



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

Dirección : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fel@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

REGLAS NACIONALES DE MMA Amateur



Reglas unificadas



ESPMMA

Madrid, 13 de noviembre del 2024



ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PRINCIPIOS GENERALES.....	4
ARTÍCULO 1 – FILOSOFÍA.....	4
ARTÍCULO 2 – OBJETIVOS.....	4
ARTÍCULO 3 – APLICACIÓN.....	5
ARTÍCULO 4 – ANTIDOPAJE Y CONDICIONES SANITARIAS.....	5
ARTÍCULO 5 – PÉRDIDAS DE PESO.....	6
CAPÍTULO 2 : SISTEMA DE COMPETICIÓN.....	7
ARTÍCULO 6 – SISTEMA DE COMPETICIÓN.....	7
ARTÍCULO 7 – CLASIFICACIÓN POR EQUIPOS EN COMPETICIONES INDIVIDUALES.....	8
ARTÍCULO 8 – SISTEMA DE PUNTUACIÓN DE CADA COMBATE.....	9
ARTÍCULO 9 – EXAMEN MÉDICO Y CONTROL DEL UNIFORME.....	9
ARTÍCULO 10 – PESAJE Y SORTEO.....	10
CAPÍTULO 3 : ESTRUCTURA MATERIAL.....	11
ARTÍCULO 11 – ELEGIBILIDAD.....	11
ARTÍCULO 12 – NIVELES DE COMPETICIÓN.....	12
ARTÍCULO 13 - CATEGORÍAS DE EDAD Y DE PESO.....	13
ARTÍCULO 14 – VESTIMENTA, PROTECCIONES Y ASPECTO DE LOS LUCHADORES.....	14
ARTÍCULO 15 – ÁREA DE COMPETICIÓN.....	18
ARTÍCULO 16 – SERVICIO MÉDICO.....	20
ARTÍCULO 17 – SUSPENSIONES.....	21
CAPÍTULO 4 : EL COMBATE.....	22
ARTÍCULO 18 – DURACIÓN DE LOS COMBATES.....	22
ARTÍCULO 19 – ANUNCIO E INICIO DE LOS COMBATES.....	22
ARTÍCULO 20 – INTERRUPCIÓN DEL COMBATE.....	22
ARTÍCULO 21 – EVALUACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE MMA.....	23
ARTÍCULO 22 – CRITERIOS DE PUNTUACIÓN OBJETIVOS POR ASALTO.....	24
ARTÍCULO 23 – CRITERIOS DE DECISIÓN DEL COMBATE Y PUNTOS DE CLASIFICACIÓN.....	26
ARTÍCULO 24 – ASALTO EXTRA.....	28
ARTÍCULO 25 – EL ENTRENADOR.....	28
CAPÍTULO 5 : INFRACCIONES TÉCNICAS.....	29
ARTÍCULO 26 – ADVERTENCIAS, FALTAS Y TÉCNICAS Y ACCIONES ILEGALES.....	29
ARTÍCULO 27 – PROCEDIMIENTO SANCIONADOR.....	31
ARTÍCULO 28 – LESIONES SUFRIDAS POR GOLPES Y FALTAS.....	32



CAPÍTULO 6 : EL CUERPO ARBITRAL	33
ARTÍCULO 29 – COMPOSICIÓN.....	33
ARTÍCULO 30 – UNIFORMIDAD DEL CUERPO ARBITRAL.....	33
ARTÍCULO 31 – FUNCIONES GENERALES	34
ARTÍCULO 32 – EL CAGE LEADER (OFICIAL DE MÁXIMO NIVEL DESPUÉS DEL COMISIONADO)	34
EL REFEREE.....	35
ARTÍCULO 33 – EL JUEZ	36
CUARTO JUEZ.....	37
ARTÍCULO 34 – EL CRONOMETRADOR (TIMEKEEPER)	38
ARTÍCULO 35 – EL SECRETARIO (SCOREKEEPER)	38
ARTÍCULO 36 – EL SPEAKER.....	38
ARTÍCULO 37 – EL COMISIONADO	39
CAPÍTULO 7 : ÉTICA Y DEPORTIVIDAD	39
ARTÍCULO 38 – CÓDIGO DE ÉTICA Y DEPORTIVIDAD.....	39
ARTÍCULO 39 – LA PROTESTA	40
CAPÍTULO 8 : DISPOSICIONES FINALES.....	41



REGLAS NACIONALES DE MMA Amateur

CAPÍTULO 1: PRINCIPIOS GENERALES

Artículo 1 – Filosofía

"Artes marciales mixtas" se refiere a la competición que implica el uso, sujeto a cualquier regla y limitaciones establecidas en este Reglamento Unificado, de una combinación de técnicas de diferentes disciplinas de artes marciales, incluyendo, sin limitación, grappling, patadas y golpes.

En consonancia con la filosofía general del deporte, los practicantes de MMA Amateur respetarán los valores de deportividad, juego limpio y nunca, intencionadamente, lesionarán a su oponente en competición.

Artículo 2 – Objetivos

La competición de Artes Marciales Mixtas (MMA) deberá proporcionar a los nuevos practicantes del deporte de las MMA la experiencia necesaria requerida con el fin de progresar a través de una posible carrera deportiva. El carácter distintivo único de la MMA Amateur es proporcionar a los deportistas la máxima seguridad posible, para que entrenen y adquirieran la experiencia y el conocimiento necesarios, a través de un camino dirigido que les permita competir dentro de los límites de las normas expuestas en este documento.

Según los Estatutos y reglamentaciones de la *International Mixed Martial Arts Federation* (en adelante IMMAF) y de *Federación Española de Luchas Olímpicas y Disciplinas Asociadas* (en adelante FELODA), el presente reglamento constituye el marco general para la promoción y práctica del MMA Amateur teniendo como objetivos específicos:



- Establecer el sistema de competición, clasificación, sanciones, eliminaciones, etc.
- Definir y especificar las condiciones prácticas y técnicas reguladoras de los combates.
- Enumerar situaciones y prohibiciones.
- Determinar la importancia de las acciones y técnicas
- Determinar los criterios de puntuación.
- Determinar las funciones técnicas del cuerpo arbitral.

El reglamento de MMA Amateur de IMMAF es un esfuerzo para hacer un conjunto estandarizado de reglas con un alto nivel de seguridad que es apto para las competiciones nacionales e internacionales.

Artículo 3 – Aplicación

Este reglamento debe aplicarse en todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de la FELODA para garantizar una seguridad óptima de los atletas y un correcto desarrollo de la disciplina.

La licencia FELODA es obligatoria en todas las competiciones nacionales de MMA Amateur donde participen más de dos Comunidades Autónomas o Clubes.

El seguro de accidentes de la FELODA únicamente cubrirá las competiciones inscritas en los calendarios Internacionales, Nacionales, Autonómicos o con autorización expresa.

Todas las competiciones internacionales deberán comunicarse a la IMMAF a través de la FELODA y estarán inscritas en su calendario oficial.

Artículo 4 – Antidopaje y condiciones sanitarias

Antidopaje

IMMAF / FELODA están firmemente comprometidos en asegurar que el deporte de Artes Marciales Mixtas esté libre de dopaje. IMMAF / FELODA creen firmemente que sus miembros (incluyendo deportistas, personal de apoyo de deportistas y jueces), promotores y simpatizantes tienen la responsabilidad de ayudar a prevenir y erradicar el uso de sustancias y métodos dopantes en el deporte, no sólo por la salud y seguridad de los deportistas, sino también por el estado del deporte.



Todos los atletas que participen en eventos deportivos promocionados por la FELODA/IMMAF, estarán sometidos a los reglamentos Federativos, normativas Internacionales o Nacionales, a la Agencia Mundial Antidopaje, a la Agencia Española de Protección de la Salud en el Deporte (en adelante AEPSAD), Comisión Antidopaje FELODA u otros organismos competentes.

Los competidores estarán sujetos a pruebas de drogas al azar.

Condiciones sanitarias

Los luchadores infectados por el virus VIH/SIDA y Hepatitis B ó C no están autorizados a participar en las competiciones de MMA Amateur que organice IMMAF o FELODA.

Todos los deportistas deberán completar todos los exámenes y pruebas médicas previas a la licencia o a una competición, requeridos por la FELODA, la Comisión o autoridad reguladora anfitriona a cargo del evento. Esto se encontrará en la licencia de competición y en el libro registro, tal y como se define en los estatutos de la IMMAF. Será obligatorio cumplir con el conjunto de requisitos médicos previos a una competición.

La FELODA, Comisión o autoridad reguladora anfitriona, a cargo del evento deberá realizar y supervisar todo lo concerniente a la competición y supervisará e informará de las reglas a todos los participantes y sus entrenadores.

Examen post-combate obligatorio.

Inmediatamente después de una competición, y **siempre en el caso de que un luchador haya sufrido un Flash Down, TKO, KO, se le dará un informe médico emitido por un médico aprobado por la FELODA, la Comisión o cuerpo regulador anfitrión en el cual se incluye los periodos de suspensión, este informe será remitido a la FELODA si la competición es de carácter autonómico, el no cumplimiento de este punto es considerado falta muy grave por la Comisión IMMAF Reguladora de la Salud en el deporte.** El examen médico puede incluir los exámenes o pruebas que la FELODA considere necesarios para determinar la aptitud física post-combate de un competidor.

Cualquier competidor que se niegue a someterse al post-chequeo médico será inmediatamente suspendido por un período indefinido.

Artículo 5 – Pérdidas de peso

Con relación a la pérdida de peso en las instalaciones de competición, la FELODA/IMMAF han adoptado la decisión de prohibir las prácticas de deshidratación o restricción calórica



excesiva además de la utilización de diuréticos, vomitivos, laxantes o vómitos auto infligidos.

La práctica de técnicas de corte de peso se debe evitar por los clubes, entrenadores y toda persona relacionada con la competición. El carácter distintivo de la competición de la MMA Amateur se concentra únicamente en la técnica y experiencia adquirida a través de la competición de lucha.

El Comité de Competición es el responsable de la aplicación de este artículo y sus decisiones no podrán ser discutidas. El primer intento de violación implicará la suspensión del deportista de la competición en cuestión y el segundo, impedirá el acceso a todas las competiciones celebradas bajo la responsabilidad de la FELODA/IMMAF durante un año.

El Comité Disciplinario FELODA estudiará los casos reincidentes y aplicarán las sanciones previstas en sus reglamentos disciplinarios.

Cualquier persona que colabore con un atleta en estas prácticas, estará expuesta a las mismas sanciones.

CAPÍTULO 2 : SISTEMA DE COMPETICIÓN

Artículo 6 – Sistema de competición

El sistema de competición adoptado por la FELODA para sus torneos y campeonatos es el basado en la eliminación directa, donde los deportistas avanzan en la competición mientras no son derrotados.

Para aplicar el sistema de eliminación directa, deberá haber un número ideal de atletas, 4, 8, 16, 32, 64...etc.

Si en una categoría no existiera un número ideal de deportistas, deberán disputarse los Combates de Calificación. La búsqueda del número ideal se efectuará al principio de la competición y los combates empezarán por el final de la tabla.

Los emparejamientos se harán en el orden de los números del sorteo ordenados de menor a mayor.



Los deportistas que perdieron contra los dos finalistas en semifinales se clasificarán terceros (ex aequo).

A partir del quinto puesto, los luchadores se clasificarán según los siguientes criterios:

- Número de victorias.
- Puntos de clasificación.
- El mayor número de puntos de tarjeta conseguidos durante toda la competición.
- El menor número de puntos de tarjeta conseguidos por los oponentes durante toda la competición.

Nota: Si dos luchadores no pueden clasificarse según los criterios de desempate indicados arriba, serán clasificados "ex aequo" (por igual).

En los casos en que una categoría cuente con tres competidores (3), se aplicará el sistema de torneo nórdico (todos contra todos). La clasificación se establecerá de acuerdo con el número de victorias. En situaciones de empate, se aplicarán los anteriores criterios para determinar la posición de cada deportista. Como último criterio de desempate entre los tres será el peso el peso del pesaje. En caso de continuar en igualdad entre dos deportistas, el ganador del combate directo será clasificado en anterior lugar frente al derrotado.

Se podrá adoptar un sistema de competición por veladas, ya sea para la confección de un ranking, de disputa de un cinturón, o de eventos independientes.

Artículo 7 – Clasificación por equipos en competiciones individuales

La clasificación por equipos está determinada por el puesto de los 10 primeros luchadores clasificados en la competición.

PLAZA	PUNTOS	PLAZA	PUNTOS
1º	10	6º	5
2º	9	7º	4
3º	8	8º	3
3º	8	9º	2
5º	6	10º	1

La aplicación de esta tabla será invariable sea cual sea el número de luchadores por categoría.



Si ocurriera que entre los 10 primeros clasificados se encontrarán varios luchadores de una misma autonomía, club o equipo, solamente serán sumados al total de su respectivo equipo los puntos de aquel luchador que haya tenido mejor clasificación dentro de esa categoría.

En caso de igualdad de clasificación de algunos equipos, el equipo clasificado primero será aquel que tenga más primeras plazas, segundas, etc...

Artículo 8 – Sistema de puntuación de cada combate

Es sistema de puntuación empleado será el sistema estándar de puntuación cerrada de 10 puntos.

Todos los combates serán evaluados y calificados por tres jueces, y dirigidos por un árbitro central.

Al término de los asaltos previstos de un combate, los jueces determinarán el ganador mediante el sistema de puntuación de los 10 puntos. Se otorgarán 10 puntos al ganador de cada asalto y nueve puntos o menos al perdedor, con la excepción de un inusual asalto empatado que se anotará (10-10). Después se sumarán las puntuaciones de cada asalto y finalmente se deducirán los puntos por faltas señalados por el árbitro.

El resultado de un combate que no ha finalizado antes del tiempo reglamentario se realizará aplicando la mayoría entre las puntuaciones finales de cada juez.

Artículo 9 – Examen médico y control del uniforme

El examen médico se llevará a cabo el día de la competición en un área restringida próximo al lugar de competición. Tendrá una duración de 1 hora y el deportista pasará inmediatamente por el control de pesaje.

Se habilitarán espacios separados u horarios diferentes para el control médico y el pesaje entre hombres y mujeres.

Los participantes se presentarán en ropa deportiva al control médico. Exclusivamente el personal médico se encuentra habilitado para decidir si los deportistas, son aptos o no para participar en la competición. Así mismo, los deportistas serán examinados para detectar posibles afecciones cutáneas u otros problemas médicos como cortes, arañazos, etc.



Si el médico considera que un competidor está fuera de forma, sufre alguna lesión o enfermedad, está afectado por drogas o estupefacientes, mentalmente desequilibrado o de cualquier otra manera no es apto para participar en la competición, no se le permitirá competir.

No obstante, podrán modificarse tanto el orden como los sistemas de control mediante circular al efecto emitida por la FELODA.

Artículo 10 – Pesaje y Sorteo

El pesaje para los competidores amateurs será el día de la competición y cada día de competición subsiguiente en el que el deportista progrese.

El control de peso no podrá realizarse sin reconocimiento médico previo. En el momento del pesaje, el competidor deberá presentarse en ropa interior y exhibir, licencia federativa en vigor, documento acreditativo de su identidad y justificante médico validado ("apto").

El pesaje se llevará a cabo el día de la competición en un área restringida cerca del lugar de la competición. Tendrá una duración de 1 hora. Entre el pesaje y la competición debe haber un período no inferior a 1 hora y no superior a 8 horas

El pesaje se efectuará con acceso limitado y exclusivo para participantes, Jueces-árbitros, personal médico y personal del pesaje. Los competidores están autorizados a controlar su peso en las básculas de control tantas veces como lo deseen durante el tiempo estipulado del pesaje, **una vez subidos a la báscula oficial no podrán volver a pesarse**. No habrá tolerancia de peso, aunque podrán permitirse amparándolo en el reglamento propio de cada competición.

Una vez pesados los competidores, un oficial del pesaje escribirá su peso exacto en la hoja de pesaje al efecto, posteriormente, los luchadores sacarán un número que determinará su posición en el cuadro de la competición. El oficial del pesaje reflejará el número en la hoja del pesaje a la izquierda del nombre. El sorteo se realizará en la mesa de pesaje, al lado de las básculas, de forma manual, sistema informático u otro determinado por la organización.

En el pesaje de las categorías junior y senior femenino se realizará en una habitación separada e independiente donde únicamente árbitros y personal médico femenino podrá estar presente, puesto que en ambas categorías el atleta puede desnudarse por completo para dar el peso. En este caso, dos oficiales colocarán una toalla alrededor de la cintura del atleta sin que en ningún momento toquen su cuerpo.



CAPÍTULO 3 : ESTRUCTURA MATERIAL

Artículo 11 – Elegibilidad

Las competiciones de FELODA están abiertas a los competidores de MMA Amateur de todas las federaciones autonómicas afiliadas a la FELODA.

Todos los competidores estarán sujetos a exámenes médicos y a análisis de sangre.

Todos los participantes deberán aportar el certificado médico en el momento de la acreditación y pesaje (es decir, negativo en la prueba de sangre y no tener antecedentes de conmoción cerebral en su libro de licencia durante los últimos 2 meses). Los competidores también estarán sujetos a pruebas de drogas al azar.

Los competidores no serán elegibles si están suspendidos o tienen pendiente de cumplir alguna sanción impuesta por el comité disciplinario.

Un atleta será elegible para competir en MMA Amateur si:

- Es mayor de edad (18 años cumplidos).
- El competidor estará en buena forma física y mental. Esto se controlará durante el examen médico previo al pesaje.
- El competidor estará bien preparado para competir en MMA.
- El competidor tendrá experiencia de competición en artes marciales de pleno contacto.
- Al entrar en una competición el deportista es responsable de haber comunicado su experiencia en todas las artes marciales y deportes de contacto pertinentes.

Para garantizar la seguridad de los atletas, se puede pedir a todos los equipos que proporcionen documentación de la experiencia previa en artes marciales y deportes de contacto, así como de los combates grabados en video para su revisión por la Federación.

AMATEUR VS. PROFESIONAL

Las competiciones de Campeonato de IMMAF / FELODA están abiertas únicamente para deportistas amateurs, es decir, no para atletas que hayan competido a nivel profesional. IMMAF / FELODA considera que un atleta tiene un nivel profesional y por lo tanto no es elegible para participar si cumple con cualquiera de los siguientes criterios:

- Tiene una licencia MMA Pro o de un deporte de combate profesional emitida por cualquier organismo sancionador.



- Está bajo contrato con un promotor profesional de MMA u otro deporte de combate.
- Ha recibido dinero por participar en un combate profesional de MMA u otro deporte de combate.
- Ha participado en un combate profesional de MMA bajo las Reglas Unificadas de MMA o el equivalente en el país donde tuvo lugar el combate.
- Ha competido contra un oponente con un registro MMA profesional en el momento en el que el combate tuvo lugar.
- Tiene un registro profesional de combates de MMA publicado en cualquier lugar.

Los criterios nacionales de aficionados no se aplican a la competición internacional de IMMAF si no se ajustan a las estipulaciones anteriores.

Cada federación nacional, autonómica o club se responsabilizará de asegurarse de que sólo los deportistas amateurs participen en los campeonatos IMMAF / FELODA y el promotor (cuando proceda) examinarán las inscripciones y realizarán las verificaciones de antecedentes necesarias.

Artículo 12 – Niveles de competición

La IMMAF, a nivel internacional, y la FELODA, a nivel nacional, se centran en desarrollar el MMA como deporte, desde el nivel recreativo hasta el nivel de élite, impulsando el desarrollo de reglamentos, normas de seguridad, estructuras, intercambios mutuos, etc., comunes. La MMA no es diferente de otros deportes y para que siga creciendo hay una necesidad de apoyar y destacar la práctica deportiva de base recreativa, tanto como de crear posibilidades para fomentar el deporte de élite a nivel nacional e internacional.

La MMA es un deporte físicamente exigente que requiere buenas habilidades fundamentales dentro de las artes marciales. Para facilitar la progresión del MMA desde el ejercicio recreativo al deporte de élite, se clasifica su práctica en varios niveles. Sólo cuando un practicante puede exhibir suficiente experiencia y madurez debería subir un nivel, para asegurar de esta manera la seguridad de todos los practicantes de MMA.

Los niveles competitivos en los que se divide el MMA, de mayor a menor nivel son:

- MMA Amateur.
 - Contacto pleno según las limitaciones del presente reglamento.
- MMA Amateur B
 - Contacto pleno de pie según las limitaciones del presente reglamento excepto rodillazos, prohibición de golpes a la cabeza en suelo.



- MMA Amateur C
 - Contacto pleno de pie según las limitaciones del presente reglamento excepto rodillazos, prohibición de golpes en suelo.

Artículo 13 - Categorías de edad y de peso

Los competidores para los torneos y eventos de IMMAF o FELODA deben ser mayores de 18 años el día de la competición. Todos los participantes presentarán documento de identificación con fotografía que acredite edad e identidad.

Cualquier luchador que intente competir en una categoría de edad inferior a la correspondiente, será automáticamente descalificado de la competición. Los deportistas que infrinjan esta regla en una o varias ocasiones, estarán sujetos al régimen disciplinario de la FELODA/UWW.

a) Categorías de edad

- Junior (18-19 años cumplidos en el año)
- Sénior (más de 20 años*)

* Los competidores de 18 y 19 años podrán participar en la categoría Sénior, previa presentación de un certificado médico o de su Federación.

b) Categorías de peso

Excepto con la aprobación de la FELODA, la Comisión o cuerpo regulador anfitrión, las categorías y pesos para las competiciones de MMA Amateur serán:

MUJERES

- Atomweight (peso átomo) -47,6 kgs (-105 lbs)
- Strawweight (peso paja): -52,2 Kg. (115 lbs.)
- Flyweight (peso mosca): -56,7 Kg. (125 lbs.)
- Bantamweight (peso gallo): -61,2 Kg. (135 lbs.)
- Featherweight (peso pluma): -65,8 Kg. (145 lbs.)
- Lightweight (peso ligero): -70,3 Kg. (155 lbs.)
- Super Lightweight: -74,8 kg. (165 lbs)
- Super welterweight: -79,4 kg (175 lbs)



HOMBRES

- Strawweight (paja): -52,2 kg (115 lbs)
- Flyweight (mosca): -56,7 kg (125 lbs)
- Bantamweight (gallo): -61,2 kg (135 lbs)
- Featherweight (pluma): -65,8 kg (145 lbs)
- Lightweight (ligero): -70,3 kg (155 lbs)
- Super Lightweight: -74,8 kg (165 lbs)
- Super Welterweight: -79,4 kg (175 lbs)
- Middleweight (peso medio): -83,9 Kg. (185 lbs.)
- Super Middelweight : -88,4 kg (195 lbs)
- Light Heavyweight (peso pesado ligero): -93,0 Kg. (205 lbs.)
- Heavyweight (peso pesado): -97 Kg. (215 lbs.)
- Super Heavyweight (peso súper pesado): +97Kg. (215 lbs)

No habrá tolerancia de peso, aunque podrán permitirse amparándolo en el reglamento propio de cada competición.

Artículo 14 – Vestimenta, protecciones y aspecto de los luchadores

Para todos los eventos reconocidos por FELODA, los uniformes de competición y los equipos de protección serán los autorizados por FELODA. El primer competidor llamado deberá aparecer en área de combate con uniforme de competición de color **AZUL** y el segundo competidor llamado con un uniforme de color **ROJO**.

- Vestimenta

En todas las competiciones FELODA/IMMAF los uniformes deberán ser aprobados por los oficiales designados al efecto.

El luchador que suba al pódium deberá hacerlo con el chándal de su autonomía/país.

Todo el equipamiento detallado a continuación es un requisito obligatorio en todo momento para todos los deportistas que participen en las competiciones de la IMMAF / FELODA.

La IMMAF / FELODA entienden y dan especial dispensación para todas las creencias y prácticas culturales o religiosas. Cualquier deportista femenina que desee llevar un rashguard de manga larga y mallas para cubrirse la piel puede hacerlo previa notificación a la FELODA, la Comisión o autoridad reguladora anfitriona.



Rashguard:

El uso de camisetas de licra (rashguard) será un requisito obligatorio para los competidores de MMA Amateur. El tipo de rashguard utilizado deberá ser de material elástico apretado, obligatoriamente serán muy ajustadas y llevarán los códigos de 3 letras del país en la parte superior trasera de la prenda. Todos los rashguards deben ser de manga corta. No se permiten rashguards de manga larga. Los rashguard serán de color azul o rojo.

Pantalón corto

Cada competidor debe llevar pantalones cortos de artes marciales mixtas. No se permitirá la utilización de pantalones que excedan de la rodilla. No se permitirán bolsillos, cremalleras, elementos de fijación o cualquier otra sustancia extraña que no sea la del material con la que se fabrican los pantalones cortos. Los competidores no podrán llevar leotardos o medias de licra. No se permiten cordones externos en la parte externa de los pantalones cortos. Deben estar en la parte interior de la cintura del pantalón.

Calzado

Los competidores no pueden llevar ningún tipo de calzado durante la competición.

- Equipo de protección

Los competidores deberán usar protecciones (guantes, espinilleras, etc.) aprobadas por IMMAF (FELODA). También deberán llevar protección de la ingle y bucal. Las chicas en competición podrán usar protector de ingle si lo desean.

Guantes:

Los guantes deben ser nuevos para cada competición o estar en buenas condiciones. En caso contrario deben ser reemplazados. Sólo serán validos los guantes suministrados por la organización con la previa autorización de la FELODA.

Todos los competidores deberán usar guantes con relleno protector con un peso mínimo de no menos de 6 onzas y no más de 8 onzas, que serán suministrados por la federación o el promotor y aprobados por la FELODA. Los guantes de MMA Amateur deberán ser reconocidos como visiblemente diferentes a los utilizados bajo las normas profesionales, y tendrán la estética propia de amateur. Los competidores no podrán usar sus propios guantes.



Espinilleras:

El uso de espinilleras será un requisito obligatorio para los competidores de MMA Amateur. El tipo de protector de espinilla utilizado debe ser capaz de facilitar los aspectos de grappling y soportar los esfuerzos asociados con la competición. Como tal, el tipo preferido será una protección de neopreno de tipo tubular. El uso de espinilleras con cierre de velcro tipo de correa o la utilización de cualquier otra sujeción que no sea la anteriormente descrita está prohibido. Las espinilleras serán de color azul o rojo.

Vendajes:

Las especificaciones para los vendajes en las manos de los competidores serán las siguientes:

1) En todas las categorías de peso, los vendajes de la mano de cada competidor serán restringidas a la venda de gasa suave no más de 18 m de largo (20 yardas) y 5 cm de ancho, para ayudar al vendaje se utilizará esparadrapo de no más de 3 m y 2,5 cm de ancho para cada mano.

2) El esparadrapo se colocará directamente en cada mano para la protección de la muñeca. Se pueden utilizar tiras de cinta adhesiva entre los dedos para sujetar las vendas.

3) Los vendajes se distribuirán de forma homogénea en la mano.

4) Las vendas y esparadrapos deberán colocarse en las manos del competidor en el vestuario, en presencia del árbitro inspector o la persona delegada por la FELODA, Comisión o cuerpo regulador anfitrión y en presencia del entrenador o segundo entrenador de su oponente. Un competidor puede renunciar a su privilegio de tener un testigo en el vendaje de manos de su oponente. Una vez concluido el vendaje, el árbitro controlador deberá firmar o sellar el vendaje.

5) En ningún caso se colocarán los guantes en las manos de un competidor hasta que se reciba la aprobación del árbitro inspector o la persona delegada por la FELODA, Comisión o cuerpo regulador anfitrión. Cada guante será sellado y encintado de rojo o azul. Los deportistas no se pueden quitar los guantes una vez que han sido sellados hasta que el combate haya tenido lugar.

6) El vendaje podrá ser opcional

7) **Cualquier otro tipo de vendaje que no sea el de manos está prohibido, eso incluye las tiras adhesivas o esparadrapos**

Protectores:

Todos los competidores masculinos llevarán un protector de ingle, las cuales estarán sujetas a examen y aprobación por el árbitro inspector.

Todas las competidoras tendrán la opción de usar protector de ingle durante la competición.



Los protectores de rodilla o tobillo están permitidos siempre que sean de neopreno sencillo sin refuerzos duros y siempre de **color negro**.

Bucal:

Se requiere que todos los competidores lleven un bucal bien ajustado, que deberá estar sujeto a examen y aprobación por el árbitro inspector, **PROHIBIDO EL BUCAL DE COLOR ROJO**.

Un asalto no comenzará hasta que ambos competidores tengan sus respectivos bucales en su lugar. Si un bucal sale despedido involuntariamente durante la competición, el árbitro parará el tiempo y volverá a colocar el bucal sin que esto interfiera en la acción inmediata.

- Aspecto de los luchadores

- 1) Cada participante debe estar limpio y presentar un aspecto ordenado.
- 2) El uso excesivo de vaselina, grasa o cualquier otra sustancia extraña, incluyendo, sin limitación, cremas, lociones o aerosoles, no se puede ser utilizado en la cara, el pelo o el cuerpo de un competidor. El árbitro o el representante de la FELODA o la comisión velarán por que ninguna sustancia no permitida pueda ser utilizada.
- 3) El controlador de la competición o representante de la FELODA, la Comisión o cuerpo regulador anfitrión determinará si el pelo de la cabeza o de la cara presenta algún peligro para la seguridad del competidor o de su oponente o puede interferir en la supervisión y conducción del combate. El luchador no puede competir a menos que las circunstancias que crean ese peligro potencial se corrijan con satisfacción, y se tenga la aprobación del controlador o representante de la FELODA o la Comisión. Sin limitar la norma anterior, el pelo de la cabeza debe ser recortado o recogido de tal manera que no interfiera en la visión de cualquiera de los competidores o cubra cualquier parte de la cara del competidor. **Las trenzas o colas deberán estar completamente recogidas.**
- 4) Los competidores/as no pueden usar joyas u otros accesorios de piercing mientras están compitiendo.

Los competidores/as no estarán sudorosos al entrar al área de combate al comienzo del combate.

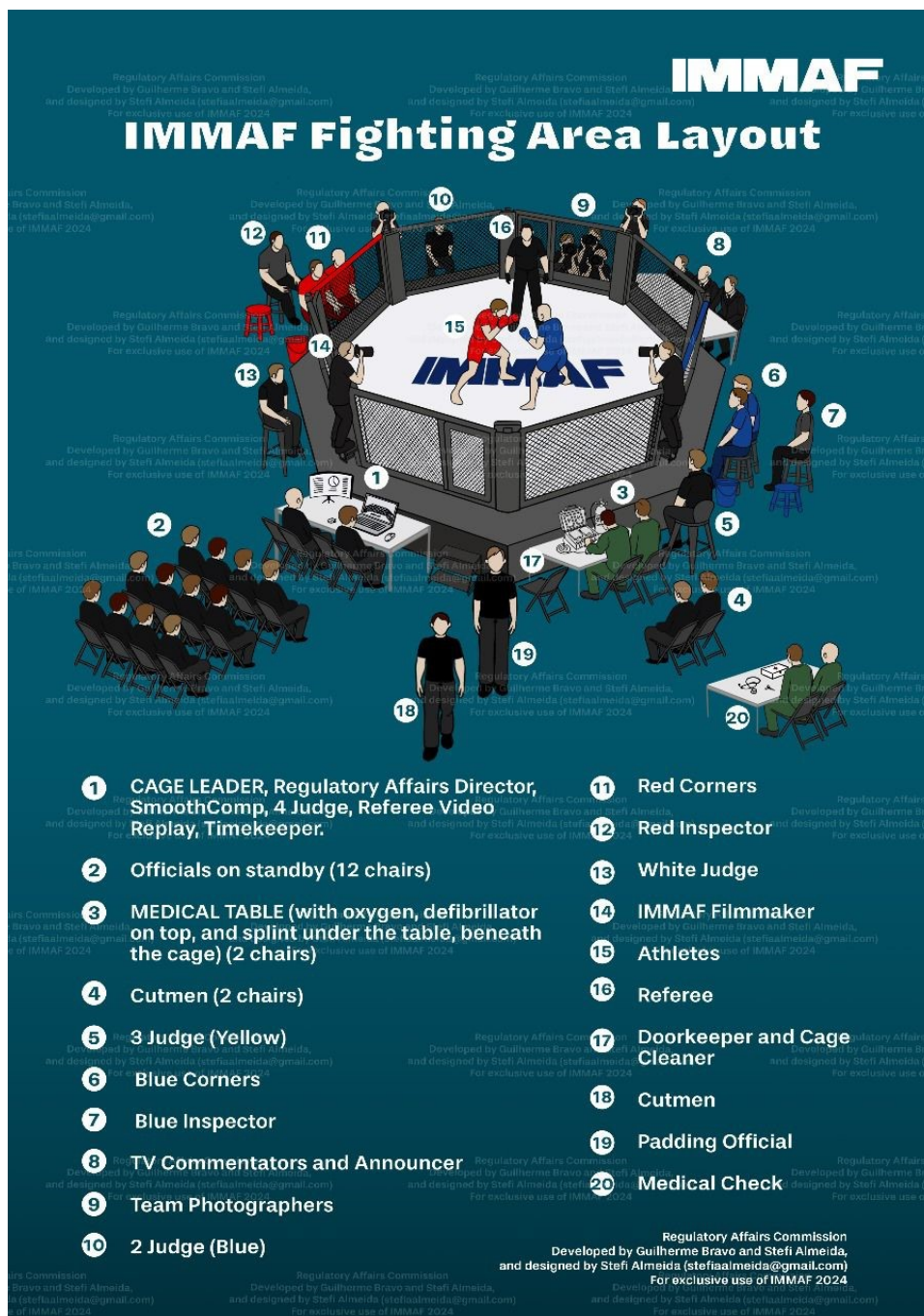
Estas reglas deberán ser respetadas rigurosamente por una cuestión de salud e higiene para conseguir un entorno saludable para los atletas.

En el pesaje, un oficial FELODA/IMMAF deberá controlar que todos los luchadores respeten estas exigencias. En el pesaje habrá que advertir a los luchadores de que si su aspecto no es el adecuado no podrán participar en la competición.

Dirección : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fe@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

Artículo 15 – Área de competición

A) Área de Combate:



El área de combate debe ser circular o tener otra forma tal como hexagonal u octogonal y tener a los lados iguales y no debe ser menor de 6x6 m y no más de 10x10 m de diámetro o cruz, con al menos una capa de 40 mm de relleno de espuma de alta



densidad. El relleno se extenderá más allá del área de combate y sobre el borde de la plataforma. El área de combate tendrá una cubierta de vinilo. No están permitidas las cubiertas de lona con excepción de competiciones de un solo día o finales.

Altura: La plataforma del área de combate no estará elevada del suelo a más de 1,22 m y tendrá accesos o rampa adecuados para que accedan los participantes.

B) Valla de protección :

- 1) La lona o cubierta del suelo de vinilo del área de combate estará rodeada por una valla hecha por un material que evitará que un luchador la atraviese y se caiga al suelo o sobre los espectadores y pueda producirse una lesión; incluyendo sin limitación: valla de malla metálica revestida con vinilo. Cualquier parte metálica de la zona delimitada debe ser cubierta y acolchada de forma aprobada por la FELODA y no deben de ser abrasivo para los participantes.
- 2) El área cercada debe tener 1 o 2 entradas cerradas (que deben abrir hacia afuera), preferiblemente en lados opuestos.
- 3) No debe haber ningún tipo de obstrucción en cualquier parte de la valla que rodea el área de competición.

Los postes de la zona de combate serán de metal de no más de 15 cm de diámetro, extendiéndose desde el suelo hasta una altura entre 1,5 y 2,15 m por encima de la plataforma de la zona de combate, y deberán estar adecuadamente acolchados en una forma aprobada por la FELODA.

Taburetes de la zona de combate:

Cada competidor dispondrá de un taburete circular de un tipo aprobado por la FELODA. Todos los taburetes deben ser limpiados a fondo o reemplazados después de cada combate.

Un número adecuado de taburetes o sillas, de un tipo aprobado por la FELODA, deberá estar disponible para los segundos de descanso de cada competidor en su esquina.

Otros equipamientos:

Para cada combate, se deberá proporcionar a la esquina de cada competidor:

- 1) Un cubo limpio;
- 2) Una botella de plástico transparente de agua.



Los deportistas en todo momento sólo consumirán agua en botellas de plástico transparente.

Artículo 16 – Servicio médico

Cualquier organizador de una competición FELODA/IMMAF debe contar con un servicio médico cuya tarea será efectuar todos los exámenes y asistencia médica durante toda la competición.

En todas las competiciones debe haber información médica, instalaciones adecuadas y equipo médico adecuado, incluyendo una camilla de emergencia, para ocasiones de emergencia, y una ambulancia. En la mesa del equipo médico (ver dibujo en página anterior), **es requisito indispensable tener SOBRE LA MESA un DESFIBRILADOR Y OXÍGENO**. El equipo médico debe ser aprobado previamente por la FELODA. En ningún caso se permitirá comenzar una competición hasta que haya una ambulancia disponible y presente en el evento. No se permitirá en ningún caso que ninguna competición continúe si la ambulancia se utiliza para el transporte a un competidor, hasta que otra ambulancia esté disponible y presente en el evento.

Deberá haber al menos 1 médico y un mínimo de 2 enfermeros presentes en todos los eventos, desde el comienzo del primer combate y durante toda la competición, hasta que termine el último competidor.

El servicio médico estará bajo la autoridad del jefe médico designado por la FELODA/IMMAF. Durante la competición, el servicio médico deberá estar listo para intervenir en caso de accidente o lesión a requerimiento del árbitro y decidir si el luchador puede continuar el combate o no.

En caso de lesión, el árbitro debe interrumpir el combate y solicitar la intervención del jefe del personal médico.

El árbitro es el único que tiene autoridad para detener el combate. El árbitro y el médico son las únicas personas autorizadas para entrar en el área de combate en cualquier momento durante la competición. Los árbitros, médicos y el controlador deben usar guantes higiénicos desechables.

El jefe médico deberá:

- Supervisar al personal médico que trabaja durante el evento.



- Realizar todos los exámenes médicos previos a la competición y determinar si los deportistas tienen la aptitud física para participar en los combates.
- Realizar los exámenes post-combate y determinar si los deportistas tienen la aptitud física para continuar la competición.
- Escribir los datos prescritos del atleta en su cartilla/libro de licencia. Si a un atleta se le ha negado el acceso a la competición en interés de su salud y su seguridad, la decisión y la justificación será registrado en su cartilla/libro de licencia.
- Vigilar médicamente toda la competición y estar listos para intervenir en el caso de accidente o lesión, o cuando sea solicitado por el árbitro central.
- Determinar si un atleta está en condiciones de continuar el combate y/o la competición.
- Emitir los certificados médicos y las suspensiones apropiadas a los deportistas que deben retirarse de la competición.
- **El no cumplimiento del envío del informe médico a la FELODA, será considerada como falta muy grave, del director técnico o del Cage leader en caso de veladas.**

Artículo 17 – Suspensiones

Por seguridad, cualquier competidor que haya sido noqueado por un golpe en la cabeza, o cuyo combate haya sido detenido por el árbitro a causa de la recepción de varios golpes fuertes en la cabeza que lo hayan dejado indefenso e incapaz de continuar, será inhabilitado para disputar tanto combates de competición como de entrenamiento o Sparring. El período de suspensión comenzará a partir del día de su último combate:

- TKO o KO SIN PÉRDIDA DE CONOCIMIENTO: 30 días.
- KO CON pérdida de conocimiento de menos de 1 minuto: 90 días
- KO CON pérdida de conocimiento de más de 1 minuto: 180 días

SEGUNDO TKO/KO EN UN PERIODO DE 90 DÍAS DESPUÉS DE UNA SUSPENSIÓN:

- TKO/KO SIN pérdida de conocimiento: 90 días
- KO CON pérdida de conocimiento de menos de 1 minuto: 180 días
- KO CON pérdida de conocimiento de más de 1 minuto: 360 días

TERCER TKO/KO EN UN PERIODO DE 365 DÍAS DESPUÉS DE LA SEGUNDA SUSPENSIÓN 18

- TKO o KO SIN pérdida de conocimiento: 12 meses
- KO CON pérdida de conocimiento sin importar el tiempo: 18 meses.



CAPÍTULO 4 : EL COMBATE

Artículo 18 – Duración de los combates

Los combates de artes marciales mixtas amateur serán de 3 asaltos de 3 minutos de duración, con un período de descanso de 1 minuto entre cada asalto.

El género no afecta a la duración de los combates.

El tiempo se detendrá cuando el árbitro central pare el combate mediante la orden TIME. El árbitro es el único que tiene autoridad para detener el combate.

Artículo 19 – Anuncio e inicio de los combates

Previo a la su presentación en el octógono, los competidores serán inspeccionados por el árbitro o persona designada a tal fin, que controlará que se cumplan todas las condiciones de vestimenta, protecciones y aspecto, y se les aplicará vaselina en la cara (pómulos, cejas, etc.) que minimice el riesgo de cortes. En los casos que uno de los deportistas no se presente en las circunstancias descritas, será invitado a cambiarse o subsanar las deficiencias.

En competiciones en formato torneo, los nombres de ambos contendientes que deban salir a luchar se anunciarán de manera alta y clara. En casos de inasistencia, se llamará al deportista y tendrá hasta 5 minutos de tiempo para presentarse, si el luchador no comparece en el área de competición, será descalificado y su adversario ganará por incomparecencia.

Una vez llamados, los luchadores permanecerán en su esquina correspondiente al color designado. El árbitro les requerirá al centro del octógono.

Una vez realizada la inspección y aprobada por el árbitro central, los luchadores se dan la mano, vuelven a sus esquinas y comenzará el combate en posición neutra a la orden de FIGHT.

Artículo 20 – Interrupción del combate

El referee es el único que tiene autoridad para detener el combate. El árbitro y el médico son las únicas personas autorizadas para entrar en el área de combate en cualquier momento durante la competición.



Si por alguna razón el combate debe ser interrumpido (lesión, etc.) (TIME), los luchadores se colocarán separados en rincones neutrales, no podrán hablar con nadie ni tomar líquidos y esperarán a la llamada del árbitro central para reanudar el combate.

En los casos donde ambos luchadores se encuentren en una situación en que la lucha no prospera y esta posición se mantiene sin que ningún deportista progrese, se romperá la acción (BREAK) y ambos contendientes iniciarán el combate en posición neutra, sin parar el reloj.

El referee podrá llamar al cutman o al doctor si a consecuencia de una **falta involuntaria** se ha producido un corte, tiene hasta 5 minutos para controlar la lesión.

Competidor en suelo

Se define como suelo y no se permitirán patadas o rodillas a la cabeza, cuando cualquier parte del cuerpo, que no sean la planta de los pies o las manos toca el piso del área de combate.

Artículo 21 – Evaluación de las técnicas de MMA

Al término de los asaltos previstos de un combate, los jueces determinarán el ganador mediante el sistema de puntuación de los 10 puntos. Se otorgarán 10 puntos al ganador de cada asalto y nueve puntos o menos al perdedor, con la excepción de un inusual asalto empatado que se anotará (10-10). Después se sumarán las puntuaciones de cada asalto y finalmente se deducirán los puntos por faltas señalados por el árbitro.

Los jueces deben evaluar las técnicas de MMA, tales como:

- 1) Golpeo / Grappling (Plan A)
- 2) Agresividad Efectiva (Plan B)
- 3) Control del área de lucha (Plan C)

Las evaluaciones de las técnicas se realizarán en el orden indicado anteriormente, dando prioridad en la puntuación al **Golpeo/Grappling**, luego a la agresividad efectiva, y por último al control del área de lucha.

Se considerará el Golpeo / grappling como primer criterio de evaluación del asalto.

La agresividad efectiva no deberá ser considerada a menos que el juez no vea NINGÚNA ventaja en el ámbito del golpeo / grappling.



El control del área de lucha solo deberá ser necesitado cuando todos los demás criterios estén empatados al 100% para ambos competidores.

1) Golpeo / Grappling efectivos

El golpe efectivo se juzga determinando el **impacto/daño** de los golpes legales conectados por un competidor basándose únicamente en los resultados de dichos golpes legales. El grappling efectivo se evalúa por las ejecuciones exitosas y los resultados impactantes/efectivos que provienen de: derribo(s), intento(s) de sumisión, lograr una(s) posición(es) ventajosa(s) y reversión(es).

Las proyecciones y derribos de gran amplitud y mayor impacto se les atribuirán un mayor peso que a los deportistas que son zancadilleados o derribados

2) Agresividad efectiva

La agresividad efectiva significa hacer intentos agresivos para terminar la pelea.

La agresividad efectiva sólo se valorará si el Golpeo / Grappling efectivo están igualado al 100% para ambos competidores.

3) Control del Área de Lucha.

El control del área de lucha se evaluará determinando quien está dictando el ritmo, lugar y posición del combate.

El control del área de lucha sólo se valorará si el Golpeo / Grappling efectivo y la agresividad efectiva están igualados al 100% para ambos competidores. Esto será evaluado muy raramente.

Artículo 22 – Criterios de puntuación objetivos por asalto.

Se utilizará el sistema de 10 puntos para valorar cada asalto. Los criterios y opciones de puntuación al final de un asalto son las siguientes:

Asalto 10-10

Un asalto 10-10 en MMA es cuando ambos luchadores han competido durante cualquier duración de tiempo en el asalto y no hay diferencia o ventaja entre ninguno de ellos.



Un asalto 10-10 en MMA debe ser extremadamente raro y no es una puntuación para ser usada como excusa por un juez que no puede evaluar las diferencias en el asalto.

Asalto 10-9

Un asalto 10-9 en MMA es cuando un competidor gana el asalto por un estrecho margen.

Un asalto 10-9 en MMA es la puntuación más común que un juez evalúa durante la velada. Si, durante el asalto, el juez observa que un luchador impacta los mejores golpes, o utiliza grappling efectivo durante la competición, *incluso si es sólo una técnica* sobre su oponente, el juez dará al luchador ganador una puntuación de 10 mientras otorga un 9 o menos al perdedor.

Una puntuación de 10-9 puede reflejar un asalto extremadamente cercano o un asalto de dominación marginal y / o impacto.

Asalto 10-8

Un round con puntuación de 10-8 en MMA se dará cuando un peleador gana la ronda por un amplio margen. Esto se demuestra al cumplir claramente los tres criterios requeridos (impacto / daño, dominio y duración).

Es importante aclarar que, en ausencia de impacto / daño, sólo el control estático de posición en suelo no se considera dominio. En ausencia de "daños" en dominio en la fase de lucha en suelo, para ser considerado dominante, debe haber una toma de posiciones dominantes y utilizar esas posiciones para intentar sumisiones o ataques que terminen la pelea. eso tiene que hacer que el luchador que está actuando por debajo esté constantemente en un modo defensivo o reactivo.

Asalto 10-7

Un asalto 10-7 en MMA es cuando un competidor supera completamente a su oponente en Golpeo y/o Grappling efectivos y la parada del combate está a punto de finalizar por parada del referee.

Un asalto 10-7 en MMA es una puntuación que los jueces raramente dan.



Artículo 23 – Criterios de decisión del combate y puntos de clasificación.

El árbitro central tiene plena autoridad para detener la lucha si considera que un atleta está en peligro inminente, no puede resistir un golpe, una llave o estrangulación, incluso aunque no se haya abandonado ni palmeado. La seguridad de los atletas debe prevalecer sobre todas las cosas. El árbitro debe ser el único en intervenir en un combate.

Todos los combates de artes marciales mixtas deben ser llevados a cabo bajo la supervisión y autoridad de la FELODA o cuerpo regulador anfitrión. Todos los combates serán evaluados y calificados por tres jueces, y dirigidos por un árbitro central.

Los tipos de victorias y los puntos de clasificación atribuidos para el formato torneo serán los siguientes:

A) Sumisión (5-0) por:

- 1) Tap Out, el competidor utiliza físicamente su cuerpo para indicar que no puede continuar.
- 2) Tap Out Verbal, cuando el competidor anuncia verbalmente o grita de dolor o angustia al referee voluntaria o involuntariamente que no quiere continuar
- 3) Sumisión Técnica: Cuando una sumisión legal resulta en inconsciencia o huesos rotos o dislocados

B) Nocaute Técnico TKO (5-0) por:

- 1) Paro del Referee: el Referee detiene el combate porque el atleta NO SE ESTÁ DEFENDIENDO DE FORMA INTELIGENTE
 - a) Golpes
 - b) Laceración
 - c) Parada del cornerman o entrenador
 - d) No respondió a la campana

Caso particular: En Campeonatos y torneos, un luchador resulta lesionado de manera involuntaria y no puede seguir antes de la mitad de los asaltos programados, su oponente gana por TKO.

2) TKO Parada del médico.

- a) Laceración
- b) Interrupción del médico
- c) Pérdida de la función corporal

C) Nocaute KO (5-0) por:



a) Parada del Referee: el Referee detiene el combate porque el luchador NO PUEDE DEFENDERSE DE FORMA INTELIGENTE

b) GOLPE

D) Decisión a través de las tarjetas de los jueces:

1) Decisión unánime (4-0) - Cuando los tres jueces dan como ganador al mismo competidor.

2) Decisión dividida (3-1) - Cuando dos jueces dan como ganador al mismo competidor y el tercer juez al oponente.

3) Decisión por mayoría (3-0) - Cuando dos jueces dan como ganador al mismo competidor y el tercer juez da empate.

4) Decisión Técnica (4-0): Cuando un combate se detiene después de la mitad de los asaltos programados más un segundo debido a una lesión por falta accidental y un competidor está ganando en las tarjetas de puntuación

E) EMPATES

a) Empate unánime - Cuando los tres jueces dan empate.

b) Empate por mayoría - Cuando dos jueces dan el empate y el otro no..

c) Empate por decisión dividida - Cuando los tres jueces dan puntuaciones diferentes (1 empate y ganadores distintos).

e) Empate Técnico: Cuando se sufre una lesión por falta intencionada y se permite continuar el combate, luego la lesión requiere la interrupción por un golpe legal o ilegal en el área afectada, después de la mitad de los asaltos programados más un segundo, si el competidor lesionado está empatado o atrasado en las tarjetas de puntuación en el momento de la detención, la decisión es un empate técnico.

F) Incomparecencia (FORFEIT) (5-0).

G) No contest (Nulo).

Caso: En veladas, si un luchador resulta lesionado de manera involuntaria antes de la mitad de los asaltos programados. Ejemplo 3 asaltos, antes del fin del segundo, 5 asaltos antes del fin del tercero

H) **Descalificación:** Cuando una lesión sufrida por una falta intencionada es lo suficientemente grave como para dar por terminado el combate, o se han evaluado múltiples faltas o hay un incumplimiento flagrante de las reglas o las órdenes del referee.



Artículo 24 – Asalto extra

En un formato de competición campeonato o torneo donde se necesita una progresión y la obtención de medallas, no se podrá aplicar el Nulo (No contest) o el empate. En tales casos, si los asaltos del combate dan lugar a un empate, entonces se disputará un asalto extra o prórroga.

EMPATE CON FALTA Y DEDUCIÓN DE PUNTO

En el caso de que una deducción de puntos dé lugar a un empate en la prórroga, entonces el luchador que cometió la falta y tuvo la deducción de puntos será eliminado del torneo, y el oponente que no cometió la falta avanza a la siguiente ronda.

EMPATE SIN FALTA

Si se produce un empate en las cartulinas de puntuación, el cuarto juez puede decidir el ganador revisando una de las cartulinas de puntuación de los jueces y determinando el ganador en base a los criterios establecidos. Si el cuarto juez cree que la pelea ha sido extraordinariamente reñida y no puede determinar un ganador claro, se llevará a cabo un asalto extra para decidir el ganador. El cuarto juez siempre puede optar por un asalto extra si cree que es necesario para garantizar la equidad.

Sólo se disputará un asalto extra en un formato de torneo.

Artículo 25 – El entrenador

Los competidores tendrán no menos de 1 ni más de 3 entrenadores.

Los entrenadores tienen solamente permitido entrar en el área de competición durante los descansos entre asaltos y sólo en las proximidades cercanas a la esquina de su competidor.

Los entrenadores deberán llevarse del área de competición todo el equipamiento al final del descanso entre asaltos, y se asegurarán de que el área de competición quede seca y limpia para evitar resbalones.

Los entrenadores tienen permitido dar instrucciones verbales a su competidor durante los descansos entre asaltos, pero no cuando estén en el rincón neutral por petición de tiempo del referee, así como suministrar agua y hielo en bolsa.

Los entrenadores informarán al referee durante los descansos entre asaltos de cualquier lesión sufrida por el competidor.



Los entrenadores llevarán toallas rojas al área de competición para que, si encuentran que su competidor es incapaz de continuar, las lancen, haciéndolo abandonar de esta forma el combate.

Los entrenadores pueden aconsejar y dar ánimos de manera contenida durante el transcurso del combate.

Los competidores pueden ser advertidos verbalmente, amonestados o descalificados por una infracción contra el reglamento de sus entrenadores.

CAPÍTULO 5 : INFRACCIONES TÉCNICAS

Artículo 26 – Advertencias, faltas y técnicas y acciones ilegales

Faltas

Se emitirá una sola advertencia previa en el caso de las siguientes infracciones:

- A) Agarrarse a la valla.
- B) Agarrar los pantalones cortos, guantes, espinilleras o rashguard del oponente.
- C) Tener los dedos estirados, con la palma de la mano paralela al suelo hacia la cara del oponente

Si el luchador vuelve a ser advertido se podrá considerar como falta y deducir 1 punto. .

Infracciones

Los siguientes actos constituyen faltas graves (infracciones) en un combate de MMA

- 1) Golpear con la cabeza.
- 2) Atacar a los ojos de cualquier forma.
- 3) El morder o escupir a un adversario.
- 4) Fish-hooking (Tirar con los dedos de la comisura de los labios).
- 5) Tirar del pelo.
- 6) El clavar al oponente contra la lona de cabeza o cuello (pile-driving).
- 7) Golpear a la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza. La columna incluye el coxis.
- 8) Golpes de garganta de cualquier tipo, incluyendo el agarre de la tráquea.
- 9) Dedos estirados hacia la cara u ojos del oponente.
- 10) Ataques a la ingle de cualquier tipo.
- 11) Golpear con la rodilla o patear la cabeza de un oponente que está en el suelo.
- 12) Pisar a un oponente que está en el suelo. De pie, se permiten pisotones al pie.



- 13) Agarrar los pantalones cortos, guantes, espinilleras o rash-guard de un oponente.
- 14) Agarrar la valla con los dedos de las manos o los pies.
- 15) Manipulación de pequeñas articulaciones (dedos de las manos o los pies, se puede 3 o más dedos).
- 16) Lanzar al oponente fuera del área de combate.
- 17) Poner intencionadamente un dedo en cualquier orificio o cualquier corte o laceración del oponente.
- 18) Agarrar, pellizcar o retorcer la piel.
- 19) La pasividad, incluyendo, sin limitación, el evitar el contacto con el oponente, el dejar caer el protector bucal intencionadamente o fingir una lesión.
- 20) El uso de lenguaje abusivo en el área de lucha.
- 21) No tener en cuenta flagrantemente las instrucciones del árbitro.
- 22) Cualquier conducta antideportiva que cause daño a un oponente.
- 23) Atacar a un oponente después de que la campana haya sonado al final del asalto.
- 24) Atacar a un oponente durante el descanso.
- 25) Atacar a un oponente que está bajo el cuidado del árbitro.
- 26) Las interferencias desde la esquina de uno de los luchadores o de sus segundos.
- 27) La aplicación de cualquier sustancia extraña en el cabello o el cuerpo para obtener una ventaja.

Técnicas ilegales:

Además de las faltas enumeradas anteriormente, las técnicas que quedan prohibidas en MMA Amateur serán las siguientes:

- 1) Golpes de codo y antebrazo de cualquier tipo.
- 2) Heel Hook.
- 3) Twisters (torsión de cuello), Neckcrank, Can oponer, sentarse haciendo crucifijo o cualquier técnica que comprometa al cuello o a la columna vertebral
- 4) Rodillas a la cabeza del oponente en cualquier circunstancia.
- 5) No golpear a la rodilla con patadas lineales.

En nivel B y C, rodillazos de cualquier tipo.

En nivel B, golpes a la cabeza de cualquier tipo en la lucha en suelo.

En nivel C, golpes de cualquier tipo en la lucha en suelo

Aclaraciones (todas las acciones siguientes son legales):

- El Up-kick patear desde abajo a la cara del oponente si no está en posición de suelo.
- El golpe de martillo "hammer".
- Los Slams.



- Los Back Splashes (tirarse sobre la espalda para defender una técnica).
- Patadas de talón a los riñones
- Agarrar la clavícula

Artículo 27 – Procedimiento sancionador

La descalificación de un competidor se produce después de la acumulación de 3 faltas o después de una falta GRAVE.

Las faltas que dan lugar a la deducción de uno o varios puntos y que son señalados por el referee, tendrán que conllevar su deducción de la planilla de puntuación del competidor infractor y tendrán que ser anotados por los 3 jueces y el anotador oficial de la competición.

Sólo el árbitro puede determinar una falta. Si el árbitro no considera una acción como falta, los jueces no deben hacer evaluación por su cuenta.

Un competidor que recibe una **técnica ilegal** tiene **hasta** 5 minutos para recuperarse. Esto **no es** aplicable para todas las faltas, **el cutman puede intervenir para poner vaselina en el caso de que se haya producido una laceración y el combate continúe.**

Si se comete una infracción el árbitro puede pedir tiempo si el competidor muestra cualquier señal de distracción o daño visible.

- 1) El árbitro deberá parar el tiempo (TIME).
- 2) El árbitro deberá comprobar el estado y la seguridad del competidor perjudicado.
- 3) El árbitro, a continuación, ordenará al competidor infractor que vaya a una esquina neutral, **llamará al médico** que evaluará la falta cometida, el árbitro deducirá puntos [si es necesario] y notificará a la esquina, a los jueces y al anotador oficial.

Si un competidor en inferioridad (en suelo, por debajo) comete una falta, a menos que el competidor que ha recibido la falta se lesione, el combate continuará sin intervención del árbitro.

- 1) El árbitro notificará verbalmente al competidor que está por debajo la falta.
- 2) Cuando el asalto haya terminado o en **el mismo asalto sin detenerlo**, el árbitro evaluará la falta y la comunicará a las esquinas, los jueces y al anotador oficial.
- 3) El árbitro podrá dar por finalizado un combate basándose en la gravedad de la falta. Si la falta es flagrante, el luchador perderá por descalificación.



Artículo 28 – Lesiones sufridas por golpes y faltas

El árbitro podrá detener el combate y solicitar la interrupción por lesión si un luchador está temporalmente lesionado a causa de una técnica ilegal.

Un competidor que recibe una técnica ilegal tiene hasta 5 minutos para recuperarse.

Lesiones por golpes legales:

Si la lesión es lo suficientemente grave como para poner fin al combate, el competidor lesionado pierde por TKO.

Lesiones por Faltas:

Faltas Intencionadas:

1) Si una lesión es lo suficientemente grave como para causar la finalización inmediata de un combate, el competidor que haya causado la lesión pierde por KO.

2) Si se produce una lesión y se permite que el combate continúe, el árbitro lo notificará a los jueces y automáticamente deducirá 1 o 2 puntos al competidor que cometió la falta. La deducción de puntos para las faltas intencionadas será obligatoria.

3) Si una lesión como se describe en el apartado anterior (2) es la causa de que el combate se detenga en un asalto posterior, el luchador lesionado ganará por **DECISIÓN TÉCNICA**, si está por delante en las tarjetas de puntuación.

4) En veladas, si una lesión como se describe en el apartado anterior (2) es la causa de que el combate se detenga en un asalto posterior, el combate tendrá como resultado un **EMPATE TÉCNICO**, si el competidor lesionado se encuentra detrás o incluso igual en las tarjetas de puntuación. En torneos, el luchador lesionado ganará por **DECISIÓN TÉCNICA**.

5) Si un competidor se daña a sí mismo mientras intenta hacer una falta a su oponente, el árbitro no tomará ninguna acción en su favor, y la lesión será puntuada del mismo modo que el producido por un golpe legal.

Faltas accidentales:

1) En veladas, cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate inmediatamente, dará lugar a **NULO (NO CONTEST)** si se detiene antes del fin del 2º asalto en un combate de 3 asaltos o si se detiene antes del fin del 3º asalto en un combate de 5 asaltos. En torneos, ganará el competidor no lesionado por **TKO**.

2) En veladas, cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga inmediatamente el combate después del 2º asalto en un combate de 3 asaltos, o después del 3º asalto en un combate de 5 asaltos, el combate tendrá como resultado una victoria por **DECISIÓN TÉCNICA** otorgada al competidor que está por delante en las



tarjetas de puntuación en el momento en que se detuvo la pelea. En torneos, ganará el competidor no lesionado por **TKO**.

3) Si se produce la lesión descrita en el punto anterior (2), no habrá puntuación de los asaltos incompletos.

4) Si se produce la lesión descrita en el punto anterior (2), y el árbitro penaliza a cualquiera de los competidores, entones el punto o los puntos se deducirán de la puntuación final.

CAPÍTULO 6 : EL CUERPO ARBITRAL

Artículo 29 – Composición

En todas las competiciones de la FELODA/IMMAF, todos los combates serán evaluados y calificados por tres jueces, más un cuarto juez y dirigidos por un Referee. Les asistirán 2 Inspectores, 1 Timekeeper 1 Scorekeeper.

Además, habrá un Comisionado, máximo responsable de las competición o evento, y un Cage Leader en cada Octógono.

Los Jueces-árbitros en eventos Nacionales e Internacionales, necesariamente estarán en posesión de la titulación correspondiente expedida y validada por la FELODA/IMMAF y con licencia federativa en vigor.

En las competiciones Nacionales e Internacionales, los miembros del cuerpo de oficiales, en ningún caso, podrán ser de la misma nacionalidad o autonomía.

La sustitución de un Juez-árbitro durante un combate, estará estrictamente prohibida, salvo en casos de grave enfermedad certificado por un médico.

Artículo 30 – Uniformidad del Cuerpo Arbitral

Cuando ejerciten sus funciones, el cuerpo arbitral: deberán ir uniformados de la siguiente forma:

- Polo negro de manga larga o corta.
- Pantalón negro con cinturón negro.
- Zapatillas o calzado deportivo negros y calcetines del mismo color.
- Guantes desechables de uso higiénico color negro.



Artículo 31 – Funciones generales

El cuerpo de oficiales tiene el deber de cumplir y desempeñar las funciones descritas en el presente reglamento, además del cumplimiento de cuantas circulares, normas, disposiciones y funciones se establezcan por la organización en el desarrollo de las competiciones.

Todos los combates serán evaluados y calificados por tres jueces, y dirigidos por un Referee.

Los jueces no podrán hablar con nadie durante el combate, y el Referee tampoco salvo en el ejercicio de sus funciones.

- Referee
 - Es el único que debe intervenir en un combate.
 - Atribuye puntos negativos por amonestaciones.
 - Comienza, interrumpe y finaliza los combates.
 - Declarara al vencedor en los combates de forma legítima.
 - Empleará el vocabulario y signos aprobados por la FELODA/IMMAF: (FIGHT-BREAK-TIME-STOP)

- Jueces
 - Evaluación y calificación del combate.
 - Atribución de puntos de cada asalto.
 - Declarar al vencedor en los combates de forma legítima.
 - Confección de la tarjeta de puntuación de combate, (puntos, puntos negativos, firma, etc.)

Artículo 32 – El Cage Leader (oficial de máximo nivel después del Comisionado)

Supervisión operativa: gestiona a los jueces, asegurándose que todas las funciones dentro de la jaula se lleven a cabo de acuerdo con las reglas FELODA/IMMAF

Asignación de funcionarios: asigna referees, jueces e inspectores a las peleas programadas asegurándose que no haya conflictos de intereses.

Asegurar el cumplimiento: garantiza que todos los oficiales sigan el Código Ético y Las Reglas de FELODA/IMMAF.



Apoyo práctico al Referee; por ejemplo, en una pelea que se produce un golpe bajo, el Cage Leader proporciona orientación al referee sobre las opciones para manejar la falta y garantizar que la lucha se desarrolle según las reglas.

El Referee

El Referee es el responsable de dirigir correctamente el combate según las reglas oficiales de la FELODA/IMMAF. Debe hacerse respetar por los deportistas y ejercer plena autoridad sobre ellos para que obedezcan inmediatamente a sus órdenes e instrucciones. Del mismo modo, dirigirá el combate sin tolerar intervenciones exteriores inoportunas. El Referee y el médico son las únicas personas autorizadas para entrar en el área de combate en cualquier momento durante la competición, y el Referee es el único que tiene autoridad para detener el combate.

Obligaciones del Referees :

- Dar comienzo, interrumpir o finalizar los combates.
- Ordenar a los deportistas el comienzo del combate.
- Se asegurará que todas las partes involucradas en un combate cumplan las reglas.
- No dar la espalda a los competidores o despistarse en algún momento con el riesgo de perder el control del combate.
- Cambiar de posición en cualquier momento (de pie, rodillas) en el área de combate para obtener mejor visión en una sumisión inminente.
- Durante el desarrollo del combate, no se acercará demasiado a los deportistas cuando estén en posición de pie, en cambio, deberá acercarse un poco más si están en suelo. **Siempre teniendo una buena perspectiva de la lucha.**
- Interrumpir el combate en el momento exacto si fuera necesario.
- Interrumpir el combate a la señal sonora de final de cada asalto.
- Detener el combate después que un luchador haya perdido por sumisión (palmeo, grito, verbalmente, etc.). El referee pondrá una mano sobre cada competidor para mayor la seguridad de los deportistas.
- Asegurarse de que no se emplean técnicas ilegales que den ventaja a alguno de los deportistas.
- Descalificar a un competidor, si éste o sus entrenadores, infringe el reglamento deliberada, severa y repetidamente.
- Asegurarse que los luchadores permanecen en el área de combate hasta el anuncio del resultado del combate.
- Proclamar al vencedor levantando el brazo al vencedor y señalándole con la palma hacia arriba con el brazo libre, previo anuncio por parte del (Cage Leader).



- Penalizar las acciones por violaciones a las normas, anti-deportividad o brutalidad.
- En los casos donde ambos luchadores se encuentren en una situación en que la lucha no prospera y esta posición se mantiene sin que ningún deportista progrese, se romperá la acción (BREAK) y ambos contendientes iniciarán el combate en posición neutral, sin parar el reloj.

El Referee velará por la seguridad de los competidores por encima de todo y parará inmediatamente el combate si la seguridad de alguno queda comprometida:

El Referee utilizará 3 órdenes verbales durante el combate:

- FIGHT: indica a los competidores que el combate se ha iniciado; inicialmente, después de un tiempo muerto o después de la pausa entre asaltos.
- STOP: indica a los competidores que paren de competir y que permanezcan en la posición actual.
- BREAK: indica a los competidores que paren de competir, se separen y vuelvan a la posición neutra.

El árbitro parará inmediatamente el combate **pero no lo dará por finalizado** si:

- Un competidor usa una técnica ilegal, excepto si es el de la posición de abajo.
- Un competidor infringe las reglas
- Se lanza cualquier cosa en el área de competición.

En caso de accidente o **falta NO intencionada** el Referee puede decretar un tiempo de espera de hasta cinco (5) minutos para examinar la condición del contendiente que ha recibido la falta y determinar si él o ella puede continuar con seguridad y permitirle recuperarse. **Se pueden abrir dos periodos de tiempo uno por dedos a la cara y el otro por patada a los genitales.** El Referee puede llamar al médico o al cutman de la competición para que le ayude en la evaluación, estos podrían aplicar hielo.

Si el combate no puede ser reiniciado después de los cinco minutos asignados, el combate debe terminarse y el resultado del combate se decidirá según normativa.

Artículo 33 – El Juez

Los jueces no hablarán con nadie ni se dejarán influir por nadie. Permanecerán neutrales durante el transcurso del combate y se sentarán separados tanto del público como de los demás jueces.



Los jueces seguirán atentamente el combate y no se distraerán bajo ningún pretexto. Después de evaluar el conjunto de acciones de un asalto, reflejará los puntos atribuidos en la tarjeta de puntuación del combate.

Los jueces no abandonarán sus asientos hasta que finalice el combate y se declare públicamente el resultado.

Al final del combate, debe firmar tarjeta de puntuación del combate.

Obligaciones del Juez :

- Individualmente y por separado, evaluarán las acciones ocurridas en cada asalto.
- Calificará cada asalto, atribuyendo los puntos de cada asalto rellenando la tarjeta de puntuación de forma clara.
- Sumará la puntuación total del combate obtenida por los competidores
- Descontará en la tarjeta los puntos negativos indicados por el árbitro.
- Entregará la tarjeta al Cage Leader para que éste declare el vencedor o declare un periodo extra.
- **Una vez entregada su cartulina volverá a su asiento, en ningún momento se podrá quedar en la mesa central para ver las puntuaciones de los otros jueces**

CUARTO JUEZ

El Cuarto Juez será un juez superior y de amplia experiencia asignado para ayudar en el proceso de evaluación, centrándose particularmente en apoyar y validar las decisiones de los jueces.

RESPONSABILIDADES DEL CUARTO JUEZ

El Cuarto Juez observará y puntuará la pelea de forma independiente. Su función principal es proporcionar orientación y supervisión a los jueces. En caso de discrepancia en la puntuación o posibles errores, la puntuación del cuarto juez tendrá prioridad y reemplazará la cartulina errónea.

CRITERIOS SELECCIÓN DE DEL CUARTO JUEZ

Sólo jueces superiores con una trayectoria comprobada y un alto nivel de experiencia serán elegibles para Cuarto Juez



Artículo 34 – El cronometrador (Timekeeper)

El cronometrador será el encargado de controlar la correcta duración de los asaltos, descansos entre asaltos y tiempos muertos de un combate.

Obligaciones del cronometrador:

- Señalar el inicio de cada asalto.
- Indicar cuando quedan 10 segundos para la finalización del asalto.
- Indicar cuando quedan 10 segundos para la finalización del descanso entre asaltos.
- Detener el tiempo del asalto cuando el árbitro señala un tiempo muerto.
- Cronometrar cada tiempo muerto desde su inicio y notificar al árbitro cuando han transcurrido 4 minutos y 30 segundos (4:30) y 5 minutos.
- Señalará el fin de cada asalto.
- No detendrá el cronómetro por ninguna razón que no sea un tiempo muerto señalado por el árbitro.

Artículo 35 – El secretario (Scorekeeper)

El secretario será la persona encargada de recoger y sumar las tarjetas de puntuación de los jueces y obtener el resultado final del combate.

Obligaciones del secretario:

- Recoger las tarjetas de puntuación de los jueces.
- Comprobar la puntuación final de las tarjetas de cada juez.
- Si en el combate se disputa un asalto extra, recoger las tarjetas de puntuación del asalto de los jueces, y sumar el marcador final.
- Obtener el resultado final del combate.

Artículo 36 – El speaker

El speaker será la persona encargada de mantener informados de la competición a los jueces – árbitros, al personal, competidores y al público.

Obligaciones del speaker:

- Anunciará los nombres de los competidores, esquinas y peso antes de que entren al área de competición.



- Llamará a los entrenadores para que dejen el área de competición antes de que empiece el combate, así como cuando el cronometrador indica que quedan 10 segundos para el fin del descanso entre asaltos.
- Anunciará el número de asalto antes de que éste empiece.
- Opcionalmente indicará el tipo de victoria y la puntuación de cada juez.
- Anunciará el nombre y esquina del vencedor.

Artículo 37 – El Comisionado

El Comisionado es el puesto más avanzado, y supervisará a los Cages Leaders y a todos los oficiales.

En todos los Campeonatos de España, Copas de España y demás Campeonatos o Torneos organizados por la FELODA, el referee de la máxima categoría y experiencia será elegido para desarrollar las funciones de Comisionado.

Supervisará la competición, sirviendo de apoyo en caso de duda al cuerpo de oficiales en cada octógono, haciendo indicaciones para que se desarrolle una correcta competición.

El Comisionado de jaula brinda apoyo en todo momento, y si un Cage Leader o Referee comete un error, el Comisionado es el responsable de abordar y rectificar la situación.

El comisionado debe designar a los Cage Leaders, referees y jueces que actuarán en cada octógono. Para las finales, la elección de los referees/jueces será bajo responsabilidad del presidente del C.N.J.A. de la FELODA con el Comisionado.

Si algún miembro del cuerpo de oficiales cometiera un grave error en la aplicación de sus deberes, se les podrá amonestar o retirar de la competición.

CAPÍTULO 7 : ÉTICA Y DEPORTIVIDAD

Artículo 38 – Código de ética y deportividad

El Comité Nacional de MMA Amateur se remite al Reglamento de Disciplina de la FELODA y al Código de ética de la IMMAF condenando cualquier forma de agresión, acoso, brutalidad o violencia en el recinto de la competición. Los participantes deben respetarse y tratar con el mismo respeto a los Jueces-árbitro, entrenadores, miembros del personal y espectadores. Cualquier comportamiento que viole estos principios, conllevará



la descalificación de la competición, revisión de la afiliación y sanción a la IMMAF/FELODA. Cualquier acto antideportivo deberá ser puesto en conocimiento del jefe de los Jueces-árbitros y del director de competición para que puedan tomar las medidas pertinentes.

Todos los atletas que participen en eventos deportivos promocionados por la FELODA/IMMAF, estarán sometidos a los reglamentos Federativos, normativas Internacionales o Nacionales, a la Agencia Mundial Antidopaje, a la Agencia Española de Protección de la Salud en el Deporte (en adelante AEPSAD), Comisión Antidopaje FELODA u otros organismos competentes (artículo 4). El Comité Ejecutivo IMMAF o el Comité Disciplinario FELODA estudiarán los casos reincidentes y aplicarán las sanciones previstas en sus reglamentos disciplinarios.

Ejemplos de violaciones de conducta

- Protestar y discutir, interrumpiendo el combate.
- Ponerse de acuerdo sobre el resultado del combate.
- Maldecir durante el combate.
- Ser agresivo hacia los referees.
- Amenazar o insultar a los oficiales.
- Entrar en contacto físico con los oficiales
- Lanzar objetos.
- Negarse a permanecer en el área de combate en la declaración del vencedor.

Artículo 39 – La protesta Reclamación de Resultado en competiciones.

Una decisión emitida al final de cualquier combate es definitiva y solo se podrá reclamar en los siguientes casos:

1. Colusión: hubo colusión que afectó el resultado del combate.
2. Error en la tarjeta de puntuación: la compilación de las tarjetas de puntuación fue incorrecta y la decisión se otorgó al concursante equivocado.
3. Violación de las reglas: hubo una clara violación de las reglas y regulaciones que rigen la competición que afectó el resultado del combate (por ejemplo, una interpretación errónea de una regla por parte del árbitro).

No se considerará una petición de cambio que no se base en los motivos antes mencionados. Las peticiones que busquen impugnar la decisión de los jueces basándose únicamente en una diferencia de opinión no serán motivo para cambiar una decisión.



Tarifa de Apelación

- Se debe abonar una tarifa de 100€ junto con la petición.
- Si la petición da como resultado un cambio de decisión exitoso, se reembolsará la tarifa.
- Si se rechaza la petición, la tarifa será retenida por la FELODA

Plazo para las apelaciones

- Las apelaciones deben presentarse por escrito dentro de los 15 minutos posteriores a la finalización del combate.

En formato de veladas se admitirá la reclamación en los siguientes casos:

- 1) La Comisión Arbitral designada determina que hubo colusión de los jueces, afectando el resultado del combate.
 - 2) Las tarjetas de puntuación se compilaron o evaluaron incorrectamente y se tomó una decisión incorrecta.
 - 3) Como resultado de un error en la interpretación de estas reglas, el Referee ha tomado una decisión incorrecta.
 - 4) La Comisión arbitral está convencida de que una falta intencionada y flagrante, cometida por un peleador ganador, determina directamente el resultado de un combate.
 - 5) Se confirma que un competidor ha cometido una infracción de dopaje.
- Independientemente de las circunstancias.

A la Comisión Arbitral designada sólo se le permite ajustar el resultado de un combate en disputa a un No Contest. La única excepción a esto es después de un error de evaluación o compilación en las planillas de puntuación, en cuyo caso la decisión puede ajustarse para reflejar el resultado exacto de dichas planillas.

CAPÍTULO 8: DISPOSICIONES FINALES

La FELODA de acuerdo con la IMMAF, se reserva el derecho de efectuar en cualquier momento los cambios o actualizaciones necesarias de las presentes reglas.

En caso de controversias sobre su aplicación, la interpretación se hará sobre el texto en inglés que será el único fidedigno.

Los participantes en las competiciones de MMA Amateur aceptan no recurrir a los tribunales civiles en caso de reclamación. Cualquier discrepancia será dirimida en primera instancia por el Comité Nacional de MMA Amateur, siendo el Comité Ejecutivo de la FELODA el órgano de apelación. Si no se alcanza ningún acuerdo, la parte demandante podrá apelar a la última instancia, corriendo con todos los gastos, ante el IMMAF con sede en Suiza.



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

Dirección : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fel@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:
FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS

F.E.L.O.D.A.

DIRECCION: <http://www.felucha.com>