



Reglamento Unificado MMA

1. Cada asalto tendrá una duración de cinco (5) minutos (profesional), con un período de descanso de un (1) minuto entre asaltos.
 - a. Ningún concurso podrá exceder de cinco (5) asaltos y/o veinticinco (25) minutos.
 - b. Los combates pueden constar de uno (1), dos (2), tres (3), cuatro (4) o cinco (5) asaltos, con un quinto asalto.(5) minutos de duración.
 - c. Ningún concursante podrá competir más de cinco (5) rondas y/o veinticinco(25) minutos de lucha en un periodo de veinticuatro (24) horas.
2. El árbitro es el único árbitro de un combate y es la única persona autorizada para detener una competición. Esto no impedirá una revisión por vídeo o de otro tipo de una decisión conforme al procedimiento de la autoridad reguladora aplicable si se presenta una protesta alegando una clara infracción del reglamento.
 - a. La autoridad de un árbitro comienza cuando los inspectores salen de la jaula/anillo y no termina hasta que los inspectores vuelven a entrar en la jaula/anillo, una vez concluido el combate.
3. La repetición instantánea podrá utilizarse para revisar una "secuencia de finalización de combate" y sólo se utilizará después de que se haya detenido oficialmente un combate. Una vez que se haya utilizado la repetición instantánea para revisar la secuencia de finalización de un combate, éste no se reanudará.
4. Todos los púgiles deben llevar un protector bucal durante la competición. El asalto no podrá comenzar sin el protector bucal. Si el protector bucal se suelta durante la competición, el árbitro pedirá tiempo y hará que se vuelva a colocar el protector bucal en el primer momento oportuno, sin interferir en la acción inmediata. El árbitro podrá deducir puntos si considera que el protector bucal se escupe a propósito.
5. Si se está celebrando un combate de MMA en un cuadrilátero y un púgil es derribado fuera del cuadrilátero, el púgil deberá volver al cuadrilátero sin ayuda de espectadores o de sus segundos. Si es asistido por alguien, el púgil puede perder puntos o ser descalificado, quedando dicha decisión a la entera discreción del árbitro. Una vez derribado del ring, el competidor dispondrá de cinco (5) minutos para volver a la superficie de combate, de formasimilar a una falta accidental, pero deberá ser examinado por el médico de ring antes de volver a la acción.
6. La reaplicación de vaselina u otra sustancia similar, en la cara, puede permitirse entre asaltos y sólo será aplicada por un cortador autorizado o un esquinero con licencia.
7. En los casos en los que el combate deba concluirse debido a problemas imprevistos, no relacionados con el combate, el combate podrá ir a las tarjetas de puntuación si se ha completado la mitad de los asaltos programados, más un segundo (1/2 +1).
 - a. Si la interrupción no relacionada con el combate se produce antes de la marca de 1/2+1, el combate se puntuará como "No disputado".

8. Envolturas de mano.

- a. Se permite un máximo de un rollo (no más de 2" de ancho por 15 yardas de largo) de gasa blanca, suave y de tela por mano. La gasa no puede sobrepasar la muñeca del guante del competidor. El pulgar expuesto es una opción a proteger.
- b. Se permite un máximo de un rollo (no más de 1.25" de ancho por 10' de largo) de cinta atlética blanca por mano. La cinta no puede sobrepasar la muñeca de los guantes del competidor. La cinta puede colocarse a través de los dedos pero no puede cubrir los nudillos. El pulgar expuesto es una opción a proteger.
- c. Se permite aplicar una sola capa de cinta elástica o de tipo flexible sobre la envoltura terminada.
- d. Se permite el uso de cintas/gasas homologadas de todas las marcas.

9. Recubrimientos de articulaciones/cuerpos.

- a. Aparte de las manos del competidor, no habrá ningún tipo de cinta, cubierta o equipo de protección en la parte superior del cuerpo. Esto incluye, pero no se limita a: manguitos para las articulaciones, acolchado o cualquier forma de corsé/cinta para el cuerpo.
- b. Un competidor puede utilizar un manguito de neopreno suave que cubra únicamente las articulaciones de la rodilla y/o el tobillo. Las mangas aprobadas no pueden tener: acolchado, velcro, plástico, metal, lazos o cualquier otro material considerado inseguro o que pueda crear una ventaja injusta. No se permite el uso de cintas, gasas o cualquier otro material que no sean los manguitos homologados.

10. Atuendo de jaula/anillo.

- a. Todos los artistas marciales mixtos deberán llevar el equipo de protección que la Comisión considere necesario.
- b. Los concursantes masculinos no deberán llevar ningún tipo de prenda en la parte superior del cuerpo.
- c. Los artistas marciales mixtos masculinos y femeninos deberán llevar el traje de baño, el protector bucal y los guantes adecuados. Los artistas marciales mixtos masculinos también deberán llevar la protección inguinal adecuada.
- d. Las artistas marciales mixtas deberán llevar una lycra de manga corta (por encima del codo) o sin mangas y/o sujetador(es) deportivo(s). No se permitirán camisetas holgadas ni protectores de pecho. Las competidoras seguirán los mismos requisitos para cubrirse las nalgas que los competidores masculinos, menos el requisito de protección inguinal.
- e. El dobladillo de los bañadores no puede llegar por debajo de la rodilla.
- f. Los shorts/trajes de combate no deberán tener velcro, bolsillos ni cremalleras a la vista.

- g. Los artistas marciales mixtos que participen en el mismo combate, competición o exhibición podrán llevar troncos de diferentes colores o ser designados por la cinta adhesiva de los guantes y/o la coloración de los guantes a la esquina que se les asigne.
- h. Los artistas marciales mixtos no llevarán zapatos en la jaula ni en el ring.
- i. Cuando el árbitro lo considere necesario, todos los artistas marciales mixtos deberán llevar el pelo sujeto de forma que no interfiera con la visión y la seguridad de ninguno de los contendientes.
- i. No se puede llevar ningún objeto para sujetar el pelo del concursante que pueda causar lesiones a cualquiera de los concursantes.
- j. El uso de joyas estará estrictamente prohibido durante todos los concursos.
- k. El uso de cosméticos corporales estará prohibido durante todas las competiciones. El uso de cosméticos faciales quedará a discreción de la comisión y/o del árbitro.

Faltas

1. Golpes con la cabeza;
 - a. La cabeza no podrá utilizarse en modo alguno como instrumento para golpear. Cualquier uso de la cabeza como instrumento para golpear, ya sea cabeza contra cabeza, cabeza contra cuerpo o de otro modo, es ilegal.
2. Cualquier tipo de desgarro ocular;
 - a. Es ilegal sacar los ojos con los dedos, la barbilla o el codo. Los golpes o puñetazos legales que entren en contacto con la cuenca del ojo del púgil no se considerarán golpes en los ojos y se considerarán ataques legales.
3. Morder o escupir a un adversario;
 - a. Morder de cualquier forma es ilegal. El púgil debe reconocer que es posible que el árbitro no pueda observar físicamente algunas acciones y debe informar al árbitro si está siendo mordido durante una exhibición de combate sin armas.
4. Anzuelo;
 - a. Cualquier intento por parte de un púgil de utilizar sus dedos de forma que ataquen la boca, nariz u orejas de su oponente, estirando la piel de esa zona, se considerará "Fish hooking". En general, el Fish hooking consiste en colocar los dedos en la boca del oponente y tirar de las manos en direcciones opuestas mientras se sujeta la piel del oponente.
5. Tirones de pelo;
 - a. Tirar del pelo de cualquier forma es una acción ilegal. Un púgil no podrá agarrar el pelo de su oponente para controlarlo de ninguna manera. Si un púgil tiene el pelo largo, no podrá utilizarlo como herramienta para sujetar o estrangular de ninguna manera.
6. Clavar al adversario en la lona sobre la cabeza o el cuello (pile-driving);
 - a. Cualquier lanzamiento con un arco en su movimiento se considerará un lanzamiento legal. No importa si la cabeza del oponente golpea la lona. Un martinete se considera cualquier derribo en el que se controla el cuerpo del oponente, colocando los pies en el aire con la cabeza hacia abajo, y luego se golpea por la fuerza la cabeza del

oponente contra la lona o el suelo. Debe tenerse en cuenta que cuando un luchador es sometido por su oponente, si ese luchador es capaz de elevar a su oponente, puede derribarlo de la forma que desee porque no controla el cuerpo de su oponente. El luchador que intenta la sumisión puede ajustar su posición o soltar el agarre antes de caer a la lona.

7. Golpes en la columna vertebral o en la nuca;

a. La parte posterior de la cabeza comienza en la coronilla con una variación de una (1) pulgada a cada lado, bajando por la parte posterior de la cabeza hasta la unión occipital.

b. Esta zona se extiende desde la unión occipital (nuca) hasta cubrir toda la anchura del cuello. A continuación, desciende por la columna vertebral con una desviación de una (1) pulgada con respecto a la línea central de la columna vertebral, incluyendo el cóccix.

8. Golpes de garganta de cualquier tipo y/o agarre de la tráquea;

a. No se permiten los golpes dirigidos a la garganta. Un ataque dirigido incluiría que un púgil tirara de la cabeza de su oponente de forma que abriera la zona del cuello para golpear. Un púgil no puede clavar los dedos o el pulgar en el cuello o la tráquea de su oponente en un intento de someterlo. Si durante un combate en pie se lanza un golpe y éste cae en la zona de la garganta del púgil, se considerará un golpe limpio y legal.

9. Dedos extendidos hacia la cara/ojos del adversario;

a. En posición de pie, el púgil que mueva el brazo o brazos hacia su oponente con la mano abierta, con los dedos apuntando a la cara u ojos del oponente, se considerará falta. Los árbitros deben evitar este comportamiento peligroso comunicándose claramente a los púgiles. Los púgiles deberán cerrar los puños o apuntar con los dedos hacia arriba cuando se acerquen a su oponente.

10. Golpe con el codo apuntando hacia abajo (12 a 6);

a. Se prohíbe el uso de un codazo lineal "recto hacia arriba y recto hacia abajo". Cualquier variación de este golpe de codo lineal recto hacia arriba y hacia abajo hace que el golpe sea legal. Cualquier arco o cualquier cambio de ángulo de recto hacia arriba a recto hacia abajo hace que el golpe sea legal. Cualquier variación de posición no altera la legalidad del golpe.

11. Ataques a la ingle de cualquier tipo;

a. Toda agresión en la zona inguinal, incluidos los golpes, agarres, pellizcos o torceduras, es ilegal. Debe quedar claro que las agresiones en la ingle son iguales para hombres y mujeres.

12. Rodillazo y/o patada a la cabeza de un adversario en el suelo;

a. Un púgil en el suelo se define como: Cualquier parte del cuerpo, excepto la planta de los pies, que toque el suelo del área de combate. Para estar en el suelo, la palma de una mano (una palma plana) debe estar hacia abajo, y/o cualquier otra parte del cuerpo debe estar tocando el suelo del área de combate. Una sola rodilla o brazo (no los dedos) convierte al púgil en derribado sin necesidad de que ninguna otra parte del cuerpo esté en contacto con el suelo del área de combate. En este momento, no se permitirán patadas ni rodillazos a la cabeza.

13. Pisotón de un luchador en tierra;

a. Se considera pisotón cualquier tipo de acción de golpe con los pies en la que el luchador levanta la pierna doblándola por la rodilla e iniciando una acción de golpe con la planta del pie o el talón.

b. Las patadas de hacha no son pisotones. Las paradas de pie NO son una falta. Como tal, esta falta no incluye pisar los pies de un luchador parado.

14. Sujetar los guantes o los calzoncillos del adversario;

a. Un púgil no puede controlar el movimiento de su adversario agarrándolo del pantalón o de los guantes. Un púgil puede sujetar o agarrar la mano de su oponente siempre y cuando no esté controlando la mano sólo utilizando el material del guante, sino agarrando realmente la mano del oponente. Es legal agarrarse a los propios guantes o calzoncillos.

15. Sujetar o agarrar la valla o las cuerdas con los dedos de las manos o de los pies;

a. Un púgil puede poner las manos sobre la valla y empujarla en cualquier momento. Un púgil puede colocar los pies sobre la valla y hacer que los dedos de los pies atraviesen el material de la valla en cualquier momento. Cuando los dedos de las manos o de los pies de un púgil atraviesen la jaula y se agarren a la valla y empiecen a controlar su posición corporal o la de su oponente, se convertirá en una acción ilegal. El púgil no podrá agarrarse a las cuerdas ni pasar los brazos por encima o por debajo de las cuerdas del ring en ningún momento. El púgil no podrá atravesar las cuerdas a propósito. Si se sorprende a un púgil sujetando la valla, la jaula o las cuerdas del ring, el árbitro podrá descontar un punto de la tarjeta de puntuación del púgil infractor si la falta causó un efecto sustancial en el combate. Si se produce una deducción de puntos por sujetar la valla y, debido a la infracción, el púgil que cometió la falta acaba en una posición superior debido a la falta, el árbitro deberá reiniciar el combate, colocándose en una posición neutral.

16. Manipulación de pequeñas articulaciones;

a. Los dedos de manos y pies son articulaciones pequeñas. Las muñecas, los tobillos, las rodillas, los hombros y los codos son articulaciones grandes. Está permitido agarrar la mayoría de los dedos a la vez.

17. Arrojar a un adversario fuera del ring o de la zona enjaulada;

a. Un púgil no podrá arrojar a su adversario fuera del ring o de la jaula

18. Introducir intencionadamente un dedo en cualquier orificio, o en cualquier corte o laceración de su Oponente;

a. El púgil no podrá introducir los dedos en una herida abierta para intentar agrandar el corte. El púgil no podrá introducir los dedos en la nariz, las orejas, la boca o cualquier otra cavidad corporal del adversario.

19. Arañar, pellizcar, retorcer la carne;

a. Cualquier ataque que se dirija a la piel del luchador arañando la piel o intentando tirar o retorcer la piel para aplicar dolor es ilegal.

20. Timidez (evitar el contacto, o dejar caer constantemente la boquilla, o fingir una lesión);

a. La timidez se define como cualquier púgil que evita a propósito el contacto con su

oponente o huye de la acción del combate. La timidez también puede ser señalada por el árbitro por cualquier intento de un púgil de ganar tiempo alegando falsamente una falta, lesión, o dejando caer o escupiendo a propósito su protector bucal u otra acción diseñada para paralizar o retrasar la acción del combate.

21. Uso de lenguaje abusivo en el área de combate;

a. El uso de lenguaje abusivo no está permitido durante la competición de MMA. Es responsabilidad exclusiva del árbitro determinar cuándo el lenguaje cruza la línea de lo abusivo. Debe quedar claro que los luchadores pueden hablar durante un combate. El mero uso de lenguaje auditivo no constituye una violación de esta regla. Ejemplos de lenguaje abusivo serían (lenguaje de motivación racial o despectivo).

22. Desobediencia flagrante de las instrucciones del árbitro;

a. El púgil DEBERÁ seguir las instrucciones del árbitro en todo momento. Cualquier desviación o incumplimiento puede dar lugar a la descalificación del púgil.

23. Conducta antideportiva que causa una lesión al adversario;

a. Se espera que todos los atletas que compiten en MMA representen el deporte de forma positiva, haciendo hincapié en la deportividad y la humildad. Cualquier atleta que no respete las reglas del deporte o intente infligir un daño innecesario a un competidor que haya sido expulsado de la competición por el árbitro o que haya abandonado la competición será considerado antideportivo.

24. Atacar a un adversario después de que la campana haya tocado el final del periodo de combate sin armas;

a. El final de un asalto se señalará con el sonido de la campana y la indicación de tiempo por parte del árbitro. Una vez que el árbitro haya dado por finalizado el asalto, cualquier acción ofensiva iniciada por el púgil se considerará posterior a la campana e ilegal.

25. Atacar a un adversario en el descanso o durante el mismo;

a. Un púgil no se enfrentará a su oponente de ninguna manera durante un tiempo muerto o una pausa en la competición.

26. Atacar a un adversario que está bajo la atención del árbitro;

a. Una vez que el árbitro haya pedido que se detenga la acción para proteger a un púgil incapacitado o que no pueda continuar compitiendo en el combate, los púgiles deberán cesar toda acción ofensiva contra su oponente.

27. Interferencia de la esquina o de los segundos de un artista marcial mixto;

a. La interferencia se define como cualquier acción o actividad dirigida a interrumpir el combate o a causar una ventaja injusta al combatiente de una esquina. No se permite a las esquinas distraer al árbitro ni influir en sus acciones de ninguna manera.

A. Faltas intencionadas

1. Si una falta intencionada causa una lesión, y la lesión es lo suficientemente grave como para poner fin al combate inmediatamente, el púgil causante de la lesión perderá por descalificación.

2. Si una falta intencionada causa una lesión y se permite que el combate continúe, el árbitro lo notificará a las autoridades y descontará dos (2) puntos al púgil que causó la falta. Las deducciones de puntos por faltas intencionadas serán obligatorias.

3. Si una falta intencionada causa una laceración y/o hinchazón y se permite que el combate continúe, y la lesión provoca que se detenga el combate en cualquier asalto después de que se haya completado la mitad de los asaltos programados, más un (1) segundo del combate, ya sea por otro golpe legal o ilegal, el púgil lesionado ganará por DECISIÓN TÉCNICA si va por delante en las tarjetas de puntuación; y el combate acabará en EMPATE TÉCNICO si el púgil lesionado va por detrás o empatado en las tarjetas de puntuación.

4. Si el púgil se lesiona al intentar hacer una falta intencionada a su adversario, el árbitro no actuará a su favor, y esta lesión será la misma que la producida por un golpe limpio.

5. Si el árbitro considera que un púgil se ha comportado de forma antideportiva, podrá detener la acción del combate para restar puntos o detener el combate para descalificar al púgil.

B. Faltas accidentales

1. Si una falta accidental causa una lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate, éste resultará en un NO CONTEST o en una DESCALIFICACIÓN si se detiene antes de que se haya completado la mitad de los asaltos programados, más un (1) segundo del combate.

2. Si una falta accidental causa una lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate después de que se haya completado la mitad de los asaltos programados, más un (1) segundo

del combate, se concederá una DECISIÓN TÉCNICA al púgil que vaya por delante en las tarjetas de puntuación en el momento en que se detenga el combate.

i. Se puntuarán las rondas parciales o incompletas. Si no se ha producido ninguna acción, el asalto se puntuará como un asalto par. Esto queda a discreción de los jueces.

3. Si un púgil, durante el transcurso de un asalto, pierde visiblemente el control de sus funciones corporales (vómito, orina, heces), el árbitro detendrá el combate y el púgil perderá el combate por KO técnico (TKO) debido a una parada médica. En caso de que se produzca una pérdida de funciones corporales en el periodo de descanso entre asaltos, se llamará al médico de ring para que evalúe si el combatiente puede continuar. Si el médico no autoriza al combatiente a continuar, éste perderá por Knockout Técnico (TKO) debido a Parada Médica. Si la materia fecal se hace evidente en cualquier momento, el combate será detenido por el árbitro, y el combatiente infractor perderá por Knockout Técnico (TKO) debido a Parada Médica.

C. Procedimiento de las faltas: Si se comete una falta, el árbitro deberá:

1. Hora de llamada;
2. Comprobar el estado y la seguridad del artista marcial mixto objeto de la falta; y
3. Evaluar la falta para posibles deducciones de puntos y/o consideraciones de tiempo.
4. Durante todos los procedimientos de tiempo muerto, no se permitirá entrenar a un contendiente.

D. Consideración del tiempo:

1. Si se produce una falta en la ingle y el competidor puede continuar, el competidor que ha recibido la falta puede disponer de hasta cinco (5) minutos para recuperarse.
2. Los púgiles que resulten lo suficientemente lesionados por una falta como para requerir consulta médica podrán disponer de hasta cinco (5) minutos, a discreción del árbitro, para ser evaluados por el médico de ring antes de que se tome la decisión de continuar.
3. En ningún momento podrá el árbitro pedir un tiempo muerto para evaluar el impacto de un golpe legal, salvo cuando exista una laceración.

A. Criterios de evaluación

a. Todos los combates serán evaluados y puntuados por un mínimo de tres (3) jueces. b. El Sistema Must de 10 puntos será el estándar de puntuación sobre. De acuerdo con el sistema de puntuación de 10 puntos, se deben otorgar 10 puntos al ganador de la ronda y nueve puntos o menos al perdedor, excepto en el caso de una ronda igualada poco frecuente, en la que se puntúa (10-10).

c. Los jueces evaluarán las técnicas de artes marciales mixtas, como el golpeo/agarre efectivo (Plan A), la agresividad efectiva (Plan B) y el control de la zona de combate (Plan C).

d. Las evaluaciones se realizarán en el orden específico en el que aparecen las técnicas en el punto (c) anterior, dando el mayor peso en la puntuación al golpeo/agarre efectivo y a la agresividad efectiva, así como al control del área de combate.

e. El golpeo efectivo se juzga determinando el impacto/efecto de los golpes legales asestados por un contendiente basándose únicamente en los resultados de dichos golpes legales. La eficacia en el agarre se evalúa mediante las ejecuciones exitosas y los resultados impactantes/efectivos de: derribo(s), intento(s) de sumisión, consecución de posición(es) ventajosa(s) e inversión(es).

f. La agresividad efectiva significa hacer intentos agresivos para terminar el combate.

g. El control del área de combate se evalúa determinando quién dicta el ritmo, el lugar y la posición del combate.

1. Los jueces utilizarán los siguientes criterios objetivos para puntuar un asalto:

(i) Un asalto se puntuará como 10-10 cuando ambos contendientes hayan competido durante el tiempo que dure el asalto y no haya diferencia o ventaja entre ninguno de los púgiles;

Un asalto se puntuará como 10-8 cuando un contendiente gane el asalto por un amplio margen por impacto, dominio y duración del golpeo o agarre en un asalto.

Un asalto se puntuará como 10-7 cuando un contendiente esté completamente dominado por impacto, dominio y duración del golpeo o agarre en un asalto.

2. Impacto: Un juez evaluará si un púgil impacta significativamente a su oponente en el asalto, aunque no haya dominado la acción. El impacto incluye pruebas visibles como hinchazón y laceraciones. El impacto también se evaluará cuando las acciones de un púgil, mediante golpes y/o agarres, provoquen una disminución de la energía, la confianza, las habilidades y el espíritu de su oponente. Todo ello es resultado directo del impacto. Cuando un púgil es impactado por golpes, por falta de control y/o habilidad, esto puede crear momentos decisivos en el asalto y se valorará en gran medida.

3. Dominio: Como las MMA son un deporte basado en la ofensiva, el dominio de un asalto puede verse en el golpeo cuando el luchador perdedor se ve obligado a defenderse continuamente, sin contragolpes ni reacciones cuando se presentan oportunidades. El dominio en la fase de agarre puede verse cuando el luchador mantiene posiciones dominantes en la pelea y utiliza esas posiciones para intentar sumisiones o ataques que pongan fin a la pelea. El mero hecho de mantener una posición dominante no será un factor primordial a la hora de evaluar el dominio. Lo que el púgil hace con esas posiciones es lo que debe evaluarse.

4. Duración: La duración se define por el tiempo que pasa un púgil atacando, controlando e impactando de forma efectiva a su oponente, mientras que el oponente ofrece poco o ningún resultado ofensivo. Un juez evaluará la duración reconociendo el tiempo relativo en un asalto en el que un púgil toma y mantiene el control total de la ofensiva efectiva. Esto puede evaluarse tanto de pie como en el suelo.

5. Puntuación de rondas incompletas: Se puntuarán los asaltos incompletos. Si el árbitro penaliza a uno de los contendientes, se deducirán los puntos correspondientes cuando el anotador calcule la puntuación final de la ronda parcial.

B. Tipos de decisiones

a. Presentado por:

. Tap Out: Cuando un concursante utiliza físicamente su cuerpo para indicar que ya no desea continuar; o Tap Out verbal: Cuando un contendiente anuncia verbalmente o grita voluntaria/involuntariamente de dolor o angustia al árbitro que no desea continuar;. Sumisión técnica: Cuando un acto de sumisión legal produce inconsciencia o fractura/dislocación de hueso(s)/articulación(es).

Knockout técnico (TKO) por:

Parada arbitral: el árbitro detiene el combate porque el combatiente NO SE

ESTÁ DEFENDIENDO INTELIGENTEMENTE;

Huelgas

Laceración

Parada de esquina

No contestó al timbre

TKO por parada médica;

Laceración

Parada médica

Pérdida de control de las funciones corporales.

Knockout (KO) por:

Parada arbitral: el árbitro detiene el combate porque el combatiente NO PUEDE DEFENDERSE INTELIGENTEMENTE.

Debido a huelgas

Descalificación:

Cuando una lesión sufrida durante la competición como resultado de una falta intencionada es lo suficientemente grave como para poner fin a la competición, se han cometido múltiples faltas y/o existe una flagrante indiferencia hacia las reglas y/o las órdenes del árbitro.

No hay concurso:

Cuando un contendiente es detenido prematuramente debido a una lesión accidental y no se ha completado una cantidad de tiempo suficiente para emitir una decisión a través de las tarjetas de puntuación.

Decisiones:

- i. Decisión unánime: Cuando los tres jueces puntúan el combate para el mismo contendiente;
2. Decisión dividida: Cuando dos jueces puntúan el combate para un contendiente y un juez puntúa para el oponente; o
3. Decisión por mayoría: Cuando dos jueces puntúan el combate para el mismo contendiente y un juez puntúa un empate;
- 4 Decisión técnica: Cuando un combate se detiene prematuramente debido a una lesión por una falta accidental y un contendiente va ganando en las tarjetas de puntuación;

Empates:

- 1 Empate unánime - Cuando los tres jueces puntúan el combate como empate;
- 2 Empate por mayoría - Cuando dos jueces puntúan el combate como empate; o
3. Empate dividido - Cuando los tres jueces puntúan de forma diferente y la puntuación total da como resultado un empate;
4. Empate técnico - Cuando se sufre una lesión durante la competición como resultado de una falta intencionada y se permite que el combate continúe, más tarde la lesión requiere la interrupción por un golpe legal o ilegal en la zona afectada después de que se haya completado la mitad de los asaltos programados, más un (1) segundo, si el contendiente lesionado está empatado o por detrás en las tarjetas de puntuación en el momento de la interrupción, la decisión es un empate técnico.

Clases de peso

Clase de peso Peso

Peso atómico hasta 105 libras inclusive.

Paja Peso superior a 105 a 115 lbs.

Peso mosca de 115 a 125 lbs.

Peso galloDe 125 a 135 lbs.

Peso plumaDe 135 a 145 lbs.

Peso ligeromás de 145 a 155 lbs.

Peso superligeroDe 155 a 165 lbs.

Peso wéltermás de 165 a 170 lbs.

Peso superwélterde 170 a 175 lbs.

Peso mediomás de 175 a 185 lbs.

Peso supermedio, entre 185 y 195 libras.

Peso semipesadomás de 195 a 205 libras.

Peso cruceroDe 205 a 225 libras.

Pesos pesadosmás de 225 a 265 lbs.

Superpesadomás de 265 lbs.

a. Permisos dentro de la división: no hay restricciones de permisos si ambos combates se pesan dentro de la misma división contratada.

b. Peso no alcanzado: Si una persona no alcanza el peso contratado y los dos competidores están en diferentes categorías de peso, el oponente más pesado no podrá superar en cinco (5) libras al luchador de menor peso.

c. Peso(s) de captura contratado(s): no se permite ninguna diferencia de peso entre los púgiles con peso de captura contratado, siempre que ambos competidores estén por debajo del peso contratado. Las comisiones podrán denegar los combates de catch weight si consideran que la diferencia de peso es lo suficientemente grande como para poner en peligro la seguridad decualquiera de los púgiles.