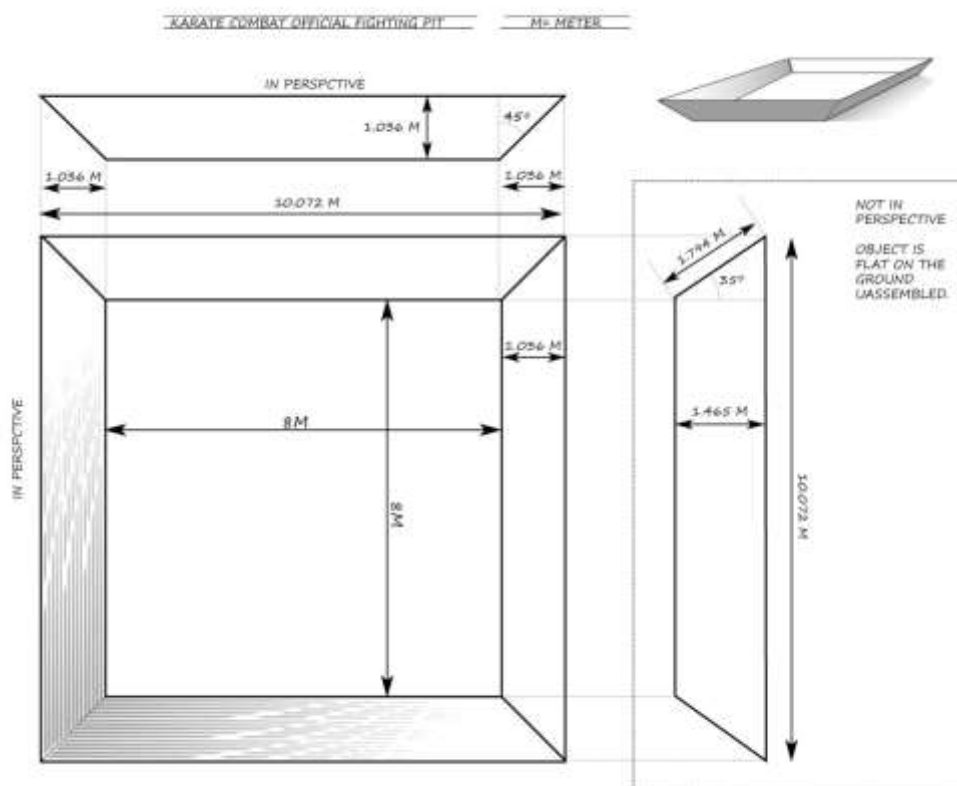
Normas y Regulaciones Unificados

Los concursantes se espera que se comporten de acuerdo a la etiqueta de Karate-do y mostrar un espíritu de lucha desde el principio hasta el final de la pelea.

1) Definiciones

- a) "Karate" significa un combate desarmado que implica el uso de una combinación de las técnicas tradicionales de Karate sujetas a las limitaciones aplicables establecidas en estas "normas unificadas" y otras regulaciones de la Comisión aplicable. Estas técnicas, en esta competencia, significan que cualquier forma de golpe puede ser golpeado que razonablemente se espera infligir lesiones. La "Comisión" es la Comisión Atlética apropiada o el cuerpo regulador conjuntamente con el "Karate Combat" (una liga funcionada por la LLC de la gerencia de KOKO Sports) que supervisará conjuntamente los combates, las exposiciones o las competencias del Karate. En áreas sin Comisión atlética reconocida para los fósforos del Karate o con respecto a los artículos no regulados por la Comisión Atlética, "Comisión" significará combate del Karate.

2) Requisitos Y Equipo Del Ring / Del Area De Lucha / PIT



3) Equipo

- a) Para cada combate, el promotor proporcionará un cubo de agua limpia, una botella de agua de plástico limpia, un taburete y cualquier otro suministro según lo indique la Comisión, en cada esquina.

4) Especificaciones Para El Embalaje De La Mano

- a) En todas las clases de peso, las vendas en la mano de cada participante se restringirán a un paño de Gasa suave de no más de 15 yardas de largo y dos pulgadas de ancho, sostenidas en su lugar por no más de 10 pies de cinta de cirujano, una pulgada de ancho, para cada mano.
- b) La cinta adhesiva del cirujano se colocará directamente en cada mano para protegerla cerca de la muñeca. La cinta puede cruzar la parte posterior de la mano dos veces y extender para cubrir y proteger los nudillos cuando la mano se aprieta para hacer un puño.
- c) Las vendas se repartirán uniformemente a través de la mano.
- d) Los vendajes y la cinta se colocarán en las manos del concursante en el vestuario en presencia de la Comisión y en presencia del gerente o del segundo jefe de su oponente.
- e) Bajo ninguna circunstancia se deben colocar guantes en las manos de un concursante hasta que se reciba la aprobación de la Comisión.
- f) los sensores de medición biométrica pueden ser colocados bajo el envoltorio manual por el promotor.

5) Boquillas

- a) Todos los concursantes deben traer y llevar puestos una boquilla durante la competición y proporcionar un suplente. La boquilla estará sujeta a la examinación y la aprobación por el médico que atiende.
- b) La Ronda no puede comenzar sin la boquilla en su lugar.
- c) Si la boquilla es desalojada involuntariamente durante la competición, el árbitro llamara tiempo, limpiara la boquilla, y reinsertara la boquilla limpia en el primer momento oportuno sin interferir con la acción inmediata. Alternativamente, el árbitro puede pedir la boquilla alternativa.

6) Equipo De Protección

- a) Los concursantes de Karate masculino deben traer y usar un protector de ingle de su propia selección, de un tipo aprobado por el Comisionado.
- b) Se prohíbe a los concursantes del Karate femenino usar protectores de la ingle.
- c) Mujeres concursantes de Karate deben traer y usar un protector de pecho durante la competición. El protector de tórax estará sujeto a la aprobación del Comisionado.
- d) Los concursantes deberán utilizar guantes personalizado de Karate Combat de cuatro onzas.

7) Ropa

- a) Los concursantes masculinos deben usar un uniforme de Karate al entrar en la zona de boxes. Durante la lucha, los concursantes sólo usaran los pantalones de Karate.
- b) El uniforme de Karate será de diseño oficial y material sancionado por Karate Combat.
- c) Los emblemas nacionales, banderas del país y etiquetas serán decididos por la Comisión.
- d) Los concursantes deben usar cinturones de Karate aprobados por la Comisión.
- e) Los pantalones deben ser lo suficientemente largos para cubrir por lo menos dos tercios de la espinilla y no deben llegar por debajo del tobillo. Las piernas del pantalón no se pueden enrollar.
- f) Mujeres concursantes deben usar traje de Karate Combat aprobado
- g) Los zapatos y cualquier tipo de calzado están prohibidos durante la competición.

- h) Los entrenadores y otros empleados deben llevar ropa aprobada por el promotor.

8) Aspecto

- a) Cada combatiente desarmado debe estar limpio y presentar una apariencia ordenada.
- b) El uso excesivo de grasa o cualquier otra sustancia extranjera no puede utilizarse en la cara o el cuerpo de un combatiente desarmado. Los árbitros o la Comisión provocarán que se elimine cualquier exceso de grasa o sustancia extraña.
- c) La Comisión determinará si la cabeza o el vello facial presenta cualquier peligro para la seguridad del combatiente desarmado o de su oponente o interferirá con la supervisión y la conducta del concurso o exposición. Si la cabeza o el vello facial de un combatiente desarmado presenta tal peligro o interferirá con la supervisión y la conducta del concurso o de la exposición, el combatiente desarmado no puede competir en el concurso o la exposición a menos que las circunstancias que crean el peligro o las posibles interferencias se corrigen a satisfacción de la Comisión.
- d) Un combatiente desarmado no puede llevar ninguna joyería u otros accesorios piercing mientras que compite en el concurso o la exposición.
- e) Los concursantes deben tener las uñas cortas y no deben usar objetos metálicos u otros, lo que podría herir a sus oponentes. El uso de brackets metálicos de dientes debe ser aprobado por la Comisión, el árbitro y el médico oficial. El participante acepta toda responsabilidad por cualquier lesión.

9) Longitud Redonda

- a) Cada concurso de Karate será de 3 rondas, cada ronda 3 minutos de duración, con un período de descanso de 1 minuto entre cada ronda. Para las peleas de campeonato, el combate de Karate funcionará con los combatientes para determinar si habrá un adicional de 2 rondas.

10) Detener concurso

- a) El árbitro es el único árbitro de un concurso y es el único individuo autorizado para detener un concurso. El árbitro puede tomar consejo del médico de primera fila y/o de la comisión con respecto a la decisión de parar un concurso.
- b) El árbitro y el médico de primera fila son los únicos individuos autorizados a entrar en la zona de boxes en cualquier momento durante la competencia que no sea los períodos de descanso y después de la final del concurso.
- c) el entrenador del combatiente se le permite lanzar un cinturón de Karate blanco (llevado al evento por el personal del boxeador) en el PIT e informar al juez más cercano de su deseo de detener el y conceder a su oponente.
- d) El boxeador está autorizado a conceder el partido a su oponente en cualquier momento durante el combate por lo siguiente:
 - 1) Tocando su mando continuamente en cualquier área del PIT
 - 2) Colocación de una rodilla en el suelo y una mano sobre la cabeza
 - 3) Presentación verbal al árbitro.

4) Juzgamiento/puntuación

- a. Todos los combates serán evaluados y puntuados por 3 jueces que evaluarán el concurso desde diferentes lugares alrededor de la zona de boxes. El árbitro puede no ser uno de los 3 jueces.
- b. Los jueces evaluarán las técnicas de Karate, tales como el derribo eficaz y eficaz, el control de la zona de lucha contra la fosa, la agresividad y la defensa eficaces.
- c. El golpe eficaz se juzga determinando el número total de golpes legales acertados por el concursante.

- d. El derribo efectivo se juzga considerando la cantidad de ejecuciones exitosas de una técnica de derribo y acabado legal.
- e. Control de área de combate es juzgado por determinar quién está dictando el ritmo, la ubicación y la posición de la pelea.
- f. Ejemplos de factores a considerar son contrarrestar el intento de un luchador de derribo por permanecer de pie y legalmente llamativo.
- g. Agresividad efectiva significa avanzar y desembarcar un golpe legal.
- h. Defensa eficaz significa evitar ser golpeado o derribado mientras se contrarresta con ataques ofensivos.
- i. Un sistema de 10 puntos debe ser utilizado durante la pelea (basada en golpes eficaces, patadas, derribos, dominancia, daño, control-en ese orden). Un juez adicional será el anotador. Todos los puntajes deben ser presentados a la audiencia al final de cada ronda con la puntuación mostrada para cada peleador calculado como 10 – puntuación de oponentes. Por ejemplo, un 10-8 redondo sería exhibido como 2 puntos para el combatiente que ganaba y 0 puntos para su opositor. Cuando no se muestran a la audiencia, cada tarjeta de puntuación se recoge al final de cada ronda. Los resultados finales se anunciarán al final de la pelea.

5) *Técnicas Efectivas*

- a. La ventaja de puntuación se dará a los combatientes agresivos que intentan golpear más a menudo con mayor impacto que su oponente. Técnicas apropiadas de Karate que tienen un impacto inmediato o acumulativo con el potencial de contribuir hacia el final del partido.
 - b. Efectividad pateando y las técnicas avanzadas contarán más que técnicas de perforación eficaces.
 - c. Las técnicas ofensivas se contarán más fuerte que las técnicas defensivas.
 - d. Desmontajes en el caso de ejecutar una técnica de impacto en el oponente a tierra.: se permitirá un máximo de 5 segundos para golpear al oponente conectado a tierra – si no hay golpe abajo el árbitro separará a los dos concursantes y el oponente a tierra debe ponerse de pie inmediatamente. Durante los derribos el concursante siempre debe tener el control total del oponente. El concursante debe mostrar plena conciencia de la técnica.
- c) Cuando una caída se produce a partir de una maniobra legal que no sea un derribo, el oponente permanente puede seguir a través de la acción inmediata en el oponente a tierra. Si el oponente a tierra se pone de pie, la pelea continúa. Si el oponente conectado a tierra se defiende inteligentemente, se le permitirá ponerse de pie. Si el oponente a tierra no puede protegerse en el suelo de golpes adicionales, el combate será terminado por el árbitro.

13 *Técnicas Permitidas*

- a. Técnicas del brazo
 - i. Puño recto (**Kizami** tzuki, Gyaku tzuki)
 - ii. Golpe de puño trasero (**Uraken** Uchi – debe ser una técnica redonda)
 - iii. Golpe de la parte de adentro o del borde de la mano strike_(Haito Uchi – mano abierta, **técnica** redonda)
 - iv. Roandhouse puno (Tsuki de mawashi)
 - v. Golpe de mano de martillo (Tetzui Uchi – debe ser una técnica redonda, la cara no puede ser atacada desde el frente)
 - vi. Girando puño trasero (**Uraken** Uchi – debe ser una técnica redonda)
 - vii. Técnicas de Karate volador
- b. Técnicas del pie
 - i. Patadas rectas (Mae geri, yoko geri)
 - ii. Patada giratoria (Malave Geri, Ura mawashi Geri, mikatzuki Geri – debe ser una patada redonda)
 - iii. Patada (cualquier patada mencionada arriba con un salto)
- c. Takedowns

- i. Barrido de pierna
 - ii. Lanzar oponentes con una o dos manos
 - iii. Estiramientos de una sola pierna (una o dos manos deben controlar siempre el cuerpo del oponente)
- d. Afianzar al oponente sólo se permite cuando se le sigue la acción inmediata, como un tiro. Cualquier remache que se realice para limitar la acción de los oponentes se considerará una falta. La primera falta de afianzamiento resultará en una advertencia (el combate no tiene que ser pausado para emitir la advertencia). Cada falta de afianzamiento subsecuente dará lugar a una pena de 1 punto emitida por el árbitro a los jueces (una vez más, la pelea no tiene que ser detenido para emitir una penalización).
- e. Se considera A un luchador A tierra (derribado) cuando:
 - i. Las manos o los puños se colocan en el suelo del PIT
 - ii. Las manos o los puños se colocan en la pared de la PIT con el luchador completamente frente a la pared de la PIT
 - iii. El luchador de nuevo está contra el suelo del PIT
 - iv. Cuando un oponente está conectado a tierra sólo las técnicas del brazo pueden ser ejecutadas por el competidor sin conexión a tierra.

14 Faltas

- a. Los siguientes actos constituyen faltas en un concurso o exposición de Karate y pueden dar lugar a advertencias, a discreción del árbitro, si se comete:
 - i. Remache como se describe en "técnicas permitidas".
 - ii. Empalmar con la cabeza
 - iii. Extorsión ocular de cualquier tipo
 - iv. Morder
 - v. Escupir a un oponente
 - vi. Tirado del pelo
 - vii. Pesca de anzuelo
 - viii. Ataques inguinales de cualquier tipo
 - ix. Poner un dedo en cualquier orificio o cualquier corte o laceración de un oponente
 - x. Manipulación de pequeñas articulaciones
 - xi. Uppercuts
 - xii. Pengando usando el punto del dedo o del pulgar
 - xiii. Golpeando usando la rodilla o el codo
 - xiv. Golpeado usando rodilla voladora
 - xv. Golpeando la rodilla del oponente
 - xvi. Golpeando con una técnica de mano abierta (excepto punto de la mano del canto)
 - xvii. Golpeando a la espina dorsal o la parte posterior de la cabeza
 - xviii. Patear al riñón con el talón
 - xix. Golpes de garganta de cualquier tipo, incluyendo, sin limitación, agarrar la tráquea
 - xx. Arañar, pellizcar o torcer la carne
 - xxi. Agarrar la clavícula
 - xxii. Pateando a un oponente castigado
 - xxiii. Pisar o pisotear a un oponente de tierra
 - xxiv. Sosteniendo el uniforme de Karate o los guantes de un oponente
 - xxv. Uso del lenguaje abusivo en el ring / área de combate
 - xxvi. Participar en cualquier conducta antideportiva que cause lesiones a un oponente
 - xxvii. Atacar a un oponente en o durante la ruptura
 - xxviii. Atacar a un oponente que está bajo el cuidado del árbitro
 - xxix. Atacar a un oponente después de que la campana ha sonado en el final de la ronda
- xxx. Timidez, incluyendo, sin limitación, evitando el contacto con un oponente, intencional o consistentemente dejar caer la boquilla o fingir una lesión
 - xxxi. Lanzado del oponente sobre la cabeza
 - xxxii. Lanzado del oponente fuera del ring / área de combate
 - xxxiii. Lanzado del oponente intencionalmente en la cabeza o el cuello

- xxxiv. Saltando o lanzándose sobre el oponente de tierra
 - xxxv. Ignorando flarantemente las instrucciones del árbitro
 - xxxvi. Clavando un oponente a la lona en la cabeza o el cuello
 - xxxvii. Interferencia por la esquina
 - xxxviii. Aplicar cualquier sustancia extraña al cabello o al cuerpo para obtener una ventaja
 - xxxix. Evitar el combate como medio para evitar que el oponente tenga la oportunidad de anotar
 - xl. Pasividad
 - xli. Agarrar la cabeza de oponentes con ambas manos
 - xlii. Estiramiento de piernas doble
 - xliii. Patadas bajas entre la rodilla y la cadera
- b. Los concursantes serán separados por el árbitro cuando se sujete o agarre al oponente. Si se comete una falta:
- i. El árbitro deberá llamar pausa de tiempo ("Yame").
 - ii. El árbitro ordenará al concursante infractor a un lugar neutral.
 - iii. El árbitro comprobará la condición y la seguridad del concursante viciado.
 - iv. El árbitro entonces evaluará la falta al concursante infractor y deducirá los puntos si el árbitro lo considera oportuno, y notificará a la Comisión, las esquinas, el anotador oficial de su decisión sobre si la falta fue accidental o intencional y si un el punto debe ser quitado.
 - v. Falta de golpe bajo: un luchador que ha sido golpeado con un golpe bajo se permite hasta 5 minutos para recuperarse de la falta, siempre y cuando en la opinión del médico de primera fila el luchador posiblemente puede continuar en el concurso.
 - vi. Si el combatiente declara que pueden continuar antes de que los cinco minutos de tiempo han expirado, el árbitro, tan pronto como sea práctico, reiniciar la lucha.
 - vii. Si el luchador va sobre la asignación de 5 minutos de tiempo, y la lucha no puede ser reiniciada, el concurso debe llegar a su fin con el resultado determinado por la ronda y el tiempo en el que la lucha se detuvo.
- c. Faltas accidentales: Si una pelea se detiene debido a una falta accidental, el árbitro determinará si el combatiente desarmado que ha sido viciado puede continuar o no. Si la posibilidad de ganar al combatiente desarmado no se ha puesto gravemente en peligro como resultado de la falta y si la falta no implica un impacto conmoción a la cabeza del combatiente desarmado que ha sido viciado, el árbitro puede ordenar el concurso o la exposición continuo después de un intervalo de recuperación de no más de 5 minutos. Inmediatamente después de separar a los combatientes desarmados, el árbitro informará al representante de la Comisión de su determinación de que la falta fue accidental.
- d. Faltas ilegales: Si un combatiente es viciado por el golpe que el árbitro considera ilegal, el árbitro debe parar la acción y llamar para el tiempo. El árbitro puede llevar al boxeador lesionado al médico de primera fila y hacer que el doctor de primera fila examine al luchador en cuanto a su capacidad de continuar en el concurso. El doctor de primera fila tiene hasta 5 minutos para hacer su determinación. Si el médico de primera fila determina que el luchador puede continuar en el concurso, el árbitro deberá tan pronto como sea práctico reiniciar la pelea. A diferencia de la regla de falta de golpe bajo, el luchador no tiene hasta 5 minutos de tiempo para usar, a su discreción, y debe continuar la lucha cuando se le indique por el árbitro.
- e. Para una falta que no sea un golpe bajo, si el combatiente lesionado se considera no apto para continuar, por el árbitro, el árbitro debe inmediatamente llamar a un alto a la pelea. Si el luchador se considera no apto para continuar, por el árbitro, a pesar de que algunos de los 5 minutos falta el tiempo sigue siendo, el luchador no puede aprovechar el tiempo restante y la lucha debe ser detenida.
- f. Si el árbitro detiene el concurso y emplea el uso del doctor (Ringside), los exámenes del médico de primera fila no excederán de 5 minutos. Si se exceden 5 minutos, la lucha no puede ser reiniciada y el concurso debe terminar.

15 Advertencias y Sanciones

- a. Las faltas pueden resultar en que el árbitro dé una advertencia o una pena al concursante infractor.
- b. La advertencia se puede imponer directamente para una infracción de las reglas y se dará cuando la falta no disminuye las posibilidades del oponente de ganar. Si la falta se repite durante la pelea, la primera vez que el árbitro dará una advertencia sin parar la pelea, la segunda vez que el árbitro se detenga la pelea y aumentar la severidad de la advertencia, la tercera vez que el árbitro detiene la pelea y una pena será impuesta.

- c. La pena se dará cuando el concursante viola las reglas que causan las probabilidades de que el oponente disminuya, una combinación de faltas cometidas o después de una flagrante falta a discreción del árbitro. Las penalizaciones resultarán en la deducción o descalificación de puntos técnicos.
- d. El anotador oficial deducirá los puntos de la puntuación del concursante infractor. El anotador, no los jueces, será el responsable de calcular la puntuación verdadera después de factorizar en la deducción de puntos.
- e. Sólo un árbitro puede evaluar una falta. Si el árbitro no llama a la falta, los jueces no deben hacer esa evaluación por su cuenta y no deben factorizar tales en sus cálculos de puntuación.
- f. En el caso de que ocurra una falta, es el deber del árbitro asegurar que la acción continúe inmediatamente después.
- g. Si la pelea se detiene debido a ADVERTENCIA, pena, pasividad, etc., el árbitro inmediatamente intentará comenzar la acción en la posición en el PIT donde ocurrió el paro.
- h. Los entrenadores están autorizados a hablar directamente a su combatiente representante a lo largo de la pelea. En ningún momento deben dirigirse a ninguno de los jueces o árbitros sin el juez o árbitro dirigiéndose a ellos primero durante la pelea. En el caso de que un entrenador se dirija a un juez o árbitro durante la pelea, se les advertirá para la primera ocurrencia luego eliminado del evento para ocurrencias subsecuentes. En caso de que haya un error administrativo, el entrenador puede dirigirse al juez de la esquina para informarles del posible error.

16 Lesiones Sufridas Por Golpes y Faltas Justas

- a. Si una lesión sufrida durante la competencia como resultado de una maniobra legal es lo suficientemente grave como para terminar una pelea, el participante lesionado pierde por knockout técnico.
- b. Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta intencional, según lo determinado por el árbitro, es bastante severa para terminar un combate, el concursante que causa la lesión pierde por la descalificación.
- c. Si una lesión es sostenida durante la competición como resultado de una falta intencional, según lo determinado por el árbitro, y la pelea se permite continuar, el árbitro notificará al anotador para deducir automáticamente dos puntos técnicos del participante que cometió la falta.
- d. Si una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta intencional, según lo determinado por el árbitro, hace que el participante lesionado no pueda continuar en un punto subsecuente en el concurso, el participante lesionado ganará por decisión técnica, si él o ella está por delante en los cuadros de mando. Si el concursante lesionado está parejo o atrasado en las tarjetas de puntuación en el momento de la detención, el resultado de la pelea será declarado un empate técnico.
- e. Si un participante se lesiona a sí mismo mientras intenta viciar a su oponente, el árbitro no tomará ninguna acción a su favor, y la lesión será tratada de la misma manera que una lesión producida por un golpe justo.
- f. Si una lesión sufrida durante la primera o segunda ronda como resultado de una falta accidental, según lo determinado por el árbitro, es lo suficientemente severo para el árbitro para detener la pelea de inmediato, la pelea se traducirá en un sin concurso.
- g. Si una lesión sufrida durante la tercera ronda como resultado de una falta accidental, según lo determinado por el árbitro, es lo suficientemente severo para el árbitro para detener la pelea de inmediato, la pelea se traducirá en una decisión técnica otorgada al participante que está por delante en las tarjetas de puntuación en el momento en que la pelea se detiene.
- h. Las rondas incompletas deben anotarse utilizando los mismos criterios que la puntuación de otras rondas hasta el punto dicho Ronda incompleto se detiene.

17 Types of Contest Results

- a. Knockout por:
 - i. Cuando el árbitro detiene el concurso (TKO)
 - ii. Cuando una lesión como resultado de una maniobra legal es lo suficientemente grave como para terminar un combate (TKO)
 - iii. Cuando el concursante está siendo inconsciente debido golpes o patadas (KO)

- b. Decisión a través de las tarjetas de puntuación, incluyendo:
 - i. Decisión unánime-cuando los tres jueces anotan el concurso para el mismo participante
 - ii. Decisión dividida-cuando dos jueces anotan el concurso para un concursante y un juez puntúa para el oponente
 - iii. Decisión mayoritaria-cuando dos jueces anotan el concurso para el mismo concursante y un juez anota un empate
 - iv. Decisión del punto – si un doble KO se produce durante la segunda o tercera ronda de la decisión se hará de acuerdo a la puntuación de los combates de acabado. Si estos puntajes son iguales los puntos adjudicados durante la pelea se tendrán en cuenta
- c. Empate, incluyendo:
 - i. Empate unánime-cuando los tres jueces puntúan el concurso de un empate
 - ii. Empate mayoritario-cuando dos jueces anotan el concurso un empate
 - iii. Empate dividido-cuando un juez Puntúa un empate y los otros dos jueces puntúan a favor de diferentes concursantes
 - iv. Empate doble KO-Si se produjo, en la primera ronda es un empate
- d. Si la pelea de regulación se anoto un empate una ronda adicional ocurrirá en un intento de determinar un ganador. Si el resultado de la ronda adicional sigue siendo un empate, la pelea será marcada u empate
- e. Sin Contesto – declarado cuando un golpe ilegal accidental hace que el destinatario del golpe no pueda continuar, esa decisión será tomada por el árbitro, doctor, el luchador o su rincón. Cada luchador recibe un concurso no contado en su registro y se anota como ni una victoria ni una pérdida. Golpes de golpes ilegales intencionales que obligan a un luchador a no poder continuar no se les declara un concurso no, sino como una victoria y una pérdida por descalificación para los combatientes apropiados.
- f. Descalificación
- g. Perder
- h. Empate técnico
- i. Decisión técnica
- j. Ninguna decisión

18 Funcionarios

- a. Durante el período de descanso entre cada ronda el equipo del participante será permitido en la zona de área de lucha. Se permite a los siguientes miembros del personal estar con el participante en el área de descanso:
 - i. one (1) entrenador
 - ii. one (1) Asistente de entrenador
 - iii. one (1) cutman/Medico