

REGLAS NACIONALES DE MMA PROFESIONAL



Reglas unificadas

ESPMMA

ÍNDICE

CAPÍTULO 1: PRINCIPIOS GENERALES	5
ARTÍCULO 1 – EVENTOS MMA PROFESIONAL	5
ARTÍCULO 2 - COMPETICIONES DE ÁMBITO ESTATAL	6
ARTÍCULO 3 - SOLICITUD DE EVENTO	6
3.1. Programación y contratación	6
3.2. Deberes y obligaciones del Promotor	7
ARTÍCULO 4 - EL ÁREA DE COMPETICIÓN	9
4.1. Área de combate	9
4.2. Valla de protección	9
CAPÍTULO 2 - REGLAMENTO DEPORTIVO	11
ARTÍCULO 5 - REGULACIÓN COMBATES	11
5.1. Los oficiales	11
5.2. Puntuación: SISTEMA DE DIEZ (10) PUNTOS	11
5.3. Irregularidades e infracciones	11
5.4. Lesiones de los luchadores	14
5.5. Divisiones de peso	15
5.6. El pesaje	15
5.7. Requisitos médicos para los participantes	16
5.8. Vestimenta, protecciones y aspecto físico del luchador	19
ARTÍCULO 6 - OFICIALES FEDERATIVOS	22
6.1. Composición	22
6.2. Uniforme del cuerpo arbitral	22
6.3. Función y oficiales	22
6.4. Categorías de árbitros/jueces de MMA-PRO	28
ARTÍCULO 7 - EVALUACIÓN DE LAS TÉCNICAS EN MMA	28
ARTÍCULO 8 – CRITERIOS DE PUNTUACIÓN OBJETIVOS POR ASALTO	29
ARTÍCULO 9 - TIPOS DE RESULTADOS DEL COMBATE	31
9.1. Reclamaciones	32
ARTÍCULO 10 - CONTROL ANTIDOPAJE	33

ARTÍCULO 11 - PROMOTOR DE EVENTOS MMA	34
.1. Características generales	34
11.2. Suspensiones de eventos	34
ARTÍCULO 12 - LUCHADORES DE MMA PROFESIONALES	35
12.1. Pase a profesional de luchadores de MMA PRO	35
12.2. Homologaciones de licencias	35
12.3. Participación en competiciones	35
12.4. Datos profesionales.....	36
12.5. Luchar en el extranjero	36
12.6. Luchadores extranjeros	37
ARTÍCULO 13 - ENTRENADOR	37
13.1. Obligaciones específicas de los entrenadores y sus ayudantes	38
ARTÍCULO 14 - MANAGER (APODERADO)	39
ARTÍCULO 15 - COMITÉ DISCIPLINARIO	39
ARTÍCULO 16 - LICENCIAS DE LUCHADOR DE MMA PROFESIONAL - Requisitos para su obtención.....	40

Preámbulo

La competición de Artes Marciales Mixtas Profesional (MMA-PRO) requiere de los deportistas una experiencia de combate, una condición física adecuada y un entrenamiento regular y completo con el fin de proporcionar un estado de forma óptima que proteja la salud de los participantes por encima de cualquier otro objetivo. La única ética de las MMA-PRO es la de proporcionar la máxima seguridad a sus deportistas, permitiéndoles competir dentro de los límites de unas normas expuestas en las Reglas Nacionales de MMA Profesional.

En este reglamento se denominará "luchador" al deportista que participe como tal en una competición, ya sea hombre o mujer. Lo mismo ocurrirá con todos los demás participantes en la competición, ya sea el supervisor federativo, entrenador, juez-árbitro, etc. Es decir, para cualquier persona que intervenga en el desarrollo del MMA-PRO.

Definimos como "Evento de MMA" a cualquier reunión, velada, encuentro, inter-club o similar donde se realice de manera competitiva, de exhibición o docente la modalidad de MMA Profesional. En este reglamento estos eventos serán denominados "competiciones".

Se denominará en lo sucesivo al Comité Nacional de MMA Profesional por las siglas C.N.MMA P. y a la Federación Española de Luchas Olímpicas y Disciplinas Asociadas por las de FELODA.

Con motivo de asegurar la salud de los deportistas, este reglamento exige a todos los deportistas de un SEGURO MÉDICO OBLIGATORIO. Todos los luchadores, en el momento de expedición de su licencia, deberán quedar obligatoriamente acogidos por una compañía de seguros que cubra sus accidentes deportivos, según Ley 10/1990 del deporte.

Todo deportista, entrenador, delegado, árbitro o cualquier otro estamento que participe en un "Evento de MMA" deberá ser portador de su licencia federativa, acorde a la labor que desarrolle.

REGLAS NACIONALES DE MMA Profesional

CAPÍTULO 1: PRINCIPIOS GENERALES

ARTÍCULO 1 – EVENTOS MMA PROFESIONAL

Todos los eventos, competiciones y encuentros de MMA Profesional celebrados en territorio español en los que participen deportistas profesionales quedaran sometidos al presente Reglamento de MMA Profesional, así como a la normativa y disposiciones dictadas por la Federación Española de Lucha y por el Comité Nacional de MMA Profesional, en el ejercicio de sus competencias.

El Comisionado actuara como autoridad técnica y disciplinaria del evento, siendo responsable de la aplicación, supervisión y cumplimiento del presente reglamento y de las resoluciones adoptadas por los órganos competentes de la Federación Española.

Durante la ejecución de los himnos nacionales, previa a un campeonato, tanto los luchadores como sus entrenadores y ayudantes, así como los árbitros, jueces y federativos mantendrán una postura respetuosa y en silencio hasta la finalización de los mismos.

Las competiciones de exhibición y entrenamientos públicos entre luchadores profesionales solamente podrán celebrarse con consentimiento expreso en cada caso del Comité Nacional de MMA Profesional de la FELODA.

La FELODA solo asume la responsabilidad deportiva que emane de sus Estatutos y Reglamentos. La FELODA no asume ninguna responsabilidad civil, penal o procesal por incidentes o accidentes extradeportivos en que puedan incurrir sus afiliados.

Todo luchador de MMA Profesional, deberá tener su licencia correspondiente, y que deberá ser homologada por el Comité Nacional de MMA Profesional

Todos los luchadores, en el momento de expedición de su licencia, deberán quedar, obligatoriamente acogidos una Compañía de Seguros que cubra sus accidentes deportivos, según Ley 10/1990 del deporte.

ARTÍCULO 2 - COMPETENCIAS

1. Competencia en el ámbito profesional

De conformidad con la Ley 39/2022 de Deporte y demás normativa de aplicación, la ordenación, supervisión y control del MMA profesional en España corresponde al ámbito estatal, ejercida las competencias a través de la Federación Española de Lucha y en su seno, al Comité Nacional de MMA Profesional.

Las Federaciones Autonómicas, en relación con eventos de MMA Profesional celebrados en su territorio, actuarán exclusivamente como órgano colaborador en tareas de tramitación administrativa y coordinación logística, sin asumir en ningún caso funciones de autorización, validación o decisión en el ámbito profesional.

Su actuación se limitará a la coordinación con autoridades territoriales cuando resulte necesario por razón del lugar de celebración.

ARTÍCULO 3 - SOLICITUD DE EVENTO

3.1. Programación y contratación

- a) Para toda programación o contratación, los **Promotores** (ver Art.11) tienen que dirigirse única y exclusivamente al Manager / Entrenador del luchador del cual desean su participación.

- b) Queda prohibido, y podrá ser objeto de sanción, que los promotores (así como los Mánagers, referidos estos a luchadores no representados por ellos), contacten directamente con los luchadores.
- c) En MMA Profesional, las competiciones no podrán ser programadas nada más que por los Promotores o clubes que se hallen debidamente legalizados y, en casos especiales, por la propia FELODA o Federaciones Autonómicas en aquellas localidades que no existan Promotores o cuando se trate de competiciones benéficas o competiciones oficiales que los promotores o clubes rehúsen organizar.
- d) **La FELODA no valora ni se inmiscuye en ningún compromiso privado** entre luchadores, managers, entrenadores o promotores.
- e) Los promotores son responsables del **puntual cumplimiento** de todas sus obligaciones hacia los indicados, así como hacia los árbitros, autoridades federativas y como del cumplimiento del **Reglamento de MMA Amateur y Profesional**.
- f) Tienen la obligación de poner a disposición de la FELODA y de las Federaciones Autonómicas o Delegaciones, en su caso, los lugares y acomodos correspondientes a la zona técnica especificada por las autoridades federativas.
- g) El promotor solicitará a la Federación correspondiente según normativa, la oportuna autorización o Permiso de Competición. Conjuntamente a la solicitud deberá presentar el programa completo de la competición y el récord de los luchadores que tomen parte en la misma. En la solicitud deberá constar el seguro de responsabilidad civil, autorización municipal, contratos o compromisos con los participantes.
- h) Toda competición de MMA Profesional constará, como mínimo, de cuatro (4) combates, y un máximo de quince (15) combates.

3.2. Deberes y obligaciones del Promotor

Los Promotores deben proporcionar, en condiciones de eficiencia e higiene:

- 1) El octógono con elementos y materiales accesorios.
- 2) Una bocina de aire, gong, campana, timbre eléctrico, o sistema electrónico-acústico que señalice los asaltos y descansos.
- 3) Los guantes reglamentarios y protector tibias (sólo para amateur).
- 4) Una mesa con suficiente amplitud y asientos para los oficiales.
- 5) Asientos individuales para los distintos jueces.

- 6) Mesa situada cerca del acceso a la jaula para los médicos.
- 7) Cuatro cronómetros.
- 8) Dos cubos (azul y rojo), botellas de agua transparentes y hielo para los luchadores.
- 9) Instalación eléctrica adecuada y ampliación de sonido conectada a los altavoces.
- 10) Servicio médico, dos médicos UVI móvil o ambulancia. La competición no puede continuar si la ambulancia ha salido y no hay una segunda ambulancia.
DESFIBRILADOR y OXÍGENO en la mesa de los médicos.
- 11) CUTMAN
- 12) Personal para controlar las puertas de acceso al cage o jaula.
- 13) Los vestuarios de los luchadores deben tener los adecuados servicios higiénicos o, como mínimo, agua en cantidad suficiente. En caso de reuniones con participación de mujeres, se deberán habilitar vestuarios separados a los de los varones.
- 14) Speaker (opcional)
- 15) Báscula para pesaje
- 16) Es opcional la colocación de pantallas para la visualización de la velada.

La documentación se podrá facilitar al delegado Federativo y el orden establecido:

- Licencias, informes de análisis de sangre y certificados médicos de los luchadores.
- Fecha lugar y hora donde se realizará el pesaje, como el margen de peso sobre lo pactado
- Contratos de indemnización (si se prevén)
- Realización del Evento
- Fightcard
- Seguro de Responsabilidad Civil.
- Contratos entre deportistas y promotor.

La sanción federativa a un promotor no le exime de las obligaciones que previamente haya contraído.

Si por causas ajenas al promotor se suspendiera una competición estando ya los luchadores en la localidad donde habría de celebrarse la misma, el promotor abonará los gastos de desplazamiento y hospedaje a los luchadores, mánagers, entrenadores y árbitros no residentes en la localidad de celebración. El promotor no deberá abonar nada a los locales. En este caso, el promotor podrá exigir daños y perjuicios a las personas o entidades culpables de tal suspensión.

Cuando una competición se suspenda por causas imputables al promotor, éste tendrá que abonar los gastos de desplazamiento y hotel a todas las personas que hayan tenido que viajar para la misma: luchadores, mánagers, entrenadores, árbitros y oficiales.

Abonará el 75 % de las bolsas de todos los luchadores. En cuanto a los árbitros y oficiales, se les abonará la totalidad de los gastos y el 75% de la cantidad que debían percibir.

ARTÍCULO 4 - EL OCTAGONO

4.1. Área de combate

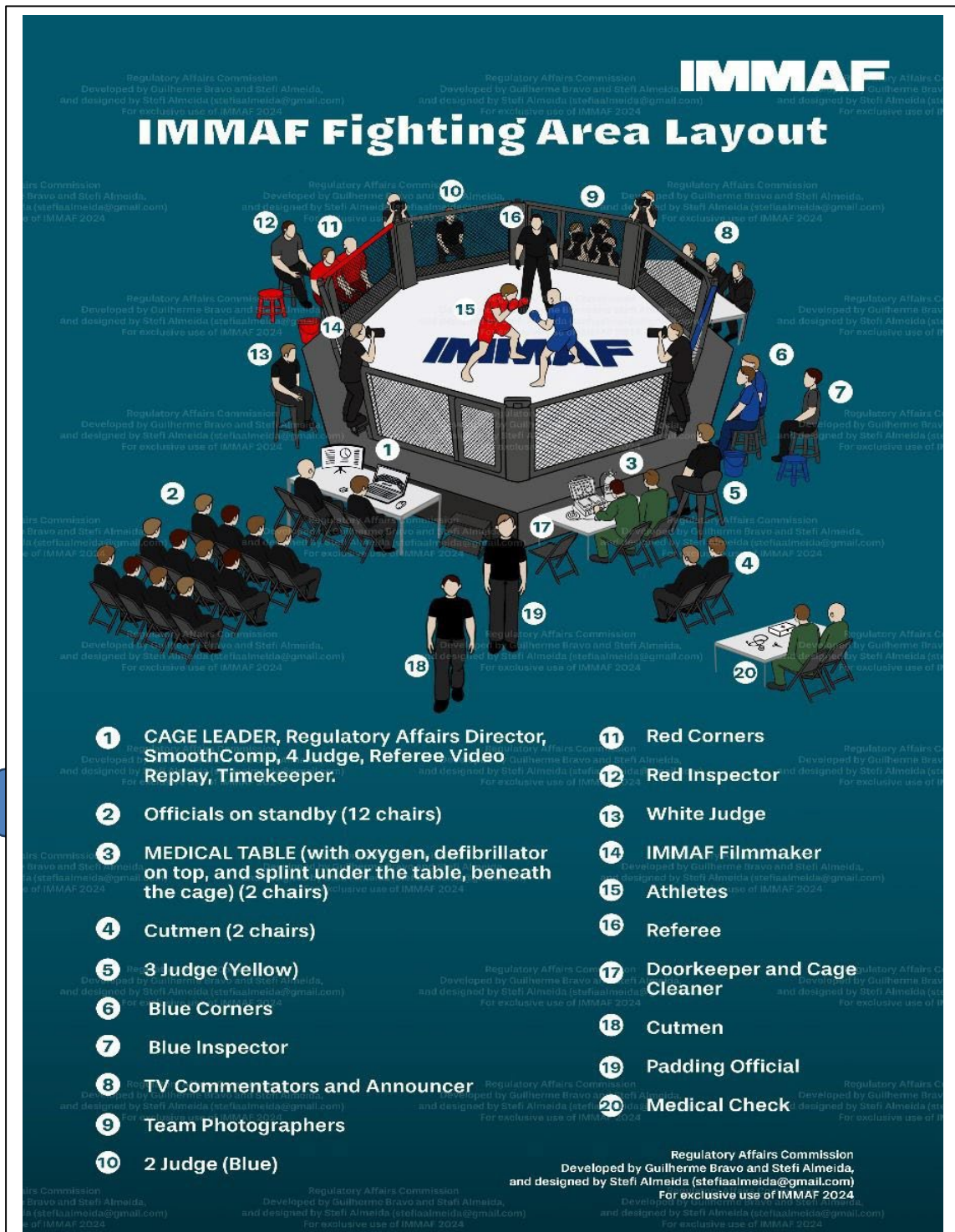
- Tamaño: El área de combate debe ser circular o estar formada por un polígono regular de cuatro lados o más, en adelante denominado CAGE, cuyas características están especificadas más adelante. No debe ser menor de 6m x 6m y no más de 10m x 10m. El suelo del área de combate se rellenará de un material aprobado por la FELODA, con al menos 2.54cm (1 pulgada) de grosor de la espuma.
- El relleno se extenderá más allá del área de lucha y sobre el borde de la plataforma. El área de lucha estará cubierta de lona. No vinilo u otro revestimiento de plástico recubierto de goma, el material que tiende a plegarse en grumos o crestas no deben ser utilizados.
- Altura: La plataforma del área de combate no estará elevada del suelo más de 1.22m y tendrá accesos o rampa adecuados para que accedan los participantes. Los anillos de las paredes de protección se pueden hacer de metal de no más de 15cm de diámetro, que se extienden desde el suelo hasta una altura entre 1.5m y 2.15m y sus postes deberán ser debidamente acolchados, este acolchado deberá estar aprobado por FELODA.

4.2. Valla de protección

- La zona de lucha será rodeada por una valla que evitará que un luchador se caiga sobre el suelo o sobre los espectadores y pueda producirse una lesión. Cualquier parte metálica de la zona delimitada debe ser cubierto y acolchado en una forma aprobada por la FELODA y no debe ser abrasivo para los participantes.
- El área cercada debe tener 1 o 2 entradas cerradas
- No debe haber ningún tipo de obstrucción en cualquier parte de la valla que rodea el área de competición en la que los luchadores compiten.
- En casos específicos, y con previa autorización de la FELODA, por razones de disponibilidad o necesidad, se admitirán espacios delimitados por cuatro lados

y cuerdas (ring) siempre especificado en la solicitud del evento e informado a todos los participantes en el mismo, para su conformidad

- o **EJEMPLO** de disposición del área de combate y sus implicados:



CAPÍTULO 2 - REGLAMENTO DEPORTIVO

Definición

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

Jurisdicción

El árbitro debe ser el único en decidir en un combate. Todos los combates de artes marciales mixtas profesionales deben llevarse a cabo en el marco de la supervisión y la autoridad de un Comisionado.

Asaltos

Las competiciones de MMA Profesionales serán de 3, 4 o 5 asaltos. Cada asalto tiene una duración de 5 minutos, con un período de descanso de 1 minuto entre cada uno. Nunca un luchador podrá luchar más de 25 minutos en el mismo día.

Parada del combate

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

ARTÍCULO 5 - REGULACIÓN COMBATES

5.1. Los oficiales

La composición del cuerpo de oficiales para un evento profesional consta de: un Comisionado, 4 Jueces-árbitros, 1 Timekeeper, 1 Scorekeeper, 2 Inspectores.

5.2. Puntuación: SISTEMA DE DIEZ (10) PUNTOS

El sistema de 10-puntos será el sistema estándar de puntuar un combate.

5.3. Irregularidades e infracciones

5.3.1. Advertencias (WARNING):

Una sola advertencia será emitida en caso de las siguientes acciones, si persiste se le deducirá un (1) punto, la acumulación de dos advertencias restará un (1) punto:

- a) Agarrarse a la valla.
- b) Agarrar los pantalones cortos o guantes del oponente.
- c) Dedos extendidos hacia la cara del oponente

5.3.2. Infracciones

Las infracciones pueden acarrear:

- 1 punto, para una infracción leve
- 2 puntos, para una infracción grave
- Descalificación, para una infracción muy grave.

Toda infracción como mínimo restará un punto.

Los siguientes actos constituyen infracciones en un combate de MMA:

- 1) Golpear con la cabeza.
- 2) Presionar a los ojos de cualquier forma.
- 3) El morder o escupir.
- 4) Fish Hooking.
- 5) Tirar del pelo.
- 6) El clavar al oponente en la lona de cabeza o cuello (pile-diving). Se considera cualquier lanzamiento donde controlas el cuerpo de tu oponente colocando los pies hacia el cielo con la cabeza hacia abajo y luego empujas con fuerza a la cabeza de tu oponente hacia el tapiz. Debe tenerse en cuenta cuando el oponente coloca a su rival en una presa de sumisión. Si ese luchador es capaz de elevar a su oponente, puede derribarlo de la manera que desee porque el oponente tiene control sobre su cuerpo.
El luchador que está intentando la sumisión puede ajustar su posición o soltar su agarre antes de ser tirado contra el suelo.
- 7) Golpear la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza. La columna vertebral incluye el coxis.
- 8) Golpes a la garganta de cualquier tipo y el agarre a la tráquea.
- 9) Dedos extendidos hacia la cara u ojos de un oponente.
- 10) Ataques a la ingle de cualquier tipo.
- 11) **Rodillazos o patadas a la cabeza de un oponente en suelo. Se define suelo: cuando un luchador toca el suelo con cualquier parte del cuerpo que no sean las manos o los pies (modificado noviembre 2024).**
- 12) Pisar fuerte a un luchador en suelo, (no se considera falta pisar los pies de un luchador)
- 13) Agarrar los guantes o pantalones del oponente
- 14) Sostenerse o agarrarse a la valla o las cuerdas con los dedos de las manos o los pies
- 15) Manipulación de pequeñas articulaciones (permitido 3 dedos o más)
- 16) Lanzar a un oponente fuera del área de combate.
- 17) Colocar intencionadamente un dedo en cualquier orificio, corte o laceración de su oponente.
- 18) Arañar, pellizcar o retorcer la piel de un oponente

- 19) Pasividad evitando el contacto, o dejando caer intencionadamente el bucal o fingir una lesión.
- 20) Uso de un lenguaje abusivo e insultante en el área de combate.
- 21) Flagrante desobediencia a las instrucciones del árbitro.
- 22) Conducta antideportiva que cause lesión al oponente.
- 23) Atacar a un oponente después de que la campana ha sonado el final del round
- 24) Atacar a un oponente durante el descanso.
- 25) Atacar a un oponente que está bajo el cuidado del árbitro.
- 26) Interferencia de la esquina o de su ayudante.
- 27) Aplicar alguna sustancia o aceite al cabello o al cuerpo del luchador para obtener ventaja.

El tirar la toalla durante el asalto dará lugar a la PÉRDIDA DEL COMBATE y no es considerado como falta.

5.3.3. Descalificación

- A. La descalificación se produce después de cualquier acumulación de **3 infracciones leves o después de una infracción GRAVE.**
- B. Las infracciones dan como mínimo lugar a un punto a ser deducido por el cronometrador oficial de la competición en la planilla de puntuación de los competidores. Los jueces sólo deben hacer anotaciones de puntos deducidos por el árbitro en cada asalto.
- C. Sólo un árbitro puede determinar una infracción. Si el árbitro no considera la acción como warning (amonestación) o como infracción, los jueces no deben hacer evaluación por su cuenta.
- D. El competidor que recibe una técnica ilegal tiene hasta 5 minutos para recuperarse.
- E. Si se comete una técnica ilegal:
 - a. El árbitro deberá parar a tiempo.
 - b. El árbitro deberá comprobar el estado y la seguridad del competidor.
 - c. El árbitro a continuación dará instrucciones al competidor afectado en una esquina neutral. Evaluará al competidor que ha recibido la falta, deducirá puntos [si es necesario] y notificará a la esquina, a los jueces y al anotador oficial. **PUEDA LLAMAR AL CUTMAN PARA PONER VASELINA EN CASO DE CORTE POR LA TÉCNICA ILEGAL.**
- F. Si un competidor en inferioridad (suelo por debajo) comete una falta, a menos que el competidor que ha recibido la falta se lesiona la parte superior del cuerpo, el combate continuará:
 - a. El árbitro notificará verbalmente al competidor que está por debajo la falta.
 - b. Cuando el asalto ha terminado, el árbitro evaluará la falta y comunicará a las esquinas, a los jueces y al anotador oficial. **NUNCA EN EL TIEMPO DE DESCANSO Y SIEMPRE AL INICIO DEL SIGUIENTE ASALTO.**

- c. El árbitro podrá dar por terminado un combate basándose en la gravedad de la falta. Si la falta es grave, el luchador perderá por descalificación.

5.4. Lesiones de los luchadores

5.4.1. Lesiones sufridas por los golpes y las faltas

A) Golpes legales:

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

B) Infracciones:

1) 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 DESCALIFICACIÓN.

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) 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...

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.

6) **El árbitro, en caso de falta intencionada, puede llamar al Cutman para poner vaselina si hay un corte debido a la falta (modificación noviembre 2024)**

1) FALTAS ACCIDENTALES

a) Cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga la pelea inmediatamente, dará lugar a NO CONTEST si se detiene antes de la mitad del tiempo de los asaltos programados + 1 segundo.

b) Cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detuviera la pelea inmediatamente después de la mitad del tiempo de los asaltos programados + 1 segundo, se evaluará el último asalto, aunque no haya terminado.

el combate tendrá como resultado una victoria por DECISIÓN TÉCNICA, otorgado al competidor que está por delante en las tarjetas de puntuación en el momento en que se detuvo la pelea.

c) El árbitro podrá llamar al médico para que asista y ponga hielo si precisa en caso de falta accidental. Ejemplo : un dedo en un ojo al golpear.

5.5. Divisiones de peso

Excepto con la aprobación de la comisión, las categorías y pesos (mujeres y hombres) para las competiciones de MMA profesional serán las siguientes:

- Atomweight: Por debajo de 47.62kg (105lbs) - Sólo mujeres
- 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.)
- Welterweight (peso welter): -77.1 kg (170 lbs.)
- Middleweight (peso medio): -83.9 kg (185 lbs.)
- Light Heavyweight (peso semi pesado) : -93.0 kg (205 lbs.)
- Heavyweight (peso pesado): -120.2 kg (265 lbs.)
- Super Heavyweight (peso super pesado): +120.2 kg (over 265 lbs.)

5.6. El pesaje

El peso oficial es el que indique la báscula con el deportista en ropa interior o sin ropa.

Es obligación del Comisionado y del Árbitro de pesaje, verificar el fiel de la balanza y controlar las operaciones de pesado. El peso registrado sobre la báscula estará expresado en unidades del sistema métrico decimal. Solo se permitirán **básculas electrónicas o médicas de pie tipo farmacia o industriales de plataforma pequeñas**, por su menor margen de error. Debe de haber una bascula de control de peso.

Cuando el pesaje se realice en los locales federativos, serán estos los obligados a presentar la báscula para efectuar el pesaje; si este se realiza en cualquier otro lugar, será el promotor el que deberá proporcionarla. La Federación sede de dicha competición será la responsable de que la báscula esté instalada en el lugar y hora en que se realice el pesaje. Del acto del pesaje se levantará la correspondiente acta, que se remitirá a la Federación, en unión de la de resultados.

Firmarán las actas:

- Acta de pesaje: el Comisionado o el Árbitro del pesaje.

El promotor podrá elegir libremente el lugar y hora donde desee efectuar el pesaje, pero tendrá la obligación y responsabilidad de comunicarlo a la Federación dentro del programa del evento o al menos con una antelación de 48 horas al mencionado pesaje. Los gastos que ocasione el transporte de la báscula serán por cuenta de dicho promotor. El pesaje deberá celebrarse el día anterior a los combates (24 horas) antes del comienzo de los combates. El Comisionado será quien estima el **cierre del acto del pesaje**.

Cuando uno de los luchadores supere el límite del peso pactado para un combate, su adversario podrá rehusar el combate si en el Contrato no se hubiera previsto otra cosa. Las partes podrán llegar a un acuerdo, que se comunicará por escrito al o, pudiendo éste autorizar o denegar la celebración del combate. Ese acuerdo deberá ser presentado dentro de la hora siguiente a la finalización del acto del pesaje.

El luchador que rehusó legítimamente por la superación del peso del adversario, a sostener el combate, tiene derecho a percibir la bolsa pactada más el 25% de la bolsa de su adversario, además de los gastos de desplazamiento y estancia. El luchador infractor perderá su bolsa (100%). Cuando se prevea en Contrato una indemnización por sobrepeso, el Luchador que exceda de lo establecido, deberá abonar el importe pactado a su adversario en el momento de percibir la bolsa.

El luchador tendrá que presentar su DNI o pasaporte al pesaje.

Si no hubiese margen de peso pactado se estimará una diferencia de 500g sobre el peso de competición.

5.7. Requisitos médicos para los participantes

- A) Los participantes deberán completar todos los exámenes y pruebas médicas pre-licencia requeridos por la Federación concesionaria de licencias del campeonato. Los luchadores están obligados a proporcionar certificados para la **Hepatitis B** (HBsAg), **Hepatitis C** (HCVsAb) y las pruebas del **VIH**. Estos certificados no pueden tener más de 6 meses de antigüedad. **Certificado Médico de Aptitud** (validez 1 año)
- B) Las mujeres además un certificado de responsabilidad negativo de embarazo.

- C) La Federación deberá realizar y supervisar todo lo concerniente a la competición, supervisar e informar de las reglas a todos los participantes y sus entrenadores.
- D) Un examen médico tendrá lugar en el pesaje, en el cual se certificará que los luchadores están en perfectas condiciones para la actividad. Asimismo, éste deberá indicar en el acta de pesaje su nombre, apellidos, número de colegiado y de licencia. Los médicos responsables podrán determinar, con la correspondiente justificación, que un luchador no está en condiciones de participar en la actividad (hongos, estafilococo, lesión...)

En el pesaje, los luchadores participantes firmarán una declaración de que se encuentran en perfecto estado de salud y libres de cualquier dolencia o indisposición.

- E) Inmediatamente después de una competición, se dará un informe médico obligatorio si un luchador ha sufrido un TKO/KO. El informe será emitido por un médico aprobado por la Federación. El informe médico puede incluir los exámenes o pruebas que la FELODA estime necesarios para determinar la aptitud física post-combate de un competidor. Aquel competidor que se niegue a someterse a un post chequeo médico será inmediatamente suspendido por un período indefinido.

SUSPENSIONES

PERIODOS MÍNIMOS DE SUSPENSIÓN DESPUÉS DE UN TKO/KO:

- 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

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

5.7.1. El servicio médico

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

En todos los eventos 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, figura 3 del layout, es **requisito indispensable tener SOBRE LA MESA un DESFIBRILADOR Y OXÍGENO**.

El equipo médico debe ser aprobado previamente por el Comité MMA Profesional. 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 la competición continúe si la ambulancia disponible se esté utilizando para el transporte de un competidor. Hasta que esta u otra ambulancia esté disponible y presente, el evento no podrá continuar.

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 el Comité. 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.

En caso de sumisión, lesión o KO el árbitro puede permitir la entrada de un entrenador.

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. 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 informada por escrito al Comisionado del evento.
- 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.
- Preparar y entregar al Comisionado un informe completo de las lesiones que se produjeron durante el evento con fines estadísticos, así como todos los Flash Downs, TKO, KO con sus respectivos tiempos de suspensión según marca la normativa internacional. **El no cumplimiento de este informe será considerado como falta muy grave del Comisionado responsable.**

5.7.2 Controles adicionales pre competición

El Comité Nacional de MMA Profesional podrá establecer controles médicos adicionales en el día de la competición, incluyendo el registro de peso del deportista como parte del reconocimiento médico precompetitivo. Dicho control tendrá carácter obligatorio a efectos de la evaluación de la aptitud médica para competir.

La negativa del deportista a someterse a este control impedirá la emisión del certificado e aptitud médica, no pudiendo participar en la competición.

5.8. Vestimenta, protecciones y aspecto físico del luchador

5.8.1. Aspecto físico del luchador

- 1) Cada luchador debe estar limpio y presentar un aspecto ordenado.
- 2) El uso excesivo de grasa o cualquier otra sustancia extraña, incluyendo y sin limitación, las cremas, lociones o aerosoles, no podrán ser utilizados en la cara, el pelo o el cuerpo de un competidor. El árbitro o el comisionado velarán por que ninguna sustancia no permitida pueda ser utilizada.

El Comisionado del evento determinará si la cabeza, la cara o el pelo presentan algún tipo de peligro para la seguridad del competidor o su contrario o interfiera en la supervisión y conducción del combate. Si el cabello o el vello facial de un competidor presente un peligro tal o interfiere con la supervisión y la realización del combate, el luchador no puede competir a menos que las circunstancias de crear peligro o potencial peligro se corrijan con satisfacción y tenga la aprobación del controlador. Sin limitar la norma anterior, el pelo de la cabeza debe ser recortado o recogido en una manera tal que no interfiera en la visión de cualquiera de los competidores o cubra cualquier parte de la cara de un competidor.

En el caso de llevar trenza o cola deberá estar perfectamente recogida.

- 4) Los competidores no pueden usar joyas u otros accesorios de piercing, mientras están compitiendo.

5.8.2. Vestimenta

- 1) Pantalones cortos sin bolsillos ni cremalleras.
- 2) Los competidores no pueden llevar camiseta, leotardos o medias de licra. Femenino debe llevar camiseta o top.
- 3) Zapatos: Los competidores no pueden usar ningún tipo de calzado durante la competición.
- 4) No se permite exhibir publicidad salvo expresa autorización de la FELODA.
- 5) **No se permite ningún tipo de vendajes salvo en las manos. Se permite el uso de rodilleras o tobilleras de neopreno sin refuerzos y de color negro.**

5.8.3 Protecciones

A) Protectores de ingle

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

Las mujeres podrán utilizar protector de ingle.

B) Bucal

Los participantes llevarán el bucal bien ajustado, que deberá estar sujeto a examen y aprobación.

Un asalto no comenzará hasta que ambos competidores tengan sus respectivos bucales en su lugar.

C) Guantes

Los guantes reglamentarios (protector tibias **sólo para amateur**) serán facilitados, salvo contraindicación o acuerdo anterior, por el promotor.

Los guantes deben ser nuevos para cada competición o estar en buenas condiciones y si no deben ser reemplazados. Sólo serán válidos los guantes suministrados por la organización.

Todos los competidores de MMA-PRO deberán usar guantes con un peso mínimo de **no menos de 4 onzas y no más de 6 onzas**, que serán suministrados por la federación o el promotor y aprobado por la comisión. Los competidores no podrán usar sus propios guantes excepto por razones de seguridad ante la deficiencia de talla o similar, de los

guantes aportados por la organización, en cuyo caso se aceptarán si el Comisionado lo aprueba.

5.8.4. Equipo adicional

A) Cubo higiénico:

Se entregará a cada competidor un cubo higiénico para fluidos. Este cubo será aprobado por el Comisionado. Los cubos deben ser limpiados a fondo o reemplazados después de cada combate.

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

B) Otros equipos:

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

- 1) Un cubo limpio
- 2) Una botella de agua (como mínimo) de plástico transparente, precintadas. No serán toleradas otras clases de botellas o recipientes, cerca del cage, para ser usadas por los luchadores o preparadores.
- 3) Hielo
- 4) Cada equipo portara una toalla.
- 5) Silla.

5.8.5. Requisitos de seguridad

Las especificaciones para vendajes en las manos de los competidores:

- 1) En todas las categorías de peso, los vendajes de la mano serán restringidos a la venda de gasa suave no más de 5m de largo y 5 cm de ancho, para ayudar al vendaje se utilizará esparadrapo no más de 3m y 2.5cm de ancho para cada mano.
- 2) El esparadrapo se coloca directamente en cada mano para la protección de la muñeca. La cinta puede cruzar la parte posterior de la mano dos veces, y como máximo 1.90 cm en los nudillos para cuando se cierra la mano no se pueda hacer un puño. Tiras de esparadrapo se pueden utilizar entre los dedos sólo para mantener el vendaje bajo.
- 3) Los vendajes serán distribuidos de forma homogénea en la mano.
- 4) Las vendas y esparadrapos deberán colocarse en las manos del competidor en el vestuario y aprobados por el árbitro inspector o el cutman, una vez concluido el vendaje, el árbitro o el cutman deberá firmar el vendaje.

- 5) En ningún caso los guantes pueden ser colocados en las manos de un competidor hasta la aprobación.

ARTÍCULO 6 - OFICIALES FEDERATIVOS

6.1. Composición

En todas las competiciones de MMA Profesional, todos los combates serán evaluados y calificados por tres jueces, y dirigidos por un árbitro central.

Además, habrá un Juez-Árbitro Principal denominado Comisionado, responsable de las competiciones bajo la responsabilidad de la FELODA.

Los Jueces-árbitros de MMA Profesional, necesariamente estarán en posesión de la titulación correspondiente a la **categoría Profesional**, expedida por la **FELODA** y validada por el **Comité Nacional de MMA Profesional** y con licencia federativa en vigor.

6.2. Uniforme del cuerpo arbitral

Cuando ejerciten sus funciones, el cuerpo arbitral, deberán estar 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.
- Los jueces, árbitros que interaccionen con los luchadores portarán guantes desechables de uso higiénico, color negro.
- **No está permitido el uso de gafas por el árbitro central.**

No se permite publicidad salvo autorización expresa de la FELODA.

6.3. Función y oficiales

El cuerpo arbitral 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 árbitro central.

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

6.3.1. Comisionado (Ver ANEXO*)

***Se ha creado un anexo en un archivo pdf donde se explican todas las funciones arbitrales y regulatorias, que ejerce el Comisionado en un evento profesional.**

Pueden encontrarlo junto con el reglamento de MMA Profesional y protocolos en la web de la FELODA, LUCHA ESP, en la página de reglamentos seccion MMA Profesional.

6.3.2. El árbitro

El árbitro es el responsable de dirigir correctamente el combate según las reglas oficiales.

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

Obligaciones del árbitro:

- Dar comienzo, interrumpir o finalizar los combates.
- Ordenar a los deportistas el comienzo del combate.
- Asegurarse que todas las partes 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 árbitro 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 árbitro velará por la seguridad de los competidores por encima de todo y parará inmediatamente el combate si la seguridad de alguno queda comprometida:

El árbitro utilizará 4 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.
- WORK: indica a los luchadores que trabajen

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 árbitro 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 árbitro 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.

DESIGNACIÓN DE ÁRBITROS/JUECES

Los árbitro y jueces en los eventos de MMA Profesional serán designados por el Comité Nacional de MMA Profesional.

6.3.3. 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 Comisionado para que éste declare el resultado.
- 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

6.3.4. 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.

6.3.5. Juez de acceso o Pit

Obligaciones del juez de acceso:

- Verificar el aspecto, la vestimenta y protecciones de los luchadores. Verificar la no presencia de otras sustancias en el cuerpo de los luchadores.
- En caso de no haber Cutman, colocará vaselina en pómulos y cejas del luchador.
- Impedir el paso de personal no autorizado a la jaula.

En caso de no existir esta figura, será un árbitro el encargado de desarrollar estas funciones.

6.3.6. Disposición

Si quedase desierta el control de cualquier tarea relacionada con el cuerpo arbitral el Comisionado decidirá las acciones a realizar para subsanar dicha deficiencia.

6.3.7. Decoro deportivo

El cuerpo arbitral (Comisionado, árbitro, jueces, cronometrador, scorekeeper y demás figuras del estamento de jueces árbitros que se den en una determinada competición) tienen prohibido consumir bebidas alcohólicas 24 horas antes de la velada; tiene prohibido fumar durante la velada; realizar cualquier tipo de apuestas relativas a esa velada; consultar dispositivos electrónicos en el desarrollo de sus funciones, hablar con

los deportistas y entrenadores; todas sus actuaciones y comportamientos serán conformes al denominado decoro deportivo.

6.4. Categorías de árbitros/jueces de MMA Prof

Licencia clase C

Para obtener esta licencia los árbitros/jueces tendrán que haber estado mínimo cuatro años en posesión de la titulación de árbitro MMA Amateur categoría Nacional I y Experiencia comprobada de 1.000 peleas reguladas en su historial. Sólo podrán ejercer como jueces en las competiciones y como árbitros en los combates preliminares.

Licencia clase B

Para obtener esta licencia los árbitros/jueces tendrán que haber estado mínimo dos años en posesión de la Licencia de clase C y presentar acreditación que oficialmente ha arbitrado no menos de 50 combates de MMA Profesional en un periodo de dos años. Esta categoría puede arbitrar cualquier combate de MMA Profesional excepto los títulos, asaltos de 5x5.

Licencia clase A

Habilita al árbitro/juez a arbitrar cualquier combate de MMA Profesional incluido títulos de 5x5

Las categorías, ascensos descensos y normativa de árbitros y Jueces serán determinadas y sancionadas por el Comité Nacional de MMA Profesional

ARTÍCULO 7 - EVALUACIÓN DE LAS TÉCNICAS EN 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 igualados 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 8 – 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 luchador 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. esto 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 árbitro.

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

ARTÍCULO 9 - TIPOS DE RESULTADOS DEL COMBATE

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 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 árbitro voluntaria o involuntariamente que no quiere continuar
- 3) Sumisión Técnica: Cuando una sumisión legal resulta en inconsciencia o huesos rotos o dislocados

B) Nock-out Técnico (TKO) por:

- 1) Paro del Árbitro: el Árbitro 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
- 2) **TKO Parada del médico.**
 - a) Laceración
 - b) Interrupción del médico
 - c) Pérdida de la función corporal

C) Nock-out (KO) por:

- a) Parada del árbitro: el árbitro 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 - Cuando los tres jueces dan como ganador al mismo competidor.

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

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

4) Decisión Técnica: 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)

G) No contest (Nulo)

Caso: En veladas, si un luchador resulta lesionado de manera involuntaria antes de la mitad del tiempo de los asaltos programados.

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 árbitro.

9.1. Reclamaciones

Ninguna protesta será aceptada al final de un combate. Solamente el resultado obtenido en el octógono será válido.

En el caso que el Comisionado advierta de un error del árbitro, podrá pedir repetición de video y aplicar NO CONTEST si el error es verificado y puede afectar el resultado.

Ejemplo, técnica ilegal no apreciada por el arbitro y que ha podido afectar el resultado.

Sólo por error en la compilación de las planillas se podrá cambiar el resultado de un 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 incorrectamente y se tomó una decisión incorrecta
3. Como resultado de un error en la interpretación de estas reglas, el árbitro ha tomado una decisión incorrecta
4. La Comisión arbitral está convencida de que una falta intencionada y flagrante, cometida por un luchador ganador, determina directamente el resultado de un combate.
5. Se confirma que un competidor ha cometido una infracción de dopaje Independientemente de las circunstancias.

Al Comisionado designado 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 compilación en las planillas de puntuación, en cuyo caso la decisión puede ajustarse para reflejar el resultado exacto de dichas planillas.

Las reclamaciones por veredictos adversos o no conformes se harán ante el Comité Nacional de MMA Profesional y dentro de los **diez (10) días siguientes** al que se produjo el veredicto.

La reclamación será efectuada por el entrenador del luchador disconforme, el entrenador deberá tener licencia federativa en vigor como entrenador de MMA.

Las decisiones pronunciadas en Eventos y Campeonatos se consideran homologadas por el Comité Nacional de MMA Profesional el plazo de quince días, si este organismo no emite declaración oficial alguna en contra.

ARTÍCULO 10 - CONTROL ANTIDOPAJE

La FELODA como entidad deportiva federada se acoge a la Ley del Deporte 10/1990, de 15 de Octubre; y a la Ley Orgánica 3/2013, de 20 de junio, de protección de la salud del deportista y lucha contra el dopaje en la actividad deportiva.

Solo está permitido aplicar entre asaltos, agua fría, hielo, adrenalina al 1/1.000 y vaselina, en las heridas según reglamentación Internacional.

El uso de nuevos productos anticoagulantes será permitido siempre que no usen sustancias farmacológicas prohibidas.

ARTÍCULO 11 - PROMOTOR DE EVENTOS MMA

11.1. Características generales

Se considera **Promotor** a toda persona física o jurídica, pública o privada, que con fin de lucro o sin él, organice Competiciones de MMA. También podrán serlo los Clubes o Sociedades Deportivas.

Las cuotas, licencias y cánones, se estipularán cada año por la Federación Española de Lucha y DDAA (FELODA), y estarán a disposición de los interesados, en la sede federativa.

Ninguna persona, entidad o Club podrá organizar Competiciones de MMA Profesional sin estar en posesión de la licencia federativa de Promotor.

Los Promotores podrán organizar Competiciones de MMA en todo el territorio nacional, de acuerdo con las normativas establecidas en los Reglamentos vigentes Nacionales y Autonómicos.

En caso de que el promotor no cumpla con sus obligaciones, el luchador quedará desligado de toda obligación, y el contrato se considerará nulo. El Promotor, que deberá indemnizar al Luchador afectado.

En una velada de MMA Profesional no se podrá realizar más de 15 combates. En caso contrario no se expedirá la correspondiente homologación.

El Promotor solicitará del Comité Nacional de MMA Profesional, la oportuna autorización o Permiso de Competición, conjuntamente a la solicitud deberá presentar el programa completo de la Competición y el récord de los luchadores que tomen parte en la misma.

11.2. Suspensiones de eventos

La sanción federativa a un Promotor, no le exime de las obligaciones que previamente haya contraído. Tendrá que cumplir con los compromisos ineludiblemente.

SI POR CAUSAS AJENAS AL PROMOTOR se suspendiera una competición, estando ya los luchadores en la localidad donde habría de celebrarse la misma, el Promotor abonará los gastos de desplazamiento y hospedaje a los luchadores, Mánagers, Entrenadores y Árbitros no residentes en la localidad de celebración. En este caso, el Promotor podrá exigir daños y perjuicios a las personas o entidades culpables de tal suspensión.

SI POR CAUSAS IMPUTABLES AL PROMOTOR se suspendiera una competición, éste tendrá que abonar los gastos de desplazamiento y hotel a todas las personas que hayan tenido que viajar para la misma: luchadores, mánagers, entrenadores, árbitros y oficiales. Abonará el 50 % de las bolsas de todos los luchadores. En cuanto a los árbitros y oficiales, se les abonará la totalidad de los gastos y el 50% de la cantidad que debían percibir.

En caso de suspensión por causas imputables al promotor éste podrá ser sancionado con la privación de licencia por la FELODA

ARTÍCULO 12 - LUCHADORES DE MMA PROFESIONALES

12.1. Pase a profesional de luchadores de MMA PRO

El pase a la categoría de profesional lo concederá el C.N.MMA.P, a petición del interesado y cursada a través de su Federación Autonómica, será concedida por la FELODA.

La edad mínima para ello será de 21 años.

Requisitos: Tener acreditados un mínimo de 15 peleas Amateur

No podrán ser luchadores de MMA Profesional, aquellos luchadores que tengan 45 años o más. En casos excepcionales se podrá obtener autorización del Comité Nacional de MMA Profesional, para poder participar en una competición con 45 años o más.

12.2. Homologaciones de licencias

Para la participación en combates de carácter Profesional, las licencias deberán ser expedidas u homologadas, por el Comité Nacional de MMA Profesional de la FELODA.

12.3. Participación en competiciones

Para que un Luchador de MMA Profesional pueda tomar válidamente parte en una competición de MMA, ha de reunir las siguientes condiciones:

- Licencia en vigor del año en curso.

- En caso de estar representado por un manager, tener suscrito contrato de apoderamiento, en todos los casos, el de preparación con un entrenador titulado con licencia en vigor.
- Permiso de desplazamiento. Este requisito se exigirá para la actuación en España de luchadores extranjeros.
- No estar sancionado o suspendido por la FELODA, por la Autonómica, por organismos Internacionales o por **suspensión médica**.
- Los luchadores y entrenadores deben mostrar respeto y deferencia hacia el comisionado, el árbitro y los demás oficiales de servicio. Deben abstenerse de efectuar comentarios y discusiones, observando siempre las reglas del más correcto comportamiento y hacerlo extensivo a los espectadores.
- Se permite a los luchadores hablar durante el combate

LOS COMBATES ENTRE LUCHADORES DE MMA PROFESIONAL Y AMATEUR ESTÁN TOTALMENTE PROHIBIDOS. IGUALMENTE QUEDAN PROHIBIDOS LOS COMBATES MIXTOS ENTRE HOMBRES Y MUJERES.

12.4. Datos profesionales

El Luchador de MMA cederá sus datos profesionales para el uso y confección del Ranking, bases de datos o informaciones pertinentes junto a la información relevante sobre su carrera deportiva. Los datos privados tales como dirección teléfono (excepto teléfono de uso profesional) y demás datos, serán protegidos por la Federación de acuerdo con la Ley de Protección de Datos.

12.5. Luchar en el extranjero

La tramitación de desplazamiento y salida al extranjero será autorizada por la Federación Española de Lucha a través del Comité Nacional de MMA Profesional.

Al solicitar el permiso de salida al extranjero de los luchadores con licencia española, será necesario incluir en la petición el historial contrastado del oponente al que va a ser enfrentado, entendiéndose bien que **el permiso que se concede es para enfrentarse al**

titular del historial presentado, no pudiéndose cambiar de adversario, sin el previo permiso de la Federación Española de Lucha.

La documentación necesaria para un luchador profesional es:

- a) Licencia en vigor profesional
- b) Permiso de desplazamiento expedido por la autoridad correspondiente
- c) Pasaporte (o D.N.I. para países de la U.E.)
- d) Documentación médica que exijan las Federaciones de los países organizadores
- e) Credencial del seguro deportivo Profesional.

12.6. Luchadores extranjeros

Toda Luchador Profesional de MMA residente en el estado Español, podrá legalizar su situación con el fin de poseer la licencia española en la modalidad de ESPECIAL EXTRANJERO. Para ello, presentarán al Comité Nacional de MMA Profesional, la documentación requerida.

Una vez revisada esta documentación por el Comité Nacional de MMA Profesional, le será facilitada la licencia española, especial para extranjeros residentes en España y se les dará de Alta a todos los efectos en la Mutualidad General Deportiva o entidad similar.

Estos luchadores acatarán la reglamentación española tanto para su actuación en el territorio nacional, como para los Permisos de Salida al extranjero.

La duplicidad de licencia será sancionada

ARTÍCULO 13 - ENTRENADOR

Se denomina **Entrenador o segundo entrenador**, al técnico cualificado que entrena y dirige en sus competiciones a uno o varios luchadores y está en posesión de titulación expedida por la FELODA y licencia en vigor del año en curso

El número máximo de entrenadores en un combate de MMA Profesional no excederá de cuatro.

1. Tanto el entrenador como el segundo entrenador deben presentar una indumentaria deportiva y limpia. Deberán igualmente utilizar calzado deportivo.
2. Los entrenadores pueden penetrar en el interior del área de combate durante el minuto de descanso. el árbitro no permitirá la entrada a las cámaras de televisión,

ni el acceso al área de lucha a ninguna otra persona que no sean los entrenadores y Cutman.

3. Diez segundos antes de comenzar el asalto y a la voz de "segundos fuera" pronunciada por el locutor, los entrenadores descenderán de la misma, deberán haber retirado de la zona los asientos, toallas y cubos, etc. El reiterado retraso en estas acciones con el objetivo de ganar tiempo y retrasar la lucha podrá dar lugar a amonestación y pérdida de puntos para el Luchador, dará también pérdida de punto el aplicar alguna sustancia o verter agua en abundancia sobre el luchador.
4. Los entrenadores deberán situarse en la zona habilitada para ellos, y de forma que no dificulten la visibilidad del público
5. El entrenador, deberá disponer de una .toalla para su luchador.
6. Si el entrenador principal desea retirar a su luchador durante el asalto, debe arrojar la toalla de manera que sea vista por el árbitro y los contendientes.
7. Se permite a los entrenadores dar consejo, ayuda o estímulo a su luchador durante el transcurso del asalto, **pero no cuando el arbitro los ha enviado a la esquina neutral**. en caso de accidente el árbitro puede autorizar la entrada de un entrenador. si un entrenador o su segundo infringen las reglas, el luchador podrá ser amonestado.

13.1. Obligaciones específicas de los entrenadores y sus ayudantes

- A. Personarse junto a su luchador en el acto del pesaje oficial, cuidando que se encuentre dentro de los límites fijados, realizando para ello pesaje de control. en dicho acto de pesaje, el entrenador deberá presentar la documentación reglamentaria requerida
- B. Asistir a sus luchadores en el vestuario y acompañarlos al área de lucha. y serán los responsables de vendajes, protectores genitales y bucales, protector pectoral en combates entre mujeres, etc. igualmente revisará con antelación los elementos necesarios de los que debe disponer (agua, hielo, asiento para la recuperación entre asaltos, etc.)
- C. No debe olvidarse jamás la importancia de un correcto calentamiento, ni del apoyo moral psicológico que precise el Luchador en los momentos previos al combate. Al final del mismo, y acatando deportivamente el resultado, sea cual fuere, acompañarlo directamente al vestuario con la mayor diligencia posible y siempre prestándole todos los cuidados que necesite.
- D. Vigilar e intervenir para que sus Luchadores observen la disciplina y las buenas normas deportivas
- E. El entrenador debe respetar y hacer respetar las normas deportivas y las normas de decoro deportivo que deben regir en el Deporte.

ARTÍCULO 14 - MANAGER (APODERADO)

Se denomina **Manager o Apoderado** a la persona que representa los intereses del luchador de MMA profesional en lo que se refiere a sus intereses económicos, materiales y deportivos en su carrera profesional, mediante Contrato de Apoderamiento.

Las características que debe reunir un Manager son las siguientes:

- a) Ser español (o extranjero perteneciente a la U.E., con residencia en España)
- b) Ser mayor de edad
- c) Estar en posesión de la correspondiente licencia federativa homologada por la FELODA.

La licencia de manager se solicitará a la FELODA a través de la Federación Autonómica correspondiente, aportando la documentación especificada en la NORMATIVA aprobada en la Asamblea.

La vigencia de la licencia de Manager será de UN (1) AÑO, a partir de la fecha de homologación por la FELODA.

Un Luchador Profesional ESPAÑOL O EXTRANJERO que firme con dos o más Managers simultáneamente, será expedientado y hasta que el Comité Nacional de Disciplina Deportiva de la Federación Española de Lucha no dictamine sobre el particular, no será autorizado a combatir con licencia española, ni en el territorio español.

Aunque el Permiso de Desplazamiento se autoriza por la Federación Española, el Manager del luchador está obligado a su regreso, una vez efectuado el combate, a entregar en su Federación, para su envío a la Federación Española, el impreso reglamentario con el resultado del combate y la firma del Delegado del país organizador

ARTÍCULO 15 - COMITÉ DISCIPLINARIO

Son organismos disciplinarios:

- a) El Comité de Disciplina de la FELODA.
- b) Órganos reconocidos en los Reglamentos vigentes

La competencia de estos organismos queda especificada en sus Estatutos y Reglamentos. Las decisiones que en materia disciplinaria que tome el **Comité de Disciplina de la FELODA**, puede ser apelada por los interesados ante el Tribunal Administrativo del Deporte

ARTÍCULO 16 - LICENCIAS DE LUCHADOR DE MMA PROFESIONAL

Para poder tramitar y obtener una licencia de MMA profesional el luchador/a tendrá que presentar:

- DNI o pasaporte
- Certificado médico de aptitud
- Serología VIH negativo
- Serología Hepatitis B-C negativo
Serologías vigencia de 6 meses, Certificado médico 12 meses

Para su solicitud enviar documentación por correo electrónico a: info@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.

Dirección: <https://www.luchaesp.com/>