

**REGLAMENTO UNIFICADO DE ARTES MARCIALES MIXTAS NIVEL AFICIONADO – OCAMM-
IMMAF****ALCANCE:**

IMMAF: La competencia Amateur de Artes Marciales Mixtas [MMA] deberá proporcionar a los nuevos jóvenes participantes de este deporte de MMA la experiencia necesaria para el progreso a través de una posible carrera dentro del mismo. El único objetivo de la MMA Amateur es proporcionar el entorno más seguro posible para los combatientes para entrenar y adquirir la experiencia necesaria y el conocimiento en virtud de las vías dirigidas lo que les permite competir bajo los límites de las normas establecidas en este documento.

La competencia profesional deberá tener como base este reglamento y en ningún caso ir en contra de las reglas aquí establecidas.

Es reconocido por la Federación Internacional de Artes Marciales Mixtas [IMMAF] que los códigos y legislación puede variar de un país a otro y de una región a otra: Esto se puede reflejar en la documentación y normas resultantes en los conjuntos de países miembros. Los torneos amateurs de IMMAF se llevarán a cabo en diferentes países y las variaciones locales de las normas se reflejarán en las MMA Amateur, y se difundirán antes de cada competencia.

IMMAF se esfuerza para difundir y establecer normas de seguridad hasta entonces sin precedentes, un sistema unificado y la identidad estética común del deporte de las artes marciales mixtas para la competición amateur.

DEFINICIÓN:

"Artes marciales mixtas" se entiende la competencia que implica el uso, sujeto a las limitaciones aplicables establecido en estas Reglas Unificadas, de una combinación de técnicas de diferentes disciplinas de las artes marciales, incluyendo, sin limitación, agarres o grappling, patadas y lucha en pie.

JURISDICCIÓN:

El Árbitro debe seguir siendo el único árbitro de un encuentro de MMA amateur.

Todos los combates y exposiciones de artes marciales mixtas deben llevarse a cabo bajo la supervisión y la autoridad de la comisión.

Rounds:

Cada combate de artes marciales mixtas amateur fuera de campeonato debe ser de 3 rounds, cada round no más de 3 minutos de duración, con un período de descanso de 1 minuto entre cada uno; en campeonatos tipo grand Prix que se lleven a cabo el mismo día las primeras competencias

serán de dos rounds a menos que haya empate, entonces se hará el tercer round; en el caso de la competencia final deberá ser de 3 rounds de 3 minutos por uno de descanso.

Los combates profesionales por fuera de campeonato deberán ser de 3 rounds de 5 minutos por uno de descanso; los combates por campeonato deberán ser de 5 rounds de 5 minutos con un minuto de descanso entre cada uno.

PARADA DEL COMBATE:

El árbitro y el médico del ring son las únicas personas autorizadas para entrar en el área de combate en cualquier momento de la competencia, y el árbitro es el único árbitro de un combate y es la única persona autorizada para detener un combate.

JUZGAMIENTO:

Todos los combates serán evaluados y calificados por tres jueces.

SISTEMA DE CALIFICACIÓN DE DIEZ (10) PUNTOS:

El Sistema de 10-Puntos debe ser el sistema estándar de marcar un combate.

ADVERTENCIAS:

Una única advertencia será emitida sólo para las siguientes infracciones:

- A. Sostener o agarrar la cerca.
- B. Sostener o agarrar la pantaloneta o guantes del oponente.
- C. Huir del combate, pasividad.
- D. Medir distancia con los dedos extendidos hacia el oponente.

FALTAS:

- A.** Los siguientes actos constituyen faltas en un combate o exhibición de artes marciales mixtas:
 - 1. Cabezazo al oponente.
 - 2. Manipulación de los ojos de cualquier tipo.
 - 3. Morder o escupir al oponente.
 - 4. engancho de pescado.
 - 5. Tirar del pelo.
 - 6. Tirar al oponente sobre la cabeza o el cuello.
 - 7. Golpes a la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza. La columna vertebral incluye el coxis.
 - 8. Golpes de garganta de cualquier tipo y / o agarrando la tráquea.
 - 9. Dedos extendidos hacia la cara / ojos de un oponente.
 - 10. Golpe de codo apuntando hacia abajo (12 a 6).
 - 11. Ataques inguinales de cualquier tipo.

12. Patear la cabeza de un oponente en tierra.
13. Pisar a un luchador en tierra.
14. Sostener los guantes, pantalones cortos, espinilleras o cualquier parte del equipamiento del oponente.
15. Sostener o agarrar la cerca con los dedos de las manos o los pies.
16. Manipulación articular pequeña [dedos de las manos o pies].
17. Lanzar a un oponente fuera del área de combate.
18. Poner intencionalmente un dedo en cualquier orificio, o en cualquier corte o laceración de su adversario.
19. arañar, pellizcar, torcer la piel.
20. Timidez (evitar el contacto, o dejar caer constantemente la boquilla, o falsificar una lesión.
21. Uso de lenguaje abusivo en el área de combate.
22. Desobedecer intencionalmente las instrucciones del árbitro.
23. Conducta antideportiva que causa una lesión al oponente.
24. Atacar a un oponente después de que la campana haya sonado el final del período.
25. Atacar a un oponente en o durante el descanso.
26. Atacar a un oponente que está bajo el cuidado del árbitro.
27. Interferencia desde la esquina de un competidor.
28. Aplicar cualquier sustancia extraña en la cabeza o el cuerpo para obtener una ventaja.

Técnicas prohibidas;

Además de las faltas enumeradas anteriormente, las siguientes técnicas continúan prohibidas en combates de MMA Amateur:

1. Golpes con el Codo y antebrazo de ningún tipo.
2. Gancho de talón sobre la espina.
3. Giros / sentarse a través de crucifijo y / o cualquier presentación considerado como la aplicación presión a la columna vertebral.
4. Las rodillas a la cabeza en cualquier punto.
5. Se considera a un oponente en el piso cuando sus dos manos (la palma de la mano o el puño) y dos pies tocan el piso, o cuando una de sus rodillas toca el piso.

Procedimiento ante las Faltas

- La descalificación se produce después de una combinación de 3 faltas o después de una falta flagrante.
- Las faltas resultan en un punto que se deduce por el anotador oficial al puntaje del competidor infractor. Los jueces sólo deben hacer anotaciones de los puntos deducidos por el árbitro, para

cada round.

- Sólo un árbitro puede evaluar una falta. Si el árbitro no registra la falta, los jueces no deben hacer la evaluación por su cuenta.

El competidor que resultó comprometido por una falta tiene hasta 5 minutos para recuperarse.

Si se comete una falta:

- a. El árbitro deberá llamar a tiempo.
- b. El árbitro deberá comprobar el estado y la seguridad del competidor en cuestión.
- c. El árbitro deberá entonces evaluar la falta de competidor infractor, deducir puntos, y notificar a los esquineros, jueces y anotador oficial.
- d. Si un competidor caído comete una falta, a menos que el competidor que se encuentre en pie se lesione, el combate continuará.
- e. El árbitro notificará verbalmente al competidor sobre la falta.
- f. Cuando el round ha terminado, el árbitro evaluará la falta y comunicará a las esquinas, jueces y el anotador oficial.
- g. El árbitro podrá dar por terminado un combate basado en la gravedad de la falta. Ante una falta flagrante, un competidor perderá por descalificación.

LESIONES SUFRIDAS POR GOLPES LEGALES Y FALTAS:

Golpes legales:

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

Faltas:

1) Intencional:

- a) Si una lesión es lo suficientemente grave como para causar la terminación inmediata de un combate, el competidor que causa la lesión pierde por descalificación.
- b) Si una lesión es producida y se permite que el combate continúe, el árbitro notificara a las autoridades y automáticamente se restan 2 puntos al competidor que cometió la falta. La deducción de puntos para faltas intencionales será obligatoria.
- c) Si una lesión como se describe en (b) es la causa de que se detenga el combate en un round más tarde, el luchador herido ganará por DECISIÓN TÉCNICA, si está por delante en las tarjetas.

- d) Si una lesión como se describe en (b) es la causa de que se detenga el combate en un round más tarde, el combate tendrá como resultado un EMPATE TÉCNICO, si el competidor lesionado está igual o incluso detrás en las tarjetas.
- e) Si un contendiente se lesiona al intentar hacer una falta a su oponente, el árbitro no tomará ninguna acción en su favor, y la lesión será el mismo que uno producido por un golpe justo.

2) Accidental:

- a) Cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate inmediatamente, dará lugar a una decisión NO CONTEST si se detiene antes de los 2 rounds en combates de 3 asaltos o si se detiene antes de completarse 3 rounds en un combate a 5 asaltos.
- b) Cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro a detenga el combate inmediatamente después de 2 rounds de tres o después de 3 rondas de un combate a 5 asaltos, el combate tendrá como resultado una DECISIÓN TÉCNICA, otorgado al competidor que está por delante en las tarjetas de puntuación en el momento en que se detuvo la pelea.
- c) Si la lesión **(b)** se produce más allá del round, no habrá puntuación de round incompleto.
- d) Si la lesión **(b)** se produce antes del round, y el árbitro penaliza a cualquier competidor, entonces el punto(s) se deducirá de la puntuación final.

DIVISIONES DE PESO:

Excepto con la aprobación de la comisión, las clases para los combates de artes marciales mixtas o exhibiciones y los pesos para cada categoría serán:

CLASIFICACIÓN	PESO
PESO PAJA	Menor que 115 libras (- 52.1 Kg)
PESO MOSCA	115 a 125 libras (52,1 a 56,6 kg o menos)
PESO GALLO	de 125 a 135 libras (de 56,7 a 61,2 kg)
PESO PLUMA	de 135 a 145 libras (de 61,2 a 65,7 kg)
PESO LIGERO	de 145 a 155 libras (de 65,7 a 70,3 kg)

PESO WELTER	de 155 a 170 libras (de 70,3 a 77,1 kg)
PESO MEDIO	de 170 a 185 libras (de 77,1 a 83,9 kg)
PESO SEMICOMPLETO	de 185 a 205 libras (de 83,9 a 92,9 kg)
PESO COMPLETO	de 205 a 265 libras (92,9 a 120,2 kg)
PESO SUPERCOMPLETO	más de 265 libras (más de 120,2 kg)

Pesaje para los competidores amateurs serán el día de la competencia. La práctica de corte de peso debe desanimarse por los clubes, entrenadores y todo lo relacionado con deportistas aficionados. El propósito de la competencia y experiencia amateur es el de concentrarse únicamente en la técnica y la experiencia adquirida a través de la lucha competitiva.

Debe haber un período de no menos de 1 hora antes de la competencia y no más de 8 horas entre el pesaje y la competencia.

Requisitos médicos para COMPETIDORES:

- a. Los atletas deberán completar todos los exámenes médicos previos y pruebas requeridas por la jurisdicción de licencias de la contienda. Los competidores deberán proporcionar certificados de hepatitis B (HBsAg), Hepatitis C (HCVsAb) y pruebas de VIH. Estos certificados no pueden ser mayores de 1 año.
 - b. La jurisdicción de licencias del combate deberá realizar o supervisar todos los pesajes del evento y puede mantener o supervisar las reglas y reuniones de los competidores y sus esquinas.
 - c. Examen médico Post-Combate:
- Inmediatamente después de un combate, a cada participante se le realizará un chequeo médico (examen por un médico designado por la comisión). La prueba médica o examen puede incluir los exámenes o pruebas de la comisión estime necesaria para determinar el post-combate de la aptitud física de un competidor.
 - Cualquier competidor que se niegue a someterse a un examen médico post-combate será inmediatamente suspendido por un período indefinido.

REQUISITOS / ÁREA DE COMBATE Y EQUIPO:**A. Anillo/ área de Lucha:**

- **Tamaño:** El área / combates anillo debe ser circular o tener por lo menos ocho lados iguales y debe ser menor de 6 m x 6 m y no más de 9.7 m x 9.7 m. El piso del anillo / zona de combates se rellena de una manera aprobada por la comisión, con por lo menos 1 pulgada de capa de relleno de espuma. El relleno deberá extenderse más allá del / área de combate anillo y sobre el borde de la plataforma. Los anillos / zona de combates tendrá una cubierta de lona. No vinilo u otro plástico o con recubrimiento de goma, y el material que tiende a reunir en protuberancias o crestas no se deben utilizar.
- **Altura:** La plataforma de anillo / zona de combates no será mayor a 1,2 m por encima del piso y tendrá pasos adecuados o rampa para su uso por los participantes. Los postes de la jaula/área de combate deberán ser de metal de no más de 15 cm de diámetro, se deben extender desde el piso a entre 1,5 y 2m por encima de la lona / área de combate anillo y se protegen correctamente con un material aprobado por la comisión.

B. Cerca:

- El lienzo de la zona del anillo / área de combate será rodeado por una valla de tal material que no permita que un competidor se caiga al suelo o hacia los espectadores; este material puede incluir, sin limitación, cadena de enlace recubierta con vinilo. Cualquier parte metálica de la zona vallada debe ser cubierta y acolchada en una forma aprobada por la comisión y no debe ser abrasivo para los competidores.
- El área cercada debe tener 2 entradas cerradas, preferentemente en lados opuestos.
- No debe haber ninguna obstrucción en cualquier parte de la valla que rodea el área de desarrollo de las competencias.

C. Pantallas de vídeo:

El promotor de un combate o exhibición de artes marciales mixtas debe proporcionar al menos 2 pantallas de vídeo que cumplan con la aprobación de la comisión o el director ejecutivo, que permiten a los espectadores ver la acción dentro de la zona vallada.

D. Guantes:

- Los guantes deben ser nuevos para todos los eventos y en buenas condiciones o deben ser reemplazados.
- Todos los competidores deberán usar guantes con un peso mínimo de 7 onzas, que deberá ser suministrado por el promotor y aprobado por la comisión. Los guantes para competencia de aficionados serán reconocidos como diferentes a los utilizados bajo normas profesionales y tienen la estética de los mismos.
- Los competidores no podrán usar sus propios guantes.

E. Espinilleras:

El uso de espinilleras será un requisito obligatorio para competencia de Artes Marciales Mixtas amateur. El tipo de espinillera utilizado deberá ser capaz de facilitar el agarre aspectos asociados con la competencia. Como tal, el tipo preferido será una lucha apretada pull-en el calcetín / protector de neopreno tipo espinillera. El uso de espinilleras con correa tipo velcro sujetadores o la utilización de cualquier sustancia que no sean los que el protector de espinilla está hecho de serán prohibido.

F. Silla auxiliar y balde:

- Una silla y un balde, aprobado por la comisión deberá estar disponible para cada competidor. Las sillas y equipos utilizados deben ser limpiados en cada competencia o reemplazados.
- Un número adecuado de taburetes o sillas, de un tipo aprobado por la comisión, deberá estar disponible para el competidor.

G. Otros equipos:

Para cada combate, el promotor deberá proporcionar a cada esquina con:

- 1) Un cubo de agua limpia; y
- 2) Una botella de plástico limpia.

REQUERIMIENTOS DE SEGURIDAD:

Especificaciones para vendajes de los competidores:

En todas las categorías de peso, las vendas en la mano de cada competidor se limitarán a tela gasa suave de no más de 11,8 m de largo y 2 pulgadas de ancho, o en su lugar por no más de 3 m de esparadrapo o cinta de 1 pulgada de ancho, para cada mano.

El esparadrapo o cinta adhesiva se coloca directamente en cada mano para la protección cerca de la muñeca. La cinta puede cruzar el dorso de la mano dos veces, pero no podrá extenderse dentro de tres cuartos de pulgada de los nudillos cuando la mano está cerrada para hacer un puño. Tiras de cinta pueden ser utilizados entre los dedos para mantenga fijas las vendas.

Los vendajes se distribuirán de forma homogénea en la mano.

Vendajes y cinta se pondrán en manos del competidor en el vestier o camerino en presencia del inspector de la comisión y en presencia del gerente o jefe segundo de su oponente. El competidor podrá renunciar a su privilegio de tener un testigo representante del vendaje de las manos de su oponente.

En ningún caso los guantes podrán ser colocados en las manos de un competidor sin la aprobación del inspector de comisión.

Protectores de Ingle y pecho:

Ingle: Todos los competidores masculinos deberán proporcionar y llevar un protector genital, el cual estará sujeto a revisión y aprobación por la comisión.

Pecho: Todas las participantes femeninas tendrán la opción de usar un protector de pecho. El protector de pecho se someterá para su examen y aprobación por la comisión.

Queda prohibido el uso de protector inguinal en las participantes femeninas.

Protector Bucal:

Se requiere que todos los competidores utilicen una boquilla bien ajustada, que será sujeta a examen y aprobación por la comisión.

Un round no comenzará hasta que ambos competidores tengan su respectivo protector bucal.

Si una boquilla es desalojada involuntariamente durante la competición, el árbitro podrá suspender el combate y sustituir la boquilla en el primer momento oportuno, que no interfiera con la acción inmediata.

Ropa de Competencia:

Pantalóneta / pantalones cortos: Cada competidor deberá usar pantalones cortos de artes marciales mixtas, pantalones cortos de compresión, boxeo o shorts de kickboxing. Sin bolsillos, cremalleras, Los sujetadores o cualquier sustancia extraña que no sean la del material propio de las pantalonetas no se permitirán; ningún competidor podrá usar pantalones largos de compresión.

Camisa o Gi:

Lo competidores masculinos no pueden usar una camisa. Gi o Rashguard de Grappling. Las competidoras deberán usar Rashguard de manga corta o top ajustado.

Zapatos: Los competidores no pueden usar zapatos de cualquier tipo durante la competencia.

Aspecto físico de los competidores:

Cada competidor deberá estar limpio y presentar una apariencia ordenada.

El uso excesivo de grasa, gel o cualquier otra sustancia extraña, incluyendo, sin limitación, aseo cremas, lociones o aerosoles, no puede ser utilizado en la cara, el pelo o el cuerpo de un contendiente. El árbitro o el representante de la comisión harán que cualquier exceso de grasa o sustancia extraña sea retirado.

El representante de la Comisión determinará si la cabeza o vello facial presenta algún peligro para la seguridad del participante o de su oponente o si puede interferir con la supervisión y realización del combate. Si la cabeza o la cara el pelo de un competidor presenta un peligro de tal o interferirá con la supervisión y realización del combate, el competidor no podrá competir en el combate a menos que las circunstancias que crean el peligro o posibles interferencias sean corregidas a satisfacción de la representación de la comisión. Sin la limitación de la norma anterior, pelo de la cabeza debe ser recortado o recogido en tal forma que no interfiera con la visión de cualquiera de los competidores o cubra parte de la cara de un competidor.

Los competidores no pueden usar joyas u otros accesorios de perforación, mientras que estén compitiendo.

Instalaciones médicas de emergencia, personal y equipo:

Los promotores deben proporcionar información médica, instalaciones y equipos, incluyendo, pero no limitado a una camilla y oxígeno de emergencia, adecuado para ocasiones de emergencia, y una ambulancia para cada evento, las instalaciones y equipos deben ser aprobados previamente por la comisión. No se permitirá continuar ningún evento hasta contar con una ambulancia disponible y presente en el evento.

Ningún evento continuará si una ambulancia se utiliza para transportar un competidor a un centro médico, hasta que otra ambulancia esté disponible y presente en el evento.

Habrà por lo menos 1 médico y un mínimo de 2 paramédicos presentes en todos los eventos, desde el comienzo del primer combate, durante toda la duración del evento, y hasta el último momento de las competencias. En el caso que los paramédicos dejen el sitio al acompañar a un competidor lesionado, este debe ser reemplazado, nunca debe existir un número menor de personal de salud en el cubrimiento de un evento.

El uso de guantes desechables debe ser obligatorio para los árbitros, médicos y personal que tenga contacto con los competidores. Los guantes de látex deben ser provistos por la comisión.

TIPOS DE RESULTADOS DEL COMBATE:

A. Sumisión por:

- Tap Out Físico.
- Rendición verbal.

B. Knockout técnico (TKO) por:

- Detención por parte del Árbitro.

- Detención médica del combate.

C. Decisión a través de las tarjetas, incluyendo:

- Decisión Unánime - Cuando los tres jueces puntúan el combate para el mismo competidor
- Decisión dividida - Cuando dos jueces puntúan el combate para un competidor y un juez puntúa para el segundo competidor.
- Decisión por mayoría - Cuando dos jueces puntúan el combate para el mismo competidor y el tercer juez puntúa un empate.
- Empate, incluyendo:
 - ◆ Empate Unánime - Cuando los tres jueces puntúan el combate como un empate.
 - ◆ Empate por mayoría - Cuando dos jueces puntúan el combate como un empate.
 - ◆ Empate dividido - Cuando los tres jueces puntúan de forma diferente.

D. Descalificación.

E. Perder.

F. Empate Técnico.

G. Decisión Técnica.

H. No Contest.

TÉCNICAS DE PUNTUACIÓN:

Criterios / puntuación y evaluación de MMA - Aprobado el 2 de agosto de 2016 Declaración de la misión del comité de reglas de ABC MMA Para evolucionar los Criterios de evaluación de artes marciales mixtas para centrarse en el resultado de la acción (versus la acción en sí), Se debe indicar que los criterios se utilizarán en un orden específico. Estos criterios no pueden pasar de uno a otro, sin que el criterio anterior sea del 100% usado en las evaluaciones de los jueces. El ataque efectivo (Grappling y Striking) se considerará la primera prioridad de las evaluaciones de MMA Eficaz.

La agresividad es un 'Plan B' y no debe considerarse a menos que el juez no vea NINGUNA ventaja de alguno de los competidores y considere que hay empate en las técnicas efectivas aplicadas durante el round.

Control del área de combate / anillo ('Plan C') solo debe ser necesario cuando TODOS los otros criterios son 100% iguales incluso para ambos competidores. Esto será una ocurrencia extremadamente rara.

CRITERIOS PRIORIZADOS:**Golpe efectivo / Grappling**

“Golpes legales que tienen un impacto inmediato o acumulativo con el potencial de contribuir al final del combate.

Ejecución exitosa de derribos, intentos de sumisión, reversiones y el logro de Posiciones ventajosas que producen un impacto inmediato o acumulativo con el potencial de contribuir al final del encuentro, el IMMEDIATO pesa más que el “Impacto acumulado “. Se debe tener en cuenta que un derribo exitoso no es simplemente un cambio de posición, sino el Establecimiento de un ataque por el uso del derribo.

Los luchadores de posición superior e inferior son evaluados más en el resultado impactante / efectivo de sus acciones que su posición.

Este criterio será el factor decisivo en una gran mayoría de decisiones cuando se puntúa un round de MMA.

Los siguientes dos criterios deben tratarse como una copia de seguridad y usarse ÚNICAMENTE cuando el striking /grappling efectivo es 100% igual en el round para ambos oponentes.

Agresividad efectiva

"Intentando agresivamente terminar la pelea. El término clave es "efectivo". Persiguiendo al oponente sin resultado o impacto efectivo no debe rendir en las evaluaciones de los jueces.

La agresividad efectiva solo debe evaluarse si el striking/grappling efectivo es 100% igual para ambos competidores.

Control del área de combate

“El control del área de combate se evalúa al determinar quién está dictando el ritmo, el lugar y la posición del encuentro ”.

Control del área de combate solo se evaluará si el striking /grappling efectivo, la efectividad y La agresividad es 100% igual para ambos competidores. Esto será evaluado muy raramente.

PUNTUACION DEL ROUND:

Asociación Colombiana de Artes Marciales Mixtas OCAMM

Bogotá D.C.

ocammcolombia@gmail.com

www.ocamm.org

Round 10-10

"Un round de 10 a 10 en MMA es cuando ambos luchadores han competido por la duración del round y no hay diferencia o ventaja entre los dos luchadores".

Un round 10 a 10 en MMA debe ser extremadamente raro y no es una puntuación para ser usada como excusa por un juez porque no puede valorar las diferencias en el round.

Un round de 10 a 10 en MMA es una excusa para la imposible calificación del juez, principalmente debido a rounds incompletas. ¿Es posible tener un round en la que ambos luchadores participen durante 5 minutos y al final del período de 5 minutos, la producción, el impacto, la eficacia y la competencia general entre dos luchadores es exactamente el mismo?, es posible pero altamente improbable, Si hay alguna diferencia discernible entre los dos luchadores durante el round, el juez no dará el puntaje de 10 a 10. De nuevo, la puntuación será extremadamente rara.

Round 10-9

"Un round 10 - 9 en MMA es donde un combatiente gana el round por un margen cercano".

Un round de 10 a 9 en MMA es la puntuación más común que un juez evalúa durante la noche. Si, durante el round el juez ve a un luchador aplicar las mejores técnicas o utilizar una lucha efectiva durante la competencia, incluso si solo por una técnica sobre su oponente, el juez le dará al luchador ganador una puntuación de 10 mientras evaluará al luchador perdedor con una puntuación de 9 o menos.

Es imperativo que los jueces entiendan que una puntuación de 9 no es una puntuación numérica automática otorgada al luchador perdedor del round. El juez debe considerar: ¿Estaba el luchador involucrado en acciones ofensivas durante la ronda? ¿Competió el luchador perdedor con una actitud de intentar ganar la pelea, o simplemente para sobrevivir a las acciones ofensivas de su oponente?

Un puntaje de 10 a 9 puede reflejar un round extremadamente cerrado o un round de dominación y / o impacto marginal.

Round 10-8

Un round de 10-8 en MMA es donde un luchador gana el round por un amplio margen.

Un round de 10-8 en MMA no es la puntuación más común que un juez emitirá, pero es absolutamente esencial a la evolución del deporte y la equidad a los luchadores que los jueces entienden y efectivamente utiliza el puntaje de 10 a 8. Un puntaje de 10 a 8 no requiere que un

luchador domine a su oponente por 5 minutos de un round. El juez utiliza el puntaje de 10 a 8 cuando el juez ve acciones verificables por parte de cualquier luchador.

Los jueces SIEMPRE darán un puntaje de 10 - 8 cuando el juez haya establecido que un luchador ha dominado la acción del round, tuvo duración de la dominación y también impactó a su oponente con golpes efectivos o maniobras de agarre efectivas que disminuyeron las habilidades de su oponente.

Los jueces deben CONSIDERAR dar una puntuación de 10 a 8 cuando un luchador muestra dominio en el round, aunque no se logró un puntaje impactante contra el oponente. MMA es un deporte basado en la ofensiva, la puntuación no se da para las maniobras defensivas. El uso de maniobras defensivas inteligentes y tácticamente correctas permite al luchador mantenerse en la pelea y ser competitivo. El dominio de un round se puede ver en acción cuando un luchador perdiendo continuamente intenta defender, sin puntuar ni toma reacción cuando hay la oportunidad. El dominio en la fase de lucha puede ser visto por combatientes que toman POSICIONES DOMINANTES en La lucha y la utilización de esas posiciones para intentar luchar finalizando lanzamientos o ataques. Si un luchador tiene poca o ninguna salida ofensiva durante una ronda de 5 minutos, debería ser normal que el juez considere otorgar al luchador perdedor 8 puntos en lugar de 9.

Los jueces deben CONSIDERAR dar una puntuación de 10 a 8 cuando un luchador IMPACTA a su oponente de manera significativa en un round, aunque no domine completamente la acción, el striking o Grappling pero lleve a una disminución de la energía, la confianza, las habilidades y el espíritu de un luchador, Todo esto viene como resultado directo de impacto negativo.

Cuando un luchador es herido con golpes, mostrando una falta de control o habilidad, estos pueden definir momentos en la lucha. Si un juez ve que un luchador ha sido dañado significativamente en el round, el juez debe CONSIDERAR el puntaje de 10 - 8.

Impacto -

Un juez evaluará si un luchador afecta a su oponente de manera significativa en el round, aunque puede no haya dominado la acción por completo. El impacto incluye evidencia visible como hinchazón y laceraciones.

El impacto también se evaluará cuando las acciones de un luchador, usando golpes y/o agarres, conduzcan a una disminución de la energía, la confianza, las habilidades y el espíritu de sus oponentes. Todos estos vienen como un directo resultado del impacto. Cuando un luchador se ve afectado por golpes, por falta de control y/o habilidad, esto puede definir momentos en el round y se puntuarán con gran valor.

Dominancia

Como MMA es un deporte basado en la ofensiva, el dominio de un round se puede ver en el golpe cuando el luchador perdedor se ve obligado a defender continuamente, sin puntuar ni reacción cuando se presenta la oportunidad. El dominio en la fase de ataque puede ser visto por combatientes que toman posiciones dominantes en la lucha y utiliza esas posiciones para intentar luchar contra las presentaciones o ataques finales. Simplemente sosteniendo una posición o posiciones dominantes, no serán un factor primario evaluar las posiciones de control lo que el luchador hace con esas posiciones es lo que hay que valorar.

Duración -

La duración se define por el tiempo empleado por un luchador que ataca, controla e impacta efectivamente a su adversario; Mientras que el oponente ofrece poca o ninguna salida ofensiva.

Un juez evaluará la duración, deberá reconocer el tiempo relativo en un round cuando un luchador toma y mantiene el control total de las acciones efectivas, esto se puede evaluar tanto de pie como en el piso.

Round 10-7

"Un Round 10- 7 en MMA es cuando un luchador supera completamente a su oponente en Golpe y/o Grappling efectivo y el round están garantizados".

Un round de 10 a 7 en MMA es una puntuación que los jueces rara vez darán.

Se necesita tanto el DOMINANTE con un dominio abrumador del round como el IMPACTO significativo que, a veces, causa el juez considera que la lucha podría ser detenida, los jueces buscarán múltiples golpes IMPACTOS o derribos que disminuyan al luchador y/o maniobras de agarre que colocan al luchador en situaciones dominantes con impactos infligidos de manera visible, y que disminuye la habilidad del peleador para competir.