



Prontuario Reglamentario

MMA Amateur

(Complementario al Prontuario de Grappling)

Enero 2015

Versión 1.2

www.fmlucha.es

Federación Madrileña de Luchas Asociadas

Colegio Oficial de Árbitros

Avda. Salas de los Infantes nº 1, 1ª Planta 28034 Madrid

Twitter: [@fmlucha.es](https://twitter.com/fmlucha.es)



Introducción propedéutica

-Se aplicarán todas las normas reglamentarias de Lucha Grappling incluidos los reinicios en suelo por salidas de tapiz. Para comprender este contenido, se hace necesario consultar el prontuario de Grappling.

Duración del combate

- En Sénior son 5 minutos, (*).
- En Júniors y Veteranos son 4 minutos, (*).

(*) No hay distinción por género (masculino/femenino)

Composición del Cuerpo Arbitral

Son necesarios un Juez-Árbitro de Tapiz, un Juez-Árbitro central, tres Jueces-Árbitros laterales y un cronometrador.

Vestimenta de los Luchadores

El primer luchador deberá aparecer en el borde del tapiz con un uniforme con predominio del color rojo y el segundo luchador llamado deberá llevar un uniforme en el que predomine el color azul.

La camiseta será ajustada, con mangas cortas o largas y, deberá contener al menos un 60% del color asignado. La mezcla de rojo y azul en la camiseta está prohibida.

Los pantalones cortos deben guardar la correspondencia asignada de color, rojo o azul o de un color neutro, como el negro, blanco o gris. No serán demasiado flojos y no contendrán botones, cremalleras y bolsillos, podrían producir lesiones.

Las mallas ajustadas cortas están permitidas, pueden usarse solas o debajo de los pantalones cortos.

Si la organización lo permite, los luchadores pueden ir con el dorso descubierto pero entonces, el pantalón deberá ser del color asignado.

Equipo de protección

Los competidores deberán usar protecciones (casco, guantes, espinilleras) de color rojo o azul. También deberán llevar protección de la ingle (coquilla) y protección bucal. Las chicas en competición usarán protector de pecho. El equipo de protección no podrá contener ninguna parte de metal.

El equipo de protección deberá estar en buen estado general, limpio y útil, y el relleno no estará desplazado, roto o imperfecto de ninguna manera.

Los vendajes deben ser usados para asegurar una máxima protección de las manos de los competidores. Los vendajes serán de tipo quirúrgico o venda blanda elástica y miden entre 2.5 a 4.5 metros de longitud y 5,7 centímetros de ancho. Los vendajes duros de lino o las vendas de boxeo no son permitidas en los eventos bajo supervisión de la FILA. Una sola tira de cinta adhesiva puede ser utilizada en la muñeca superior para asegurar los vendajes.



Los guantes deberán ser con la mano abierta y con agarre para los dedos, el pulgar debe quedar protegido con un protector acolchado, el cierre debe de ser de Velcro. La parte superior de los guantes deben ser de color rojo o azul, la proporción total de rojo y azul debe representar un mínimo del 60% de los guantes. Los guantes deben pesar 200 gramos (aproximadamente 7 onzas) con una tolerancia de 5% hacia abajo o hacia arriba. El cuero de los guantes deberán ser de alta calidad. La porción del almohadillado deberá estar hecha de espuma de una sola pieza inyectada. Los guantes deben ser puestos en las manos de los competidores sólo después de que el vendaje ha sido revisado por un Juez-Árbitro designado para el puesto de control del uniforme. Si es necesario, los competidores se les permite utilizar cinta autoadhesiva de color asignado (rojo o azul) para asegurar el cierre del velcro.

Para la protección de la cabeza se utilizarán cascos fabricados con cuero de alta calidad debiendo contener una sola pieza inyectada de espuma de un espesor de 1 centímetro. Deben de proteger las mejillas, un respaldo ajustable y cierre de velcro en la barbilla. El casco deberá ser de color rojo o azul, el total de rojo o azul debe representar un mínimo del 60% de la superficie exterior total. La combinación de rojo y azul en los cascos está prohibida.

Las protecciones de la rodilla deberá estar hechas de neopreno con un relleno de espuma de al menos 1 centímetro de espesor. Podrán ser negro o del color asignado. Las espinilleras deberán ser de neopreno con un relleno de espuma de 1 centímetro de espesor. Pueden contener un refuerzo adicional de cuero para cubrir y reforzar el relleno. Las protecciones de Muay Thai o kick Boxing no se permiten en los eventos oficiales. Las espinilleras serán completamente rojas o azules. La mezcla de rojo y azul en estas protecciones están prohibidas.

Funciones del Juez de Tapiz

Confeccionar las hojas de puntuación, asistir al juez-arbitro central en las puntuaciones, pasividades y técnicas ilegales, controlar los tiempos del combate junto al cronometrador, resolver controversias sin petición de vídeo y requerir la presencia del controlador en las reclamaciones o posibles descalificaciones por pasividades o técnicas ilegales.

Funciones del Juez-Árbitro central

Puntuar acciones técnicas tales como proyecciones, controles dominantes y Knockdowns. Además, estimular el combate, marcar pasividades, técnicas ilegales y salidas del tapiz.

Funciones de los Jueces-Árbitros laterales

Puntuar mediante las banderas rojas y azules los puntos por golpeo y los Knockdowns.

Aclaración en salidas del tapiz

-Si desde una posición de pie, un competidor toca el área de protección con cualquier parte de un pie, su oponente recibirá 1 punto. En este caso el juez-árbitro central parará el combate y reanudará la lucha en el centro del tapiz en posición Neutra.



-Cuando la acción empieza de pie y termina en el suelo (cuando cualquier parte del cuerpo de cualquiera de los competidores toque el tapiz) el competidor que toque la línea de protección primero perderá un punto. El árbitro central parará la pelea y los competidores volverán a la posición neutra de pie.

-Cuando los competidores están luchando en el suelo sin control, fuera de los límites del tapiz, y cualquier parte de ambos competidores no esté tocando dentro del círculo central del tapiz o cualquier parte del cuerpo toque fuera de la línea de protección. El árbitro central parará el combate y reanudará el mismo en posición neutra.

Puntos técnicos

Golpeos

-Todos los golpes efectivos y legales se puntúan con 1 punto. Un golpe efectivo debe alcanzar un zona legal con fuerza.

-Un golpe efectivo bloqueado por lo general no puntúa sin embargo, si el golpe es contundente como para desplazar al oponente, sí podrá anotarse.

-Ataques/intercambios simultáneos de golpes no puntuarán al no ser que finalice con un desplazamiento manifiesto por impacto de uno de los oponentes.



Knockdown o KO Técnico (TKO), 4 puntos

-Cuando un luchador en el combate llega a una posición de superioridad por la ejecución de un golpe o proyección autorizados, y donde el otro no puede defenderse de los golpes. El árbitro central deberá proceder y estar preparado para parar el combate en cualquier momento si el luchador no puede defenderse por sí mismo o recibe tres golpes consecutivos sin protección a la cabeza.

-El árbitro central a continuación, comprobará el estado del luchador golpeado y con cuidado determinar si la asistencia médica es necesaria o no.



Observaciones

- En las hemorragias/lesiones se parará el combate no pudiendo superar 2 minutos por combate en caso contrario, perderá por incomparecencia.
- Cualquier técnica iniciada en los límites del tapiz aún finalizando fuera del mismo se considerará válida y se concederán los puntos correspondientes. En cambio, cualquier ataque iniciado una vez que los combatientes están fuera de los límites del tapiz, se penalizará al atacante.
- Cualquier técnica iniciada en el momento que suena el gong será considerada válida puntuándose.



- Cualquier ataque iniciado después que haya sonado el gong, se penalizará al atacante.
- Los golpes de codo al cuerpo están permitidos pero no puntúan.
- Los golpes permitidos ejecutados por el luchador que esta debajo en el suelo no puntúan.

Criterios de Decisión

- ✓ El atleta con el menor número de amonestaciones.
- ✓ El atleta con el mayor valor de los puntos.
- ✓ El atleta que puntuó por última vez.
- ✓ Si el combate finaliza en 0,0 se aplicará la prórroga en los mismos términos reflejados en Lucha Grappling.

Prórroga, (art. 27)

La prórroga comienza al final del tiempo reglamentario en caso de igualdad a CERO puntos (0-0).

- La prórroga dura 1 minuto para todos los grupos de edad y género.
- El vencedor será determinado por la mayor puntuación obtenida al finalizar el periodo, (diferencia con Grappling).
- En caso que el marcador esté empatado de nuevo, el luchador que marcó el último punto, ganará el combate.
- El periodo comienza en la posición de guardia abierta en el suelo o posición neutra de pie. El Grappler obtiene el derecho a elegir su posición mediante sorteo, (moneda con el color rojo y azul a cada lado).
- Si no hay puntos al final de la prórroga, los árbitros centrales, laterales junto al Jefe de Tapiz, determinarán al vencedor, (normalmente el grappler quién no eligió el sorteo consigue un punto y gana el combate porque su adversario no logró marcar cuando había sido favorecido por la elección de la posición).

Golpes legales

-Se permite un contacto completo para todas las divisiones por edad.

Posiciones de pie

- ✓ Golpes con los puños al cuerpo y la cabeza.
- ✓ Codo al cuerpo (pero no puntúan).
- ✓ Rodillas al cuerpo, al muslo y a la cabeza.
- ✓ Patadas a los muslos, el cuerpo y la cabeza.

Posición en suelo

- ✓ Golpes con los puños al cuerpo y la cabeza.
- ✓ Rodillas al muslo y al cuerpo.
- ✓ Patadas al muslo y al cuerpo.

Golpes ilegales

-Los competidores tienen prohibido golpear a los siguientes objetivos:



- ✓ Columna vertebral.
- ✓ Riñones.
- ✓ Parte posterior de la cabeza.
- ✓ Cuello.
- ✓ Garganta.
- ✓ Ingles.
- ✓ Las rodillas y por debajo de ellas.
- ✓ Los golpes en las espinillas, sólo se permitirán en un intento de ejecutar un barrido.
- ✓ Hammer, (martillo).

Reclamación y petición de vídeo

Coincidente con la exposición en el prontuario de Grappling.

Pasividades y Técnicas ilegales

La misma metodología relacionada en Grappling.

Puntos de clasificación/Tipos de Victorias

- ✓ Victoria por knockout (KO) (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor). Una victoria por KO se declarará cuando un luchador pierda temporalmente la conciencia como resultado de un puñetazo, patada o proyección autorizados del oponente.
- ✓ Victoria por KO Técnico (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor). Una victoria por KO técnico se declarará cuando un luchador en el suelo reciba tres golpes consecutivos del oponente en la cabeza estando completamente desprotegido.
- ✓ Victoria por Sumisión (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor). Una victoria por sumisión se produce cuando el luchador admita su derrota de forma verbal o física (palmeando) en el tapiz con la mano o pie. Una victoria por sumisión también podrá ser declarada por el árbitro si, mientras se observa un intento de sumisión, le parece que el luchador al que le cogió la sumisión no es capaz de escapar sin lesionarse.
- ✓ Victoria por Descalificación (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor). Una victoria por descalificación es pronunciada cuando se expulsa a un luchador de la competición, cualquiera que sea la razón.
- ✓ Victoria por Incomparecencia (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor). Una victoria por incomparecencia es pronunciada cuando un luchador no se presenta sobre el tapiz para el combate o no cumple con las normas del uniforme y equipo de protección.
- ✓ Victoria por Abandono (5 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor). Una victoria por abandono es pronunciada cuando un luchador es incapaz de seguir el combate, cualquiera que sea la razón o si se declara incapaz de continuar por el personal médico. Un entrenador puede también hacer que el luchador



abandone la lucha tirando una toalla roja o azul al tapiz.

- ✓ Victoria por superioridad técnica (4 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor). Una victoria por decisión principal es pronunciada cuando la diferencia de los puntos de la victoria es superior o igual a 15.
- ✓ Victoria por decisión (3 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor). Una victoria por decisión principal es pronunciada cuando la divergencia de los puntos de la victoria es menor de 15 puntos
- ✓ Victoria por prórroga (2 puntos al vencedor – 0 puntos al perdedor). Una victoria por prórroga es pronunciada para el luchador que consigue más puntos técnicos al final de la misma o por decisión arbitral si no existen puntos técnicos.

Se concede un punto de clasificación al perdedor si el número total de puntos marcados en el combate es uno o más. La superioridad técnica son 15 puntos, no 10 como en Grappling.