Decreto Nº 6516 que nombra al señor Homero Hoepelman Observador del Gobierno en la Novena Reunión Plenaria del Comité Consultivo Internacional del Algodón, que se celebrará en Washington, D. C.— G. O. Nº 7129, del 3 de Junio de 1950.

RAFAEL LEONIDAS TRUJILLO MOLINA
Presidente de la República Dominicana

NUMFRO 6516.

En ejercicio de las atribuciones que me confiere la Constitución de la República,

D E C R E T O :

El señor Homero Hoepelman, Primer Secretario de la Embajada de la República en los Estados Unidos de América, queda nombrado Observador del Gobierno dominicano en la Novena Reunión Plenaria del Comité Consultivo Internacional del Algodón, que tendrá efecto en Washington, D.C. el día 22 de mayo del corriente año.

DADO en Ciudad Trujillo, Distrito de Santo Domingo, Capital de la República Dominicana, a los seis días del mes de mayo del año mil novecientos cincuenta, años 107º de la Independencia, 87º de la Restauración y 20º de la Era de Trujillo.

RAFAEL L. TRUJILLO.

Reglamento Nº 6517 para la Lucha Libre entre Aficionados y para la Lucha Libre Profesional.— G. O. Nº 7157, del 3 de Agosto de 1950.

RAFAEL LEONIDAS TRUJILLO MOLINA
.. Presidente de la República Dominicana

NUMERO 6517.

VISTA la Ley sobre Deportes, Nº 463, del 23 de diciembre de 1943;

En ejercicio de la atribución que me confiere el artículo 49, inciso 2º de la Constitución de la República, dicto el siguiente

REGLAMENTO PARA LA LUCHA LIBRE ENTRE AFICIONADOS Y PARA LA LUCHA LIBRE PROFESIONAL

CAPITULO I.

Reglas para la lucha libre entre aficionados.

1.— Las competencias de lucha libre entre aficionados serán organizadas por la Comisión Nacional de Boxeo y Luchas, la cual llamará a inscripciones a los aspirantes a competir en esta clase de eventos.

2.— Sólo podrán inscribirse aquellos aspirantes que sean mayores de diecisiete años de edad y menores de 38 años, y deberán presentar un certificado médico de buena salud.

3.— Los pesos y categorías para las competencias entre aficionados serán:

114½ libras: Peso Mosca
125½ libras: Peso Gallo
136½ libras: Peso Pluma
147½ libras: Peso Lijero
160½ libras: Peso Semi-mediano
174 libras: Peso Medio
191 libras: Peso Semi-completo; sobre
191 libras: Peso Completo.

4.— El pesaje de los luchadores deberá verificarse 36 horas antes del inicio de las competencias, en la báscula de la Comisión o de la Sub-Comisión, si se tratare del interior en presencia del Delegado de la Comisión y estando los luchadores completamente desnudos.

5.— Como acostumbradamente los programas de lucha comienzan a las 9 de la noche, la hora del pesaje será a las 9 de la mañana del día anterior a la contienda, castigándose con suspensiones temporales a los luchadores que no asistan o lleguen fuera de la hora señalada.

6.— Los luchadores serán examinados por el médico de la Comisión después del pesaje y deberán estar la noche del espectáculo, dos horas antes en sus camerinos para ser reconocidos por el médico de turno.

FORMACION DE LAS PELEAS

7.— La formación de las peleas para los torneos que se organicen se hará sorteando los luchadores. Se hará una tabla de registro general, en la cual se anotarán los resultados del sorteo y se indicarán las peleas de cada vuelta.

8.— Los competidores a quienes el sorteo colocó emparejados, pelearán en la primera vuelta (1-2), (3-4), (5-6), etc. Si el número de competidores es impar, al que le toque el número más alto pasará a la segunda vuelta sin ninguna marca en contra y será colocado de competidor con el número de la segunda vuelta. Mantendrá su posición hasta que sea desplazado por un competidor que tenga la numeración más alta en alguna vuelta, y que haya resultado impar en la misma forma en que él se convirtió durante la primera.

9.— Un sorteo obtenido con un número impar de competidores es una ventaja para la eliminación, y no puede ser suprimido sino hasta que se haya llegado a la vuelta final y dos de los competidores que resten hayan peleado en alguna vuelta precedente.

10.— El apareamiento para cada vuelta debe ser como sigue: para comenzar, el competidor colocado a la cabeza de

la lista tendrá oponente al competidor que tenga el número inmediato superior, y consecuentemente, más cercano a él, siempre que no haya luchado con él. En la segunda vuelta, si no ha habido un número impar en la vuelta precedente, se continuará así: (1-3), (2-4), (5-7), (6-8). Sin embargo, si hubiere un impar, este competirá con el 1, 2-3, 4-5, etc.

COLCHON Y VESTIDO

11.— El colchón debe medir, por lo menos 6 x 6 metros y debe tener 10 centímetros de espesor. Al rededor del colchón habrá un espacio de 1.50 metros.

12.— Si la lucha tiene lugar en una plataforma elevada (sin postes, ni cables, el uso de los cuales no es de desearse), la altura de ésta sobre el suelo debe ser, cuando más de 110 centímetros, con los lados en pendiente y con un ángulo no mayor de 45 grados.

13.— Los competidores deberán usar un traje de una pieza que cubrirá el cuerpo, desde la mitad de los muslos y no deberá estar cortado a más de 20 centímetros del cuello y los brazos. Deben usar un suspensorio.

14.— Los zapatos con tacones, clavados, o de suela dura, están prohibidos. La lucha con los piés desnudos está prohibida, al igual que el uso de anillos, brazaletes, hebillas o cualquier accesorio de metal con el cual sea posible herir al adversario. También lo está, el engrasarse o el aceitarse las manos o cualquier parte del cuerpo. Las uñas deben estar cortadas muy rasas.

DE LOS OFICIALES Y JUECES

15.— a) un anunciador, quien debe anunciar en alta voz el nombre y peso de cada competidor; b) un cronometrista, que anunciará el tiempo en alta voz cada minuto, c) un jurado de campo que deberá estar compuesto de un árbitro y dos jueces.

16.— Estos oficiales serán designados a su libre albedrío por la Comisión, y ni el árbitro ni los jueces podrán conversar con ninguna persona, mientras estén en sus actividades.

CLASIFICACION DE LOS VENCEDORES

17.— Los resultados de los torneos serán decididos, por la base de "puntos malos" en la siguiente forma:

El competidor que logre poner la espalda de su adversario en el colchón recibirá 0 puntos malos, y el perdedor recibirá 3 puntos malos. Si la lucha termina sin toque de espaldas, el jurado decidirá por escrito cuál es el vencedor, y en este caso el vencedor recibirá un punto malo y el perdedor 3 puntos malos. El competidor que reciba 5 puntos malos quedará eliminado del torneo.

18.— El vencedor de un torneo será el que reciba menor número de puntos malos. Cuando haya empate de puntos malos. será vencedor el que haya derrotado al otro en alguna vuelta anterior. En caso de triple empate, los competidores serán pesados al terminar el torneo y al más ligero de ellos se le adjudicará la victoria.

MANERA COMO SE DIRIGE UNA PELEA

19.— Una pelea debe empezarse, ser interrumpida o terminada solo por el silbato del árbitro. Antes del inicio de la pelea, los luchadores deben tomar las esquinas opuestas diagonalmente. Se encuentran en medio del ring y se saludan dándose la mano derecha; después se cruzarán dando media vuelta y poniéndose de frente principiarán la lucha. Al finalizar se darán la mano otra vez.

20.— Antes de reanudar la lucha, el competidor que tiene la posición de abajo, debe poner las rodillas y las manos tocando el piso, mientras que el de arriba debe dar aviso de empezar la lucha de nuevo, tocando a su contrincante. Está prohibido precipitar sobre su contrincante y en caso de que esto suceda. el árbitro debe amonestar al causante y ordenar a ambos que se levanten.

TOMAS, AGARRES, PRESAS Y LLAVES PERMITIDAS E ILEGALES

21.— Los competidores pueden aplicar llaves, donde, como y cuando les parezca con las siguientes restricciones: no podrán agarrar del pelo, orejas, partes delicadas del cuerpo o la ropa del contrincante. Está prohibido también retorcer los dedos de los pies, y las manos, golpear, patear, los tirones de pelo, rodillazos y cualquier llave o presa que amenace la vida, o que pueda dejar lisiado al adversario, o que tenga por objeto castigar a éste o implicar dolor que le fuerce a entregar la caída. También es prohibido oprimir los ojos.

22.— Son permitidas las llaves legales. Las llaves prohibidas son: la "doble Nelson", ahorcar o medio ahorcar, cachetadas con la palma de la mano, la llave del dedo retorciéndolo, las tijeras aplicadas a la cabeza o cuerpo, la llave del martillo, entrelazar los dedos. Pegar con la planta o el lado del pie no está considerado como patear.

23.— Cuando se ataca por detrás en tal forma que el contrincante caiga boca abajo, el atacante debe tocar el suelo con la rodilla antes que la parte superior del cuerpo del contrincante.

24.— Está prohibido romper un "puente", levantando al contrincante y azotándolo contra el suelo, ya sea horizontalmente o verticalmente sobre la cabeza, o hacer presión con el codo o la rodilla en el abdomen o el estómago. También lo está

exceder de un ángulo recto con el antebrazo sobre el brazo, cuando este se halle torcido sobre la espalda.

SANCIONES

25.— Cualquier llave irregular o presa ilegal debe deshacerse. procurando no interrumpir la pelea. Es deber del árbitro, cuando un competidor ha cometido una infracción a las reglas: a) obligarle a que desista de la falta; b) obligarle a que se levante cuando el atacante ocupe la posición de arriba; c) obligarle a que rompa o suelte la llave; d) descalificar al competidor que después de dos advertencias, vuelva a cometer la falta; tal descalificación será inmediata, sin ninguna advertencia previa, pero sólo cuando vote afirmativamente la mayoría de los jueces, o tal descalificación, debe automáticamente eliminar al causante de la ofensa, de la competencia. Si el causante de la ofensa queda en desventaja, la pelea debe continuar sin interrupción, constituyendo esto su castigo. Cualquier ventaja adquirida por violación de las reglas debe ser cancelada, aun después de que el ofensor haya desistido de su llave.

DURACION DE LA PELEA

26.— Todas las competencias deben continuar hasta que uno de los adversarios haya sido legalmente derrotado, siempre que ésta derrota haya sido durante el tiempo fijado como límite de cada combate. El tiempo máximo de cada pelea está limitado a quince minutos de lucha continua.

27.— Al final de cada seis minutos la pelea debe ser interrumpida y los "scores" tanto de los jueces como del árbitro deben ser consultados (exceptuanndo los casos en que al final de los seis minutos de lucha exista una situación crítica que esté próxima a terminar en caída, entonces debe continuar la pelea hasta que la situación quede definida); si dos de los jueces están de acuerdo en que la superioridad de uno de los competidores está bien marcada, y parece no haber necesidad de autorizar los dos períodos de 3 minutos de lucha en el suelo, la pelea debe darse por desición al competidor que la merezca; si dicho vencedor, por conveniencia para su puntuación, desea seguir la lucha, tendrá derecho a ello. En este caso se sorteará cual de los dos toma la posición de abajo en los tres primeros minutos. En los otros tres minutos se invierten las posiciones.

28.— Si después de seis minutos de lucha en la posición de pie, ninguno de los competidores demuestra una superioridad bien marcada, o vence, el árbitro de acuerdo con un juez, cuando menos, ordenará dos períodos de lucha en el suelo, de tres minutos cada uno. La posición superior se sorteará, alternándose esta posición en cada período. Una caída ganada durate estos tres minutos debe terminar la pelea. La pelea deba

ser enteramente en el suelo y si el competidor que se encuntra abajo logra deshacerse de la posición, debe inmediatamente volver a su antigua posición, es decir abajo. Si el luchador que se escuentra abajo trata de evitar la pelea en el suelo, levantándose con frecuencia, no debe recibir punto por ésto, pero si por invertir la posición obligando al contrario a ello.

LA CAIDA

29.— Una caída queda definida al tocar el suelo con los dos hombros al mismo tiempo uno de los luchadores, a la completa satisfacción del árbitro y de uno de dos los jueces. El período de tiempo durante el cual los dos hombros deben tocar el suelo simultáneamente no es fijo; basta que el árbitro y un juez convengan en que los dos hombres han tocado el suelo simu'táneamente

30.— La caída rodando no cuenta, salvo en los casos en que haya un pequeño intervalo, suficiente para que los dos hombres queden a la vez en contacto con la lona. La caída volante, en que los dos hombres simultáneamente tocan la lona, aunque sea por un período de tiempo muy insignificante, debe declararse caída. Una caída termina el asalto inmediatamente.

DEBERES DEL JURADO

31.— El árbitro tiene absoluto control sobre la pelea y los competidores. El fallo de los jueces decide la pelea en caso de que no haya caída. Es obligatorio que cada uno de los jueces nombre a uno de los competidores como vencedor de la pelea. En torneos amateurs no se acepta fallo de "pelea empatada".

32.— La decisión de caída será dada en los casos siguientes:

a) Si el árbitro declara caída y los dos jueces lo apoyan.

b) Si el árbitro declara caída y uno de los jueces no hace protesta.

c) Si el árbitro no ve la caída y los dos jueces la aprueban unánimemente

33.— Si no ocurre caída durante el período fijado de quince minutos, los jueces y el árbitro darán sus anotaciones al Secretario de la Comisión y de acuerdo con estos datos debe ser declarado el vencedor.

LA LUCHA

34.— En todas las competencias, la superioridad y la ventaja en ciertas situaciones deben ser juzgadas por la actividad desplegada sin tomar en cuenta la posición de los contendientes. La "actividad" incluye todo esfuerzo para llevar a cabo la caída del adversario.

La "pasividad" consiste en evitar las llaves sin hacer un contraataque, salirse intencionalmente de la colchoneta o empujar al adversario fuera de ella; tirarse de espaldas en la col-

choneta o tener al oponente abajo sin intentar un ataque decisivo. Se considerará también "pasividad": asir al contrincante continuamente por la muñeca, ponerse de pie repetidamente cuando se está en posición de abajo luchando sobre la colchoneta sin intentar aplicar llaves (3x3) minutos.

35.— Inmediatamente después de un período de lentitud de un minuto, el áritro debe amonestar al causante (en su propio criterio) y si después de esta amonestación persiste en su lentitud por otro minuto, debe ser descalificado y declarado derrotado.

36.— Se le anotará un punto al que tumbe al contrario por medio de una llave firme. Caerse debajo al tratar de salir de usa llave no debe anotarse como punto para el otro contrincante.

Cuando se lucha en el suelo, si el contrincante que se encuentra arriba no trata de definir la situación en un minuto, debe llamársele la atención, y después de otro minuto de inactividad, el árbitro debe hacer que ambos se pongan de pie.

37.— Estando de pies, si ambos sacan los pies fuera de la lona, la lucha deberá continuar en el centro del ring; pero si fué aplicada una llave cuando los dos contrincantes se encontraban en la lona y esta llave no ha sido rota, el que la está aplicando tiene derecho a llevar a su contrincante sobre la lona, con la llave que tenía. La misma regla debe aplicarse cuando se pelea en el suelo.

38.— Si el árbitro considera que un ataque hecho en el suelo solo puede terminar saliéndose de la lona, ordenará por medio de un silbato que regresen de nuevo al centro. La misma acción debe tomarse si el defensor se arrastra de la lona para escaparse de ella y volver a obtener su posición de pie.

39.— Si los dos competidors se salen de la lona mientras están luchando, el árbitro debe ordenarles que regresen al centro, ya sea de pie o que sigan luchando en el suelo según sea la situación que tenían en el momento que dejaron la lona y la ventaja que tuviera uno sobre otro.

40.— Si una parte del cuerpo, no siendo la cabeza se sale de la lona la caída no se considerará como tal. Si los pies del competidor se salen de la lona en una tirada, la caída se toma en cuenta solamente en el caso de que los hombros tocasen antes que los pies.

41.— Si un luchador abandona la competencia sin ninguna razón satisfactoria bajo el punto de vista médico, no puede volver a participar en la competcencia.

42.— Si un luchador no puede seguir compitiendo por causa que él no puede evitar, como hemorragias de la nariz, golpearse en la cabeza fuera de la lona o por cualquier otra circunstancia semejante, el árbitro suspenderá el encuentro por

un tiempo máximo de 5 minutos; y si pasado ese tiempo el competidor no puede continuar, debe dársele el fallo de derrota y anotarle los puntos malos en contra de él, lo mismo que si hubiere caído.

43.— Cualquier caso que no esté previsto en estas reglas, la Comisión podrá resolverlo a su entera libertad.

CAPITULO II

Reglas para la Lucha Libre Profesional.

1.— Los promotores no podrán hacer contratos con luchadores o sus managers para encuentros de más de tres asaltos de diez minutos de lucha por dos de descanso, o de cuatro asaltos de seis minutos de lucha por dos de descanso.

2.— Los contratos deben ser firmados personalmente por el luchador o por su apoderado si lo tuviere. Los luchadores deberán proveerse de su licencia, de lo contrario ningún promotor podrá firmar contrato con él o su apoderado. No se otorgará licencia a ningún luchador menor de 17 años o mayor de 38 años.

3.— Los Pesos y Categorías para la lucha libre prfesional serán los siguietnes:

Ligero	Desde	135½	libras	hasta	140	libras
Welter	"	140¾	"	"	160	"
Mediano	"	160	"	"	175½	"
Semi-completo	"	175½	"	"	193¼	"
Completo	"	193¼	"	en adelante		

4.— Los contratos realizados por los promotores deberán contener todos los requisitos de información exigidos por las reglas y estatutos y sus espacios en blanco serán llenados debidamente o tachados, pero siempre explicarán claramente el peso de los contendientes, el número de asaltos que lucharán, la fecha y vigencia del contrato y la cantidad que percibirán el luchador; de lo contrario será rechazado.

5.— La hora del pesaje será la misma que especifica el reglamento amateur. Igualmente lo concerniente al examen médico.

6.— En caso de suspenderse la función para celebrarla después de haber pasado 24 horas, los mismos pesos y examen médico serán válidos, pero en caso de suspenderse por más de 24 horas, será necesario nuevo exámen médico y nuevo pesaje oficial.

7.— Los luchadores que no se presenten dos horas antes de iniciarse un programa, en sus respectivos camerinos, y que no asistan a la hora señalada para el exámen médico y pesaje oficial, serán castigados con multas.

Ningún espectáculo podrá comenzar si el médico de la Comisión no se encuentra presente.

ESCENARIO Y VESTIDO

8.— Las peleas se celebrarán sobre un ring de boxeo, con las mismas dimensiones adoptadas en este deporte y revestido con una colchoneta de dos pulgadas de espesor por lo menos.

9.— Los luchadores se vestirán con un pantalón de baño y usarán un suspensorio. Uñas cortadas muy rasas. Pueden usar zapatos de suela delgada.

10.— Los zapatos con tacones, clavados o de suela dura, están prohibidos. Se puede luchar sin zapatos. El uso de anillos, brazaletes, hebillas o cualquier otro accesorio de metal con el cual pueda ser herido el adversario está prohibido. También lo está el engrasarse o el aceitarse las manos u otra parte del cuerpo.

11.— Los funcionarios en toda velada de lucha serán: un Arbitro; un Cronometrista; un Anunciador, un Médico de la Comisión; y el Delegado designado por la misma.

12.— El Arbitro será el oficial máximo de las peleas, quien se encargará de la supervisión general de los encuentros y se situará dentro del ring. Antes de iniciarse un combate, el árbitro deberá cerciorarse de que los luchadores están provistos de sus suspensorios; de que no están embadurnados en grasa o aceite sus cuerpos y de que los zapatos son de suela fina y no clavados, con tacones, etc. Así mismo se cerciorará de que al lado del ring no se encuentran mesas, sillas u otros objetos que puedan golpear a los luchadores en caso de que sean sacados del ring. El árbitro llamará a ambos contendientes al centro del ring, antes de comenzar la lucha y les dará las instrucciones de lugar, en cuyo momento los contendientes se retirarán a sus esquinas respectivas acompañados de sus respectivos ayudantes. Al sonar la campana se dirigirán al centro del ring y se saludarán dándose la mano derecha e iniciarán la lucha inmediatamente. No podrán permanecer en el ring durante el desarrollo de cada asalto otras personas que no sean el árbitro y los contendientes.

El árbitro tendrá poderes para:

a) Rendir la decisión del encuentro, la cual será irrevocable.
b) Mantener el respeto dentro el ring.
c) Suspender una lucha desigual, evitando así consecuencias graves.
d) Evitar actuaciones ilegales.
e) Descalificcar al luchador que le falte el respeto; trate de defraudar al público o que actúe ilegalmente.

f) Hacer que un luchador vuelva a iniciar la lucha en el centro del ring, después de tocar una de las cuerdas.

13.— Dentro de las 36 horas antes de su pelea, todo luchador será reconocido por el médico que designe la Comisión, siendo sometido a un exámen completo. El Médico certificará las condiciones físicas de los luchadores de un programa.

El médico de turno designado por la Comisión la noche de la velada, estará obligado a presentarse dos horas antes de señalada para el inicio del programa, para reconocer en el salón de emergencias de la arena a todos los luchadores del programa.

Los médicos no entrarán en el ring a rendir primeros auxilios a un luchador, a menos que haya sido solicitado por el árbitro oficiante. Cuando un médico quiera comunicarse con el árbitro lo hará por medio del Delegado de turno.

Los médicos serán designados por turno, y a su libre albedrío por la Comisión Nacional de Boxeo y Luchas.

14.— El cronometrista indicará el comienzo y el final de cada asalto, sonando la campana con un martillo. Estará provisto de un Reloj Cronómetro especial y de un silbato. Diez segundos antes del comienzo de cada round, advertirá a los seconds de los combatientes, tocando el silbato para que abandonen el ring. La única persona que podrá sentarse al lado del cronometrista será el médico de la Comisión.

15.— El anunciador informará al público los nombres y los pesos de los luchadores.

SEGUNDOS O AYUDANTES

16.— No podrán ser más de dos para cada luchador. No podrán gritar ni alentar a sus luchadores durante el transcurso de los asaltos. No penetrarán en el ring hasta que el cronometrista haya indicado la terminación del asalto. Abandonarán el recinto del ring al sonido del silbato del cronometrista, diez segundos antes del comienzo de cada asalto, y al retirarse removerán todas las obstrucciones: cubos, etc.

GOLPES Y TACTICAS ILEGALES

17.— Los golpes con el puño cerrado, las cuchilladas en la sien y en la parte anterior del cuello, los golpes en la base del cráneo, los codazos, las patadas con los talones, golpes bajos, tomada de pelo, meter los dedos en los ojos, la torsión de manos de 3 dedos, mordiscos, clavada de cabeza contra el suelo así como cargar al adversario y tirarlo fuera del ring, son golpes y tácticas prohibidas. Pero si de una patada un luchador saca al contrario del ring, la sacada es permitida, siempre y cuando el tackle no haya sido en las regiones señaladas como prohibidas (cabeza, cuellos, genitales externos).

GOLPES Y TACTICAS PERMITIDAS

18.— Las llaves permitidas son torciones de brazos y piernas, estrangulación, palancas en los brazos, piernas y columna vertebral. Son permitidos los tackles con los pies, hombros, cabeza, cuerpo, antebrazos, cuchilladas con el filo de la mano (menos en la sien y la parte esterior del cuello), rodillazos, patadas y contrazuelazos.

COMO FINALIZA UNA LUCHA

19.— Todo combate se decidirá por:

PUESTAS DE ESPALDAS: que es cuando el luchador domina a su contrincante, obligándolo a poner las espaldas sobre la lona, durante el tiempo de tres segundos. La lucha podrá decidirse por una o dos puestas. En el primer caso, cuando cada uno tenga una puesta de espaldas sobre su contricante, la lucha se decidirá empate; si uno obtiene las dos puestas ganará por decisión.

ABANDONO: Cuando uno de los luchadores tiene a su contrincante con una llave que le provoque dolores, ofreciendo el peligro de fracturarle un hueso o la pérdida del conocimiento, el que se encuentre sufriendo la llave golpeará varias veces con las manos o los pies, en señal de que no puede resistir por más tiempo la llave, perdiendo en esa forma por abandono.

DESISTIMIENTO: Cuando el luchador sufre un accidente o se encuentre imposibilitado de seguir luchando.

NOCAUT: La pérdida del conocimiento, provocada por golpes, contrazuelazos, tackles o una caída violenta. En estos casos el árbitro contará 10 segundos dentro del ring y 20 segundos fuera del ring, al imposibilitado, declarando el árbitro vencedor por nacaut al contrario.

DESFALLECIMIENTO: Cuando uno de los luchadores pierde el conocimiento provocado por el efecto de una llave, el árbitro suspende el encuentro, consignando la victoria al luchador autor de la llave.

DESCALIFICACION: Cuando uno de los luchadores use recursos ilegales y golpes prohibidos y le falte el respeto al árbitro, este lo amonestará tres veces y si insiste procederá a descalificarlo, dando la victoria al contrario.

NUMERO Y DURACION DE LO ASALTOS

20.— Se prohiben las peleas mayores de treinta minutos de combate. Las peleas serán de tres asaltos de diez minutos de duración y dos de descanso o de cuatro asaltos de seis minutos de duración por dos de descanso.

21.— Todos los empleados de la arena estarán a disposición del Delegado de turno de la Comisión Nacional de Boxeo y Luchas.

22.— La Comisión Nacional de Boxeo y Luchas podrá resolver, a su libre albedrío, cualquier problema que no esté previsto en estas Reglas y que requiera su intervención.

DADO en Ciudad Trujillo, Distrito de Santo Domingo, Capital de la República Dominicana, a los seis días del mes de mayo del año mil novecientos cincuenta, años 107º de la Independencia, 87º de la Restauración y 20º de la Era de Trujillo.

RAFAEL L. TRUJILLO.

Decreto Nº 6518 que autoriza al Licenciado Leonte Guzmán Sánchez a aceptar y usar una condecoración extranjera.— G. O. Nº 7195, del 21 de Octubre de 1950.

RAFAEL LEONIDAS TRUJILLO MOLINA
Presidente de la República Dominicana

NUMERO 6518.

VISTA la instancia elevada al Poder Ejecutivo por el Licenciado Leonte Guzmán Sánchez, mediante la cual solicita la autorización necesaria para aceptar y usar la condecoración de la Orden del Mérito Civil que en el grado de Caballero Gran Cruz le ha sido conferida por Gobierno de España;

VISTA la Ley Nº 1325, del 13 de enero de 1947 y en ejercicio de la atribución que me confieren los incisos 3 y 24 del artículo 49, de la Constitución de la República, dicto el siguiente

D E C R E T O :

UNICO.— Autorizar, como por el presente autorizo, al Licenciado Leonte Guzmán Sánchez, para aceptar y usar la condecoración de la Orden del Mérito Civil que en el grado de Caballero Gran Cruz le ha conferido el Gobierno de España.

DADO en Ciudad Trujillo, Distrito de Santo Domingo, Capital de la República Dominicana, a los seis días del mes de mayo del año mil novecientos cincuenta, años 107º de la Independencia, 87º de la Restauración y 20º de la Era de Trujillo.

RAFAEL L. TRUJILLO.

Decreto Nº 6520 que declara tres días de duelo oficial, con motivo del fallecimiento de Su Excelencia el Doctor Víctor Manuel Román y Reyes, Presidente de la República de Nicaragua.— G.O. Nº 7122, del 15 de Mayo de 1950.

RAFAEL LEONIDAS TRUJILLO MOLINA
Presidente de la República Dominicana

NUMERO 6520.

CONSIDERANDO: Que el día 6 de mayo de 1950 ha fa-