



CAGE FIGHTER CHAMPIONSHIP



REGLAMENTO M.M.A.

- AMATEUR

- SEMI PROFESIONAL

- PROFESIONAL

OCTUBRE 2021
VERSION 1.0





REGLAMENTO DE MMA **"AMATEUR"**

1. DIVISIONES DE PESO

Los pesos de las mismas serán:

Peso mosca 125 libras o menos (56,7 kg o menos)

Peso gallo de 125 a 135 libras (de 56,7 a 61,2 kg)

Peso pluma de 135 a 145 libras (de 61,2 a 65,7 kg)

Peso ligero de 145 a 155 libras (de 65,7 a 70,3 kg)

Peso welter de 155 a 170 libras (de 70,3 a 77,1 kg)

Peso medio de 170 a 185 libras (de 77,1 a 83,9 kg)

Peso semicompleto de 185 a 205 libras (de 83,9 a 92,9 kg)

Peso completo de 205 a 265 libras (92,9 a 120,2 kg)

Peso supercompleto más de 265 libras (más de 120,2 kg)

En las peleas en las que no se disputa el campeonato, estará permitida una diferencia de hasta 1 libra (0,4 kg). En las peleas en las que se disputa el campeonato, los participantes no deben pesar más de lo permitido en la división de peso relevante.

La Comisión puede además aprobar combates de peso variable, lo cual queda sujeto a su análisis y discreción. Por ejemplo, la Comisión puede permitir una competencia con un peso máximo de 177 libras (80,2 kg) si cree que la competencia será justa, segura y competitiva.

Además, si un atleta pesa 264 libras (119,7 kg) y su oponente pesa 267 libras (121,1 kg), la Comisión puede permitir la competencia si considera que será justa, segura y competitiva a pesar de que los dos competidores se encuentran técnicamente en dos clases de peso diferentes.

2. REQUISITOS Y EQUIPAMIENTO DEL RING/ÁREA DE PELEA

A) Las exhibiciones y competencias de artes marciales mixtas pueden realizarse en un ring o en un área cercada.

B) Un ring utilizado para una exhibición o concurso de artes marciales mixtas debe cumplir los siguientes requisitos:

(i) El ring debe tener no menos de 20 pies (6,1 m) por lado y no más de 32 pies (9,75 m) por lado dentro de las cuerdas. Una esquina debe designarse como esquina azul y la esquina directamente opuesta debe ser designada la esquina roja.

(ii) El suelo del ring debe extenderse al menos 18 pulgadas (45 cm) por detrás de las cuerdas. El suelo del ring debe estar acolchonado con ensolite o una espuma celular cerrada similar, con una capa de al menos 1 pulgada (2,5 cm) de acolchonado. El acolchonado debe extenderse por fuera de las cuerdas del ring y cubrir los bordes de la plataforma, con una cubierta de tela, lona u otro material similar ajustado firmemente a la plataforma del ring. No se debe utilizar un material que tienda a formar bultos o crestas.

(iii) La plataforma del ring no debe estar a más de 4 pies (1,2 m) del piso del edificio y debe tener escalones adecuados para los combatientes.

(iv) Los postes del ring deben ser de metal, de un diámetro no mayor a 3 pulgadas (7,6 cm), se deben levantar desde el piso del edificio a una altura mínima de 58 pulgadas (1,4 m) por encima del piso del ring, y deben tener una protección adecuada aprobada por la Comisión. Los postes del ring





deben estar, al menos, a 18 pulgadas (45,7 cm) de las cuerdas del ring.

(v) Debe haber cinco cuerdas, de no menos de 1 pulgada de diámetro (2,5 cm) y deben estar envueltas en un material blando. La cuerda inferior debe estar a 12 pulgadas (30,4 cm) del piso del ring.

(vi) No debe haber ninguna obstrucción u objeto, incluido, sin limitación, un borde triangular, en ninguna parte del piso del ring.

C) Un área cercada para una competencia o exhibición de artes marciales mixtas debe cumplir los siguientes requisitos:

(i) El área cercada debe ser circular o tener al menos seis lados iguales y no debe tener menos de 20 pies (6 m) ni más de 32 pies (9,75 m) de ancho.

(ii) El piso del área cercada debe estar acolchado con ensolite u otra espuma celular cerrada similar; debe tener una capa de al menos 1 pulgada de espuma (2,5 cm) con una cubierta de tela, lona u otro material similar ajustada firmemente a la plataforma del área cercada. No se debe utilizar un material que tienda a formar bultos o crestas.

(iii) La plataforma del área cercada no debe estar a más de 4 pies (1,2 m) del piso del edificio y debe tener escalones adecuados para los combatientes.

(iv) Los postes de la cerca deben ser de metal, de un diámetro no mayor a 6 pulgadas (15,2 cm), se deben elevar del piso del edificio a una altura mínima de 58 pulgadas (1,4 m) por encima del piso del área cercada, y deben tener una protección adecuada aprobada por la Comisión.

(v) Las rejas que se utilizan para cercar el área deben estar hechas de un material que evite que un combatiente se caiga del área cercada o atravesase el área cercada y caiga al piso del edificio o sobre los espectadores; estos materiales incluyen, sin limitación, cercas de cadena cubiertas con vinilo.

(vi) Cualquier parte de metal del área cercada debe estar cubierta y protegida de una forma aprobada por la Comisión y no debe ser abrasiva para los combatientes.

(vii) El área cercada debe tener dos entradas.

(viii) No debe haber obstrucción alguna en ninguna parte de la cerca que rodea el área en la cual los combatientes compiten.

3. ESPECIFICACIONES PARA EL VENDAJE DE MANOS

A) En todas las clases de peso, los vendajes de mano de cada participante deben limitarse a una tela de gasa suave, que no supere las 15 yardas (13,7 m) de longitud y las 2 pulgadas (5 cm) de ancho, que esté sujeta por no más de 10 pies (3 m) de cinta médica, de 1 pulgada de ancho (2,5 cm) en cada mano.

B) La cinta médica debe colocarse directamente sobre cada mano por protección cerca de la muñeca. La cinta puede cruzar el dorso de la mano dos veces y extenderse para cubrir y proteger los nudillos cuando la mano está cerrada para formar un puño.

C) Los vendajes deben estar distribuidos de forma pareja por toda la mano.

D) Los vendajes y la cinta se deben colocar en las manos del participante en el vestuario en presencia de la Comisión y del manager o esquina del oponente.

E) No está permitido bajo ninguna circunstancia que se coloquen guantes en las manos del participante antes de recibir la aprobación por parte de la Comisión.

4. PROTECTORES BUCALES

A) Todos los participantes deben usar protectores bucales durante la competencia. El protector está sujeto al examen y aprobación por parte del médico responsable.

B) No se puede dar inicio al asalto a menos que los protectores bucales estén en su lugar.





C) Si el protector bucal se desplaza involuntariamente durante la competencia, el referí debe detener la pelea, limpiar el protector bucal y volver a colocarlo en el primer momento oportuno que se presente sin interferir con la acción inmediata.

5. EQUIPO PROTECTOR

A) Los artistas de artes marciales masculinos deben utilizar un protector de la ingle a elección, de un tipo aprobado por el Comisionado.

B) Las artistas de artes marciales mixtas femeninas tienen prohibido usar dichos protectores.

C) Las artistas de artes marciales mixtas femeninas deben utilizar un protector de pecho durante la competencia. El protector de pecho estará sujeto a la aprobación por parte del Comisionado.

D) El protector tibial aprobado con almohadillas para el empeine, suministrado por el promotor, y en buenas condiciones, debe ser usado por todos los concursantes.

6. GUANTES

A) Los guantes deberán estar en buenas condiciones para todos los concursos o deben ser reemplazados.

B) Todos los concursantes deberán usar guantes de al menos seis onzas suministrados por el promotor y aprobados por la comisión. Ningún concursante proporcionará sus propios guantes para participar a menos que sea aprobado por la comisión.

7. VESTIMENTA

A) Cada participante deberá usar shorts de artes marciales mixtas (board shorts), shorts de ciclismo (shorts de vale tudo), shorts de kickboxing u otro tipo de shorts aprobados por la Comisión.

B) Se prohíbe el uso de camisetas o Gi durante la competencia, excepto por las camisetas aprobadas por la Comisión que deben utilizar las participantes femeninas.

C) Está prohibido el uso de calzado o cualquier tipo de vendaje en los pies durante la competencia.

8. APARIENCIA

A) Cada combatiente debe estar aseado y tener una apariencia prolija.

B) No está permitido el uso excesivo de aceite o cualquier otra sustancia extraña en la cara o el cuerpo de un combatiente. Los referís o la Comisión exigirán que se quite cualquier exceso de aceite o sustancia extraña.

C) La Comisión debe determinar si el vello facial o el cabello presentan algún peligro para la seguridad del combatiente o su oponente o si interferirá con la supervisión y conducción de la competencia o exhibición. Si el vello facial o cabello de un combatiente presenta dicho peligro o interferirá con la supervisión y conducción de la competencia o exhibición, el combatiente no podrá participar en la competencia o exhibición a menos que las circunstancias que significan peligro o una posible interferencia se corrijan para satisfacer los requisitos de la Comisión.

D) Un combatiente no podrá usar joyas o piercings durante la competencia o exhibición.





9. DURACIÓN DEL ASALTO

Todos los combates amateurs constarán de no más de tres Rounds; los Rounds serán de 2-3 minutos con un período de descanso de un minuto entre rounds.

10. DETENER LA COMPETENCIA

- A) El referí es el único árbitro de una competencia y es el único autorizado a detenerla. El referí puede seguir consejos de los médicos del ring y/o la Comisión respecto a detener una competencia.
- B) El referí y el médico del ring son los únicos individuos autorizados a ingresar al ring/área de pelea en cualquier momento durante la competencia además de los períodos de descanso y posteriores a la finalización de la competencia.

11. EVALUACIÓN

A) Todos los combates se evaluarán y serán puntuados por tres jueces que evaluarán la competencia desde distintas ubicaciones alrededor del ring/área de pelea. El referí no puede ser uno de los tres jueces.

B) El sistema de 10 puntos obligatorios será el sistema estándar para puntuar un combate. Según el sistema de 10 puntos obligatorios, se le otorgarán 10 puntos al ganador del asalto y 9 puntos o menos al perdedor, excepto en el extraño caso de un empate, el cual se puntuará 10-10.

C) Los jueces deben evaluar las técnicas de las artes marciales mixtas, como efectividad de golpes, efectividad de agarre, control del ring/área de pelea, agresividad y defensa efectiva.

D) Las evaluaciones se deben realizar en el orden en que aparezcan las técnicas mencionadas anteriormente en (c), se le debe dar mayor importancia al puntaje de efectividad de golpes, efectividad de agarre, control del área de pelea, agresividad y defensa efectivas.

E) La efectividad de golpes se juzga al determinar la cantidad total de golpes legales asestados por un participante.

F) El agarre efectivo se juzga considerando la cantidad de ejecuciones exitosas de derribos legales y reversiones. Algunos ejemplos de factores a tener en cuenta son derribos de posición de pie a posición de montaje, pase de guardia a posición de montaje y peleadores en posición inferior que tengan una guardia amenazante activa.

G) El control del área de pelea se juzga determinando quién marca el ritmo, lugar y posición del combate. Algunos ejemplos de factores a tener en cuenta son contraatacar el intento de derribo de un grappler al permanecer de pie y golpearlo legalmente, derribar a un oponente para forzar una pelea en el piso, crear intentos amenazadores de sometimiento, romper la guardia para lograr la posición de montaje y crear oportunidades de golpes.

H) La agresividad efectiva hace referencia a avanzar y asestar golpes legales.

I) La defensa efectiva hace referencia a evitar golpes, derribos y reveses, y contraatacar con ataques ofensivos.

J) El siguiente criterio de puntuación objetiva se debe utilizar por los jueces al puntuar un asalto:

i) un asalto se debe puntuar como 10-10 cuando ambos participantes parecen pelear de forma pareja y ninguno muestra un dominio claro en un asalto;

ii) un asalto se debe puntuar como 10-9 cuando un participante gana por poco margen, asesta más golpes legales efectivos, agarres y otras maniobras;

iii) un asalto se debe puntuar como 10-8 cuando un participante domina notablemente el asalto con golpes y agarres.

iv) un asalto se debe puntuar como 10-7 cuando un participante domina por completo el asalto con golpes y agarres.





- K) Los jueces deben usar una escala móvil y reconocer el tiempo que los peleadores están de pie o en el suelo, de la siguiente manera:
- i) Si los atletas de artes marciales mixtas pasan la mayor parte del asalto en la lona, entonces:
 - a. El agarre efectivo se evalúa en primer lugar; y
 - b. Los golpes efectivos se evalúan en segundo lugar
 - ii) Si los atletas de artes marciales mixtas pasan la mayor parte del asalto de pie, entonces:
 - a. Los golpes efectivos se evalúan en primer lugar; y
 - b. El agarre efectivo se evalúa en segundo lugar
 - iii) Si un asalto termina con una cantidad relativamente pareja de lucha de pie y en el piso, los golpes y la técnica de agarre se evalúan con igual importancia.

12. FALTAS

A) Los siguientes actos constituyen faltas en una competencia o exhibición de artes marciales mixtas y pueden resultar en penalidades, a discreción del referí, si se cometen:

- 1) Dar cabezazos
- 2) Cualquier tipo de piquete de ojo
- 3) Morder
- 4) Escupir a un oponente
- 5) Tirar del cabello
- 6) Fish hooking (meter el dedo en la boca del oponente y tirar hacia un lado)
- 7) Cualquier tipo de ataque a la ingle
- 8) Poner el dedo en cualquier orificio o corte o laceración de un oponente
- 9) Manipulación de articulaciones pequeñas
- 10) Golpear hacia abajo con la punta del codo
- 11) Golpes a la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza
- 12) Patear el hígado con el talón
- 13) Golpes de cualquier tipo a la garganta, agarrar la tráquea
- 14) Agarrar, pellizcar o retorcer la piel
- 15) Agarrar la clavícula
- 16) Patear en la cabeza a un oponente caído
- 17) Dar rodillazos en la cabeza a un oponente caído
- 18) Pisotear a un oponente caído
- 19) Agarrar la cerca

Un luchador puede poner sus manos en la cerca y empujarla en cualquier momento. Un luchador puede colocar sus pies en la jaula y tener los dedos de sus pies a través del material de esgrima en cualquier momento. Pero si un combatiente pasa los dedos (pie o mano) por jaula y agarra la valla, y comienza a controlar la posición de su cuerpo o la posición del cuerpo de su oponente, se convierte en una acción ilegal. Un luchador no puede agarrar las cuerdas o envolver sus brazos sobre las cuerdas del ring en cualquier momento.

Si un combatiente es atrapado sosteniendo la valla, la jaula o el material de la cuerda del ring, el árbitro emitirá una deducción de un punto de la tarjeta de puntuación del combatiente ofensor si la falta causó un cambio sustancial de posición tal como evitar una caída.

Si se produce una deducción puntual por retener la valla, y debido a la infracción, el luchador en infracción termina en una posición superior debido a la falta, los combatientes deben ser reiniciados por el árbitro, de pie en una posición neutral.

- 20) Agarrar los shorts o guantes de un oponente
- 21) Usar lenguaje obsceno dentro del ring/área de pelea
- 22) Tomar una conducta antideportiva que provoque una lesión a un oponente
- 23) Atacar a un oponente durante un descanso





- 24) Atacar a un oponente que está siendo atendido por el referí
 - 25) Atacar a un oponente luego de que sonó la campana que da fin al asalto
 - 26) Evitar contacto con un oponente, de forma intencional o tirar repetidamente el protector bucal o fingir una lesión
 - 27) Tirar a un oponente fuera del ring/área de pelea
 - 28) No obedecer intencionalmente las instrucciones del referí
 - 29) Interferir en la esquina
 - 30) Aplicarse alguna sustancia extraña en el cabello o cuerpo para sacar ventaja
 - 31) Clavar (Spiking) al oponente al piso sobre la cabeza o el cuello;
- El Spiking ilegal se considera como cualquier maniobra en la que controlas el cuerpo de tu oponente y luego impulsas a tu oponente de la cabeza o de cuello en el material del piso. Algunos ejemplos de movimientos ilegales son: pile drivers y suplexes.

Un pile drivers se considera que es cualquier lanzamiento en el que controla el cuerpo de su oponente colocando sus pies hacia arriba en el aire con la cabeza hacia abajo y luego impulsa la cabeza de su oponente en el material de suelo.

Un suplex tiene varias variaciones, pero generalmente consiste en levantar a su oponente del material del piso y luego usar su peso corporal para conducir al oponente hacia abajo sobre el material del piso en su cabeza o cuello. Debe tenerse en cuenta cuando un luchador es mantenido en una toma de sumisión por su oponente, si ese luchador es capaz de elevar a su oponente, puede llevar a ese oponente de cualquier manera que desee porque no está en control del cuerpo de su adversario. El luchador que está intentando la sumisión puede ajustar su posición, o dejar ir de su asimiento antes de ser golpeado al piso.

32) Patadas lineales a la articulación de la rodilla.

33) Manivelas (Cranks) de cuello;

Cualquier agarre que ponga el cuello del luchador en peligro por una manivela es ilegal. Las manivelas de cuello como el "abrelatas" o "bulldog" son ejemplos de un ataque ilegal al cuello, a menos que el competidor esté en guardia y se niegue a abrir la guardia.

34) Todas las sumisiones de piernas torcidas (twisting);

Se prohíben los ganchos de talón y puntas del pie. Se permiten las llaves de rodilla (Knee bars) y de tobillo rectas.

35) Llaves a la columna vertebral (spine locks).

36) Golpear con puño la cabeza de un oponente en el suelo (grounded).

B) La descalificación puede darse después de cualquier combinación de faltas o de una falta intencional a discreción del referí.

C) Las faltas pueden resultar en la deducción de un punto del puntaje del participante ofensor por el registrador oficial de puntos. El registrador de puntos, no los jueces, será el responsable de calcular el puntaje real luego de realizar la deducción de puntos.

D) Sólo un referí puede cobrar una falta. Si el referí no cobra la falta, los jueces no deben hacerlo y no deben tomarlo en cuenta para calcular los puntajes.

E) Si se comete una falta:

i) El referí debe detener la pelea.

ii) El referí debe enviar al participante ofensor a una ubicación neutral.

iii) El referí debe controlar la condición y seguridad del participante al que se le cometió la falta.

iv) El referí debe, entonces, cobrar la falta al participante ofensor y quitarle puntos si lo cree apropiado, y debe notificarle a la comisión, las esquinas y al registrador oficial de puntos su decisión sobre si la falta fue accidental o intencional, y si se debe quitar un punto.

F) Si el participante que comete la falta está en desventaja, a menos que el participante en ventaja esté lesionado, se continuará con la competencia y:

i) El referí notificará verbalmente al participante en desventaja de la falta.

ii) Cuando el asalto haya finalizado, el referí cobrará la falta y notificará a la comisión, las esquinas, los jueces y al registrador oficial de puntos.





iii) El referí puede terminar la competencia según la gravedad de una falta. Para una falta intencional, el participante que cometa la falta perderá por descalificación.

G) Falta por golpe bajo:

i) Un peleador que ha recibido un golpe bajo tiene permitido hasta cinco minutos para recuperarse de la falta siempre y cuando pueda continuar la competencia según la opinión del médico del ring.

ii) Si el peleador afirma que puede continuar con la pelea antes de que se cumplan los cinco minutos, el referí debe, tan pronto como sea factible, reiniciar la pelea.

iii) Si el peleador supera los cinco minutos establecidos y la pelea no puede reiniciarse, la competencia debe finalizar y el resultado estará determinado por el asalto y el tiempo hasta que se detuvo la pelea. Ver sección 16 a continuación.

H) Peleador sufre falta que no sea golpe bajo:

i) Si se detiene una competencia de artes marciales mixtas debido a una falta accidental, el referí debe determinar si el combatiente al que se le cometió la falta puede continuar o no. Si no peligran seriamente la posibilidad de ganar del combatiente como resultado de la falta y si la falta no involucró un impacto con concusión en la cabeza del combatiente que sufrió la falta, el referí puede solicitar que continúe la exhibición o competencia luego de un intervalo de recuperación que no supere los cinco minutos. Inmediatamente después de separar a los combatientes, el referí puede informarle la decisión de que la falta fue accidental al representante de la Comisión.

ii) Si el peleador es víctima de un golpe que el referí considera ilegal, el referí debe detener la acción y parar la pelea. El referí puede llevar al peleador lesionado hacia el médico del ring y hacer que éste lo examine dentro de sus posibilidades para continuar la competencia. El médico del ring tiene hasta cinco minutos para tomar una decisión. Si el médico del ring determina que el peleador puede continuar la competencia, el referí debe reiniciar la pelea tan pronto como sea práctico. A diferencia de la regla de falta por golpe bajo, el peleador no tiene hasta cinco minutos, a su discreción, y debe continuar la pelea cuando lo indique el referí.

iii) Cuando la falta no sea un golpe bajo, si el referí decide que el peleador lesionado no puede continuar, el referí debe detener la pelea inmediatamente. Si el referí considera que el peleador no puede continuar, aún si falta tiempo para cumplir los cinco minutos por la falta, el peleador no puede usar ese tiempo y se deberá detener la pelea.

iv) Si el referí detiene una competencia y solicita al médico del ring, el médico del ring no podrá exceder los cinco minutos para realizar su examen. En caso de exceder los cinco minutos, la pelea no podrá retomarse y se deberá finalizar la competencia.

13. LESIONES POR FALTAS Y GOLPES LEGALES

A) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una maniobra legal resulta lo suficientemente severa como para finalizar el combate, el participante lesionado pierde por nocaut técnico (TKO).

B) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta intencional, según determine el referí, resulta lo suficientemente severa como para finalizar un combate, el participante que realiza la lesión pierde por descalificación.

C) Si se provoca una lesión durante la competencia como resultado de una falta intencional, según determine el referí, y se permite continuar con el combate, el referí deberá notificar al registrador de puntos para que deduzca automáticamente dos puntos del puntaje del participante que cometió la falta.

D) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta intencional, según determine el referí, resulta en que el participante lesionado no pueda continuar en algún momento posterior de la competencia, el participante lesionado ganará por decisión técnica, siempre y cuando vaya ganando. Si el participante lesionado tiene igual o menor cantidad de puntos al momento de detener la pelea, el resultado del combate será un empate técnico.

E) Si un participante se lesiona a sí mismo al intentar cometer una falta a su oponente, el referí no deberá tomar ninguna acción en su favor y la lesión deberá tratarse de igual manera que una





lesión provocada por un golpe legal.

F) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta accidental, según determine el referí, resulta lo suficientemente severa como para que el referí detenga el combate de inmediato, el resultado será nulo si se debe detener antes de completar dos asaltos en un combate de tres asaltos o si se debe detener antes de completar tres asaltos en un combate de cinco asaltos.

G) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta accidental, según determine el referí, es lo suficientemente severa como para que el referí detenga el combate de inmediato, el resultado será victoria por decisión técnica para el participante que tenga ventaja en el puntaje al momento de detener la pelea sólo si la pelea se detiene una vez que se hayan completado dos asaltos en un combate de tres asaltos, o tres asaltos en un combate de cinco asaltos.

H) Los asaltos no finalizados se deben puntuar con el mismo criterio que los otros asaltos hasta el momento en que se detiene dicho asalto.

14. TIPOS DE RESULTADOS DE LA COMPETENCIA

1. Sumisión por:

I. Tap Out: Cuando un concursante usa físicamente su mano para indicar que ya no desea continuar; o

II. Verbal Tap Out: Cuando un concursante anuncia verbalmente al árbitro que no desea continuar; O hace sonidos audibles tales como gritos que indican dolor o incomodidad.

III. Sumisión Técnica: Cuando una sumisión se ejecuta a su integridad y hace que el árbitro intervenga y detenga el combate. Por ejemplo, una estrangulación hace que un luchador quede inconsciente, o un bloqueo articular provoca una fractura.

2. Knockout técnico por:

I. El árbitro detiene la pelea;

II. El médico del ring detiene la pelea; o

III. Cuando una lesión como resultado de una maniobra legal es lo suficientemente grave como para detener la pelea;

3. Knockout por no levantarse de la lona;

4. Decisión mediante tarjetas de puntuación:

I. Unánime: Cuando los tres jueces marcan la pelea para el mismo concursante;

II. Decisión dividida: Cuando dos jueces marcan la pelea para un contendiente y uno para el oponente; o

III. Decisión de la mayoría: Cuando dos jueces marcan la pelea para el mismo concursante y un juez marca un empate;

5. Empates:

I. Unánime - Cuando los tres jueces anotan el combate un empate;

II. Mayoría - Cuando dos jueces ponen el combate en un empate; o

III. Split - Cuando los tres jueces puntúan de manera diferente y el resultado total de la puntuación en un empate;

6. Descalificación:

Cuando una lesión sufrida durante la competencia como resultado de una falta intencional es lo suficientemente grave como para terminar el combate;

7. Pérdida:





Cuando un concursante no empieza la competencia o termina prematuramente el concurso por razones que no sean lesiones o indicando un Tap Out;

8. Draw técnico:

Cuando una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta intencional hace que el competidor lesionado no pueda continuar y además esté igual o por debajo en la puntuación en el momento del paro; o; en las Situaciones de Doble Knockout, el árbitro detendrá el combate en cualquier etapa si determina que ambos combatientes están en tal condición que para continuar podrían someterse a lesiones graves;

9. Decisión técnica:

Cuando el combate se detiene prematuramente debido a una lesión y un concursante está liderando en las tarjetas de puntuación; y

10. Sin combate (No Contest):

Cuando un combate es detenido prematuramente debido a una lesión accidental y un número suficiente de rounds no se han completado para tomar una decisión a través de las tarjetas de puntuación.





REGLAMENTO DE MMA **"SEMI PROFESIONAL"**

1. DIVISIONES DE PESO

Los pesos de las mismas serán:

Peso mosca 125 libras o menos (56,7 kg o menos)

Peso gallo de 125 a 135 libras (de 56,7 a 61,2 kg)

Peso pluma de 135 a 145 libras (de 61,2 a 65,7 kg)

Peso ligero de 145 a 155 libras (de 65,7 a 70,3 kg)

Peso welter de 155 a 170 libras (de 70,3 a 77,1 kg)

Peso medio de 170 a 185 libras (de 77,1 a 83,9 kg)

Peso semicompleto de 185 a 205 libras (de 83,9 a 92,9 kg)

Peso completo de 205 a 265 libras (92,9 a 120,2 kg)

Peso supercompleto más de 265 libras (más de 120,2 kg)

En las peleas en las que no se disputa el campeonato, estará permitida una diferencia de hasta 1 libra (0,4 kg). En las peleas en las que se disputa el campeonato, los participantes no deben pesar más de lo permitido en la división de peso relevante.

La Comisión puede además aprobar combates de peso variable, lo cual queda sujeto a su análisis y discreción. Por ejemplo, la Comisión puede permitir una competencia con un peso máximo de 177 libras (80,2 kg) si cree que la competencia será justa, segura y competitiva.

Además, si un atleta pesa 264 libras (119,7 kg) y su oponente pesa 267 libras (121,1 kg), la Comisión puede permitir la competencia si considera que será justa, segura y competitiva a pesar de que los dos competidores se encuentran técnicamente en dos clases de peso diferentes.

2. REQUISITOS Y EQUIPAMIENTO DEL RING/ÁREA DE PELEA

A) Las exhibiciones y competencias de artes marciales mixtas pueden realizarse en un ring o en un área cercada (Jaula)

B) Un ring utilizado para una exhibición o concurso de artes marciales mixtas debe cumplir los siguientes requisitos:

(i) El ring debe tener no menos de 20 pies (6,1 m) por lado y no más de 32 pies (9,75 m) por lado dentro de las cuerdas. Una esquina debe designarse como esquina azul y la esquina directamente opuesta debe ser designada la esquina roja.

(ii) El suelo del ring debe extenderse al menos 18 pulgadas (45 cm) por detrás de las cuerdas. El suelo del ring debe estar acolchonado con ensolite o una espuma celular cerrada similar, con una capa de al menos 1 pulgada (2,5 cm) de acolchonado. El acolchonado debe extenderse por fuera de las cuerdas del ring y cubrir los bordes de la plataforma, con una cubierta de tela, lona u otro material similar ajustado firmemente a la plataforma del ring. No se debe utilizar un material que tienda a formar bultos o crestas.

(iii) La plataforma del ring no debe estar a más de 4 pies (1,2 m) del piso del edificio y debe tener escalones adecuados para los combatientes.

(iv) Los postes del ring deben ser de metal, de un diámetro no mayor a 3 pulgadas (7,6 cm), se deben levantar desde el piso del edificio a una altura mínima de 58 pulgadas (1,4 m) por encima del





piso del ring, y deben tener una protección adecuada aprobada por la Comisión. Los postes del ring deben estar, al menos, a 18 pulgadas (45,7 cm) de las cuerdas del ring.

(v) Debe haber cinco cuerdas, de no menos de 1 pulgada de diámetro (2,5 cm) y deben estar envueltas en un material blando. La cuerda inferior debe estar a 12 pulgadas (30,4 cm) del piso del ring.

(vi) No debe haber ninguna obstrucción u objeto, incluido, sin limitación, un borde triangular, en ninguna parte del piso del ring.

C) Un área cercada para una competencia o exhibición de artes marciales mixtas debe cumplir los siguientes requisitos:

(i) El área cercada debe ser circular o tener al menos seis lados iguales y no debe tener menos de 20 pies (6 m) ni más de 32 pies (9,75 m) de ancho.

(ii) El piso del área cercada debe estar acolchado con ensolite u otra espuma celular cerrada similar; debe tener una capa de al menos 1 pulgada de espuma (2,5 cm) con una cubierta de tela, lona u otro material similar ajustada firmemente a la plataforma del área cercada. No se debe utilizar un material que tienda a formar bultos o crestas.

(iii) La plataforma del área cercada no debe estar a más de 4 pies (1,2 m) del piso del edificio y debe tener escalones adecuados para los combatientes.

(iv) Los postes de la cerca deben ser de metal, de un diámetro no mayor a 6 pulgadas (15,2 cm), se deben elevar del piso del edificio a una altura mínima de 58 pulgadas (1,4 m) por encima del piso del área cercada, y deben tener una protección adecuada aprobada por la Comisión.

(v) Las rejas que se utilizan para cercar el área deben estar hechas de un material que evite que un combatiente se caiga del área cercada o atravesase el área cercada y caiga al piso del edificio o sobre los espectadores; estos materiales incluyen, sin limitación, cercas de cadena cubiertas con vinilo.

(vi) Cualquier parte de metal del área cercada debe estar cubierta y protegida de una forma aprobada por la Comisión y no debe ser abrasiva para los combatientes.

(vii) El área cercada debe tener dos entradas.

(viii) No debe haber obstrucción alguna en ninguna parte de la cerca que rodea el área en la cual los combatientes compiten.

3. ESPECIFICACIONES PARA EL VENDAJE DE MANOS

A) En todas las clases de peso, los vendajes de mano de cada participante deben limitarse a una tela de gasa suave, que no supere las 15 yardas (13,7 m) de longitud y las 2 pulgadas (5 cm) de ancho, que esté sujeta por no más de 10 pies (3 m) de cinta médica, de 1 pulgada de ancho (2,5 cm) en cada mano.

B) La cinta médica debe colocarse directamente sobre cada mano por protección cerca de la muñeca. La cinta puede cruzar el dorso de la mano dos veces y extenderse para cubrir y proteger los nudillos cuando la mano está cerrada para formar un puño.

C) Los vendajes deben estar distribuidos de forma pareja por toda la mano.

D) Los vendajes y la cinta se deben colocar en las manos del participante en el vestuario en presencia de la Comisión y del manager o esquina del oponente.

E) No está permitido bajo ninguna circunstancia que se coloquen guantes en las manos del participante antes de recibir la aprobación por parte de la Comisión.

4. PROTECTORES BUCALES

A) Todos los participantes deben usar protectores bucales durante la competencia. El protector está sujeto al examen y aprobación por parte del médico responsable.





- B) No se puede dar inicio al asalto a menos que los protectores bucales estén en su lugar.
- C) Si el protector bucal se desplaza involuntariamente durante la competencia, el referí debe detener la pelea, limpiar el protector bucal y volver a colocarlo en el primer momento oportuno que se presente sin interferir con la acción inmediata.

5. EQUIPO PROTECTOR

- A) Los artistas de artes marciales masculinos deben utilizar un protector de la ingle a elección, de un tipo aprobado por el Comisionado.
- B) Las artistas de artes marciales mixtas femeninas tienen prohibido usar dichos protectores.
- C) Las artistas de artes marciales mixtas femeninas deben utilizar un protector de pecho durante la competencia. El protector de pecho estará sujeto a la aprobación por parte del Comisionado.
- D) El protector tibial aprobado con almohadillas para el empeine, suministrado por el promotor, y en buenas condiciones, debe ser usado por todos los concursantes.

6. GUANTES

- A) Los guantes deberán estar en buenas condiciones para todos los concursos o deben ser reemplazados.
- B) Todos los concursantes deberán usar guantes de cuatro onzas suministrados por el promotor y aprobados por la comisión. Ningún concursante proporcionará sus propios guantes para participar a menos que sea aprobado por la comisión.

7. VESTIMENTA

- A) Cada participante deberá usar shorts de artes marciales mixtas (board shorts), shorts de ciclismo (shorts de vale tudo), shorts de kickboxing u otro tipo de shorts aprobados por la Comisión.
- B) Se prohíbe el uso de camisetas o Gi durante la competencia, excepto por las camisetas aprobadas por la Comisión que deben utilizar las participantes femeninas.
- C) Está prohibido el uso de calzado o cualquier tipo de vendaje en los pies durante la competencia.

8. APARIENCIA

- A) Cada combatiente debe estar aseado y tener una apariencia prolija.
- B) No está permitido el uso excesivo de aceite o cualquier otra sustancia extraña en la cara o el cuerpo de un combatiente. Los referís o la Comisión exigirán que se quite cualquier exceso de aceite o sustancia extraña.
- C) La Comisión debe determinar si el vello facial o el cabello presentan algún peligro para la seguridad del combatiente o su oponente o si interferirá con la supervisión y conducción de la competencia o exhibición. Si el vello facial o cabello de un combatiente presenta dicho peligro o interferirá con la supervisión y conducción de la competencia o exhibición, el combatiente no podrá participar en la competencia o exhibición a menos que las circunstancias que significan peligro o una posible interferencia se corrijan para satisfacer los requisitos de la Comisión.
- D) Un combatiente no podrá usar joyas o piercings durante la competencia o exhibición.





9. DURACIÓN DEL ASALTO

Todos los combates Semi Profesionales constarán de no más de tres Rounds; los Rounds serán de 5 minutos con un período de descanso de un minuto entre rounds.

10. DETENER LA COMPETENCIA

- A) El referí es el único árbitro de una competencia y es el único autorizado a detenerla. El referí puede seguir consejos de los médicos del ring y/o la Comisión respecto a detener una competencia.
- B) El referí y el médico del ring son los únicos individuos autorizados a ingresar al ring/área de pelea en cualquier momento durante la competencia además de los períodos de descanso y posteriores a la finalización de la competencia.

11. EVALUACIÓN

- A) Todos los combates se evaluarán y serán puntuados por tres jueces que evaluarán la competencia desde distintas ubicaciones alrededor del ring/área de pelea. El referí no puede ser uno de los tres jueces.
- B) El sistema de 10 puntos obligatorios será el sistema estándar para puntuar un combate. Según el sistema de 10 puntos obligatorios, se le otorgarán 10 puntos al ganador del asalto y 9 puntos o menos al perdedor, excepto en el extraño caso de un empate, el cual se puntuará 10-10.
- C) Los jueces deben evaluar las técnicas de las artes marciales mixtas, como efectividad de golpes, efectividad de agarre, control del ring/área de pelea, agresividad y defensa efectiva.
- D) Las evaluaciones se deben realizar en el orden en que aparezcan las técnicas mencionadas anteriormente en (c), se le debe dar mayor importancia al puntaje de efectividad de golpes, efectividad de agarre, control del área de pelea, agresividad y defensa efectivas.
- E) La efectividad de golpes se juzga al determinar la cantidad total de golpes legales asestados por un participante.
- F) El agarre efectivo se juzga considerando la cantidad de ejecuciones exitosas de derribos legales y reversiones. Algunos ejemplos de factores a tener en cuenta son derribos de posición de pie a posición de montaje, pase de guardia a posición de montaje y peleadores en posición inferior que tengan una guardia amenazante activa.
- G) El control del área de pelea se juzga determinando quién marca el ritmo, lugar y posición del combate. Algunos ejemplos de factores a tener en cuenta son contraatacar el intento de derribo de un grappler al permanecer de pie y golpearlo legalmente, derribar a un oponente para forzar una pelea en el piso, crear intentos amenazadores de sometimiento, romper la guardia para lograr la posición de montaje y crear oportunidades de golpes.
- H) La agresividad efectiva hace referencia a avanzar y asestar golpes legales.
- I) La defensa efectiva hace referencia a evitar golpes, derribos y reveses, y contraatacar con ataques ofensivos.
- J) El siguiente criterio de puntuación objetiva se debe utilizar por los jueces al puntuar un asalto:
- i) un asalto se debe puntuar como 10-10 cuando ambos participantes parecen pelear de forma pareja y ninguno muestra un dominio claro en un asalto;
 - ii) un asalto se debe puntuar como 10-9 cuando un participante gana por poco margen, asesta más golpes legales efectivos, agarres y otras maniobras;
 - iii) un asalto se debe puntuar como 10-8 cuando un participante domina notablemente el asalto con golpes y agarres.





iv) un asalto se debe puntuar como 10-7 cuando un participante domina por completo el asalto con golpes y agarres.

K) Los jueces deben usar una escala móvil y reconocer el tiempo que los peleadores están de pie o en el suelo, de la siguiente manera:

i) Si los atletas de artes marciales mixtas pasan la mayor parte del asalto en la lona, entonces:

- a. El agarre efectivo se evalúa en primer lugar; y
- b. Los golpes efectivos se evalúan en segundo lugar

ii) Si los atletas de artes marciales mixtas pasan la mayor parte del asalto de pie, entonces:

- a. Los golpes efectivos se evalúan en primer lugar; y
- b. El agarre efectivo se evalúa en segundo lugar

iii) Si un asalto termina con una cantidad relativamente pareja de lucha de pie y en el piso, los golpes y la técnica de agarre se evalúan con igual importancia.

12. FALTAS

A) Los siguientes actos constituyen faltas en una competencia o exhibición de artes marciales mixtas y pueden resultar en penalidades, a discreción del referí, si se cometen:

- 1) Dar cabezazos
- 2) Cualquier tipo de piquete de ojo
- 3) Morder
- 4) Escupir a un oponente
- 5) Tirar del cabello
- 6) Fish hooking (meter el dedo en la boca del oponente y tirar hacia un lado)
- 7) Cualquier tipo de ataque a la ingle
- 8) Poner el dedo en cualquier orificio o corte o laceración de un oponente
- 9) Manipulación de articulaciones pequeñas
- 10) Golpear hacia abajo con la punta del codo
- 11) Golpes a la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza
- 12) Patear el hígado con el talón
- 13) Golpes de cualquier tipo a la garganta, agarrar la tráquea
- 14) Agarrar, pellizcar o retorcer la piel
- 15) Agarrar la clavícula
- 16) Patear en la cabeza a un oponente caído
- 17) Dar rodillazos en la cabeza a un oponente caído
- 18) Pisotear a un oponente caído
- 19) Agarrar la cerca

Un luchador puede poner sus manos en la cerca y empujarla en cualquier momento. Un luchador puede colocar sus pies en la jaula y tener los dedos de sus pies a través del material de esgrima en cualquier momento. Pero si un combatiente pasa los dedos (pie o mano) por jaula y agarra la valla, y comienza a controlar la posición de su cuerpo o la posición del cuerpo de su oponente, se convierte en una acción ilegal. Un luchador no puede agarrar las cuerdas o envolver sus brazos sobre las cuerdas del ring en cualquier momento.

Si un combatiente es atrapado sosteniendo la valla, la jaula o el material de la cuerda del ring, el árbitro emitirá una deducción de un punto de la tarjeta de puntuación del combatiente ofensor si la falta causó un cambio sustancial de posición tal como evitar una caída.

Si se produce una deducción puntual por retener la valla, y debido a la infracción, el luchador en infracción termina en una posición superior debido a la falta, los combatientes deben ser reiniciados por el árbitro, de pie en una posición neutral.

- 20) Agarrar los shorts o guantes de un oponente





- 21) Usar lenguaje obsceno dentro del ring/área de pelea
 - 22) Tomar una conducta antideportiva que provoque una lesión a un oponente
 - 23) Atacar a un oponente durante un descanso
 - 24) Atacar a un oponente que está siendo atendido por el referí
 - 25) Atacar a un oponente luego de que sonó la campana que da fin al asalto
 - 26) Evitar contacto con un oponente, de forma intencional o tirar repetidamente el protector bucal o fingir una lesión
 - 27) Tirar a un oponente fuera del ring/área de pelea
 - 28) No obedecer intencionalmente las instrucciones del referí
 - 29) Interferir en la esquina
 - 30) Aplicarse alguna sustancia extraña en el cabello o cuerpo para sacar ventaja
 - 31) Clavar (Spiking) al oponente al piso sobre la cabeza o el cuello;
- El Spiking ilegal se considera como cualquier maniobra en la que controlas el cuerpo de tu oponente y luego impulsas a tu oponente de la cabeza o de cuello en el material del piso. Algunos ejemplos de movimientos ilegales son: pile drivers y suplexes.

Un pile drivers se considera que es cualquier lanzamiento en el que controla el cuerpo de su oponente colocando sus pies hacia arriba en el aire con la cabeza hacia abajo y luego impulsa la cabeza de su oponente en el material de suelo.

Un suplex tiene varias variaciones, pero generalmente consiste en levantar a su oponente del material del piso y luego usar su peso corporal para conducir al oponente hacia abajo sobre el material del piso en su cabeza o cuello. Debe tenerse en cuenta cuando un luchador es mantenido en una toma de sumisión por su oponente, si ese luchador es capaz de elevar a su oponente, puede llevar a ese oponente de cualquier manera que desee porque no está en control del cuerpo de su adversario. El luchador que está intentando la sumisión puede ajustar su posición, o dejar ir de su asimiento antes de ser golpeado al piso.

32) Patadas lineales a la articulación de la rodilla.

33) Manivelas (Cranks) de cuello;

Cualquier agarre que ponga el cuello del luchador en peligro por una manivela es ilegal. Las manivelas de cuello como el "abrelatas" o "bulldog" son ejemplos de un ataque ilegal al cuello, a menos que el competidor esté en guardia y se niegue a abrir la guardia.

34) Llaves a la columna vertebral (spine locks).

B) La descalificación puede darse después de cualquier combinación de faltas o de una falta intencional a discreción del referí.

C) Las faltas pueden resultar en la deducción de un punto del puntaje del participante ofensor por el registrador oficial de puntos. El registrador de puntos, no los jueces, será el responsable de calcular el puntaje real luego de realizar la deducción de puntos.

D) Sólo un referí puede cobrar una falta. Si el referí no cobra la falta, los jueces no deben hacerlo y no deben tomarlo en cuenta para calcular los puntajes.

E) Si se comete una falta:

i) El referí debe detener la pelea.

ii) El referí debe enviar al participante ofensor a una ubicación neutral.

iii) El referí debe controlar la condición y seguridad del participante al que se le cometió la falta.

iv) El referí debe, entonces, cobrar la falta al participante ofensor y quitarle puntos si lo cree apropiado, y debe notificarle a la comisión, las esquinas y al registrador oficial de puntos su decisión sobre si la falta fue accidental o intencional, y si se debe quitar un punto.

F) Si el participante que comete la falta está en desventaja, a menos que el participante en ventaja esté lesionado, se continuará con la competencia y:





- i) El referí notificará verbalmente al participante en desventaja de la falta.
- ii) Cuando el asalto haya finalizado, el referí cobrará la falta y notificará a la comisión, las esquinas, los jueces y al registrador oficial de puntos.
- iii) El referí puede terminar la competencia según la gravedad de una falta. Para una falta intencional, el participante que cometa la falta perderá por descalificación.

G) Falta por golpe bajo:

- i) Un peleador que ha recibido un golpe bajo tiene permitido hasta cinco minutos para recuperarse de la falta siempre y cuando pueda continuar la competencia según la opinión del médico del ring.
- ii) Si el peleador afirma que puede continuar con la pelea antes de que se cumplan los cinco minutos, el referí debe, tan pronto como sea factible, reiniciar la pelea.
- iii) Si el peleador supera los cinco minutos establecidos y la pelea no puede reiniciarse, la competencia debe finalizar y el resultado estará determinado por el asalto y el tiempo hasta que se detuvo la pelea. Ver sección 16 a continuación.

H) Peleador sufre falta que no sea golpe bajo:

- i) Si se detiene una competencia de artes marciales mixtas debido a una falta accidental, el referí debe determinar si el combatiente al que se le cometió la falta puede continuar o no. Si no pelagra seriamente la posibilidad de ganar del combatiente como resultado de la falta y si la falta no involucró un impacto con concusión en la cabeza del combatiente que sufrió la falta, el referí puede solicitar que continúe la exhibición o competencia luego de un intervalo de recuperación que no supere los cinco minutos. Inmediatamente después de separar a los combatientes, el referí puede informarle la decisión de que la falta fue accidental al representante de la Comisión.
- ii) Si el peleador es víctima de un golpe que el referí considera ilegal, el referí debe detener la acción y parar la pelea. El referí puede llevar al peleador lesionado hacia el médico del ring y hacer que éste lo examine dentro de sus posibilidades para continuar la competencia. El médico del ring tiene hasta cinco minutos para tomar una decisión. Si el médico del ring determina que el peleador puede continuar la competencia, el referí debe reiniciar la pelea tan pronto como sea práctico. A diferencia de la regla de falta por golpe bajo, el peleador no tiene hasta cinco minutos, a su discreción, y debe continuar la pelea cuando lo indique el referí.
- iii) Cuando la falta no sea un golpe bajo, si el referí decide que el peleador lesionado no puede continuar, el referí debe detener la pelea inmediatamente. Si el referí considera que el peleador no puede continuar, aún si falta tiempo para cumplir los cinco minutos por la falta, el peleador no puede usar ese tiempo y se deberá detener la pelea.
- iv) Si el referí detiene una competencia y solicita al médico del ring, el médico del ring no podrá exceder los cinco minutos para realizar su examen. En caso de exceder los cinco minutos, la pelea no podrá retomarse y se deberá finalizar la competencia.

13. LESIONES POR FALTAS Y GOLPES LEGALES

A) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una maniobra legal resulta lo suficientemente severa como para finalizar el combate, el participante lesionado pierde por nocaut técnico (TKO).

B) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta intencional, según determine el referí, resulta lo suficientemente severa como para finalizar un combate, el participante que realiza la lesión pierde por descalificación.

C) Si se provoca una lesión durante la competencia como resultado de una falta intencional, según determine el referí, y se permite continuar con el combate, el referí deberá notificar al registrador de puntos para que deduzca automáticamente dos puntos del puntaje del participante que cometió la falta.

D) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta intencional, según determine el referí, resulta en que el participante lesionado no pueda continuar en algún momento posterior de la competencia, el participante lesionado ganará por decisión técnica, siempre y cuando vaya ganando. Si el participante lesionado tiene igual o menor cantidad de puntos al





momento de detener la pelea, el resultado del combate será un empate técnico.

E) Si un participante se lesiona a sí mismo al intentar cometer una falta a su oponente, el referí no deberá tomar ninguna acción en su favor y la lesión deberá tratarse de igual manera que una lesión provocada por un golpe legal.

F) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta accidental, según determine el referí, resulta lo suficientemente severa como para que el referí detenga el combate de inmediato, el resultado será nulo si se debe detener antes de completar dos asaltos en un combate de tres asaltos o si se debe detener antes de completar tres asaltos en un combate de cinco asaltos.

G) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta accidental, según determine el referí, es lo suficientemente severa como para que el referí detenga el combate de inmediato, el resultado será victoria por decisión técnica para el participante que tenga ventaja en el puntaje al momento de detener la pelea sólo si la pelea se detiene una vez que se hayan completado dos asaltos en un combate de tres asaltos, o tres asaltos en un combate de cinco asaltos.

H) Los asaltos no finalizados se deben puntuar con el mismo criterio que los otros asaltos hasta el momento en que se detiene dicho asalto.

14. TIPOS DE RESULTADOS DE LA COMPETENCIA

1. Sumisión por:

I. Tap Out: Cuando un concursante usa físicamente su mano para indicar que ya no desea continuar; o

II. Verbal Tap Out: Cuando un concursante anuncia verbalmente al árbitro que no desea continuar; O hace sonidos audibles tales como gritos que indican dolor o incomodidad.

III. Sumisión Técnica: Cuando una sumisión se ejecuta a su integridad y hace que el árbitro intervenga y detenga el combate. Por ejemplo, una estrangulación hace que un luchador quede inconsciente, o un bloqueo articular provoca una fractura.

2. Knockout técnico por:

I. El árbitro detiene la pelea;

II. El médico del ring detiene la pelea; o

III. Cuando una lesión como resultado de una maniobra legal es lo suficientemente grave como para detener la pelea;

3. Knockout por no levantarse de la lona;

4. Decisión mediante tarjetas de puntuación:

I. Unánime: Cuando los tres jueces marcan la pelea para el mismo concursante;

II. Decisión dividida: Cuando dos jueces marcan la pelea para un contendiente y uno para el oponente; o

III. Decisión de la mayoría: Cuando dos jueces marcan la pelea para el mismo concursante y un juez marca un empate;

5. Empates:

I. Unánime - Cuando los tres jueces anotan el combate un empate;

II. Mayoría - Cuando dos jueces ponen el combate en un empate; o

III. Split - Cuando los tres jueces puntúan de manera diferente y el resultado total de la puntuación en un empate;

6. Descalificación:

Cuando una lesión sufrida durante la competencia como resultado de una falta intencional es lo





suficientemente grave como para terminar el combate;

7. Pérdida:

Cuando un concursante no empieza la competencia o termina prematuramente el concurso por razones que no sean lesiones o indicando un Tap Out;

8. Draw técnico:

Cuando una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta intencional hace que el competidor lesionado no pueda continuar y además esté igual o por debajo en la puntuación en el momento del paro; o; en las Situaciones de Doble Knockout, el árbitro detendrá el combate en cualquier etapa si determina que ambos combatientes están en tal condición que para continuar podrían someterse a lesiones graves;

9. Decisión técnica:

Cuando el combate se detiene prematuramente debido a una lesión y un concursante está liderando en las tarjetas de puntuación; y

10. Sin combate (No Contest):

Cuando un combate es detenido prematuramente debido a una lesión accidental y un número suficiente de rounds no se han completado para tomar una decisión a través de las tarjetas de puntuación.





REGLAMENTO DE MMA **"PROFESIONAL"**

1. DIVISIONES DE PESO

Los pesos de las mismas serán:

Peso mosca 125 libras o menos (56,7 kg o menos)

Peso gallo de 125 a 135 libras (de 56,7 a 61,2 kg)

Peso pluma de 135 a 145 libras (de 61,2 a 65,7 kg)

Peso ligero de 145 a 155 libras (de 65,7 a 70,3 kg)

Peso welter de 155 a 170 libras (de 70,3 a 77,1 kg)

Peso medio de 170 a 185 libras (de 77,1 a 83,9 kg)

Peso semicompleto de 185 a 205 libras (de 83,9 a 92,9 kg)

Peso completo de 205 a 265 libras (92,9 a 120,2 kg)

Peso supercompleto más de 265 libras (más de 120,2 kg)

En las peleas en las que no se disputa el campeonato, estará permitida una diferencia de hasta 1 libra (0,4 kg). En las peleas en las que se disputa el campeonato, los participantes no deben pesar más de lo permitido en la división de peso relevante.

La Comisión puede además aprobar combates de peso variable, lo cual queda sujeto a su análisis y discreción. Por ejemplo, la Comisión puede permitir una competencia con un peso máximo de 177 libras (80,2 kg) si cree que la competencia será justa, segura y competitiva.

Además, si un atleta pesa 264 libras (119,7 kg) y su oponente pesa 267 libras (121,1 kg), la Comisión puede permitir la competencia si considera que será justa, segura y competitiva a pesar de que los dos competidores se encuentran técnicamente en dos clases de peso diferentes.

2. REQUISITOS Y EQUIPAMIENTO DEL RING/ÁREA DE PELEA

A) Las exhibiciones y competencias de artes marciales mixtas pueden realizarse en un ring o en un área cercada.

B) Un ring utilizado para una exhibición o concurso de artes marciales mixtas debe cumplir los siguientes requisitos:

(i) El ring debe tener no menos de 20 pies (6,1 m) por lado y no más de 32 pies (9,75 m) por lado dentro de las cuerdas. Una esquina debe designarse como esquina azul y la esquina directamente opuesta debe ser designada la esquina roja.

(ii) El suelo del ring debe extenderse al menos 18 pulgadas (45 cm) por detrás de las cuerdas. El suelo del ring debe estar acolchonado con ensolite o una espuma celular cerrada similar, con una capa de al menos 1 pulgada (2,5 cm) de acolchonado. El acolchonado debe extenderse por fuera de las cuerdas del ring y cubrir los bordes de la plataforma, con una cubierta de tela, lona u otro material similar ajustado firmemente a la plataforma del ring. No se debe utilizar un material que tienda a formar bultos o crestas.

(iii) La plataforma del ring no debe estar a más de 4 pies (1,2 m) del piso del edificio y debe tener escalones adecuados para los combatientes.

(iv) Los postes del ring deben ser de metal, de un diámetro no mayor a 3 pulgadas (7,6 cm), se deben levantar desde el piso del edificio a una altura mínima de 58 pulgadas (1,4 m) por encima del piso del ring, y deben tener una protección adecuada aprobada por la Comisión. Los postes del ring deben estar, al menos, a 18 pulgadas (45,7 cm) de las cuerdas del ring.

(v) Debe haber cinco cuerdas, de no menos de 1 pulgada de diámetro (2,5 cm) y deben estar





envueltas en un material blando. La cuerda inferior debe estar a 12 pulgadas (30,4 cm) del piso del ring.

(vi) No debe haber ninguna obstrucción u objeto, incluido, sin limitación, un borde triangular, en ninguna parte del piso del ring.

C) Un área cercada para una competencia o exhibición de artes marciales mixtas debe cumplir los siguientes requisitos:

(i) El área cercada debe ser circular o tener al menos seis lados iguales y no debe tener menos de 20 pies (6 m) ni más de 32 pies (9,75 m) de ancho.

(ii) El piso del área cercada debe estar acolchado con ensolite u otra espuma celular cerrada similar; debe tener una capa de al menos 1 pulgada de espuma (2,5 cm) con una cubierta de tela, lona u otro material similar ajustada firmemente a la plataforma del área cercada. No se debe utilizar un material que tienda a formar bultos o crestas.

(iii) La plataforma del área cercada no debe estar a más de 4 pies (1,2 m) del piso del edificio y debe tener escalones adecuados para los combatientes.

(iv) Los postes de la cerca deben ser de metal, de un diámetro no mayor a 6 pulgadas (15,2 cm), se deben elevar del piso del edificio a una altura mínima de 58 pulgadas (1,4 m) por encima del piso del área cercada, y deben tener una protección adecuada aprobada por la Comisión.

(v) Las rejas que se utilizan para cercar el área deben estar hechas de un material que evite que un combatiente se caiga del área cercada o atraviese el área cercada y caiga al piso del edificio o sobre los espectadores; estos materiales incluyen, sin limitación, cercas de cadena cubiertas con vinilo.

(vi) Cualquier parte de metal del área cercada debe estar cubierta y protegida de una forma aprobada por la Comisión y no debe ser abrasiva para los combatientes.

(vii) El área cercada debe tener dos entradas.

(viii) No debe haber obstrucción alguna en ninguna parte de la cerca que rodea el área en la cual los combatientes compiten.

3. ESPECIFICACIONES PARA EL VENDAJE DE MANOS

A) En todas las clases de peso, los vendajes de mano de cada participante deben limitarse a una tela de gasa suave, que no supere las 15 yardas (13,7 m) de longitud y las 2 pulgadas (5 cm) de ancho, que esté sujeta por no más de 10 pies (3 m) de cinta médica, de 1 pulgada de ancho (2,5 cm) en cada mano.

B) La cinta médica debe colocarse directamente sobre cada mano por protección cerca de la muñeca. La cinta puede cruzar el dorso de la mano dos veces y extenderse para cubrir y proteger los nudillos cuando la mano está cerrada para formar un puño.

C) Los vendajes deben estar distribuidos de forma pareja por toda la mano.

D) Los vendajes y la cinta se deben colocar en las manos del participante en el vestuario en presencia de la Comisión y del manager o esquina del oponente.

E) No está permitido bajo ninguna circunstancia que se coloquen guantes en las manos del participante antes de recibir la aprobación por parte de la Comisión.

4. PROTECTORES BUCALES

A) Todos los participantes deben usar protectores bucales durante la competencia. El protector está sujeto al examen y aprobación por parte del médico responsable.

B) No se puede dar inicio al asalto a menos que los protectores bucales estén en su lugar.

C) Si el protector bucal se desplaza involuntariamente durante la competencia, el referi debe detener la pelea, limpiar el protector bucal y volver a colocarlo en el primer momento oportuno que





se presente sin interferir con la acción inmediata.

5. EQUIPO PROTECTOR

- A) Los artistas de artes marciales masculinos deben utilizar un protector de la ingle a elección, de un tipo aprobado por el Comisionado.
- B) Las artistas de artes marciales mixtas femeninas tienen prohibido usar dichos protectores.
- C) Las artistas de artes marciales mixtas femeninas deben utilizar un protector de pecho durante la competencia. El protector de pecho estará sujeto a la aprobación por parte del Comisionado.

6. GUANTES

- A) Todos los participantes deben utilizar guantes que tengan al menos 4 onzas (113 g) y estén aprobados por la Comisión. Por lo general, los guantes no deben pesar más de 6 onzas (170 g) sin la aprobación de la Comisión. Ciertos guantes de mayor tamaño, por ejemplo 2 XL – 4 XL, pueden permitirse a pesar de exceder ligeramente las 6 onzas (170 g).
- B) Los guantes deben ser proporcionados por el promotor y aprobados por la Comisión. Ningún participante podrá utilizar sus propios guantes en la competencia.

10. VESTIMENTA

- A) Cada participante deberá usar shorts de artes marciales mixtas (board shorts), shorts de ciclismo (shorts de vale tudo), shorts de kickboxing u otro tipo de shorts aprobados por la Comisión.
- B) Se prohíbe el uso de camisetas o Gi durante la competencia, excepto por las camisetas aprobadas por la Comisión que deben utilizar las participantes femeninas.
- C) Está prohibido el uso de calzado o cualquier tipo de vendaje en los pies durante la competencia.

7. APARIENCIA

- A) Cada combatiente debe estar aseado y tener una apariencia prolija.
- B) No está permitido el uso excesivo de aceite o cualquier otra sustancia extraña en la cara o el cuerpo de un combatiente. Los referís o la Comisión exigirán que se quite cualquier exceso de aceite o sustancia extraña.
- C) La Comisión debe determinar si el vello facial o el cabello presentan algún peligro para la seguridad del combatiente o su oponente o si interferirá con la supervisión y conducción de la competencia o exhibición. Si el vello facial o cabello de un combatiente presenta dicho peligro o interferirá con la supervisión y conducción de la competencia o exhibición, el combatiente no podrá participar en la competencia o exhibición a menos que las circunstancias que significan peligro o una posible interferencia se corrijan para satisfacer los requisitos de la Comisión.
- D) Un combatiente no podrá usar joyas o piercings durante la competencia o exhibición.

8. DURACIÓN DEL ASALTO

- A) Cada competencia de artes marciales mixtas en la que no se dispute el campeonato debe





constar de tres asaltos, cada asalto no debe superar los cinco minutos de duración y debe haber un período de descanso de un minuto entre asaltos.

B) Cada competencia de artes marciales mixtas en la que se dispute el campeonato debe constar de cinco asaltos, cada asalto no debe superar los cinco minutos de duración y debe haber un período de descanso de un minuto entre asaltos.

9. DETENER LA COMPETENCIA

A) El referí es el único árbitro de una competencia y es el único autorizado a detenerla. El referí puede seguir consejos de los médicos del ring y/o la Comisión respecto a detener una competencia.

B) El referí y el médico del ring son los únicos individuos autorizados a ingresar al ring/área de pelea en cualquier momento durante la competencia además de los períodos de descanso y posteriores a la finalización de la competencia.

10. EVALUACIÓN

A) Todos los combates se evaluarán y serán puntuados por tres jueces que evaluarán la competencia desde distintas ubicaciones alrededor del ring/área de pelea. El referí no puede ser uno de los tres jueces.

B) El sistema de 10 puntos obligatorios será el sistema estándar para puntuar un combate. Según el sistema de 10 puntos obligatorios, se le otorgarán 10 puntos al ganador del asalto y 9 puntos o menos al perdedor, excepto en el extraño caso de un empate, el cual se puntuará 10-10.

C) Los jueces deben evaluar las técnicas de las artes marciales mixtas, como efectividad de golpes, efectividad de agarre, control del ring/área de pelea, agresividad y defensa efectiva.

D) Las evaluaciones se deben realizar en el orden en que aparezcan las técnicas mencionadas anteriormente en (c), se le debe dar mayor importancia al puntaje de efectividad de golpes, efectividad de agarre, control del área de pelea, agresividad y defensa efectivas.

E) La efectividad de golpes se juzga al determinar la cantidad total de golpes legales asestados por un participante.

F) El agarre efectivo se juzga considerando la cantidad de ejecuciones exitosas de derribos legales y reversiones. Algunos ejemplos de factores a tener en cuenta son derribos de posición de pie a posición de montaje, pase de guardia a posición de montaje y peleadores en posición inferior que tengan una guardia amenazante activa.

G) El control del área de pelea se juzga determinando quién marca el ritmo, lugar y posición del combate. Algunos ejemplos de factores a tener en cuenta son contraatacar el intento de derribo de un grappler al permanecer de pie y golpearlo legalmente, derribar a un oponente para forzar una pelea en el piso, crear intentos amenazadores de sometimiento, romper la guardia para lograr la posición de montaje y crear oportunidades de golpes.

H) La agresividad efectiva hace referencia a avanzar y asestar golpes legales.

I) La defensa efectiva hace referencia a evitar golpes, derribos y reveses, y contraatacar con ataques ofensivos.

J) El siguiente criterio de puntuación objetiva se debe utilizar por los jueces al puntuar un asalto:

i) un asalto se debe puntuar como 10-10 cuando ambos participantes parecen pelear de forma pareja y ninguno muestra un dominio claro en un asalto;

ii) un asalto se debe puntuar como 10-9 cuando un participante gana por poco margen, asesta más golpes legales efectivos, agarres y otras maniobras;

iii) un asalto se debe puntuar como 10-8 cuando un participante domina notablemente el asalto con golpes y agarres.

iv) un asalto se debe puntuar como 10-7 cuando un participante domina por completo el asalto con golpes y agarres.





- K) Los jueces deben usar una escala móvil y reconocer el tiempo que los peleadores están de pie o en el suelo, de la siguiente manera:
- i) Si los atletas de artes marciales mixtas pasan la mayor parte del asalto en la lona, entonces:
 - a. El agarre efectivo se evalúa en primer lugar; y
 - b. Los golpes efectivos se evalúan en segundo lugar
 - ii) Si los atletas de artes marciales mixtas pasan la mayor parte del asalto de pie, entonces:
 - a. Los golpes efectivos se evalúan en primer lugar; y
 - b. El agarre efectivo se evalúa en segundo lugar
 - iii) Si un asalto termina con una cantidad relativamente pareja de lucha de pie y en el piso, los golpes y la técnica de agarre se evalúan con igual importancia.

11. FALTAS

A) Los siguientes actos constituyen faltas en una competencia o exhibición de artes marciales mixtas y pueden resultar en penalidades, a discreción del referí, si se cometen:

- 1) Dar cabezazos
- 2) Cualquier tipo de piquete de ojo
- 3) Morder
- 4) Escupir a un oponente
- 5) Tirar del cabello
- 6) Fish hooking (meter el dedo en la boca del oponente y tirar hacia un lado)
- 7) Cualquier tipo de ataque a la ingle
- 8) Poner el dedo en cualquier orificio o corte o laceración de un oponente
- 9) Manipulación de articulaciones pequeñas
- 10) Golpear hacia abajo con la punta del codo
- 11) Golpes a la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza
- 12) Patear el hígado con el talón
- 13) Golpes de cualquier tipo a la garganta, agarrar la tráquea
- 14) Agarrar, pellizcar o retorcer la piel
- 15) Agarrar la clavícula
- 16) Patear en la cabeza a un oponente caído
- 17) Dar rodillazos en la cabeza a un oponente caído
- 18) Pisotear a un oponente caído
- 19) Agarrar la cerca
- 20) Agarrar los shorts o guantes de un oponente
- 21) Usar lenguaje obsceno dentro del ring/área de pelea
- 22) Tomar una conducta antideportiva que provoque una lesión a un oponente
- 23) Atacar a un oponente durante un descanso
- 24) Atacar a un oponente que está siendo atendido por el referí
- 25) Atacar a un oponente luego de que sonó la campana que da fin al asalto
- 26) Evitar contacto con un oponente, de forma intencional o tirar repetidamente el protector bucal o fingir una lesión
- 27) Tirar a un oponente fuera del ring/área de pelea
- 28) No obedecer intencionalmente las instrucciones del referí
- 29) Interferir en la esquina
- 30) Aplicarse alguna sustancia extraña en el cabello o cuerpo para sacar ventaja

B) La descalificación puede darse después de cualquier combinación de faltas o de una falta intencional a discreción del referí.

C) Las faltas pueden resultar en la deducción de un punto del puntaje del participante ofensor por el registrador oficial de puntos. El registrador de puntos, no los jueces, será el responsable de calcular el puntaje real luego de realizar la deducción de puntos.

D) Sólo un referí puede cobrar una falta. Si el referí no cobra la falta, los jueces no deben hacerlo





y no deben tomarlo en cuenta para calcular los puntajes.

E) Si se comete una falta:

i) El referí debe detener la pelea.

ii) El referí debe enviar al participante ofensor a una ubicación neutral.

iii) El referí debe controlar la condición y seguridad del participante al que se le cometió la falta.

iv) El referí debe, entonces, cobrar la falta al participante ofensor y quitarle puntos si lo cree apropiado, y debe notificarle a la comisión, las esquinas y al registrador oficial de puntos su decisión sobre si la falta fue accidental o intencional, y si se debe quitar un punto.

F) Si el participante que comete la falta está en desventaja, a menos que el participante en ventaja esté lesionado, se continuará con la competencia y:

i) El referí notificará verbalmente al participante en desventaja de la falta.

ii) Cuando el asalto haya finalizado, el referí cobrará la falta y notificará a la comisión, las esquinas, los jueces y al registrador oficial de puntos.

iii) El referí puede terminar la competencia según la gravedad de una falta. Para una falta intencional, el participante que cometa la falta perderá por descalificación.

G) Falta por golpe bajo:

i) Un peleador que ha recibido un golpe bajo tiene permitido hasta cinco minutos para recuperarse de la falta siempre y cuando pueda continuar la competencia según la opinión del médico del ring.

ii) Si el peleador afirma que puede continuar con la pelea antes de que se cumplan los cinco minutos, el referí debe, tan pronto como sea factible, reiniciar la pelea.

iii) Si el peleador supera los cinco minutos establecidos y la pelea no puede reiniciarse, la competencia debe finalizar y el resultado estará determinado por el asalto y el tiempo hasta que se detuvo la pelea. Ver sección 16 a continuación.

H) Peleador sufre falta que no sea golpe bajo:

i) Si se detiene una competencia de artes marciales mixtas debido a una falta accidental, el referí debe determinar si el combatiente al que se le cometió la falta puede continuar o no. Si no pelagra seriamente la posibilidad de ganar del combatiente como resultado de la falta y si la falta no involucró un impacto con concusión en la cabeza del combatiente que sufrió la falta, el referí puede solicitar que continúe la exhibición o competencia luego de un intervalo de recuperación que no supere los cinco minutos. Inmediatamente después de separar a los combatientes, el referí puede informarle la decisión de que la falta fue accidental al representante de la Comisión.

ii) Si el peleador es víctima de un golpe que el referí considera ilegal, el referí debe detener la acción y parar la pelea. El referí puede llevar al peleador lesionado hacia el médico del ring y hacer que éste lo examine dentro de sus posibilidades para continuar la competencia. El médico del ring tiene hasta cinco minutos para tomar una decisión. Si el médico del ring determina que el peleador puede continuar la competencia, el referí debe reiniciar la pelea tan pronto como sea práctico. A diferencia de la regla de falta por golpe bajo, el peleador no tiene hasta cinco minutos, a su discreción, y debe continuar la pelea cuando lo indique el referí.

iii) Cuando la falta no sea un golpe bajo, si el referí decide que el peleador lesionado no puede continuar, el referí debe detener la pelea inmediatamente. Si el referí considera que el peleador no puede continuar, aún si falta tiempo para cumplir los cinco minutos por la falta, el peleador no puede usar ese tiempo y se deberá detener la pelea.

iv) Si el referí detiene una competencia y solicita al médico del ring, el médico del ring no podrá exceder los cinco minutos para realizar su examen. En caso de exceder los cinco minutos, la pelea no podrá retomarse y se deberá finalizar la competencia.

12. LESIONES POR FALTAS Y GOLPES LEGALES

A) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una maniobra legal resulta lo suficientemente severa como para finalizar el combate, el participante lesionado pierde por nocaut técnico (TKO).

B) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta intencional,





según determine el referí, resulta lo suficientemente severa como para finalizar un combate, el participante que realiza la lesión pierde por descalificación.

C) Si se provoca una lesión durante la competencia como resultado de una falta intencional, según determine el referí, y se permite continuar con el combate, el referí deberá notificar al registrador de puntos para que deduzca automáticamente dos puntos del puntaje del participante que cometió la falta.

D) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta intencional, según determine el referí, resulta en que el participante lesionado no pueda continuar en algún momento posterior de la competencia, el participante lesionado ganará por decisión técnica, siempre y cuando vaya ganando. Si el participante lesionado tiene igual o menor cantidad de puntos al momento de detener la pelea, el resultado del combate será un empate técnico.

E) Si un participante se lesiona a sí mismo al intentar cometer una falta a su oponente, el referí no deberá tomar ninguna acción en su favor y la lesión deberá tratarse de igual manera que una lesión provocada por un golpe legal.

F) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta accidental, según determine el referí, resulta lo suficientemente severa como para que el referí detenga el combate de inmediato, el resultado será nulo si se debe detener antes de completar dos asaltos en un combate de tres asaltos o si se debe detener antes de completar tres asaltos en un combate de cinco asaltos.

G) Si una lesión provocada durante la competencia como resultado de una falta accidental, según determine el referí, es lo suficientemente severa como para que el referí detenga el combate de inmediato, el resultado será victoria por decisión técnica para el participante que tenga ventaja en el puntaje al momento de detener la pelea sólo si la pelea se detiene una vez que se hayan completado dos asaltos en un combate de tres asaltos, o tres asaltos en un combate de cinco asaltos.

H) Los asaltos no finalizados se deben puntuar con el mismo criterio que los otros asaltos hasta el momento en que se detiene dicho asalto.

13. TIPOS DE RESULTADOS DE LA COMPETENCIA

A) Sometimiento por:

- i) Rendición física
- ii) Rendición verbal

B) Nocaut:

- i) Cuando el referí detiene la competencia (nocaut técnico - TKO)
- ii) Cuando una lesión provocada por una maniobra legal es lo suficientemente grave como para detener un combate (nocaut técnico - TKO)
- iii) Cuando un participante queda inconsciente por golpes o patadas (nocaut - KO)

C) Decisiones por tarjetas de puntuación, que incluyen:

- i) Decisión unánime: cuando los tres jueces votan a favor del mismo participante
- ii) Decisión dividida: cuando dos jueces votan por un participante y un juez vota por el oponente
- iii) Decisión mayoritaria: cuando dos jueces votan por el mismo participante y un juez vota empate
- iv) Empate, que incluye:
 - a) Empate unánime: cuando los tres jueces votan empate
 - b) Empate mayoritario: cuando dos jueces votan empate
 - c) Empate dividido: cuando los tres jueces votan distinto
- D) Descalificación
- E) Penalización
- F) Empate técnico
- G) Decisión técnica
- H) Nulo

