

JEFF SPEAKMAN'S



RULES AND REGULATIONS

Enero 2026

TABLA DE CONTENIDO

Nuestra misión, Definiciones y Formalidades	2
Puntaje (Formas, Armas y Defensa Personal)	2
Formas 5.0, Defensa Personal, Formas Creativas y con Armas	3
5.0 Grappling	4
5.0 Fighting – Experiencia	4
5.0 Fighting – Equipo de Protección y Formalidades, Área, Puntaje	5
5.0 Fighting – Puntos Pelea de Pie, Puntos de piso	6
5.0 Fighting – Actos prohibidos	7
5.0 Fighting – Descalificación y Retirada	8

NUESTRA MISIÓN

El propósito de las reglas de torneo, es de proveer una delicada y razonable administración para el evento, garantizar la seguridad de los participantes y el disfrute de los espectadores.

Todos los participantes, atletas y no atletas por igual, deben adherirse a las reglas de torneo y actuar de acuerdo al espíritu del Artista Marcial o correrán el riesgo de ser censurados en su participación total o parcial del torneo, bajo la discreción del Jefe de Jueces o del Gran Maestro Speakman.

Cualquiera o todos los problemas, cuestiones o circunstancias no claramente reguladas en estas reglas de torneo, serán discutidas y decididas por el Juez Central o el Gran Maestro Speakman.

DEFINICIONES

ADULTO: de 18 años para arriba.

YOUTH: debajo de los 18 años.

El Director del Torneo se reserva el derecho a cambiar las categorías de ser necesario.

FORMALIDADES: 5.0 FORMAS, DEFENSA PERSONAL, FORMAS CREATIVAS Y CON ARMAS

1. Cada área de competencia será de 6 x 6 metros.
2. Cada área de competencia tendrá un mínimo de (3) tres jueces.
3. Cada área de competencia contará con un mínimo de (1) un juez de mesa (score keeper).
4. Todos los competidores, formarán juntos en el fondo del área de competencia, hasta que sean llamados colectivamente por el juez central, harán una reverencia para entrar y luego seguirán sus instrucciones.
5. Ellos deberán estar con su uniforme reglamentario completo y limpio. (Karate, Jiu-Jitsu, Judo, Kung-Fu, Taekwondo).
6. Cuando sean llamados, individualmente deberán realizar la venia y entrar por el centro superior del área de competencia con los jueces a las 12:00
7. Los competidores se posicionarán en frente de los jueces lo suficientemente cerca para poder ser escuchados, se presentarán y luego realizarán su demostración.
8. Una vez completen su presentación y bajo la instrucción de los jueces, mirarán a los mismos y deberán dejar el área desde donde ingresaron, sin darle la espalda a los jueces y regresando a su posición de sentados, junto a los otros competidores.

PUNTAJE (5.0 FORMAS, DEFENSA PERSONAL, FORMAS CREATIVAS Y CON ARMAS

1. Exactitud técnica de la demostración de su forma o técnica de defensa personal.
2. Intensidad de la demostración de su forma o técnica de defensa personal.
3. Actitud en general de la presentación del competidor, durante la forma o técnica de defensa personal, demostrada.
4. Complejidad de la presentación o “grado de dificultad, incluyendo realismo de la coreografía” deberán ser factores a ser tomados en el puntaje final.
5. Una línea guía para puntuar, será determinado por el juez central y será compartido con los demás jueces, antes de la competición.

COMPETICIÓN DE FORMAS 5.0

1. El competidor deberá participar en la división de su grado actual, al momento de la competición. Los Cinturones Negros Junior deberán elegir competir en Formas 5.0 Juveniles (Forma 1-9) o en Formas 5.0 Adultos (Corta 1-Larga 8).
2. Los competidores deberán realizar una de las formas enlistadas en sus respectivas divisiones, los sets no están permitidos.
3. Modificar las formas no está permitido.
4. Los jueces presentarán los puntajes primero al competidor, luego al juez de mesa y finalmente a la audiencia.
5. El puntaje a ser anotado será el total recibido de todos los jueces, de acuerdo a los rangos y características enlistadas más arriba, en la sección de PUNTAJE.
6. El puntaje más alto será considerado el 1er lugar y dicho proceso continuará hacia abajo para determinar el 2do y 3er lugar.
7. Los desempates se decidirán por mayoría, determinada mediante el análisis de las puntuaciones de los competidores.

COMPETICIÓN DE DEFENSA PERSONAL

1. El competidor deberá participar con su grado más alto de los programas (Kids, Teens, o Adults).
2. El competidor entrará al área de competencia como describimos en **Formalidades punto 6.** (Él(los) atacante(s), entrarán con el competidor e inmediatamente se posicionarán en el centro del área de competencia y esperarán la instrucción del competidor).
3. El competidor se moverá a la mejor posición que desee para su demostración antes de comenzar, retornará a una posición de jinete tras completar la demostración y aguardará por su puntaje.
4. Las técnicas de defensa personal, deberán ser realizadas sólo una vez en velocidad completa.
5. Cinturones Blancos a Púrpura, están permitidos de tener 1 atacante y demostrarán 3 técnicas, de su elección. Cinturones Azules para arriba, están permitidos de tener 2 atacantes y demostrarán hasta 6 técnicas realizadas de manera continua o individualmente. Las técnicas pueden ser mezcladas y/o modificadas.
6. Puntos adicionales pueden ser otorgados por la complejidad de las técnicas elegidas.
7. Se otorgarán puntos adicionales por la lógica y el realismo relacionados con la secuenciación cuando corresponda.
8. Los desempates se decidirán por mayoría, determinada mediante el análisis de las puntuaciones de los competidores.

COMPETICIÓN DE FORMAS CREATIVAS Y CON ARMAS

1. El competidor deberá participar con su grado más alto de los programas (Kids, Teens, o Adults).
2. El competidor puede, combinar, modificar, crear su forma y set, para la competencia de formas.
3. El competidor podrá presentarse en FORMAS CREATIVAS CON ARMAS, con cualquier arma, siempre que el juez central la considere segura tanto para él, como para los espectadores.
4. Existe un límite de tiempo de 2 minutos máximo. (El conteo empieza cuando el permiso para comenzar es concedido)
5. Los jueces presentarán los puntajes primero al competidor, luego al juez de mesa y finalmente a la audiencia.
6. La puntuación general dada, incluirá puntos por creatividad y atletismo.
7. El puntaje más alto será considerado el 1er lugar y dicho proceso continuará hacia abajo para determinar el 2do y 3er lugar.

8. Los desempates se decidirán por mayoría, determinada mediante el análisis de las puntuaciones de los competidores.

5.0 GRAPPLING

1. El 5.0 Grappling, seguirá las mismas reglas del 5.0 Fighting, exceptuando los golpes.
2. Los combates para todos los rangos (cinturón blanco - cinturón negro) constarán de 1(un) round de tres minutos de duración.
3. Equipo de combate no será necesario, solamente el protector inguinal y bucal serán requeridos.
4. Los competidores deberán estar con su uniforme reglamentario completo y limpio. (Karate, Jiu-Jitsu, Judo, Kung-Fu, Taekwondo).
5. Se comprobará la longitud de las mangas antes de permitir la competición y no deberá ser inferior a $\frac{3}{4}$ de pulgada.
6. Sólo habrá un juez realizando/arbitrando el encuentro de 5.0 Grappling.
7. El juez otorgará los puntos a su discreción y el scorekeeper llevará el registro de los puntos como se describe en la sección Puntos en el suelo de las reglas del 5.0 Fighting.
8. Los golpes por parte de los competidores, resultará en la deducción de 1 punto completo.
9. Los desempates posteriores a la segunda ronda serán decididos por el árbitro.

5.0 FIGHTING – COMPETICIÓN CONTACTO CONTROLADO

GENERAL

1. Combates de cinturones de diferente color (debajo de cinturón café), consistirán en un (1) round de dos (2) minutos.
2. Combates de Cinturones Cafés y Negros, consistirán en un round de (2) dos minutos, con un descanso de (1) un minuto, seguido de un segundo round de (1) un minuto.
3. En caso de que un cinturón de color ascienda a una división de Cinturón Café o Negro, deberá competir bajo las reglas de esta categoría (Café o Negro). A los Cinturones Cafés o Negros no se les permitirá moverse a una categoría inferior o de cinturones de color.
4. Los competidores deberán ser identificados por los jueces de acuerdo a los colores de cinturón (azul o rojo), amarrado en el lugar de su cinturón normal, antes de entrar al área de competencia.
5. Una (1) persona es permitida por competidor, para asistirlo a un costado del ring(deberá usar uniforme). Dar direcciones (Coaching) por la persona de asistencia, durante el descanso o el tiempo fuera está permitido, sin embargo, guiar (Coaching) está absolutamente prohibido durante la pelea. Adicionalmente, en ningún momento se permite guiar (Coaching) desde la zona de espectadores. Rehidratarse está permitido durante el periodo de descanso o tiempo fuera.
6. Los desempates o rounds de tiempo adicional consistirán en (1) un minuto de duración.

NIVEL DE EXPERIENCIA

Si usted tiene hasta 6 meses de entrenamiento en MMA, Kick-Boxing o Muai-Tai, competirá en la división de Cinturones Cafés para el combate 5.0. Si usted tiene arriba de 6 meses de entrenamiento o al menos una pelea amateur o profesional, competirá en la división de Cinturones Negros, para el combate 5.0. Si el competidor tiene grados o rangos en más de un sistema, entonces este competirá con el cinturón o rango de mayor nivel que tenga.

EQUIPO DE PROTECCIÓN

Equipo de protección obligatorio:

1. Casco (Máscara de protección de plástico es opcional)
2. Inguinal
3. Canilleras-empeñeras o protección de pie. (Protector de antebrazos es opcional)
4. Bucal
5. Guantes de MMA sin dedos, de 6oz mínimo de espuma sobre el área de los nudillos.
6. Todos los collares, anillos, aretes, etc. joyería en su totalidad no está permitido. Las uñas de los dedos de las manos y de los pies deberán estar recortadas. Lentes que no sean deportivos, no están permitidos. Todos los contendientes tendrán (2) dos minutos para alistarse.

FORMALIDADES

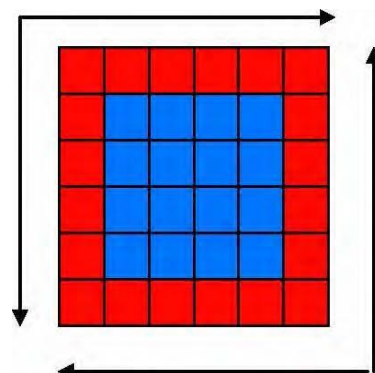
1. Todos los contendientes deberán presentarse y estar listos con su correcto equipo de protección.
2. Saludar el área de competencia y a los jueces cuando sean llamados para competir.
3. Los competidores son responsables de conocer todas las regulaciones y reglamentos de puntuación, el juez central explicará cualquier aclaración de las reglas.
4. Los competidores realizarán la venia al réferi central primero, luego entre ellos, retrocederán con las manos en guardia indicando que están listos.
5. Durante algunas pausas del combate, los competidores retrocederán regresando a sus respectivos lugares donde comenzaron, poniéndose de rodillas y mirando hacia afuera del área de competencia.
6. Completado el encuentro los competidores se saludarán entre ellos, luego al réferi central y después en una demostración de buen espíritu competitivo y para terminar el contacto del combate se retirarán dándose la mano o chocando los guantes, dejando todas las emociones en el área de competencia.
7. Los contendientes deberán detenerse inmediatamente cuando el réferi diga "Alto o Break"
8. Si fuera necesario reiniciar la pelea, el réferi traerá a los contendientes hacia al centro del área de competencia y los colocará nuevamente en la posición de pie.
9. Las peleas que vayan al piso deberán mantener un nivel de "actividad" o serán puestos de pie después de pasar (10) diez segundos de inactividad, incluidos los (3) tres segundos de conteo por una posición de control.

ÁREA DE COMPETENCIA

1. Cada área de competición debe medir 6 x 6 metros.
2. Las áreas de competición deberán estar separadas de las áreas de espectadores por una barrera física. Nadie, excepto el competidor y personal autorizado están permitidos estar en el área de competición a un costado de la barrera.

PUNTAJE

El referí y jueces otorgarán puntos bajo su propia discreción, si en su opinión un punto ha sido ganado legalmente. Dos jueces de esquina anotarán libremente los puntos de pelea de pie y los puntos de pelea en piso serán determinados solamente por el juez central/referí.



PUNTOS DE PIE

1. **Un (1) punto** se otorgará por un golpe legal al tronco, los laterales de la cabeza con control, y las piernas incluidas las articulaciones de las mismas.
2. **Un (1) punto** se otorgará por cada técnica de patada o golpe controlado, que impacte en los laterales de la cabeza incluyendo con contacto controlado cualquier área de las orejas. La cara, la garganta, la nuca, así como la parte trasera del cuello y la espina dorsal, están excluidas. ¡Sin golpes a la cabeza! Solamente golpes de mano abierta, golpe de revés convencional, o golpe de revés con giro son permitidos. **Contacto aceptable a la región de la cabeza es considerado como “contacto controlado”.**
3. **Un (1) punto** se otorgará por cada golpe de mano o patada impactada con precisión y con la suficiente fuerza a la sección media y los laterales del torso, con la ausencia de cualquier violación a las reglas.
4. **Un (1) punto** se otorgará por patadas a la parte interna y externa de la pierna (arriba de la rodilla), las cuales impacten con la suficiente fuerza controlada. **¡NO Golpear** en contra de la dirección de movimiento de la rodilla!
5. **Un (1) punto** se otorgará por una barrida con la pierna trasera que se realice por debajo de la rodilla y arriba del tobillo, con la fuerza suficiente para garantizar el punto.
6. **Un (1) punto** se otorgará, por todos los golpes directos e intencionales hacia los genitales cuando el combate es de pie. Golpear a los genitales, cuando el combate va a piso está permitido, pero no se obtienen puntos por esta acción.
7. **Un (1) punto** se otorgará por técnicas legales de un derribe intencionado, y que resulte o termine en una posición de dominación, una vez toquen el suelo. Este punto es otorgado solo por el réferi central, como se indica en la sección de **“Puntos de Piso”**.
8. **Un máximo de cinco (5) puntos** serán solamente otorgados por los jueces de esquina por un “clinch” estando de pie y uno de los competidores está marcando puntos con sus golpes, a su vez el otro contendiente deberá estar enganchado, en posición para ser derribado. Este es un puntaje acumulativo por cualquier tipo de golpe que se realice durante el “clinch”. Si el “clinch” se finaliza o el réferi central separa a los contendientes aún si fueron a piso, entonces esto es un reinicio y otros (5) cinco puntos pueden ser obtenidos bajo las mismas circunstancias.
9. **Los puntos**, también pueden ser obtenidos por utilizar golpes de rodillas controlados, a los objetivos descritos arriba en la sección de “Puntos de Pie”, Con la excepción de la cabeza. Mientras se está aplicando un “clinch”, solamente una mano puede estar alrededor del cuello, con la otra controlando el brazo del oponente mientras se realizan rodillas hacia los genitales, o el área del torso. Los golpes de rodilla deberán ser ejecutadas hacia el frente, y no en un movimiento hacia arriba, esto para prevenir el golpear hacia el rostro.

PUNTOS EN PISO

1. Cuando la pelea es llevada o llega a piso, incluido el derribe, el réferi central inmediatamente toma el control en cuanto a la otorgación de puntos. El referí central indicará si un competidor gana o no un punto o varios en el piso y lo realizará con un comando verbal y fuerte, señalando con una mano al competidor que lo está obteniendo y con la otra mano levantada señalará el número de puntos obtenidos. Luego los jueces de esquina añadirán estos puntos como se les indica.
2. **Dos (2) puntos** se otorgarán por obtener y mantener una posición de dominación monta de costado “Side Control”, mantenida por al menos tres (3) segundos, antes de obtener los puntos.
 - Monta de costado, deberán tener ambas piernas pasadas y en el suelo por tres (3) segundos o con “una rodilla en la barriga”. Estas 2 variaciones de la monta de costado podrán ser acumulativas, para los tres (3) segundos de control, para que los puntos sean otorgados. Para que se otorguen

los puntos por control de rodilla en el abdomen, ambas manos deben estar involucradas en sujetar al oponente.

- 3. Tres (3) puntos** se otorgarán por obtener y mantener de dominación de monta completa “Full Mount” o un control de espalda “Back Control”, mantenidas por al menos tres (3) segundos, antes de obtener los puntos.
- El control de espalda consiste en controlar la parte superior del cuerpo y las piernas del oponente (tus pies deben estar dentro de las caderas del oponente, ya sea con los pies cruzados o no).
 - Monta completa “Full Mount” deberán tener ambas rodillas/canillas en el piso cuanto sea posible por al menos tres (3) segundos.
 - Si un competidor está boca abajo, en la posición de tortuga y el contrincante está encima con un control de espalda “Back Control” con los pies enganchados, y el competidor de abajo rueda mientras el competidor de encima mantiene el control hasta los tres (3) segundos, el competidor de encima obtiene los tres (3) puntos.
- 4. Un (1) punto** se otorgará por escapar de una posición de dominación (el competidor deberá llegar a una posición neutral). No se otorgarán puntos por escape, si el juez no ha iniciado el conteo de los 3 segundos por mantener la posición dominante. Una vez otorgado el punto por escape, todos los puntos de suelo vuelven a la etapa inicial.

Puedes obtener puntos por una posición dominante, una vez por cada una de las tres posiciones dominantes (el orden no importa), hasta que los puntos se reinicien. Los puntos se reinician cuando el oponente anota un punto.

- 5. Cinco (5) puntos** se otorgarán por un arm bar, candado, estrangulamiento o cualquier sumisión que resulte en el tapeo/rendición por parte del oponente. Esto causará inmediatamente que la pelea se detenga. La sumisión es cuando el peleador “tapea/golpetea” (tapear o golpetear el tatami o en el oponente para alertar al réferi). Los peleadores serán puestos inmediatamente en el centro del área de competencia para continuar el encuentro.

El réferi central tiene el derecho de detener la pelea si ve o cree que la técnica que se está realizando en piso causará la rendición o alguna lesión en el peleador, de igual forma se le otorgan los cinco (5) puntos.

Esta regla está puesta para precautelar la seguridad de los competidores.

Las técnicas deberán ser aplicadas de manera controlada para poder ser puntuadas.

El ganador es determinado por tener la superioridad en el total de puntos, por haber realizado exitosamente golpes (con contacto sólido) usando las manos, pies, rodillas y codos durante la pelea de pie y también por los derribes, llegar a posiciones de control, escapes/reversas y técnicas de sumisión.

ACTOS PROHIBIDOS

Las advertencias son otorgadas bajo el criterio del réferi central.

Reducciones – Las reducciones de puntos completos por actos prohibidos, están bajo la discreción del réferi central y son realizados durante un alto de la pelea y en el momento y son mostrados como puntos otorgados al oponente.

- 1. No está permitido golpear a la cara, cuello o espina dorsal, todo el tiempo.** Las penalidades serán otorgadas por contacto intencionado en áreas no autorizadas, incluyendo la espina dorsal, cara/cuello y la parte trasera de la cabeza.

2. Por usar los codos y/o las rodillas para golpear las articulaciones, la cara y el área del cuello.
3. Por evadir el ataque del oponente dando la espalda o por evitar el encuentro.
4. Morder o arañar.
5. Por atacar los ojos.
6. Fingir o exagerar una lesión.
7. Cabezazo.
8. Por golpes de giro ciegos o traseros a la cara o al área de la cabeza.
9. Por razones de seguridad, los lanzamientos al suelo del oponente sin ser sujetado o lanzarlo para azotarlo contra el mismo, están prohibidos, esto podrá incurrir en una llamada de atención o penalidad.
10. Levantarse o ponerse de pie con ambas rodillas del suelo para golpear el cuerpo.
11. Saltar a la guardia cerrada estando de pie, cuando se está sujetando al oponente en la guillotina.
12. Atacar deliberadamente las articulaciones del oponente.
13. Por cruzar la línea de límite para evadir el combate.
14. Por realizar o utilizar comentarios indeseables, por parte del competidor, su personal de apoyo o su público.
15. Atacar intencionalmente al oponente caído cuando ya el réferi menciona Alto/Break (Un oponente es declarado caído cuando una o ambas rodillas o una o ambas manos/brazos tocan el suelo).
16. Interrumpir el progreso del encuentro u otros por parte de los competidores.
17. Conducta violenta y/u observaciones agresivas por parte de los competidores.
18. Las técnicas de ataque destinadas a fallar, como patadas y puñetazos, etc., no deben cruzar descontroladamente la línea central del oponente, demostrando así una falta de control o intención de lesionar.
19. No golpear excesivamente a un oponente, que está siendo controlado en el suelo.

DESCALIFICACIÓN

1. Por un total de menos tres (3) puntos (Puntos de penalización entregados al oponente).
2. Si el competidor, desobedece intencionalmente al réferi o las reglas de la competición. El competidor tiene un (1) minuto para relajarse.
3. Por un golpe intencional y/o ilegal hacia el (la) oponente, que resulte en la rendición del mismo, lo inhabilite para continuar el encuentro o cree una lesión importante.
4. Por conducta antideportiva por parte de los competidores, a ser determinada por el réferi central y/o los jueces.

Las penalidades y los actos prohibidos serán declarados por el réferi. En el caso de repetidas penalidades que sean cometidas simultáneamente, la penalidad máxima será declarada.

RETIRADA

1. Si un competidor decide retirarse entonces el oponente es declarado el ganador.
2. El competidor que se retire irrespetuosamente no podrá continuar en los siguientes encuentros.
3. Si debido a una lesión el médico supervisor detiene la pelea y declara que el competidor lesionado debe retirarse, entonces el oponente es declarado el ganador. Esta bajo la jurisdicción y discreción del médico supervisor determinar si el participante puede o no continuar en los encuentros después de lo sucedido.