

## Complemento de la solicitud de licencia de la entidad sancionadora de artes marciales mixtas amateur

Su solicitud de la Licencia para deporte de combate de la entidad autorizada (Combative Sport Authorized Entity License) para **MMA amateur** debe contener o cumplir con las siguientes normas mínimas y sus complementos de la solicitud deben reflejar estas normas mínimas:

1. Normas para luchadores clasificados, aprobación o denegación de peleas.
2. Normas para el área de competición aprobada (jaula, cuadrilátero, dimensiones, construcción, etc.) y la inspección antes de la pelea.
3. Normas para el vendaje de manos obligatorio, los métodos aprobados, los materiales y las restricciones.
4. Normas para los métodos de puntuación y las resoluciones de la pelea.
5. Normas para los preparativos aprobados para detener hemorragias.
6. Normas para prohibir el consumo de drogas que aumentan el rendimiento y de sustancias ilegales.
7. Normas para suspensiones, períodos obligatorios de recuperación del luchador y su cumplimiento.
8. Normas para prohibir que un luchador *amateur* participe sin antes haber obtenido una tarjeta nacional de identidad.
9. Normas para prohibir que un luchador que está suspendido participe en cualquier evento.
10. Normas para prohibir que un luchador menor de 18 años de edad participe en cualquier evento.
11. Normas para prohibir peleas entre luchadores masculinos y femeninos.
12. Normas para exigir a todos los promotores que registren su evento a través de MMA.TV y completen las actualizaciones de la tarjeta al menos un día hábil antes del evento.

Se exigirá a los promotores de artes marciales mixtas que creen una cuenta en el Registro Oficial de Artes Marciales Mixtas (Mixed Martial Arts Registry) de la Asociación de Comisiones de Boxeo (Association of Boxing Commissions) y registren su evento con anticipación. El procedimiento es el siguiente:

1. El promotor debe comunicarse a Mixed Martial Arts LLC ingresando en <http://abc.mixedmartialarts.com>; y
  2. Seleccionar el enlace "Request Promoter Credentials" ("Solicitar credenciales para promotores") que lo llevará al sitio web <http://abc.mixedmartialarts.com/?fa=login.RequestCreds>.
  3. Mixed Martial Arts LLC trabajará en conjunto directamente con el promotor para crear su cuenta y explicarle cómo ingresar los próximos eventos al sistema.
13. Normas para prohibir cambios en la tarjeta de la pelea en el plazo de un día hábil antes del evento.
  14. Normas para que las peleas *amateur* sean de tres asaltos, cada uno de tres minutos, con un período de descanso mínimo de 60 segundos entre los asaltos, con una señal de aviso de 15 segundos antes del comienzo del siguiente asalto.
  15. Las categorías de peso estándar deben ser las siguientes:

Peso mosca (Flyweight)	hasta 125 lb (56.5 kg)
Peso gallo (Bantamweight)	126-135 lb (57-61 kg)
Peso pluma (Featherweight)	136-145 lb (61.5-65.5 kg)
Peso ligero (Lightweight)	146-155 lb (66-70 kg)
Peso wélter (Welterweight)	156-170 lb (70.5-77 kg)
Peso mediano (Middleweight)	171-185 lb (77.5-84 kg)
Peso semipesado (Light Heavyweight)	186-205 lb (84.5-93 kg)
Peso pesado crucero (Cruiser Heavyweight)	206-230 lb (93.5-104 kg)
Peso pesado (Heavy Weight)	231-265 lb (104.5-120 kg)
Peso superpesado (Super Heavyweight)	por encima de 265 lb (120 kg)
  16. Norma para prohibir la pérdida de peso de más del 1 % del peso corporal entre el momento del pesaje y el comienzo del combate.
  17. Normas para exigir que las artes marciales mixtas *amateur* se luchen según las "Novice Division Rules" ("Reglas de la División Principiante") designadas para luchadores que compitieron en dos o menos peleas, o según las "Advance Division Rules" ("Reglas de la División Avanzada") para luchadores que compitieron en tres o más peleas comprobables reguladas por una comisión reconocida o un organismo sancionador autorizado por el Estado.
  18. Normas que permiten peleas entre luchadores que tienen tres o más peleas para competir según las Novice Division Rules y la prohibición de las peleas entre luchadores con dos o menos peleas para competir según las Advance Division Rules.
  19. Normas para las faltas según las Advance Division Rules (los requisitos mínimos son los siguientes):

### Reglas de la División Avanzada:

#### **a. Sujeción o agarre del alambrado o las cuerdas**

*Un luchador puede poner las manos en el alambrado e impulsarse en cualquier momento. Un luchador puede poner sus pies sobre la jaula y pasar los dedos a través del alambrado en cualquier momento. Cuando los dedos del pie o de la mano de un luchador pasan a través de la jaula, se sujetan al alambrado y comienzan a controlar la posición de su cuerpo o la del oponente, esto se convierte en una acción ilegal. En ningún momento un luchador puede agarrar las cuerdas o envolver sus brazos en las cuerdas del cuadrilátero.*

## Complemento de la solicitud de licencia de la entidad sancionadora de artes marciales mixtas amateur

*Si se observa que un luchador sostiene el material del alambrado, la jaula o una cuerda del cuadrilátero, el árbitro descontará un punto de la tarjeta de puntuación del luchador que cometió la infracción si la falta provocó un cambio considerable en la posición, por ejemplo, evitar un derribo. Si se descuenta un punto por sujetar el alambrado y, debido a la infracción, el luchador en falta termina en una posición superior a causa de la falta, el árbitro debe reacomodar a los luchadores a una posición neutral.*

- b. Sujeción de los pantalones cortos o los guantes del oponente**  
*Un luchador no puede controlar el movimiento del oponente al sujetar sus pantalones cortos o sus guantes. Un luchador puede sujetar o agarrar la mano del oponente siempre y cuando no controle la mano usando únicamente el material del guante, en vez de agarrar la mano del oponente. Un luchador puede sujetar sus propios pantalones cortos o guantes.*
- c. Cabezazos**  
*Cualquier uso de la cabeza como instrumento para golpear, ya sea cabeza contra cabeza, cabeza contra cuerpo o de cualquier otra forma, es ilegal.*
- d. Piquetes de ojos**  
*Es ilegal cualquier tipo de piquete de ojos, ya sea con los dedos, con el mentón o con los codos. Los golpes o puñetazos legales que hagan contacto con la cuenca del ojo del luchador no son considerados piquete de ojos y son ataques legales.*
- e. Mordeduras o escupitajos a un oponente**  
*Es ilegal cualquier tipo de mordedura. Un luchador debe reconocer que un árbitro no puede observar físicamente algunas acciones y debe informar al árbitro de cualquier mordida durante la pelea.*
- f. Tirones de pelo**  
*Es ilegal tirar del pelo.*
- g. Anzuelo**  
*Cualquier intento por parte de un luchador de usar los dedos para atacar la boca, la nariz o las orejas de un oponente, estirando la piel, se considerará "Fish-Hooking" ("Anzuelo").*
- h. Cualquier tipo de ataque a la ingle**  
*Es ilegal cualquier ataque a la zona de la ingle, incluidos los golpes, las sujeciones, los pellizcos o las torceduras.*
- i. Acción de poner intencionalmente el dedo en cualquier orificio, corte o laceración del oponente**  
*Un luchador no puede poner los dedos en una laceración abierta con el fin de agrandar el corte. Un luchador no puede poner los dedos en la nariz, en la oreja, en la boca ni en cualquier otra cavidad corporal del oponente.*
- j. Golpes con el codo de cualquier tipo y en cualquier zona**
- k. Manipulación de articulaciones pequeñas**  
*Los dedos de los pies y de las manos son articulaciones pequeñas. Las muñecas, los tobillos, las rodillas, los hombros y los codos son articulaciones grandes.*
- l. Golpes a la columna vertebral o a la nuca**  
*No están permitidos los golpes desde la zona de la nuca hasta la parte superior de las orejas. Por encima de las orejas, los golpes permitidos no incluyen la zona central de la cabeza desde la parte superior de las orejas hasta la coronilla. La coronilla de la cabeza se encuentra en la zona donde la cabeza comienza a curvarse. Es decir, los golpes detrás de la coronilla de la cabeza y por encima de las orejas no están permitidos dentro de la zona central de la cabeza.*
- m. Patadas al hígado con el talón**
- n. Cualquier tipo de golpes a la garganta**  
*Un ataque directo consistiría en jalar de la cabeza de un oponente de manera que el cuello quede libre para un ataque directo. Un luchador no puede clavar los dedos ni el pulgar en el cuello ni en la tráquea de un oponente en un intento de someterlo.*
- o. Arañazos, pellizcos, retorceduras de la piel o agarrones de la clavícula**  
*Es ilegal cualquier ataque dirigido a la piel del luchador oponente, lo que incluye arañar, intentar pellizcar o retorcer la piel para provocar dolor. Cualquier manipulación de la clavícula se considera una falta.*
- p. Patadas en la cabeza de un oponente caído**
- q. Rodillazos en la cabeza de un oponente**
- r. Pisotones a un luchador caído**  
*Se considera pisotear/pisotón cualquier tipo de golpe con los pies en el que el luchador levanta la pierna doblando la rodilla y comienza a golpear con la suela del pie o con el talón. Las patadas descendentes no se consideran pisotones. Pisotear el pie de un luchador parado no se considera falta. Como tal, esta falta no incluye pisotear los pies de un luchador parado.*
- s. Uso de lenguaje ofensivo en el cuadrilátero**
- t. Cualquier tipo de conducta antideportiva, especialmente una que pueda provocar una lesión al oponente**
- u. Ataque a un oponente durante el descanso**  
*De ninguna manera un luchador debe enfrentarse con su oponente durante un descanso o un receso en la competencia.*
- v. Ataque a un oponente que está siendo atendido por el árbitro o el médico**

## Complemento de la solicitud de licencia de la entidad sancionadora de artes marciales mixtas amateur

w. **Timidez**

*Se entiende como timidez cualquier acción por parte de un luchador para evitar el contacto con su oponente de forma intencional o huir de la pelea. El árbitro también puede determinar timidez por cualquier intento por parte de un luchador de ganar tiempo al reclamar falsamente una falta o una lesión, dejar caer o escupir el protector bucal, u otra acción diseñada para retrasar la pelea.*

x. **Interferencia desde la esquina, incluida la acción de tirar la toalla**

*Se entiende como interferencia cualquier acción o actividad destinada a interrumpir la pelea o provocar una ventaja injusta a favor de uno de los luchadores. Los entrenadores no tienen permitido distraer al árbitro o influenciar sus acciones o las de cualquier otro oficial.*

y. **Acción de arrojar a un oponente fuera de la jaula o del cuadrilátero**

z. **Desatención de las instrucciones del árbitro**

aa. **Acción de arrojar al oponente para hacer impactar la cabeza o el cuello contra el suelo**

*Cualquier maniobra en la que se controla el cuerpo del oponente para hacer impactar la cabeza o el cuello contra el suelo se considera un movimiento ilegal. Los martinetes y los suplex son algunos ejemplos de movimientos ilegales. Se considera martinete a cualquier lanzamiento en el que se controla el cuerpo del oponente con los pies en alto y la cabeza hacia abajo y se lo arroja con fuerza para hacer impactar la cabeza y cuello contra el suelo.*

*El suplex tiene muchas variantes, pero consiste generalmente en levantar del suelo al oponente y usar su propio peso para hacer impactar la cabeza y el cuello contra el suelo.*

*Cuando se mantiene bajo sumisión a un luchador, este puede levantar al oponente y arrojarlo contra el suelo de cualquier manera que desee ya que no controla el cuerpo de su oponente. El luchador que intenta realizar la sumisión puede ajustar su posición o soltar el agarre antes de ser arrojado al suelo.*

bb. **Ataque a un oponente luego de que suene la campana o el silbato para señalar la finalización del período de combate sin armas**

cc. **Patadas lineales a la articulación de la rodilla**

dd. **Llaves cervicales**

*Se considera ilegal cualquier llave que ponga en peligro el cuello del luchador. Las llaves cervicales como el "Can Opener" ("abrelatas") o el "Bulldog" ("estrangulación Bulldog") son ejemplos de un ataque ilegal al cuello, a menos que el oponente mantenga la guardia y se niegue a abrir su guardia.*

ee. **Todas las sumisiones por torcedura de pierna**

*Están prohibidos los ganchos de talón y las llaves de pie. Se permiten las palancas de rodilla y las llaves directas de tobillo.*

ff. **Llaves de columna**

gg. **Uso de cualquier sustancia extraña en el pelo, el cuerpo, la vestimenta o los guantes inmediatamente antes o durante el combate o exhibición que pueda dar lugar a una ventaja injusta**

Reglas de la División Principiante:

a. Los luchadores de la División Principiante deben usar canilleras.

b. Además de las faltas enumeradas en las Reglas de la División Avanzada, la siguiente acción constituye una falta en la División Principiante:

**Golpes en la cabeza de un oponente caído**

*Se considera oponente caído a cualquier luchador que tenga apoyado en el suelo otra parte del cuerpo además de las plantas de los pies. Si el árbitro determina que un luchador caería pero no lo hace porque la jaula lo mantiene de pie, el árbitro puede informarles a los luchadores que lo considera luchador caído.*

Luego de obtener la licencia, se les proporcionará a los licenciarios un USUARIO de acceso al registro de base de datos de MMA en [abc.mixedmartialarts.com](http://abc.mixedmartialarts.com). Se puede utilizar el registro para investigar el historial de un luchador, controlar las peleas ingresadas e inspeccionar las suspensiones de un luchador. Cualquier pregunta o inquietud sobre la base de datos se debe enviar a [stats@mixedmartialarts.com](mailto:stats@mixedmartialarts.com).

La Comisión Atlética del estado de Nueva York (New York State Athletic Commission, NYSAC) emitirá las tarjetas nacionales de identidad de MMA para todos los expertos en artes marciales amateur. Se les informará a los participantes que ingresen al sitio web de la NYSAC en [www.dos.ny.gov/athletic](http://www.dos.ny.gov/athletic) para obtener la solicitud y las instrucciones de la tarjeta nacional de identidad de MMA.