

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO **DE ARTES MARCIALES MIXTAS** **ATHLETIC COMMISSION** de los Estados Unidos de América

Bosquejo de entrenamiento de MMA y de entrenamiento de juez:

Las calificaciones para el entrenador deben incluir como mínimo:

- A) 5 años de experiencia profesional en arbitraje de MMA.
- B) prueba de competencia en el enfrentamiento de sumisión.
- C) prueba de conocimiento práctico de boxeo, muay tailandés, judo y lucha libre.
- D) proporcione un currículum completo.
- E) proporcione cualquier experiencia docente pasada .
- F) capacidad para presentar material de instrucción a una amplia gama de personas con diferentes antecedentes educativos.
- G) prueba de conocimiento básico de lesiones médicas de deportes de combate como conmociones cerebrales, la ceraciones, ortopedia, enfermedades transmisibles y estrangulamientos.

El material del curso debe incluir como mínimo:

- 1- Ética código de conducta, conflictos de intereses, manejo de problemas con los medios, socializar con combatientes.
- 2- Apariencia del árbitro.
- 3- Deberes previos a la pelea, reunión de reglas, reunión de los luchadores, inspección de jaula o cuadrilátero, guantes adecuados, equipo de seguridad como boquilla y copa protectora, aspecto adecuado del luchador, cabello, uñas, envolturas o vendajes, almohadillas, pantalones cortos, vaselina, coordinación con el médico del ring y emergencias medicas , mantener el control de la jaula y los luchadores separados antes del combate.
- 4- El papel del árbitro durante el evento es preocuparse por la - salud, seguridad, control y equidad o justicia en el respeto del reglamento de combate y conducta.
- 5- Limpieza de la jaulas o cuadrilátero y exceso de agua o sangre.
- 6- Manejo de las personas de la esquina, identificar el jefe de los entrenadores de esquina, evitar interferencia de la esquina en el combate, saber tratar con una esquina furiosa después de una detención.
- 7- Entre rondas, comprobación de los luchadores, recopilación de puntuaciones, comprobación del área de lucha.
- 8- Durante el combate como lidiar con las distintas situaciones como son:
 - 1. La cuestión de tocar guantes.
 - 2. Las diferencias entre una jaula o cuadrilátero.
 - 3. El derivo.
 - 4. Reinicia.
 - 5. No combatir.
 - 6. Las cuerdas o paneles de la jaula o cuadrilátero.
 - 7. Posicionamiento adecuado de los peleadores .
 - 8. Comandos de voz adecuados.
 - 9. Procedimientos de falta accidental.
 - 10. Procedimientos de falta intencionales.
 - 11. Deducción de puntos y descalificación.
 - 12. Reemplazo de la boquilla.
 - 13. Manejo de laceraciones.
 - 14. Mal funcionamiento de lentes de contactos.
 - 15. Guantes o equipo de seguridad.
 - 16. Emergencias técnicas tales como fallas de iluminación.
 - 17. Mal funcionamiento de la puerta de la jaula.
 - 18. Mal funcionamiento de la jaula en general.
 - 19. Cómo manejar a un luchador que se cae fuera del ring o jaula.
 - 20. Cómo utilizar el médico del ring.
 - 21. Cómo utilizar el inspector de esquina.
 - 22. Cuándo volver a colocar a los luchadores en posición de combate.
 - 23. Cuándo separar a los luchadores de pie en un clinch en el suelo.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

24. Dónde reiniciar la pelea después de una detención temporal.
 25. Manejo de un luchador en una posición de sumisión que no está logrando su objetivo.
 26. Cuando tocamos el luchador.
 27. Qué es defendiéndose inteligentemente?
 28. Detener el combate.
 29. Manejo de un luchador inconsciente o herido.
 30. El arbitro debe siempre velar por la integridad física del combatiente.
- 9- Revisión de las reglas unificadas, incluir una revisión detallada de todas las faltas.
- 10- Técnicas, revisión de las maniobras de boxeo, muay thai, lucha, judo y jiu-jitsu, énfasis en los intentos de sumisión y cómo avanzar a una posición para terminar la pelea, ¿qué es una guardia activo y amenazante?

Preparación de los Jueces:

1. Ética, código de conducta, conflictos de intereses, tratar con los medios de comunicación, socializar con otros en el lugar, discutir la puntuación de las peleas con otros.
2. Aspecto adecuado del juez.
3. Revisión de los criterios del reglamento unificados de MMA.
4. Orden de los criterios para tomar juicio del combate de MMA comenzando por de boxeo, muay thai, lucha, judo y jiu-jitsu, énfasis en los intentos de sumisión y cómo avanzar a una posición para terminar la pelea.
5. Como se puntuara:
 - a. La ronda 10-10.
 - b. Qué es una ronda 10-8.
 - c. Cómo contabilizar los punto de penalidades.
 - d. Qué hacer con una ronda incompleta.
 - e. Identificar a cada competidor en la tarjeta de puntaje por esquina.
 - f. Contabilizando el impacto de los ataques pesados
 - g. ¿La defensa anota puntos?
 - h. ¿Qué es una guardia activa y amenazante?
 - i. Puntos que se permiten en la espalda
 - j. ¿Qué es la agresividad efectiva?
 - k. ¿Qué es el control del área de combate?
 - l. ¿Qué luchador está imponiendo su voluntad?
 - m. Peleador de pie contra luchador.
 - n. Dictando el ritmo y la posición.
 - o. Discutir el montaje en la espalda.
 - p. Discutir el montaje lateral.
 - q. Pasar la guardia.
 - r. ¿Cuál es el impacto de un intento de sumisión que no termina la pelea?
 - s. ¿Es importante que luchador se ve más fresco? Y no se corta ni se hincha al final de la pelea.
6. Como el juez, Arbitro y comisionado lidia con; Una multitud ruidosa, Tratando con un favorito de la ciudad, Cómo comenzar con una ronda de cinco minutos.
7. Preguntas importantes sobre el desempeño del árbitro;
 - a. ¿Qué pasa si veo una falta que el árbitro no llamó?
 - b. ¿Qué pasa si no creo que es una falta, pero el árbitro la llamó?
 - c. ¿Qué pasa si pienso que la falta que el árbitro llamó fue una KO?

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

Nota: estas son las reglas unificadas oficiales de MMA. Cualquier otra forma de estas reglas no se puede llamar las "reglas unificadas de MMA" y se hará referencia a ellas por el nombre de la comisión que sanciona el evento.

- 1- Cada ronda consistirá en una duración de cinco (5) minutos (profesional), con un período de descanso de un (1) minuto entre rondas.
 - 2- Ningún concurso excederá de cinco (5) rondas y o veinticinco (25) minutos.
 - 3- Los combates pueden consistir en una (1), dos (2), tres (3), cuatro (4) o cinco (5) rondas, con una duración de cinco (5) minutos.
 - 4- Ningún competidor deberá exceder la competencia más de cinco (5) rondas y Veinticinco (25) minutos de pelea en un período de veinticuatro (24) horas.
-
1. El árbitro es el único árbitro de una pelea y es el único individuo autorizado para detener una competencia. Esto no impedirá un video u otra revisión de una decisión bajo el procedimiento de la autoridad reguladora aplicable si se presenta una protesta alegando una violación clara de la regla. A La autoridad de un árbitro comienza cuando el (los) Comisionado (es) salen de la jaula cuadrilátero y no termina hasta que el (los) Comisionado (es) vuelven a entrar en la jaula cuadrilátero, al finalizar la pelea.
 2. La repetición instantánea se puede usar para revisar una "secuencia de finalización de pelea" y solo se usará después de que una pelea se haya detenido oficialmente. Una vez que se haya usado la repetición instantánea para revisar la secuencia de finalización de la pelea, la pelea no se reanudará.
 3. Todos los luchadores deben usar una boquilla durante la competencia. La ronda no puede comenzar sin la boquilla. Si la boquilla se desaloja durante la competencia, el árbitro solicitará tiempo y la reemplazará en el primer momento oportuno, sin interferir con la acción inmediata. El árbitro puede deducir puntos si siente que la boquilla se está escupiendo a propósito.
 4. Si una pelea de MMA se está llevando a cabo en un ring y un luchador es eliminado del ring, el luchador debe regresar al ring sin la ayuda de los espectadores o sus segundos. Si es asistido por alguien, el luchador puede perder puntos o ser descalificado con tal decisión quedando a la sola discreción del árbitro. Una vez que es arrojado del ring, el competidor tendrá cinco (5) minutos para regresar a la superficie de combate, similar a una falta accidental, pero será examinado por el médico del ring antes de regresar a la acción.
 5. La nueva aplicación de vaselina u otra sustancia similar, en la cara, puede permitirse entre rondas y solo debe ser aplicada por un hombre autorizado o un esquinero con licencia.
 6. En los casos en que la pelea debe concluirse debido a problemas imprevistos no relacionados con el combate, la pelea puede ir a las tarjetas de puntuación si se ha completado la mitad de las rondas programadas, más un segundo (1/2 +1) . A. Si el paro fuera del combate ocurre antes del. +1 marca, la pelea se puntuará con un "no contest"
 7. Envolturas de manos (vendaje):
 1. Se permite un máximo de un rollo (no más de 2 "de ancho por 15 yardas de largo) de gasa blanca, suave y de tela por mano. La gasa no puede exceder la muñeca del guante del competidor. El pulgar expuesto es una opción que se puede proteger o no a decisión del peleador.
 2. Se permite un máximo de un rollo (no más de 1.25 "de ancho por 10 'de largo) de cinta atlética blanca por mano. La cinta no puede exceder la muñeca de los guantes del competidor. La cinta se puede colocar a través de los dedos pero no puede cubrir los nudillos. El pulgar expuesto es una opción para protegerse.
 3. Se puede aplicar una sola capa de cinta elástica o de tipo flexible sobre la envoltura completa.
 4. Se puede permitir cinta gasa aprobada de todas las marcas.
 5. Aparte de las manos del competidor, no habrá cintas, cubiertas o equipo de protección, de ningún tipo, en la parte superior del cuerpo. Esto incluye, pero no se limita a dobles de las articulaciones, codos o cualquier otra parte del cuerpo.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

6. Un competidor puede usar una manga suave de tela elástica para cubrir solo las articulaciones de la rodilla y o el tobillo. Las tela elástica aprobadas deben no tener acolchado, velcro, plástico, metal, corbatas o cualquier otro material que se considere inseguro o que pueda crear una ventaja injusta. No se permiten cintas, gasas o ni ningún otro material que no sean las tela elástica aprobados.
7. Todos los artistas marciales mixtos deberán usar el equipo de protección que la comisión considere necesario.
8. Los concursantes masculinos no deberán usar ningún tipo de ropa en la parte superior del cuerpo.
9. Los artistas marciales mixtos masculinos y femeninos deberán usar los pantalones, boquillas y guantes apropiados. Los artistas marciales mixtos masculinos también deberán usar la protección adecuada para la parte baja.
10. Las artistas marciales mixtas femeninas deben usar una camiseta elástica ajustada que le cubra los pechos y un sujetador (es) deportivo (s) para el pecho. No se permitirán pechos sueltos y o protectores de senos. Las competidoras seguirán los mismos requisitos para cubrir las manos que los competidores masculinos, menos el requisito de protección de la ingle.
11. El dobladillo de los troncoss puede no extenderse debajo de la rodilla.
12. Los pantalones cortos baúles de combate no deben tener velcro, bolsillos o cremalleras expuestos.
13. Los artistas marciales mixtos en el mismo partido, concurso o exhibición pueden usar baúles de diferentes colores o ser designados con cinta adhesiva y o coloración de guantes en la esquina que se les asigna.
14. Los artistas marciales mixtos no deben usar zapatos en la jaula o el cuadrilátero.
15. Cuando el árbitro lo considere necesario, todos los artistas marciales mixtos deberán tener el cabello asegurado de manera que no interfiera con la visión y la seguridad de ninguno de los competidores.
16. No se puede usar ningún objeto para asegurar el cabello del competidor que pueda causar lesiones a cualquiera de los competidores.
17. El uso de joyas estará estrictamente prohibido durante todos los concursos.
18. El uso de cosméticos corporales estará prohibido durante todos los concursos. El uso de cosméticos faciales será a discreción de la comisión y o el árbitro.
19. Revestimientos de articulaciones cuerpo.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

Faltas

Faltas aplicables al combate de artes marciales mixta.

1. Golpear con la cabeza;
 - A. La cabeza no se puede usar como instrumento de golpe de ninguna manera. Cualquier uso de la cabeza como instrumento de ataque, ya sea cabeza a cabeza, cabeza a cuerpo o de otra manera, es ilegal.
 - B. La extracción de ojos por medio de dedos, mentón o codo es ilegal. Los golpes o golpes legales que entran en contacto con la cuenca del ojo del luchador no son desgarros y se considerarán ataques legales.
 - C. Morder en cualquier forma es ilegal. Un luchador debe reconocer que un árbitro puede no ser capaz de observar físicamente algunas acciones, y debe informar al árbitro si está siendo mordido durante una exhibición de combate desarmado.
 - D. Cualquier intento por parte de un luchador de usar sus dedos de una manera que ataque la boca, nariz u orejas de su oponente, estirando la piel hacia esa área se considerará "enganche de peces". El anzuelo en general consiste en colocar los dedos en la boca o en el oponente y tirar de las manos en direcciones opuestas mientras se sujeta la piel del oponente.
 - E. Tirar del cabello de cualquier manera es una acción ilegal. Un luchador no puede agarrar el cabello de su oponente para controlarlo de ninguna manera. Si un luchador tiene cabello largo, no puede usar su cabello como herramienta para sostenerlo o ahogarlo de ninguna manera.
 - F. Cualquier lanzamiento con un arco a su movimiento debe considerarse un lanzamiento legal. No importa si la cabeza del oponente golpea el lienzo. Se considera que un conductor de pilotes es cualquier lanzamiento en el que controlas el cuerpo de tu oponente colocando sus pies en el aire con la cabeza hacia abajo y luego empuja por la fuerza la cabeza del oponente hacia la lona o el material del piso. Debe tenerse en cuenta cuando un oponente coloca a un luchador en una posición de sumisión, si ese luchador es capaz de elevar a su oponente, puede derribarlo de la forma que desee porque no tiene el control del cuerpo de su oponente. El luchador que intenta la sumisión puede ajustar su posición o soltar su agarre antes de ser golpeado contra el lienzo.
 - G. La parte posterior de la cabeza comienza en la coronilla de la cabeza con una variación de una (1) pulgada a cada lado, bajando por la parte posterior de la cabeza hasta la unión occipital. Esta área se extiende en la unión occipital (nuca) para cubrir todo el ancho del cuello. Luego viaja por la columna vertebral con una variación de una (1) pulgada desde la línea central de la columna vertebral, incluido el coxis.
 - H. No se permiten ataques de garganta dirigidos. Un ataque dirigido incluiría a un luchador tirando de la cabeza de su oponente para abrir el área del cuello para un ataque impactante. Un luchador no puede clavarse los dedos o el pulgar en el cuello o la tráquea de su oponente en un intento de someter a su oponente. Si durante la acción de pie de una pelea se lanza un golpe y el golpe cae en el área de la garganta del luchador, esto se verá como un golpe limpio y legal.
 - I. En posición de pie, un luchador que mueva sus brazos hacia su oponente con la mano abierta, los dedos apuntando a la cara ojos del oponente, será una falta. Los árbitros deben evitar este comportamiento peligroso comunicándose claramente con los luchadores. Los luchadores deben cerrar los puños o apuntar con los dedos hacia arriba cuando se acercan a su oponente.

Resumen de Faltas:

Los siguientes actos constituyen faltas en un concurso o exhibición de artes marciales mixtas y pueden dar lugar a sanciones, a discreción del árbitro:

1. Golpear con la cabeza
2. Picada de ojos de cualquier tipo
3. Mordidas

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

4. Escupir a un oponente
5. Tirones de cabello
6. Anzuelos
7. Ataques de ingle de cualquier tipo
8. Poner un dedo en cualquier orificio o cualquier corte o laceración de un oponente
9. Pequeña manipulación articular
10. Golpeando hacia abajo usando la punta del codo
11. Golpear a la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza
12. Patadas al riñón con el talón
13. Golpes de garganta de cualquier tipo, que incluyen, entre otros, agarrar la tráquea
14. Arañando, pellizcando o torciendo la carne
15. Agarrando la clavícula
16. Patear la cabeza de un oponente que esta en el suelo
17. Golpear aun oponente con la rodilla a la cara, que esta en el suelo
18. Pisoteando a un oponente castigado.
19. Agarrarse de la jaula.
20. Sosteniendo los pantalones cortos o guantes de un oponente
21. Uso de lenguaje abusivo en un área cercada / de combate
22. Participar en cualquier conducta antideportiva que cause daño a un oponente
23. Atacar a un oponente en o durante el descanso
24. Atacar a un oponente que está bajo el cuidado del árbitro
25. Atacar a un oponente después de que la campana ha sonado al final de la ronda
26. Timidez, que incluye, entre otros, evitar el contacto con un oponente, dejar caer la boquilla de manera intencional o constante o fingir una lesión
27. Lanzar al oponente fuera del ring / área de combate
28. Ignorando flagrantemente las instrucciones del árbitro
29. Clavar a un oponente al lienzo en la cabeza o el cuello
30. Interferencia por la esquina
31. Aplicar cualquier sustancia extraña al cabello o al cuerpo para obtener una ventaja
32. La descalificación puede ocurrir después de cualquier combinación de faltas o después de una falta flagrante a discreción del árbitro.
33. Las faltas pueden dar como resultado que un punto sea deducido por el anotador oficial del puntaje del competidor ofensor. El anotador, no los jueces, será responsable de calcular el puntaje verdadero después de tener en cuenta la deducción de puntos.
34. Solo un árbitro puede evaluar una falta. Si el árbitro no señala la falta, los jueces no deben hacer esa evaluación por su cuenta y no deben tener en cuenta tales en sus cálculos de puntuación.
35. Si se comete una falta:
 - a. El árbitro deberá pedir tiempo muerto.
 - b. El árbitro ordenará al competidor ofensor a un lugar neutral.
 - c. El árbitro verificará la condición y seguridad del concursante cometido la falta.
 - d. El árbitro evaluará la falta al competidor infractor y deducirá puntos si el árbitro lo considera apropiado, y notificará a la comisión, a las esquinas, al anotador oficial su decisión sobre si la falta fue accidental o intencional y si un punto es para ser quitado.
36. Si un competidor inferior comete una falta, a menos que el competidor superior esté lesionado, el concurso continuará:
 - a. El árbitro notificará verbalmente al concursante inferior sobre la falta.
 - b. Cuando termina la ronda, el árbitro evaluará la falta y notificará a la comisión, las esquinas, los jueces y el anotador oficial.
 - c. El árbitro puede terminar un concurso basado en la severidad de una falta. Para una falta tan flagrante, el competidor que cometa la falta perderá por descalificación.
37. Falta de golpe bajo:
 - a. Un luchador que ha sido golpeado con un golpe bajo se le permite hasta 5 minutos para recuperarse de la falta, siempre que, en opinión del médico de primera fila, el luchador pueda continuar en la competencia.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

- b. Si el luchador declara que puede continuar antes de que hayan transcurrido los cinco minutos, el árbitro deberá, tan pronto como sea posible, reiniciar la pelea.
 - c. Si el luchador supera la asignación de tiempo de 5 minutos, y la pelea no puede reiniciarse, la competencia debe terminar con el resultado determinado por la ronda y el tiempo en que se detuvo la pelea.
38. Combatiente cometido por otro golpe que no sea bajo
- a. Si se detiene una competencia de artes marciales mixtas debido a una falta accidental, el árbitro determinará si el combatiente desarmado que ha recibido una falta puede continuar o no. Si la posibilidad de ganar del combatiente desarmado no se ha visto seriamente comprometida como resultado de la falta y si la falta no involucró un impacto contundente en la cabeza del combatiente desarmado que recibió una falta, el árbitro puede ordenar que la competencia o exhibición continúe después Un intervalo de recuperación de no más de 5 minutos. Inmediatamente después de separar a los combatientes desarmados, el árbitro informará al representante de la Comisión de su determinación de que la falta fue accidental.
 - b. Si un luchador recibe una falta por golpe que el árbitro considera ilegal, el árbitro debe detener la acción y pedir tiempo. El árbitro puede llevar al luchador lesionado al médico de primera fila y hacer que el médico de primera fila examine al luchador en cuanto a su capacidad para continuar en la competencia. El médico de primera fila tiene hasta 5 minutos para hacer su determinación. Si el médico de primera fila determina que el luchador puede continuar en la competencia, el árbitro deberá reanudar la pelea tan pronto como sea posible. A diferencia de la regla de falta de golpe bajo, el luchador no tiene hasta 5 minutos de tiempo para usar, a su discreción, y debe continuar la pelea cuando se lo indique el árbitro.
 - c. Para una falta que no sea un golpe bajo, si el luchador lesionado no se considera apto para continuar, el árbitro debe suspender inmediatamente el combate. Si el luchador considera que el luchador no está en condiciones de continuar, a pesar de que todavía queda algo del tiempo de falta de 5 minutos, el luchador no puede aprovechar el tiempo restante y la pelea debe ser detenida.
 - d. Si el árbitro detiene la competencia y emplea el uso del médico de primera fila, los exámenes del médico de primera fila no deberán exceder los 5 minutos. Si se exceden los 5 minutos, la pelea no puede reiniciarse y la competencia debe terminar.
 - e. Si una lesión sufrida durante la competencia como resultado de una falta accidental, según lo determinado por el árbitro, es lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga la pelea de inmediato, la pelea no dará lugar a una competencia si se detiene antes de que se hayan completado dos rondas en un combate de tres rondas o si se detiene antes de que se hayan completado tres rondas en un combate de cinco rondas.
39. Si una lesión sufrida durante la competencia como resultado de una falta accidental, según lo determinado por el árbitro, es lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga la pelea de inmediato, la pelea dará como resultado una decisión técnica otorgada al competidor que está adelante en el tarjetas de puntaje en el momento en que las peleas se detuvieron solo cuando la pelea se detuvo después de dos rondas de una pelea de tres rondas, o tres rondas de una pelea de cinco rondas se han completado.
40. Las rondas incompletas deben puntuarse utilizando el mismo criterio que la puntuación de otras rondas hasta el punto en que se detiene dicha ronda incompleta.

Resumen de ataques a la cara que son faltas:

- 1. Gubias de cualquier tipo.
- 2. Morder o escupir a un oponente.
- 3. Enganche de pescado.
- 4. Tirar del cabello.
- 5. Clavar al oponente al lienzo sobre la cabeza o el cuello (pilotaje).
- 6. Golpes a la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza.
- 7. Golpes de garganta de cualquier tipo y o agarrar la tráquea.
- 8. Dedos extendidos hacia la cara ojos de un oponente.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

Golpes ilegales :

1. Golpe de codo apuntando hacia abajo (12 a 6);
 - a. Se prohíbe el uso de un golpe de codo lineal "hacia arriba hacia abajo". Cualquier variación de este golpe de codo lineal hacia arriba y hacia abajo hace que el golpe sea legal. Cualquier arco o cualquier cambio de ángulo de arriba hacia abajo hace que el golpe sea legal. Cualquier variación de posición no altera la legalidad del golpe.
2. Ataques de ingle de cualquier tipo;
 - a. Cualquier ataque al área de la ingle(planos bajos), incluso golpear, agarrar, pellizcar o torcer es ilegal. Debe quedar claro que los ataques de ingle son los mismos para hombres y mujeres.
3. Arrodillarse y o patear la cabeza de un oponente a tierra;
 - a. Un luchador con conexión a tierra se define como: cualquier parte del cuerpo, que no sea una sola mano y las plantas de los pies tocando el piso del área de combate. Para estar conectado a tierra, ambas manos palma puño hacia abajo, y o cualquier otra parte del cuerpo debe estar tocando el piso del área de combate. Una sola rodilla, brazo, hace que el luchador esté conectado a tierra sin tener que tener ninguna otra parte del cuerpo en contacto con el piso del área de combate. En este momento, no se permitirán patadas o rodillas en la cabeza.
4. Pisotear a un luchador castigado;
 - a. El pisoteo se considera cualquier tipo de acción de golpe con los pies donde el luchador levanta la pierna doblando la pierna hacia la rodilla e inicia una acción de golpe con la parte inferior del pie o el talón.
 - b. Las patadas de hacha no pisotean. Las paradas de pie no son una falta. Como tal, esta falta no incluye pisotear los pies de un luchador de pie.
5. Sostener los guantes o pantalones cortos del oponente;
 - a. Un luchador no puede controlar el movimiento de su oponente sosteniendo los pantalones cortos o guantes de su oponente. Un luchador puede aferrarse o agarrar la mano de su oponente siempre y cuando no esté controlando la mano solo usando el material del guante, sino agarrando realmente la mano del oponente. Es legal aferrarse a sus propios guantes o pantalones cortos.
6. Sosteniendo o agarrando la cerca o cuerdas con los dedos de manos y pies;
 - a. Un luchador puede poner sus manos sobre la cerca y empujarla en cualquier momento. Un luchador puede colocar sus pies sobre la jaula y hacer que sus dedos atraviesen el material de la cerca en cualquier momento. Cuando los dedos o dedos de un luchador atraviesan la jaula y agarran la cerca y comienzan a controlar la posición de su cuerpo o la posición del cuerpo de su oponente, ahora se convierte en una acción ilegal. Un luchador no puede agarrar las cuerdas ni envolver sus brazos sobre o debajo de las cuerdas del cuadrilátero en ningún momento. El luchador no puede atravesar las cuerdas a propósito. Si se atrapa a un luchador sosteniendo la cerca, la jaula o el material de la cuerda del cuadrilátero, el árbitro puede emitir una deducción de un punto de la tarjeta de puntaje de los luchadores infractores si la falta causó un efecto sustancial en la pelea. Si se produce una deducción de puntos por sostener la cerca, y debido a la infracción, el peleador de faltas termina en una posición superior debido a la falta, los peleadores deben ser reiniciados por el árbitro, de pie en una posición neutral.
7. Pequeña manipulación articular;

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

- a. Los dedos de las manos y los pies son articulaciones pequeñas. Las muñecas, los tobillos, las rodillas, los hombros y los codos son articulaciones grandes. Está permitido agarrar la mayoría de los dedos de manos y pies a la vez.
 - b. Lanzar a un oponente fuera del ring o área enjaulada; a. Un luchador no arrojará a su oponente fuera del ring o la jaula.
 - c. Colocar intencionalmente un dedo en cualquier orificio, o en cualquier corte o laceración de su a. Un luchador no puede colocar sus dedos en una laceración abierta en un intento de agrandar el corte. Un luchador no puede colocar sus dedos en el oponente, la nariz, las orejas, la boca o cualquier cavidad del cuerpo.
1. Advertencias que no quitan puntos pero que se pueden convertir en penalidades que resten punto si se repiten:
- a. Arañando, pellizcando, torciendo la carne;
 - a. Cualquier ataque que apunte a la piel del luchador arañando la piel o intentando tirar o torcer la piel para aplicar dolor es ilegal.
 - b. La timidez se define como cualquier luchador que deliberadamente evita el contacto con su oponente, o huye de la acción de la pelea. El árbitro también puede llamar a la timidez por cualquier intento de un luchador de recibir tiempo al reclamar falsamente, una lesión o dejar caer o escupir a propósito su boquilla u otra acción diseñada para detener o retrasar la acción de la pelea
 - c. El uso de lenguaje abusivo no está permitido durante la competencia de MMA. Es responsabilidad exclusiva del árbitro determinar cuándo el lenguaje cruza la línea para ser abusivo. Debe quedar claro que los luchadores pueden hablar durante un partido. El mero uso del lenguaje auditivo no es una violación de esta regla. Ejemplos de lenguaje abusivo serían (lenguaje racialmente motivado o despectivo).
 - d. Un luchador debe seguir las instrucciones del árbitro en todo momento. Cualquier desviación o incumplimiento puede resultar en la descalificación del luchador.
 - e. Se espera que cada atleta que compita en el deporte de MMA represente el deporte de manera positiva, enfatizando la deportividad y la humildad. Cualquier atleta que no respete las reglas del deporte o intente infligir un daño innecesario a un competidor que haya sido sacado de la competencia por el árbitro o haya sido eliminado de la competencia se considerará antideportivo.
 - f. El final de una ronda está marcado por el sonido de la campana y la llamada del tiempo por parte del árbitro. Una vez que el árbitro haya hecho la llamada del tiempo, cualquier acción ofensiva iniciada por el luchador se considerará después de la campana e ilegal.
 - g. Un luchador no deberá enfrentarse a su oponente de ninguna manera durante un tiempo muerto o descanso de la competencia.
 - h. Una vez que el árbitro ha pedido que se detenga la acción para proteger a un luchador que ha sido incapacitado o no puede continuar compitiendo en la lucha, los luchadores cesarán todas las acciones ofensivas contra su oponente.
 - i. La interferencia se define como cualquier acción o actividad destinada a interrumpir la pelea o causar una ventaja injusta al combatiente de una esquina. Las esquinas no pueden distraer al árbitro o influir en las acciones del árbitro de ninguna manera.

Resumen de Advertencias y faltas:

- 1. Timidez (evitar el contacto, o dejar caer la boquilla constantemente, o fingir una lesión;
- 2. Uso de lenguaje abusivo en el área de combate;
- 3. Desprecio flagrante de las instrucciones del árbitro;
- 4. Conducta antideportiva que causa una lesión al oponente;
- 5. Atacar a un oponente después de que la campana ha sonado al final del período de combate desarmado;
- 6. Atacar a un oponente en o durante el descanso;
- 7. Atacar a un oponente que está bajo el cuidado del árbitro;
- 8. Interferencia del rincón o segundos de un Artista Marcial Mixto;

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO DE ARTES MARCIALES MIXTAS **ATHLETIC COMMISSION** de los Estados Unidos de América

Faltas intencionales :

Se considerara falta intencional a la accione descritas a continuación.

1. Si una falta intencional causa una lesión, y la lesión es lo suficientemente grave como para terminar el combate de inmediato, el luchador que causa la lesión perderá por descalificación.
2. Si una falta intencional causa una lesión y se permite que el combate continúe, el árbitro notificará a las autoridades y deducirá dos (2) puntos del luchador que causó la falta. Las deducciones de puntos por faltas intencionales serán obligatorias.
3. Si una falta intencional causa una laceración y o hinchazón y se permite que el combate continúe, y la lesión resulta en la detención de la pelea en cualquier ronda posterior. De las rondas programadas, más un (1) segundo de la pelea ha sido completada por otro golpe legal o ilegal, el luchador lesionado ganará por decisión técnica si está adelante en las tarjetas de puntuación y la pelea resultará en un sorteo técnico si el luchador lesionado está detrás en las tarjetas de puntuación.
4. Si el luchador se lesiona a sí mismo al intentar cometer una falta intencional a su oponente, el árbitro no actuará a su favor, y esta lesión será la misma que la producida por un golpe justo.
5. Si el árbitro considera que un luchador se ha comportado de manera antideportiva, puede detener la acción de la pelea para deducir puntos o detener el combate para descalificar al luchador.

Faltas accidentales:

1. Si una falta accidental causa una lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga la pelea, la pelea resultará en no concurso o descalificación si se detiene antes. De las rondas programadas, más un (1) segundo de la pelea se ha completado.
2. Si una falta accidental causa una lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate después. De las rondas programadas, más un (1) segundo de la pelea se ha completado, la pelea dará como resultado una decisión técnica otorgada al luchador que está adelante en las tarjetas de puntuación en el momento en que se detiene la pelea. Se puntuarán las rondas parciales o incompletas. Si no se ha producido ninguna acción, la ronda debe calificarse como una ronda par. Esto queda a discreción de los jueces.

Procedimientos de falta Resumen:

Si se comete una falta, el árbitro deberá.

1. Golpes luego de la campana.
2. Verifique la condición y seguridad del artista marcial mixto sucio;
3. Evaluar la falta para deducciones de puntos potenciales y o consideraciones de tiempo.
4. Durante todos los procedimientos de tiempo muerto, no se permitirá el entrenamiento de un competidor.
5. Consideración de tiempo:
 - a. Si ocurre una falta en la ingle y el competidor puede continuar, el competidor con falta puede tener hasta cinco (5) minutos para recuperarse.
 - b. Los combatientes lesionados con una falta lo suficientemente grave como para requerir una consulta médica pueden recibir hasta cinco (5) minutos, a discreción del árbitro, para su evaluación por el médico de primera fila antes de que se tome la decisión de continuar.
 - c. En ningún momento un árbitro puede solicitar un tiempo muerto para evaluar el impacto de una golpe legal, excepto cuando está presente una laceración.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

- d. Criterios de evaluación a. Todos los combates serán evaluados y calificados por un mínimo de tres (3) jueces.

Criterios para llevar las tarjetas de Jueces:

1. El sistema de 10 puntos debe ser el estándar para anotar un combate. Bajo el sistema de puntuación de 10 puntos, se deben otorgar 10 puntos al ganador de la ronda y nueve puntos o menos al perdedor, excepto en una ronda empate, que se anota (10-10).
2. Los jueces evaluarán las técnicas de artes marciales mixtas, como el golpe efectivo agarre (plan a), la agresividad efectiva (plan b) y el control del área de combate (plan c). Los planes b y c no se tienen en cuenta a menos que el plan a se considere uniforme.
3. Las evaluaciones se realizarán en el orden específico en el que aparecen las técnicas en (c) anterior, dando el mayor peso en la puntuación para golpear agarrar eficazmente, y agresividad efectiva, y control del área de combate.
4. El golpe efectivo se juzga determinando el impacto efecto de los ataques legales lanzados por un competidor únicamente en función de los resultados de dichos ataques legales. El agarre efectivo se evalúa por las ejecuciones exitosas y los resultados impactantes efectivos que provienen de: derribo (s), intento (s) de sumisión, lograr una posición (es) ventajosa (s) y reversión (es).
5. La agresividad efectiva significa hacer intentos agresivos para terminar la pelea.
6. El control del área de combate se evalúa determinando quién dicta el ritmo, el lugar y la posición del combate.
7. Todos los combates serán evaluados y calificados por 3 jueces que evaluarán el concurso desde diferentes lugares alrededor del ring / área de combate. El árbitro no puede ser uno de los 3 jueces.
8. El sistema de 10 puntos debe ser el sistema estándar de puntuación de un combate. Según el sistema de puntuación de 10 puntos, se deben otorgar 10 puntos al ganador de la ronda y 9 puntos o menos al perdedor, a excepción de una ronda empate, que se puntúa (10-10).
9. Los jueces evaluarán las técnicas de artes marciales mixtas, tales como golpes efectivos, agarres efectivos, control del área del ring / lucha, agresividad y defensa efectivas.
10. Las evaluaciones se realizarán en el orden en que aparecen las técnicas en (los Planes a,b,c) anterior, dando el mayor peso en la puntuación para un golpe efectivo, agarre efectivo, control del área de combate y agresividad y defensa efectivas.
11. El golpe efectivo se juzga determinando el número total de ataques legales lanzados por un competidor.
12. El enfrentamiento efectivo se juzga considerando la cantidad de ejecuciones exitosas de un derribo y revocaciones legales. Ejemplos de factores a considerar son derribar desde la posición de pie a la posición de montaje, pasar el protector a la posición de montaje y los luchadores de posición inferior usando un protector de amenaza activo.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

13. El control del área de combate se juzga determinando quién dicta el ritmo, la ubicación y la posición del combate. Ejemplos de factores a considerar son contrarrestar el intento de un luchador de derribar permaneciendo de pie y golpeando legalmente, derribando a un oponente para forzar una pelea en el suelo, creando intentos de sumisión amenazadores, pasando al guardia para lograr la montura y creando oportunidades de ataque.
14. La agresividad efectiva significa avanzar y lograr una ejecución de técnicas efectivas legales.
15. La defensa efectiva significa evitar ser golpeado, derribado o revertido mientras se contraataca con ataques ofensivos.

Los jueces utilizarán los siguientes criterios de puntuación objetiva al marcar una ronda:

1. Una ronda se puntuará como una ronda 10-10 cuando ambos competidores hayan competido por cualquier período de tiempo en la ronda y no haya diferencia o ventaja entre ninguno de los luchadores; una ronda se puntuará como una ronda 10-10 cuando ambos competidores parecen estar peleando de manera uniforme y ninguno de los competidores muestra un dominio claro en una ronda;
2. Una ronda se calificará como una ronda 10-9 cuando un competidor gana por un margen cerrado; donde el luchador ganador aterriza los mejores golpes o utiliza un agarre efectivo durante la ronda; una ronda se puntuará como una ronda 10-9 cuando un concursante gane por un estrecho margen, logrando la mayor cantidad de golpes legales efectivos, agarres y otras maniobras;
3. Una ronda se calificará como una ronda 10-8 cuando un competidor gana la ronda por un amplio margen por impacto, dominio y duración de golpe o agarre en una ronda. Una ronda se puntuará como una ronda 10-8 cuando un competidor domina abrumadoramente golpeando o luchando en una ronda. Una ronda se puntuará como una ronda 10-8 cuando un competidor domina abrumadoramente golpeando o luchando en una ronda.
4. Una ronda se puntuará como una ronda 10-7 cuando un competidor esté completamente dominado por el impacto, el dominio y la duración del golpe o ataque en una ronda. Una ronda se puntuará como una ronda 10-7 cuando un competidor domina totalmente golpeando o luchando en una ronda.
5. Los jueces utilizarán los siguientes criterios de puntuación objetiva al marcar una ronda:
 - a. Los jueces usarán una escala móvil y reconocerán el tiempo que los luchadores estarán de pie o en el suelo, de la siguiente manera.
 - i. Si los artistas marciales mixtos pasaron la mayoría de una ronda en el lienzo, entonces
 1. El agarre efectivo se pesa primero y Luego se pesa el golpe efectivo.
 - b. Si los artistas marciales mixtos pasaron la mayor parte de una ronda de pie, entonces:
 - i. El impacto efectivo se pesa primero y Luego se pesa el agarre efectivo.
6. Si una ronda termina con una cantidad relativamente uniforme de pelea de pie y de lona, los golpes y los enfrentamientos se pesan por igual.

Definiciones de momentos importantes en un combate a la hora de puntuar un encuentro:

1. Impacto: un juez evaluará si un luchador impacta significativamente a su oponente en la ronda, aunque no haya dominado la acción. El impacto incluye evidencia visible como

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO DE ARTES MARCIALES MIXTAS **ATHLETIC COMMISSION** de los Estados Unidos de América

hinchazón y laceraciones. El impacto también se evaluará cuando las acciones de un luchador, utilizando golpes y / o agarres, disminuyan la energía, la confianza, las habilidades y el espíritu de su oponente. Todo esto viene como resultado directo del impacto. Cuando un luchador se ve afectado por golpes, por falta de control y / o habilidad, esto puede crear momentos definitorios en la ronda y se evaluará con gran valor.

2. Dominio: como el MMA es un deporte ofensivo, se puede ver el dominio de un asalto al golpear cuando el luchador perdedor se ve obligado a defenderse continuamente, sin contraataques ni reacción cuando se presentan aperturas. La dominación en la fase de lucha puede ser vista por los luchadores que toman posiciones dominantes en la pelea y utilizan esas posiciones para intentar pelear con el fin de someter o atacar. El simple hecho de ocupar una posición o posiciones dominantes no será un factor primario para evaluar la dominación. Lo que el luchador hace con esas posiciones es lo que debe evaluarse.
3. Duración: la duración se define por el tiempo empleado por un luchador atacando, controlando e impactando efectivamente a su oponente; mientras que el oponente ofrece poca o ninguna salida ofensiva. Un juez evaluará la duración al reconocer el tiempo relativo en una ronda cuando un luchador toma y mantiene el control total de la ofensa efectiva. Esto se puede evaluar tanto de pie como a tierra.
4. Puntuación de rondas incompletas: debe haber puntuación de rondas incompletas. Si el árbitro penaliza a cualquiera de los concursantes, los puntos apropiados se deducirán cuando el anotador calcule el puntaje final para la ronda parcial.

Tipos de decisiones:

1. Tap out: Cuando un competidor usa físicamente su cuerpo para indicar que él o ella ya no desea continuar;
2. Tap out verbal: Cuando un competidor anuncia verbalmente o voluntariamente involuntariamente grita de dolor o angustia al árbitro que no desea continuar;
3. Tap out técnico: cuando un acto de presentación legal resulta en inconsciencia o hueso (s) articulación (s) roto dislocado.
4. Eliminación técnica (TKO) por:
 - a. Detención del árbitro: El árbitro detiene la competencia porque el combatiente no se defiende inteligentemente;
 1. Inconsciente.
 2. Laceración.
 3. Parada de esquina.
 4. No contestó la campana.
 5. TKO debido a paro médico;
 6. Paro médico.
 7. Pérdida de control de la función corporal.
5. Knockout (KO) por:
 - a. Detención del árbitro: el árbitro detiene la competencia porque el combatiente no puede defenderse inteligentemente.
 1. Inconciencia o daño corporal que no se lo permite.
6. Descalificación:
 - a. Cuando una lesión sufrida durante la competencia como resultado de una falta intencional es lo suficientemente grave como para terminar la competencia, se han evaluado varias faltas y o existe un desprecio flagrante por las reglas y o las órdenes del árbitro.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

7. Sin concurso:
 - a. Cuando un competidor se detiene prematuramente debido a una lesión accidental y no se ha completado una cantidad de tiempo suficiente para tomar una decisión a través de las tarjetas de puntuación.
8. Decisiones:
 - a. Decisión unánime: cuando los tres jueces marcan el combate para el mismo concursante;
9. Decisión dividida:
 - a. Cuando dos jueces puntúan el combate para un competidor y un juez puntúa para el oponente.
10. Decisión mayoritaria:
 - a. Cuando dos jueces marcan el combate para el mismo concursante y un juez marca un empate;
11. Decisión técnica:
 - a. Cuando un combate se detiene prematuramente debido a una lesión por una falta accidental y un competidor lidera en las tarjetas de puntuación;
12. Empate unánime:
 - a. Cuando los tres jueces marcan el combate a favor de un competidor.
13. Empate mayoritario:
 - a. Cuando dos jueces marcan el combate a favor de un competidor.
14. Split draw :
 - a. Cuando los tres jueces puntúan de manera diferente y el puntaje total resulta en un empate;
15. Empate técnico:
 - a. Cuando se sufre una lesión durante la competencia como resultado de una falta intencional y se permite que el combate continúe, luego la lesión requiere la detención de un ataque legal o ilegal en el área afectada después. De las rondas programadas, más un (1) segundo se ha completado, si el competidor lesionado está igualado o atrasado en las tarjetas de puntaje en el momento de la detención, la decisión es un empate técnico.

Deteniendo el concurso

1. El árbitro es el único árbitro de una competencia y es la única persona autorizada para detener una competencia. El árbitro puede tomar el consejo del médico de primera fila y / o la Comisión con respecto a la decisión de detener una competencia.
2. El árbitro, el comisionado, el médico del ring son las únicas personas autorizadas para ingresar al área de ring / lucha en cualquier momento durante la competencia, excepto los períodos de descanso y posteriores al final de la competencia.

Pesos Aprobados:

Excepto con la aprobación de la Comisión, o su director ejecutivo, las clases para concursos o exhibiciones de artes marciales mixtas y los pesos para cada clase serán:

1. Peso del átomo hasta 105 lbs.
2. Peso de paja de 105 a 115 lbs.
3. Mosca de más de 115 a 125 libras.
4. Peso gallo de más de 125 a 135 libras.
5. Peso pluma de más de 135 a 145 libras.
6. Ligerero de más de 145 a 155 libras.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

7. Súper ligero de más de 155 a 165 lbs.
8. Peso welter de más de 165 a 170 libras.
9. Super welter weight de más de 170 a 175 lbs.
10. Peso medio de más de 175 a 185 libras.
11. Peso súper mediano de más de 185 a 195 libras.
12. Peso semipesado de más de 195 a 205 lbs.
13. Peso crucero de más de 205 a 225 libras.
14. Peso pesado de más de 225 a 265 libras.
15. Peso súper pesado de más de 265 lbs.

La reglas que aplican a los pesos y los Macheos entre peleadores:

- a. Asignaciones dentro de la división:
 - a. No hay restricciones de asignación si ambos combatientes pesan dentro de la misma división contratada.

- b. Peso miss catch weight:
 - a. Si una persona pierde el peso contratado y los dos competidores están en diferentes clases de peso, el oponente más pesado no deberá exceder cinco (5) libras. Del luchador de menor peso.
 - b. En las peleas que no sean de campeonato, se permitirá una asignación de peso de 1 libra. En las peleas de campeonato, los participantes no deben pesar más de lo permitido para la división de peso correspondiente.
 - c. La Comisión también puede aprobar combates de captura de peso, sujeto a su revisión y discreción. Por ejemplo, la Comisión aún puede decidir permitir el concurso, el peso máximo permitido es de 177 libras si considera que el concurso aún sería justo, seguro y competitivo.
 - d. Además, si un atleta pesa 264 libras mientras que el oponente pesa 267 libras, la Comisión aún puede decidir permitir la competencia si determina que la competencia seguirá siendo justa, segura y competitiva a pesar del hecho de que los dos competidores pesaron técnicamente en diferentes clases de peso.

- c. Peso (s) de captura contratado (s):
 - a. No existe un margen de distribución de peso entre los luchadores de peso de captura contratados, siempre que ambos competidores estén por debajo del peso contratado. Las comisiones pueden negar las peleas de peso de captura si ven la diferencia de peso como una disparidad lo suficientemente grande para la seguridad de cualquiera de los luchadores.

Requisitos del área de ring o Jaula:

1. Los concursos y exhibiciones de artes marciales mixtas pueden realizarse en un Jaula o en un área cercada.
2. Un jaula utilizado para un concurso o exhibición de artes marciales mixtas debe cumplir con los siguientes requisitos:
 - a. La jaula no debe ser menor de 20 pies cuadrados ni mayor de 32 pies cuadrados dentro de las jaula. Una esquina debe tener una designación azul y la esquina directamente opuesta debe tener una designación roja.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

3. El piso de la jaula debe acolcharse con espuma de celdas cerradas en vinilo o similar, con al menos una capa de acolchado de espuma de 1 pulgada. El acolchado debe extenderse más allá de paneles de la jaula y sobre el borde de la plataforma, con una cubierta superior de lona, pato o material similar bien estirado y atado a la plataforma del jaula. No se debe utilizar material que tiende a acumularse en grumos o crestas.
4. La plataforma del anillo no debe estar a más de 4 pies sobre el piso del edificio y debe tener escalones adecuados para el uso de los combatientes desarmados.
5. Los postes de anillo deben estar hechos de metal, no más de 3 pulgadas de diámetro, extendiéndose desde el piso del edificio hasta una altura mínima de 58 pulgadas sobre el piso del anillo, y deben estar debidamente acolchados de una manera aprobada por la Comisión.
6. No debe haber ninguna obstrucción u objeto, incluido, entre otros, un borde triangular, en ninguna parte del la jaula.
7. Un área cercada utilizada en un concurso o exhibición de artes marciales mixtas debe cumplir con los siguientes requisitos:
 - a. El área cercada debe ser circular o tener al menos seis lados iguales y no debe ser menor de 20 pies de ancho ni mayor de 32 pies de ancho.
 - b. El piso del área cercada debe estar acolchado con ensolite u otra espuma similar de celda cerrada, con al menos una capa de acolchado de espuma de 1 pulgada, con una cubierta superior de lona, pato o material similar bien estirado y atado a la plataforma de la zona vallada. No se debe utilizar material que tiende a acumularse en grumos o crestas.
 - c. La plataforma del área cercada no debe estar a más de 4 pies sobre el piso del edificio y debe tener escalones adecuados para el uso de los combatientes desarmados.
 - d. Los postes de la cerca deben estar hechos de metal, no más de 6 pulgadas de diámetro, extendiéndose desde el piso del edificio hasta una altura mínima de 58 pulgadas sobre el piso del área cercada, y deben estar debidamente acolchados de una manera aprobada por la Comisión.
 - e. La cerca utilizada para encerrar el área cercada debe estar hecha de un material que evite que un combatiente desarmado se caiga del área cercada o atraviese el área cercada hacia el piso del edificio o hacia los espectadores, incluidos, entre otros, cerca de eslabones de cadena recubierta con vinilo.
 - f. Cualquier porción metálica del área cercada debe estar cubierta y acolchada de una manera aprobada por la Comisión y no debe ser abrasiva para los combatientes desarmados.
 - g. El área cercada debe tener dos entradas.
 - h. No debe haber ninguna obstrucción en ninguna parte de la cerca que rodea el área en la que los combatientes desarmados deben competir.

Taburete para combatiente en la Jaula:

1. Un taburete de un tipo aprobado por la Comisión estará disponible para cada concursante.
2. Un número apropiado de taburetes o sillas, de un tipo aprobado por la Comisión, estará disponible para los segundos de cada competidor. Dichos taburetes o sillas se ubicarán cerca de la esquina de cada competidor para su uso fuera del área de combate.
3. Todos los taburetes y sillas utilizados deben limpiarse o reemplazarse a fondo después de la conclusión de cada combate.

Equipamiento provisto por el promotor para las esquinas:

1. Para cada combate, el promotor proporcionará un balde de agua limpia, una botella de agua plástica limpia y cualquier otro suministro según lo indique la Comisión, en cada esquina.

Especificaciones para envolver las mano:

1. En todas las clases de peso, los vendajes en la mano de cada competidor se restringirán a una tela de gasa suave de no más de 15 yardas de largo y dos pulgadas de ancho, sostenida en su lugar por no más de 10 pies de cinta de cirujano, una pulgada de ancho , para cada mano.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO **DE ARTES MARCIALES MIXTAS** **ATHLETIC COMMISSION** de los Estados Unidos de América

2. La cinta adhesiva del cirujano se colocará directamente en cada mano para protegerla 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 se cierra para hacer un puño.
3. Los vendajes se distribuirán uniformemente por la mano.
4. Los vendajes y la cinta se colocarán en las manos del competidor en el vestuario en presencia de la Comisión y en presencia del gerente o jefe de segundo de su oponente.
5. Bajo ninguna circunstancia se colocarán guantes en las manos de un concursante hasta que se reciba la aprobación de la Comisión.

Boquillas:

1. Todos los concursantes deben usar una boquilla durante la competencia. La boquilla estará sujeta a examen y aprobación por parte del médico tratante.
2. La ronda no puede comenzar sin la boquilla en su lugar.
3. Si la boquilla se desaloja involuntariamente durante la competencia, el árbitro deberá llamar al tiempo, limpiar la boquilla y volver a insertar la boquilla en el primer momento oportuno sin interferir con la acción inmediata.

Equipo de protección

1. Los artistas marciales mixtos masculinos deberán usar un protector de ingle de su propia selección, del tipo aprobado por el Comisionado.
2. Las mujeres artistas marciales mixtas tienen prohibido usar protectores en la ingle.
3. Las mujeres artistas marciales mixtas deberán usar un protector de pecho durante la competencia. El protector de pecho estará sujeto a la aprobación del Comisionado.

Guantes

1. Todos los concursantes deberán usar guantes de al menos 4 onzas y aprobados por la Comisión. En general, los guantes no deben pesar más de 6 onzas sin la aprobación de la Comisión. Ciertos guantes de mayor tamaño, p. Se pueden permitir 2 XL - 4 XL, aunque pueden superar ligeramente las 6 onzas no debe exceder las 8 onzas.
2. Los guantes deben ser suministrados por el promotor y aprobados por la Comisión. Ningún concursante deberá suministrar sus propios guantes para participar.

Vestimenta

1. Cada concursante deberá usar pantalones cortos de artes marciales mixtas (pantalones cortos de tablero), pantalones cortos de ciclismo (pantalones cortos de vale tudo), pantalones cortos de kick-boxing u otros pantalones cortos aprobados por la Comisión.
2. Las camisetas o camisas están prohibidas durante la competencia, excepto que las mujeres deben competir con camisas aprobadas por la Comisión.
3. Los zapatos y cualquier tipo de relleno en los pies están prohibidos durante la competencia.
4. Los jueces y árbitros usaran el uniforme de la comisión. El comisionado y demás oficiales de alto rango vestirán con traje formal.

Apariencia

1. Cada combatiente desarmado debe estar limpio y presentar una apariencia ordenada.
2. El uso excesivo de grasa o cualquier otra sustancia extraña no se puede usar en la cara o el cuerpo de un combatiente desarmado. Los árbitros o la Comisión harán que se elimine cualquier grasa excesiva o sustancia extraña.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

3. La Comisión determinará si el vello de la cabeza o la cara presenta algún peligro para la seguridad del combatiente desarmado o su oponente o si interferirá con la supervisión y la conducción del concurso o exhibición. Si la cabeza o el vello facial de un combatiente desarmado presenta tal peligro o interfiere con la supervisión y la conducción del concurso o exhibición, el combatiente desarmado no puede competir en el concurso o exhibición a menos que se corrijan las circunstancias que crean el peligro o la posible interferencia. A satisfacción de la Comisión.
4. Un combatiente desarmado no puede usar joyas u otros accesorios perforantes mientras compite en el concurso o exhibición.

Longitud Redonda

1. Cada concurso de artes marciales mixtas que no sea de campeonato tendrá una duración de 3 rondas, cada ronda de no más de 5 minutos de duración, con un período de descanso de 1 minuto entre cada ronda.
2. Cada concurso de artes marciales mixtas de campeonato tendrá una duración de 5 rondas, cada ronda de no más de 5 minutos de duración, con un período de descanso de 1 minuto entre cada ronda.

16. Lesiones sufridas por golpes y faltas justas

- A. Si una lesión sufrida durante la competencia como resultado de una maniobra legal es lo suficientemente grave como para terminar un combate, el competidor lesionado pierde por nocaut técnico.
- B. Si una lesión sufrida durante la competencia como resultado de una falta intencional, según lo determinado por el árbitro, es lo suficientemente grave como para terminar un combate, el competidor que causa la lesión pierde por descalificación.
- C. Si se sufre una lesión durante la competencia como resultado de una falta intencional, según lo determine el árbitro, y se permite que el combate continúe, el árbitro notificará al anotador para que deduzca automáticamente dos puntos del competidor que cometió la falta.
- D. Si una lesión sufrida durante la competencia como resultado de una falta intencional, según lo determinado por el árbitro, hace que el competidor lesionado no pueda continuar en un punto posterior en la competencia, el competidor lesionado ganará por decisión técnica, si él o ella está adelante en los cuadros de mando. Si el competidor lesionado está igualado o atrasado en las tarjetas de puntuación en el momento de la detención, el resultado del combate se declarará un empate técnico.
- E. Si un competidor se lesiona a sí mismo mientras intenta cometer una falta a su oponente, el árbitro no tomará ninguna medida a su favor, y la lesión se tratará de la misma manera que una lesión producida por un golpe justo.

Las Calificaciones Para El ENTRENADOR Deben Incluir Como Mínimo:

- A) 5 años de experiencia profesional en arbitraje de MMA
 - B) Prueba de competencia en la lucha de sumisión
 - C) Prueba de conocimiento práctico de boxeo, muay thai, judo y lucha libre
 - D) Proporcionar currículum completo
 - E) Proporcionar cualquier experiencia docente pasada
 - F) Capacidad para presentar material de instrucción a una amplia gama de personas con diferentes niveles educativos.
 1. Antecedentes
 - G) Prueba de conocimiento básico de lesiones médicas de deportes de combate como conmociones cerebrales, laceraciones,
 2. Ortopedia, enfermedades transmisibles y asfixia
- A. El concursante deberá tener no menos de uno (1) y no más de dos (2) entrenadores.
 - B. Los entrenadores solo pueden ingresar al área de competencia durante la ronda descanso y luego solo cerca de la esquina de su concursante.
 - C. Todo el equipo debe ser retirado del área de competencia en el final de la ronda descanso de los entrenadores y también se asegurarán de que el área de competencia se mantiene seca y limpia para evitar resbalones.
 - D. Durante el receso, los entrenadores pueden dar verbalmente instrucciones para el concursante. Los entrenadores pueden traer el concursante de agua y hielo en bolsas.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

- E. Durante el receso, los entrenadores deben informar al árbitro de Cualquier lesión sufrida por el concursante.
- F. Los entrenadores deberán traer toallas al área de competencia para que si encuentran que su concursante no puede continuar pueden tirar la toalla, por lo tanto perder el partido
- G. Los entrenadores pueden dar consejos y aliento de manera contenida durante el transcurso del partido.
- H. Los concursantes pueden ser despedidos, advertidos o descalificados por un delito contra las reglas hechas por los entrenadores del concursante.

Exámenes Médicos Y Médico De Concurso

Al menos un médico con licencia será nombrado médico del concurso. Los concursantes deben proporcionar certificados para la hepatitis B (hbsag),

- 1 Hepatitis C (hcv sab) y pruebas de VIH. Estos certificados no pueden ser anteriores a 1 año.
- 2 El médico examinará a todos los concursantes antes de competir.
- 3 El examen tendrá lugar el mismo día del partido.
 - a. Lista de verificación:
 - a. Corazón
 - b. Presión arterial
 - c. Pulso
 - d. Pulmones
 - e. Audición
 - f. Dientes
 - g. Evidencia de hernia
 - h. Musculatura
 - i. Piel
 - j. Hepatitis B negativa (hbsag)
 - k. Hepatitis C (hcv sab) y pruebas de VIH.

Si el médico considera que un concursante no está en forma, que sufre una lesión o enfermedad, afectada por drogas o narcóticos, mentalmente desequilibrado o de cualquier otra forma no apto para participar en el partido, el No se permitirá competir al competidor.

- 1 Las mujeres no pueden competir embarazadas y se realizarán pruebas de embarazo.
- 2 Administrado como parte del examen médico.
- 3 El médico estará presente durante cada partido. El médico deberá
- 4 Interrumpir el partido si él / ella considera que un competidor no es apto para continuar.
- 5 En caso de que el médico llame inmediatamente a la atención del árbitro
- 6 Tirar una toalla al área de competencia.
- 7 Si un concursante necesita ayuda para regresar a la esquina descanso redondo, el concursante será examinado por el médico que entre otras cosas examinarán el equilibrio y la capacidad de respuesta mientras está de pie sin apoyo
- 8 El médico tendrá aversión al riesgo cuando haga juicios y siempre considere un "peor de los casos".
- 9 Si el médico considera necesario que el concursante tenga más exámenes él / ella deberá enviar al concursante a un hospital.
- 10 En caso de sospecha de lesión, como por ejemplo una leve conmoción cerebral, el médico puede detener al concursante para realizar un examen de seguimiento. El concursante deberá permanecer en el evento en dicho evento.
- 11 Examen de seguimiento, el médico determinará si el concursante está en necesita atención adicional o no, y en caso afirmativo si eso incluye o no ser enviado a un hospital para un examen más detallado y, si corresponde, recomendar seguimiento tratamiento. Todas las decisiones y conclusiones tomadas durante el examen de seguimiento. Deberá ser documentado por el médico y entregado al organizador.
- 12 En caso de nocaut, el médico determinará cuánto tiempo.
- 13 El concursante será suspendido y se deberá documentar dicha decisión.

Árbitro

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

- 1 Cada partido será supervisado por un árbitro con licencia.
- 2 El árbitro deberá vestirse con una camisa y pantalones de vestir y deberá usar zapatos suaves provistos por la comisión.
- 3 Para que no se puedan infligir daños o molestias involuntariamente a los concursantes.
- 4 El árbitro deberá estar en buena forma física para mantenerse alerta, cerca de los concursantes.
- 5 En todo momento y capaz de intervenir cuando sea necesario, asegurando así la más alta seguridad posible para los concursantes.
- 6 El árbitro se asegurará de que ambos competidores estén usando protección.
- 7 El árbitro se asegurará de que todas las partes involucradas en el partido acaten Reglas.
- 8 El árbitro debe poner la seguridad de los concursantes primero e inmediatamente detener un partido siempre y cuando es evidente que un competidor es tan superior que el otro destaca riesgo de lesionarse.
- 9 Uno de los concursantes se encuentra en una posición cuestionable de desventaja.
- 10 Uno de los concursantes no puede defender adecuadamente.
- 11 El árbitro tiene tres órdenes verbales a su disposición durante el partido:
 - a. "LUCHA" le dice a los concursantes que el partido ha comenzado; inicialmente, después de un tiempo muerto o después de un descanso de ronda.
 - b. "STOP" le dice a los concursantes que dejen de competir y se mantengan en el actual posición.
 - c. "BREAK" les dice a los concursantes que dejen de competir, se separen y asuman un posición neutral.
- 12 El árbitro se asegurará de que no se utilicen técnicas no autorizadas para ventaja de un concursante.
- 13 El árbitro descalificará a un competidor si el competidor o el competidor o los entrenadores rompen las reglas deliberada, severa o repetidamente.
- 14 El árbitro detendrá el partido si y cuando;
 - a. Un concursante usa técnicas no autorizadas
 - b. Un concursante de lo contrario rompe las reglas.
 - c. Cualquier cosa es arrojada al área de competencia.
 - d. Un entrenador o un médico del concurso tira una toalla o algo equivalente en el área de competencia.
 - e. En caso de accidente o falta, el árbitro puede emitir un tiempo muerto de hasta cinco(5) minutos para examinar la condición del concursante contaminado y determinar si no él / ella puede continuar con seguridad. El árbitro puede llamar al médico del concurso para que lo ayude.
- 15 La evaluación.
 - a. Si el concurso no puede reiniciarse dentro de los cinco minutos asignados, el concurso debe finalizar y el resultado se decidirá como un no concurso o decisión técnica.
 - b. En el caso de una falta que consiste en un golpe o patada en el área de la ingle, un llamado golpe bajo, el árbitro deberá, a solicitud del competidor lesionado, emitir un tiempo de espera de hasta cinco (5) minutos, lo que le permite recuperarse.
 - c. El árbitro detendrá el partido al sonido de la señal que marca el final de alrededor.
 - d. El árbitro levantará el brazo del ganador cuando los resultados del partido han sido hechos públicos por los jueces.

Secretario

- 1 El organizador designará un secretario para la competencia.
- 2 Al finalizar cada ronda, el secretario deberá recoger el puntaje hojas de los jueces.
- 3 Al finalizar la segunda ronda, el secretario es responsable de resumir el puntaje total y entregar las tarjetas de puntaje al árbitro.

REGLAMENTO QUE RIGE EL DEPORTE PROFESIONAL Y AFICIONADO
DE ARTES MARCIALES MIXTAS
ATHLETIC COMMISSION
de los Estados Unidos de América

- 4 Si el partido pasa a una tercera ronda, el secretario recogerá el cuadros de mando adicionales al completar esa ronda, resumir el puntaje total y entregar las tarjetas de puntuación al árbitro.

Técnicas Aprobadas

- A. Golpes contra cabeza, cuerpo y piernas en posición de pie.
- B. Golpes contra cabeza, cuerpo y piernas cuando el oponente está activo posición en el suelo.
- C. La posición del suelo se aplica cuando un competidor toca el piso con otra parte del cuerpo además de los pies (la llamada regla de los tres puntos).
- D. Patadas contra la cabeza, el cuerpo y las piernas en posición de pie.
- E. Rodillas contra el cuerpo y las piernas en posición de pie.
- F. Patadas y rodillas contra el cuerpo y las piernas cuando el oponente está en un posición activa en el suelo.
- G. Tiradas y derribos.
- H. Técnicas de sumisiones.

Protesta

- A. Si un competidor o sus entrenadores encuentran que el resultado de un partido es incorrecto, entonces se puede entregar una protesta al organizador dentro de cuarenta y ocho horas después de la conclusión del partido.
- B. Se presentará una protesta del gerente del equipo del competidor, no del concursante personalmente.
- C. La protesta deberá contener información sobre qué coincide preocupaciones, en qué consiste la protesta, razones para protestar, cómo uno encuentra que el partido debe ser juzgado, así como el contacto completo información.
- D. Los resultados de un partido solo se cambiarán si se ha producido un error obvio descubierto, uno que tuvo un efecto en el resultado del partido y fue hecho por el árbitro, los jueces u otro funcionario.

Suspensión

- A. Un concursante que fue noqueado como resultado de un golpe en la cabeza, cuyo partido fue detenido por el juez debido a varios golpes duros la cabeza que lo dejó indefenso e incapaz de continuar, deberá ser suspendido de la competencia y combates de combate. Períodos de suspensión a partir del día del último partido:
- B. Un (1) golpe de gracia: mínimo cuatro (4) semanas de suspensión Dos (2) nocauts durante un período de tres (3) meses: mínimo tres (3) meses de suspensión.
- C. Tres (3) nocauts durante un período de doce (12) meses:
 - a. Mínimo doce (12) meses de suspensión.
- D. Los períodos de suspensión enumerados son períodos mínimos y se pueden extender a discreción del médico.
- E. En caso de que no se detuviera un partido, el médico aún tiene.
- F. El derecho a decidir sobre una suspensión si lo considera necesario debido al concursante que recibió muchos golpes duros en la cabeza.

Dopaje

- A. Una prueba positiva para dopaje de acuerdo con la lista de sustancias prohibidas por La Agencia Mundial Antidopaje (AMA) conduce a la descalificación inmediata.
- B. Se requiere que el organizador facilite y ayude en la implementación de se realizan pruebas de dopaje a los concursantes.
- C. Si un competidor se niega a participar en una prueba de dopaje, él / ella es Inmediatamente descalificado.
- D. WWW.IMMAF.ORG