

Español / ingles

WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA:

© 2024 Director Técnico de WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA / Todos los derechos reservados.

Reglamento Oficial WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA

Sancionado por la Organización Mundial de Artes Marciales WAMAI (World Association of Martial Arts International). Cualquier otra versión de estas reglas no podrá llamarse "**Reglamento Oficial de WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA**" y deberá referirse por el nombre de la organización que sancione el evento.

1. Duración de los Combates

Cada combate constará de 5 asaltos de 2 minutos, con un descanso de 1 minuto entre asaltos.

- a. Ningún combate excederá los 5 asaltos, equivalentes a 10 minutos totales de combate efectivo.
- b. El formato de la WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA se estructura en 5 disciplinas diferentes, cada una regida por sus reglas específicas (detalladas en la Sección 2).
- c. No se permitirá que un competidor participe en más de 6 asaltos y/o 12 minutos de combate en un período de 24 horas.

2. Estructura de los Asaltos y Reglas Específicas

Cada asalto seguirá las reglas específicas de una disciplina de combate. Los peleadores deben usar el equipo de protección correspondiente para cada disciplina. Se detallan las técnicas permitidas, prohibidas, motivos de descalificación y cómo se otorga la puntuación en cada asalto.

2.1. Primer Asalto: Boxeo (Guantes de 10 onzas)

- Disciplina: Boxeo, con reglas estándar de WAMAI.
- Equipo: Guantes de 10 onzas obligatorios, protector bucal y protección genital.
- Técnicas Permitidas:
 - Golpes con puños a la cabeza y el cuerpo.
 - Bloqueos con los brazos para defender los golpes.
- Técnicas Prohibidas: *
 - Patadas, rodillazos, codazos, derribos y cualquier tipo de grappling.
- Motivos de Descalificación:
 - Golpear con el codo o rodilla.
 - Golpes a la parte posterior de la cabeza o la columna vertebral.
 - Agarrar las cuerdas o el cuerpo del oponente.
 - No responder de manera inteligente ante el árbitro o caer en conducta antideportiva.
- Puntuación: Los jueces otorgarán la puntuación en base a:
 - Golpes efectivos (número de golpes conectados).
 - Defensa (capacidad de evitar golpes).
 - Control del ring (quién domina la zona de combate).
 - Agresividad efectiva.

2.2. Segundo Asalto: Pateo estilo Taekwondo (Espinilleras largas tubulares)

- Disciplina: Pateo estilo Taekwondo.
- Equipo: Espinilleras largas tubulares de kickboxing, junto con protector bucal y protección genital.
- Técnicas Permitidas:
 - Patadas a la cabeza, cuerpo y piernas.
 - Movimientos de defensa basados en desplazamientos y bloqueos de patadas.
- Técnicas Prohibidas:
 - Golpes con los puños, rodillazos, codazos, técnicas de grappling y derribos.
- Motivos de Descalificación:
 - Golpear con las manos o el codo.
 - Usar técnicas de grappling o intentar derribar al oponente.
 - Golpes por debajo de la cintura, excepto patadas en los muslos.
- Puntuación: Se valorará:
 - Precisión de las patadas (impactos limpios).
 - Potencia de las patadas (si causan daño visible o desequilibrio).
 - Control del área de combate (quién mantiene mejor posición y domina el espacio).
 - Estrategia y técnica.

2.3. Tercer Asalto: Kickboxing (Guantes de 10 onzas)

- Disciplina: Kickboxing, con reglas estándar de WAMAI.
- Equipo: Guantes de 10 onzas, protector bucal y protección genital.

- Técnicas Permitidas:

- Golpes con puños y patadas a la cabeza, cuerpo y piernas.
- Bloqueos y defensas para evitar golpes o patadas.

- Técnicas Prohibidas:

- Codazos y técnicas de grappling (derribos, sumisiones, etc.).

- Motivos de Descalificación:

- Uso de codazos.
- Intentar derribos o técnicas de grappling.
- Golpes en la parte posterior de la cabeza o el cuello.

- Puntuación: Los jueces evaluarán:

- Efectividad de los golpes y patadas (quién impacta más y con mayor fuerza).
- Defensa, (capacidad para bloquear o esquivar ataques).
- Dominio del combate (quién controla el ritmo y la distancia).

2.4. Cuarto Asalto: Muay Thai (Guantes de 10 onzas)

- Disciplina: Muay Thai, con ciertas restricciones.

- Equipo: Guantes de 10 onzas, protector bucal, espinilleras opcionales y protección genital.

- Técnicas Permitidas:

- Golpes con puños, patadas, rodillazos y clinch.
- Uso del clinch para controlar y lanzar rodillazos.

- Técnicas Prohibidas:

- Codazos.
- Derribos o técnicas de grappling.

- Motivos de Descalificación:

- Uso de codazos.
- Intento de sumisiones o llaves de grappling.
- Golpes ilegales en la parte trasera de la cabeza o la columna.

- Puntuación: Se valorará:

- Efectividad de los golpes (patadas, rodillazos y puños).
- Dominio (quién controla mejor la posición en el clinch).
- Estrategia y control.

2.5. Quinto Asalto: MMA (Mixed Martial Arts)

- Disciplina: Artes Marciales Mixtas (MMA).

- Equipo: Guantes de MMA (4 a 8 onzas), protector bucal, espinilleras opcionales y protección genital.

- Técnicas Permitidas:

- Golpes de puño, patadas, rodillazos, derribos y técnicas de grappling (sumisiones y control en el suelo).

- Se permiten proyecciones y derribos desde la posición de pie.

- Técnicas Prohibidas:

- Codazos.
- Golpes en la nuca, columna o parte posterior de la cabeza.

- Motivos de Descalificación:

- Uso de codazos.
- Golpear a un oponente caído en la cabeza o cuello.
- Manipulación de pequeñas articulaciones (dedos o dedos de los pies).

- Puntuación: Se valorará:

- Eficiencia en golpes (en pie y en el suelo).
- Control del oponente en el suelo (dominancia en grappling).
- Intentos de sumisión efectivos.

3. Formas de Victoria y Derrota

Formas de Considerarse Ganador

a. Por Decisión Unánime o Dividida:

- Al finalizar los 5 asaltos, si no se ha detenido el combate, los jueces decidirán el resultado basándose en el sistema de 10 puntos obligatorios por asalto.

- Un peleador ganará por decisión unánime si los tres jueces lo declaran ganador, o por decisión dividida si dos de los tres jueces lo declaran vencedor.

b. Por KO (Knockout):

- Un peleador será declarado vencedor por KO si su oponente es derribado y no puede levantarse o continuar el combate antes de la cuenta de 10.

c. Por TKO (Knockout Técnico):

- El árbitro detendrá el combate si uno de los peleadores no puede continuar de manera segura, ya sea por un ataque continuo que no puede defender, por agotamiento extremo o por decisión médica.

d. Por Sumisión:

- Un peleador puede ganar por sumisión si su oponente se rinde físicamente (tap out) o verbalmente indica su deseo de no continuar.

Formas de Considerarse Perdedor

a. Por Descalificación:

- Un peleador será descalificado si comete varias faltas graves o no sigue las reglas de manera intencionada.

b. Por No Contest (Combate Nulo):

- Si ocurre una lesión accidental o interrupción externa antes de la mitad del combate, el resultado será considerado "No Contest"

c. Por Abandono:

- Si el peleador o su esquina decide no continuar el combate, perderá por abandono.

4. Puntuación Final del Combate

- Al concluir los 5 asaltos, la puntuación final se sumará en base a las tarjetas de los jueces, quienes calificarán cada asalto de manera individual. El peleador que acumule más puntos totales será declarado ganador.

- En caso de empate en la puntuación final, se puede declarar un empate técnico o, en algunos casos, una **decisión dividida** si los jueces discrepan sobre el ganador de los asaltos.

Este reglamento asegura una competencia variada y justa, en la que los peleadores deben adaptarse a múltiples disciplinas, manteniendo siempre la seguridad de los participantes y promoviendo un alto nivel técnico en cada asalto.

****Official Regulations of WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA****

© 2024 Technical Director of WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA / All rights reserved.

****Official Regulations of WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA****

Sanctioned by the World Association of Martial Arts International (WAMAI). Any other version of these rules may not be referred to as "Official Regulations of WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA" and should be named according to the organization sanctioning the event.

****1. Duration of Matches****

Each match will consist of 5 rounds of 2 minutes, with a 1-minute break between rounds.

- a. No match will exceed 5 rounds, equivalent to a total of 10 minutes of effective combat.
- b. The format of the WAMAI LEAGUE DEVELOPER MMA is structured into 5 different disciplines, each governed by its specific rules (detailed in Section 2).
- c. No competitor will be allowed to participate in more than 6 rounds and/or 12 minutes of combat within a 24-hour period.

****2. Structure of Rounds and Specific Rules****

Each round will follow the specific rules of a combat discipline. Fighters must wear the appropriate protective equipment for each discipline. Permitted techniques, prohibited actions, grounds for disqualification, and how points are awarded for each round are detailed below.

****2.1. First Round: Boxing (10-ounce gloves)****

- ****Discipline:**** Boxing, with WAMAI standard rules.

- **Equipment:** Mandatory 10-ounce gloves, mouthguard, and groin protection.

- **Allowed Techniques:**

- Punches to the head and body.
- Blocking punches using the arms.

- **Prohibited Techniques:**

- Kicks, knee strikes, elbows, takedowns, and any form of grappling.

- **Disqualification Grounds:**

- Striking with the elbow or knee.
- Hitting the back of the head or the spine.
- Grabbing the ropes or the opponent's body.
- Failing to respond intelligently to the referee or displaying unsportsmanlike behavior.

- **Scoring:** Judges will score based on:

- Effective punches (number of landed punches).
- Defense (ability to avoid punches).
- Ring control (who dominates the fighting area).
- Effective aggressiveness.

2.2. Second Round: Taekwondo-style Kicking (Long tubular shin guards)

- **Discipline:** Taekwondo-style Kicking.

- **Equipment:** Long tubular kickboxing shin guards, mouthguard, and groin protection.

- **Allowed Techniques:**

- Kicks to the head, body, and legs.
- Defensive movements using footwork and kick blocking.

- **Prohibited Techniques:**
- Punches, knee strikes, elbows, grappling techniques, and takedowns.

- **Disqualification Grounds:**
- Striking with the hands or elbow.
- Using grappling techniques or attempting to take down the opponent.
- Strikes below the waist, except kicks to the thighs.

- **Scoring:** Points will be awarded for:
 - Kick accuracy (clean impacts).
 - Kick power (if it causes visible damage or imbalance).
 - Control of the fighting area (who maintains better position and space control).
 - Strategy and technique.

2.3. Third Round: Kickboxing (10-ounce gloves)

- **Discipline:** Kickboxing, with WAMAI standard rules.
- **Equipment:** 10-ounce gloves, mouthguard, and groin protection.

- **Allowed Techniques:**
- Punches and kicks to the head, body, and legs.
- Blocking and defensive techniques to avoid punches or kicks.

- **Prohibited Techniques:**
- Elbows and grappling techniques (takedowns, submissions, etc.).

- **Disqualification Grounds:**

- Use of elbows.
- Attempting takedowns or grappling techniques.
- Strikes to the back of the head or neck.

- **Scoring:** Judges will evaluate:

- Effectiveness of punches and kicks (who lands more powerful hits).
- Defense (ability to block or dodge attacks).
- Fight control (who controls the pace and distance).

2.4. Fourth Round: Muay Thai (10-ounce gloves)

- **Discipline:** Muay Thai, with certain restrictions.

- **Equipment:** 10-ounce gloves, mouthguard, optional shin guards, and groin protection.

- **Allowed Techniques:**

- Punches, kicks, knee strikes, and clinch techniques.
- Using the clinch to control and throw knee strikes.

- **Prohibited Techniques:**

- Elbows.
- Takedowns or grappling techniques.

- **Disqualification Grounds:**

- Use of elbows.
- Attempting submissions or grappling locks.

- Illegal strikes to the back of the head or spine.

- **Scoring:** Judges will consider:

- Effectiveness of strikes (kicks, knee strikes, and punches).
- Control in the clinch (who better controls the position).
- Strategy and control.

2.5. Fifth Round: MMA (Mixed Martial Arts)

- **Discipline:** Mixed Martial Arts (MMA).

- **Equipment:** MMA gloves (4 to 8 ounces), mouthguard, optional shin guards, and groin protection.

- **Allowed Techniques:**

- Punches, kicks, knee strikes, takedowns, and grappling techniques (submissions and ground control).

- Throws and takedowns from a standing position.

- **Prohibited Techniques:**

- Elbows.

- Strikes to the nape, spine, or back of the head.

- **Disqualification Grounds:**

- Use of elbows.

- Striking a downed opponent in the head or neck.

- Manipulating small joints (fingers or toes).

- **Scoring:** Judges will evaluate:

- Striking efficiency (both standing and on the ground).

- Control over the opponent on the ground (grappling dominance).
- Effective submission attempts.

****3. Methods of Victory and Defeat****

****Ways to Be Declared the Winner****

a. By Unanimous or Split Decision:

- If the match isn't stopped after 5 rounds, judges will decide the outcome based on the mandatory 10-point system per round.
- A fighter will win by unanimous decision if all three judges declare them the winner, or by split decision if two out of the three judges declare them the winner.

b. By KO (Knockout):

- A fighter will be declared the winner by KO if their opponent is knocked down and unable to stand or continue the match before the 10-count.

c. By TKO (Technical Knockout):

- The referee will stop the match if one of the fighters is unable to continue safely, either due to an unanswered barrage of attacks, extreme exhaustion, or a medical decision.

d. By Submission:

- A fighter may win by submission if their opponent physically taps out or verbally indicates their desire not to continue.

****Ways to Be Considered the Loser****

a. By Disqualification:

- A fighter will be disqualified if they commit several serious fouls or intentionally violate the rules.

b. By No Contest:

- If an accidental injury or external interference occurs before the halfway point of the fight, the outcome will be ruled as "No Contest."

c. By Forfeit:

- If the fighter or their corner decides not to continue, they will lose by forfeit.

****4. Final Match Scoring****

- At the end of 5 rounds, the final score will be tallied based on the judges' scorecards, with each round scored individually. The fighter with the most points will be declared the winner.

- In the event of a tie in the final score, a technical draw may be declared, or in some cases, a split decision if the judges differ on who won the rounds.

These regulations ensure a varied and fair competition where fighters must adapt to multiple disciplines while prioritizing participant safety and promoting a high level of technical skill in each round.