



Reglamento MMA MFC profesional

Lugar:

Jaula octagonal con medidas standard para torneos profesionales.

Implementos:

Cada peleador deberá utilizar guantes proporcionados por el organizador del evento de 4 onzas, bucal y vendaje de gaza asegurado con tela adhesiva. Short o lycra, protector genital.

Categorías de peso:

Las clases para las competencias de artes marciales mixtas y 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 semi-completo	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)

En las peleas en las que no se disputa el campeonato, estará permitida una diferencia de hasta 1 libra (0,5 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.

Tipos de combate:

- Cada combate constará de 3 rounds de 5 minutos cada uno, con 1 minuto de descanso.
- En caso de pelear por título será de 5 rounds de 5 minutos por 1 minuto de descanso.

Puntuación:

- Todos los combates se evaluarán y serán puntuados por tres jueces que evaluarán la competencia desde distintas ubicaciones alrededor de la jaula/área de pelea. El referí no puede ser uno de los tres jueces.
- 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 de la jaula/área de pelea, agresividad y defensa efectiva.
- d) Las evaluaciones se deben realizar en el orden en que aparezcan las técnicas mencionadas anteriormente (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.

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

- 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;
- un asalto se debe puntuar como 10-9 cuando un participante gana por poco margen, asesta más golpes legales efectivos, agarres y otras maniobras;
- un asalto se debe puntuar como 10-8 cuando un participante domina notablemente el asalto con golpes y agarres.
- un asalto se debe puntuar como 10-7 cuando un participante domina por completo el asalto con golpes y agarres.

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:

- 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
- 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
- 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.

Faltas:

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:

- Morder
 - Doblar dedos de pies y manos
 - Dar cabezazos
 - Introducir dedos en orificios o cortes del cuerpo
 - Tirar el pelo
 - Golpear los genitales
 - Dar codazos en la cara
 - Golpear a la nuca o columna
 - Golpear a la garganta
 - Rasguñar o pellizcar
 - Meter dedos en clavícula
 - Patear la cabeza de un oponente en el suelo
 - Patear el hígado con el talón
 - Dar rodillazos en la cabeza a un oponente caído
 - Pisotear a un oponente caído
 - Pisar la cara de un oponente en el suelo
 - Agarrar los shorts o guantes del oponente
 - Lanzar al oponente fuera de la jaula
 - Hacer caer a un oponente al suelo sobre su cabeza o cuello
 - Escupir al oponente
 - Agarrar las cuerdas o de los muros de reja
 - Atacar al oponente entre rounds
 - Usar lenguaje obsceno dentro de la jaula
 - No seguir las instrucciones del árbitro
 - Atacar a un oponente que está siendo atendido por el referí
 - Evitar intencionalmente el combate
 - Tomar una conducta antideportiva que provoque una lesión a un oponente
- j) La descalificación puede darse después de cualquier combinación de faltas o de una falta intencional a discreción del referí.
- k) 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.

- l) 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.

Si se comete una falta:

- El referí debe detener la pelea.
- El referí debe enviar al participante ofensor a una ubicación neutral.
- El referí debe controlar la condición y seguridad del participante al que se le cometió la falta.
- 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.

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:

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

Falta por golpe bajo:

- 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 de la jaula.
- 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.
- 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.

Formas de ganar el combate:

Knockout (K.O.)

Cuando el árbitro determina que el peleador que ha caído knockeado ya no puede defenderse de manera inteligente. Recibiendo mas de 3 golpes sólidos o sin defensa.

Cuando el árbitro determina que el peleador ha perdido la voluntad de pelear aunque este de pie y no desista del combate, se interfiere y para el combate.

Knockout técnico (T.K.O.)

Cuando el árbitro determina que es imposible que el peleador continúe por una lesión accidental que no es culpa de ni uno de los dos competidores
Cuando la esquina de un peleador tira la toalla al ring. o da señales de parar el combate.

Finalización:

Cuando se ejecuta una palanca o asfixia que obliga a “tapear” al oponente.
Cuando se ejecuta una palanca o asfixia que a criterio del arbitro amerita detener el combate.

A petición del Doctor:

Cuando el árbitro determina que el peleador no puede continuar peleando por indicación medica a causa de alguna lesión, corte o falta de sus capacidades.

Decisión:

Decisiones por tarjetas de puntuación, que incluyen:

- Decisión unánime: cuando los tres jueces votan a favor del mismo participante
- Decisión dividida: cuando dos jueces votan por un participante y un juez vota por el oponente
- Decisión mayoritaria: cuando dos jueces votan por el mismo participante y un juez vota empate

Empate técnico:

Se declarará empate cuando los tres jueces votan empate, o cuando dos jueces votan empate mayoritario.

Cuando un peleador no puede continuar debido a una lesión accidental y aun no ha pasado el round para que el combate sea considerado como valido. Esto aplica cuando ocurre la misma situación, pasado el round que hace que el combate sea valido y en las tarjetas hay un empate de parte de los jueces.

Combate declarado nulo:

Combates donde ambos peleadores han cometido violaciones graves a las reglas, colusión o arreglo del resultado.

Cuando ambos peleadores combaten sin ganas y sin espíritu, a pesar de las constantes advertencias del juez, o cuando el juez determina que están ambos descalificados.

El combate queda anulado y los atletas no serán remunerados por la empresa, ellos no serán llamados para este evento nunca más.

Validez del combate:

Un combate será considerado valido luego de haberse completado el primer round

Criterio de lesiones:

Cuando un competidor sufre un corte o hematoma producto de un cabezazo accidental y la lesión se agudiza producto de los golpes del oponente, y el combate es detenido por este motivo, se tomara la decisión de la victoria en función de los puntos que tenga cada uno en las tarjetas de los jueces.

Criterio de los jueces:

- Cuan preciso y cuanto daño hacen los ataques del peleador.
- Los puntos serán entregados en la siguiente prioridad:

- 1.- Numero de caídas
- 2.- Intentos concretos de finalizar el combate
- 3.- Dominio en el suelo
- 4.- Dominio en pie
- 2.- Cantidad de daño inflingida en el oponente
- 3.- Cantidad de golpes "limpios"
- 5.- Grado de agresividad
- 6.- Tecles o proyecciones efectivas

Descalificaciones:

Un peleador podrá ser descalificado, perdiendo el 100% de su bolsa de dinero bajo las siguientes condiciones (será además suspendido por la organización entre 3 meses y 1 año, dependiendo de la situación):

Si el peleador utiliza intencionalmente técnicas consideradas como falta y el árbitro declara la descalificación del competidor.

Si el peleador no hace caso a las instrucciones del árbitro durante el combate

Si el peleador llega atrasado a la hora de citación al combate o no llega al combate.

Si el peleador utiliza técnicas ilegales o tiene mala intención durante el combate.

Si el árbitro determina que el peleador no tiene la intención de pelear.

Si el equipo medico determina que un peleador no esta en condiciones físicas de competir (sobre peso, lesiones, sustancias ilegales, etc.)

Si alguien de la esquina de un peleador toca a uno de los peleadores durante el round o si se pelean con el equipo de la esquina contraria.

Penalidades:

El 100% de la bolsa de dinero será confiscada en caso de descalificación

El 20% de la bolsa de dinero será confiscada si el referí descuenta dos puntos por reiteración de falta.

El 10% de la bolsa de dinero será confiscada si el referí descuenta un punto por alguna falta.

En modo torneo, las penalidades serán acumulativas.

Vestimenta:

Todos los peleadores deben vestir ropa limpia y acorde a la ocasión al subir al ring durante el combate o en la ceremonia inicial del evento.

La única vestimenta permitida durante el combate son shorts de combate que deben ser desde la cintura hasta la parte superior de la rodilla. Cualquier logo que vaya sobre este short debe ser informado con anterioridad a los organizadores del evento y aprobado.

Protector bucal:

El protector bucal es obligatorio durante los combates. Si el protector se sale de la boca, el arbitro deberá tomarlo y entregarlo en la esquina correspondiente, si hay un reemplazo utilizarlo siempre y cuando se pueda detener el combate a criterio del arbitro o en su defecto, esperar al termino del round.

Uso de vaselina:

El árbitro permitirá un uso mínimo de vaselina en la cara. Cualquier otro tipo de sustancia esta prohibido en la cara y en el cuerpo. La definición de mínimo en este caso será lo que el árbitro y el equipo de jueces permitan.

Los peleadores que no sigan estas instrucciones podrán no ser autorizados a pelear, recibir descuento de puntos o la descalificación.

Vendaje y cintas adhesivas:

Los competidores sólo podrán usar las vendas y cintas adhesivas entregadas por la organización en sus nudillos y otras zonas de la mano (competir sin vendas también esta autorizado)

Todos los peleadores recibirán sus vendas y/o cinta adhesiva por parte de la organización del evento quienes fiscalizaran la correcta aplicación de esta y será firmada antes de los combates.

Cualquier otro tipo de vendaje o cinta para otras zonas del cuerpo esta prohibida a menos que sea autorizada por la organización del evento, previo aviso y verificación.

En estos casos sólo se permitirá el uso de vendas, telas elasticas, neopreno y algún acolchado que sea aprobado por la organización del evento.

Salud compatible con el evento.

Es requisito obligatorio 15 días antes del evento entregar los exámenes médicos del deportista: VIH (sida) hepatitis B Y C.

También el día del evento se realizara un cheque medico general donde se pesquisará que el deportista no tenga supuraciones, laceraciones o heridas que queden expuestas al momento del combate.

Doping:

Puede existir al azar un doping sorpresivo, según lo estime el organizador del evento.

Esquina:

Cada peleador esta autorizado a tener un máximo de 3 personas en su esquina, de las cuales sólo 1 podrá ingresar al ring entre rounds.

Revisión del reglamento:

El día del pesaje se revisará las reglas con los participantes, se responderá cualquier pregunta relacionada con este tema y los peleadores declararán su vestimenta y cualquier tipo de vendaje o cinta adhesiva a utilizar el día del combate.

VICTORVASQUEZ R
Productor general MFC
www.mfcchile.com
victor@chilejiujitsu.cl
Móvil- 09-5942489
Oficina 02 4103341