

GAMMA

I T I

I T I T

International Competition Rules & Regulations

December 202



1

CONTENTS

CONTENIDO

REGLA 1: DISPOSICIONES GENERALES	06
REGLA 2: EDAD MÍNIMA Y MÁXIMA DE LOS ATLETAS	07
REGLA 3: CATEGORÍAS DE PESO	08
REGLA 4: DURACIÓN DE LOS COMBATES	10
REGLA 5: EQUIPO ARBITRAL Y DE JUECES	11
REGLA 6: EQUIPO Y VESTIMENTA DEL ATLETA	12
REGLA 7: ÁREA DE COMPETICIÓN	17
REGLA 8: CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PUNTUACIÓN	18
REGLA 9: DECISIONES	22
REGLA 10: FALTAS	26
REGLA 11: KNOCKOUT	36
REGLA 12: PROTOCOLO DEL ÁREA DE COMPETICIÓN	37
REGLA 13: REQUISITOS MÉDICOS Y ANTIDOPAJE	39
REGLA 14: APELACIONES	41
ARTÍCULO 15: OTROS	42
APÉNDICE 1: RESUMEN DE LAS NORMAS DE LA GAMMA MMA	43
APÉNDICE 2: RESUMEN CLAVE DE LAS NORMAS GAMMA MMA PARA ATLETAS MENORES DE 18 AÑOS	44
APÉNDICE 3: TABLA DE CONVERSIÓN DE PESOS	50



2

INTRODUCTION

INTRODUCCIÓN

Estas Reglas y Regulaciones de Competición Internacional han sido desarrolladas por GAMMA y son aplicables a partir del 1 de diciembre de 2023.

Son el estándar para todas las competiciones internacionales de artes marciales mixtas (MMA) de GAMMA y deben ser aceptadas y seguidas por todos los atletas, entrenadores, árbitros y personal de competición involucrados en la organización de competiciones de GAMMA.

Las Federaciones Miembro de GAMMA pueden adaptar partes del reglamento (si es necesario) en sus respectivos países o por mandato de sus autoridades gubernamentales locales. Las Federaciones Miembro pueden acortar la duración de los combates y/o no permitir ciertas técnicas.

La modificación de estas reglas creará un reglamento nacional denominado reglamento nacional aprobado por GAMMA que podrá utilizarse en un país como reglamento oficial para las competiciones de GAMMA en un país.

Bajo ninguna circunstancia debe una Federación Miembro cambiar las siguientes condiciones sin la aprobación previa de GAMMA.

GAMMA defiende las tradiciones de excelencia, disciplina y respeto de las artes marciales a todos los niveles de su comunidad, promoviendo al mismo tiempo la seguridad de los atletas, el juego limpio y la aceptación de todos los que deseen participar. Para garantizar la seguridad de los atletas, el Reglamento de Competición Internacional puede estar sujeto a modificaciones.

Las modificaciones que se han realizado incluyen

- Duración más corta de los combates
- A los masters y a los atletas de la categoría Sub10 - Sub18 no se les permite utilizar ciertas técnicas de artes marciales como los golpes en la cabeza a sus oponentes.

GAMMA continuará recogiendo comentarios y ajustando su conjunto global de reglas para que sus atletas de todo el mundo puedan competir en competiciones de clase mundial en un entorno seguro e inclusivo.

REGLA 1: DISPOSICIONES GENERALES

- 11** **Todas las competiciones de MMA se llevan a cabo de acuerdo con el Reglamento de GAMMA.**

- 12** **Este reglamento se aplica a todas las competiciones internacionales bajo el control de GAMMA.**

- 13** **En circunstancias excepcionales, un procedimiento de competición que difiera del establecido en este Reglamento podrá utilizarse excepcionalmente para competiciones internacionales, siempre que GAMMA y todos los países participantes hayan concedido su permiso.**

- 14** **GAMMA utiliza el sistema internacional de unidades "SI": "Systeme International d'Unites", para el peso de los kilogramos (kg).**

REGLA 2: LÍMITES DE EDAD MÍNIMA Y MÁXIMA DE LOS ATLETAS

- 21 **Las MMA son un deporte que pueden practicar tanto hombres como mujeres de todas las categorías de edad. Los atletas según su edad se clasifican de la siguiente manera:**
- 21.1 **U10:** para atletas de 8 y 9 años
 - 21.2 **U12:** para atletas de 10 y 11 años
 - 21.3 **U14:** para atletas de 12 y 13 años
 - 21.4 **U16:** para atletas de 14 y 15 años
 - 21.5 **U18:** para atletas de 16 y 17 años
 - 21.6 **Seniors:** para atletas mayores de 18 años
 - 21.7 **Masters:** para atletas de 40 años o más
- 22 **Los atletas pueden participar en competiciones para Seniors si cumplen 18 años el día del primer pesaje.**
- 23 **Las edades se comprobarán en todas las competiciones GAMMA durante el registro y la acreditación.**
- 24 **Los atletas Masters podrán participar en competiciones Seniors previa autorización de GAMMA.**

REGLA 3: CATEGORÍAS DE PESO

3.1 Las categorías de peso para los grupos de edad masculino y femenino son las siguientes:

Categorías de peso masculino
U10 (8 y 9 años) -27,2 kg -31,7 kg -36,3 kg +36,3 kg
U12 (10 y 11 años) -31,7 kg -36,3 kg -40,8 kg -45,4 kg +45,4 kg
U14 (12 y 13 años) -36,3 kg -40,8 kg -45,4 kg -49,9 kg -54,4 kg -58,7 kg -63,5 kg +63,5 kg
Sub16 (14 y 15 años) -49,9 kg -54,4 kg -58,7 kg -63,5 kg -70,3 kg -77,1 kg +77,1 kg

Categorías de peso femenino
U10 (8 y 9 años) -27,2 kg -31,7 kg -36,3 kg +36,3 kg
U12 (10 y 11 años) -31,7 kg -36,3 kg -40,8 kg -45,4 kg +45,4 kg
U14 (12 y 13 años) -36,3 kg -40,8 kg -45,4 kg -49,9 kg -54,4 kg +54,4 kg
U16 (14 y 15 años) -40,8 kg -45,4 kg -49,9 kg -54,4 kg -58,7 kg -63,5 kg +63,5 kg

Categorías de peso masculino**Sub18 (16 y 17 años)**

-52,2 kg
-56,7 kg
-63,5 kg
-70,3 kg
-77,1 kg
-83,9 kg
-93,0 kg
+93,0 kg

Mayores de 18 años

-52,2 kg
-56,7 kg
-61,2 kg
-65,8 kg
-70,3 kg
-77,1 kg
-83,9 kg
-93,0 kg
-120,0 kg
+120,0kg

Masters (40 años y más)

-52,2 kg
-56,7 kg
-61,2 kg
-65,8 kg
-70,3 kg
-77,1 kg
-83,9 kg
-93,0 kg
-120,0 kg
+120,0kg

Categorías de peso femenino**Sub18 (16 y 17 años)**

-45,4 kg
-49,9 kg
-54,4 kg
-58,7 kg
-63,5 kg
+63,5 kg

Mayores de 18 años

-47,6 kg
-52,2 kg
-56,7 kg
-61,2 kg
-65,8 kg
+72,6 kg
+72,6 kg

Masters (40 años y más)

-47,6 kg
-52,2 kg
-56,7 kg
-61,2 kg
-65,8 kg
+72,6 kg
+72,6 kg

REGLA 4: DURACIÓN DE LOS COMBATES

- 41 Los combates en las Competiciones Internacionales de GAMMA deben durar tres (3) asaltos de tres (3) minutos.

La duración de los combates para Seniors puede reducirse a dos (2) asaltos de tres (3) minutos para las competiciones nacionales si el Comité Organizador Local así lo desea.

- 42 Para todas las categorías Sub-18, la duración máxima de los combates es la siguiente:

U10 2 rondas de 2 minutos*.

U12 2 rondas de 2 minutos*.

U14 2 rondas de 2 minutos

U16 2 rondas de 2 minutos

U18 3 asaltos de 2 minutos

Si el combate queda en tablas tras 2 asaltos

y se necesita un ganador para pasar a la siguiente ronda, puede haber una ronda extra de 2 minutos.

- 43 El tiempo de descanso entre asaltos es de 60 segundos.

- 44 Ningún atleta podrá competir en más de cuatro (4) combates por día.

- 45 Debe haber un mínimo de 90 minutos de descanso entre combates. Si un atleta elige competir en MMA y Striking MMA durante la misma competición, no se garantiza un periodo mínimo de descanso.

REGLA 5: EQUIPO DE ÁRBITROS Y JUECES

51 Funciones

51.1 Los requisitos mínimos de personal para un área de competición dentro del área de competición en competiciones internacionales consisten en:

- Un (1) Árbitro
- Tres (3) Jueces
- Un (1) cronometrador
- Un (1) Controlador de tarjetas de puntuación
- Un (1) Médico

51.2 Para una descripción más detallada de las funciones y responsabilidades del equipo de árbitros y jueces, consulte las Directrices para árbitros y jueces de GAMMA.

52 Poderes del árbitro

52.1 El árbitro está a cargo de un combate. La autoridad de un árbitro comienza cuando entra en el área de competición y no finaliza hasta la conclusión del combate.

REGLA 6: EQUIPO Y VESTIMENTA DEL ATLETA

61 Boquilla

61.1 Todos los atletas deben llevar un protector bucal bien ajustado durante el combate.

61.2 El combate no puede comenzar sin el protector bucal.

61.3 Si el protector bucal se desprende durante el combate, 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.

62 Inguinillera

62.1 Todos los atletas masculinos deben llevar una coquilla protectora de la ingle (se permiten materiales plásticos y metálicos). Para todas las categorías de edad U18, sólo se permiten protectores de plástico.

62.2 Las atletas femeninas pueden optar por llevar un protector inguinal si así lo desean.

63 Guantes

63.1 Especificación

Ambos atletas deben llevar el mismo modelo de guantes de MMA de dedos abiertos. Los guantes deberán tener un peso entre 6oz. (170g) y 8oz (226g) (máximo).

Los guantes pueden ser de cuero auténtico o de material PU (o cuero artificial similar) de alta calidad.

63.2 Certificación

Los guantes y las espinilleras deberán estar homologados por GAMMA y podrán ser proporcionados por el organizador local.

63.3 Para todas las categorías sub-18, es obligatorio el uso de guantes con acolchado grueso en la parte delantera, acolchado en el pulgar y presillas para los dedos abiertos.

64 Espinilleras

- 641** Ambos atletas deben llevar el mismo modelo de espinilleras elásticas (o de neopreno) con acolchado para los pies. Todas las espinilleras deben tener un grosor mínimo de 1 centímetro.
- 642** Los guantes y las espinilleras deben coincidir con el color de la esquina de los atletas (rojo o azul). Si no se dispone de material de este color, la muñeca de los guantes y la parte superior de las espinilleras deben envolverse con cinta aislante roja o azul de 40 - 50 milímetros de ancho.
- 643** Para todas las categorías de edad sub-18, es obligatorio el uso combinado de espinilleras y reposapiés de tejido elástico o neopreno ligero.
- 644** Las espinilleras tailandesas y/o las espinilleras de kickboxing de cuero (o PU) son ilegales.

65 Cintas y vendas para las manos

- 651** Se permite un máximo de un rollo (no más de 2 pulgadas 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 atleta. La envoltura de gasa debe aplicarse de forma que la parte interior visible de la mano del deportista quede libre de envoltura. La articulación basal expuesta del pulgar puede protegerse.
- 652** Se permite un máximo de un rollo (no más de 1,25 pulgadas de ancho por 10 pulgadas de largo) de cinta atlética blanca (para ambas manos en total). La cinta no puede sobrepasar la muñeca de los guantes del atleta. La cinta puede colocarse a través de los dedos, pero no puede cubrir los nudillos. La cinta de atletismo debe tener una distancia mínima de 0,5 pulgadas hasta los nudillos. La articulación basal expuesta del pulgar puede protegerse.
- 653** Las vendas de entrenamiento de algodón o similares sólo están permitidas con una longitud máxima de 3,5 metros. Las vendas deben ser de material no elástico (no extensible). Las vendas de algodón deben aplicarse de forma que la parte interior visible de la mano del atleta quede libre de vendas. Si se utilizan vendas de algodón, sólo se permitirán 30 centímetros de cinta médica por mano para envolver y asegurar el velcro de las vendas. No se permite ninguna gasa o esparadrapo adicional.

- 654** Se prohíbe cualquier tipo de acumulación, apilamiento o rizo entre los nudillos. No se permiten objetos extraños dentro de las vendas o guantes. Las infracciones supondrán la descalificación instantánea del atleta.
- 655** El vendaje de las manos está prohibido para los atletas menores de 18 años.
- 656** Aparte de las manos del atleta, no se permitirá ningún tipo de vendaje, cobertura o 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.
- 657** Un atleta podrá utilizar un manguito de neopreno suave o de tejido elástico que cubra únicamente las articulaciones de la rodilla y/o el tobillo. No se permite que las mangas aprobadas tengan acolchado, velcro, plástico, metal, lazos o cualquier otro material considerado inseguro o que pueda crear una ventaja injusta. Las cintas, gasas o cualquier otro material que se coloque debajo de las mangas aprobadas deberán ser autorizados por el médico de pista o el ITO asignado.

66 Ropa y atuendo

- 661** Todos los atletas deberán llevar el equipo de protección que GAMMA considere necesario. El uso de una lycra ajustada es obligatorio para todas las categorías de edad U18.
- 662** Los atletas masculinos pueden llevar una lycra de manga corta en la parte superior del cuerpo si es necesario. Es obligatorio que ambos atletas lleven una lycra o que ambos se abstengan de llevarla.
- 663** Las atletas femeninas deben llevar una lycra de manga corta (por encima del codo) o una lycra sin mangas. Las excepciones por motivos religiosos y/o culturales deberán ser aprobadas por GAMMA.
- También deberán llevar un sujetador deportivo. No se permitirán camisetas holgadas ni protectores de pecho.
- Las atletas femeninas seguirán los mismos requisitos para cubrirse las nalgas que los competidores masculinos, con la excepción del requisito de una protección inguinal.

- 664** Los atletas masculinos y femeninos deberán llevar los pantalones cortos/mallas de MMA, el protector bucal y los guantes adecuados. Los atletas masculinos también deberán llevar la protección inguinal adecuada.
- 665** La longitud de los pantalones cortos o mallas de MMA no debe sobrepasar la rodilla. GAMMA deberá aprobar las excepciones por motivos religiosos y/o culturales.
- 666** Los pantalones cortos o mallas de MMA no podrán tener velcro, bolsillos o cremalleras a la vista. Durante la inspección en el área de competición, los atletas con el atuendo inapropiado dispondrán de un plazo de dos minutos para corregir el problema. Si no se presentan listos para el combate en los dos (2) minutos estipulados, serán descalificados.
- 667** Los atletas que participen en un mismo combate podrán diferenciarse por la esquina a la que hayan sido asignados mediante la colocación de cinta adhesiva en los guantes y/o la coloración de los guantes y/o la coloración del atuendo.
- 668** No está permitido llevar zapatos durante el combate.
- 669** Los deportistas deberán llevar el pelo sujeto de forma que no interfiera con la visión y la seguridad de ninguno de ellos. No se puede llevar ningún objeto para sujetar el pelo del deportista que pueda causar lesiones al adversario. El pelo o las trenzas deberán recogerse por encima de los hombros.
- 6610** El uso de joyas (incluidos los piercings en la lengua) está estrictamente prohibido en todos los combates.
- 6611** No se podrá llevar ningún otro objeto durante la competición.
- 67** **Cabeza y pelo cubiertos**
- 67.1** Por razones religiosas y/o culturales, las atletas podrán llevar un cubrecabeza adicional aprobado por GAMMA.
- 68** **Vaselina y otros geles y cremas**
- 68.1** Antes de entrar en el área de competición, un oficial, designado por el supervisor del ring, aplicará vaselina o una sustancia similar en zonas específicas de la cara.

682 La reaplicación de vaselina o una sustancia similar en la cara puede permitirse entre asaltos y debe ser administrada por personal aprobado por GAMMA.

683 Cualquier aplicación (antes o durante el combate) de sustancias como cremas, sprays, aceite o cualquier otro producto que pueda ser perjudicial u objetable para un oponente está prohibida y dará lugar a la descalificación inmediata.

REGLA 7: ÁREA DE COMPETICIÓN

7.1 Configuración del área de competición

7.1.1 El Área de Competición puede ser:

- 7.1.1.1 Un ring estilo boxeo con un mínimo de cinco (5) cuerdas,
- 7.1.1.2 Un cuadrilátero de boxeo con una valla de seguridad entre las dos cuerdas inferiores, donde la cuerda inferior está sobre la lona.
- 7.1.1.3 Una arena de combate (redonda o con múltiples ángulos) rodeada de una valla de seguridad o
- 7.1.1.4 Un tatami liso (colchoneta de artes marciales)

7.1.2 El tamaño mínimo de un área de competición es de 6m x 6m o 6m en diagonal y el tamaño máximo es de 10m x 10m o 10m en diagonal.

7.1.3 Para todas las categorías de edad sub-18, el área de competición puede ser de 5m x 5m.

7.1.4 Las esquinas ROJA y AZUL de cada área de competición deben estar claramente marcadas. La esquina roja se situará sistemáticamente en el lado izquierdo, siempre junto a la mesa principal de los oficiales.

7.1.5 El suelo del área de competición deberá estar acolchado por colchonetas deportivas, fuertemente unidas entre sí, con al menos una capa de 40 mm de acolchado de espuma de alta densidad.

7.1.6 El suelo del área de competición deberá estar siempre cubierto, excepto en el caso de las colchonetas de puzzle, y la cubierta deberá ser de lona o PVC o cualquier otro material aprobado adicionalmente por GAMMA.

7.1.7 Los requisitos del área de competición para todas las categorías sub-18 son los siguientes:

- 7.1.7.1 Todas las categorías U14 sólo pueden utilizar un tatami liso.
- 7.1.7.2 Tanto la categoría sub-16 como la sub-18 pueden utilizar un ring de boxeo de cinco cuerdas (con o sin valla de seguridad).
- 7.1.7.3 La categoría Sub18 también puede utilizar una arena de combate vallada.

REGLA 8: CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PUNTUACIÓN

8.1 Acciones legales

- 8.1.1** Están permitidos los golpes al estilo de las artes marciales (sólo puño cerrado o martillo), las patadas y los rodillazos en las zonas legales de la cabeza y el cuerpo.
- 8.1.2** Se permiten derribos y derribos al estilo de las artes marciales.
- 8.1.3** Se permiten las presas de sumisión y las acciones de agarre al estilo de las artes marciales.
- 8.1.4** La descripción detallada de las acciones ilegales relacionadas con los puntos 8.1.1 a 8.1.3 se encuentra en la Regla 10 - Faltas.
- 8.1.5** Se permite el agarre y la lucha. Si ambos deportistas se agarran o luchan durante más de 15 segundos sin ningún intento significativo de golpeo o derribo, el Árbitro los llamará a la acción. Si los atletas continúan estancados durante otros 5 segundos, el árbitro detendrá el combate y lo reanudará de pie en el centro del área de combate.

8.2 Criterios de valoración

- 8.2.1** Todos los combates serán evaluados y puntuados por tres (3) jueces.
- 8.2.2** Para puntuar un combate se utilizará el sistema Must de 10 puntos.
- 8.2.3** Bajo el Sistema de Puntuación de 10 Puntos Must, se otorgarán 10 puntos al ganador del asalto y nueve puntos o menos al perdedor, excepto en el raro caso de un asalto igualado, que se puntuará (10-10).

824

Los jueces evaluarán las técnicas de artes marciales otorgando la máxima puntuación a la **eficacia del golpeo/lucha/agarre, la agresividad efectiva y el control del área de combate.**

8241 Golpeo eficaz

El golpeo efectivo se determina por la ejecución técnica de los golpes legales propinados por un deportista. Los golpes técnicos más precisos se valoran más que muchos golpes poco precisos y de menor ejecución técnica.

8242 Lucha eficaz

La lucha eficaz se valora por las ejecuciones exitosas y los resultados efectivos procedentes de derribos técnicos y espectaculares conseguidos.

8243 Agarre eficaz

Los intentos efectivos de agarre se evalúan por las ejecuciones exitosas y los posibles intentos de sumisión que pongan fin al combate.

8244 Agresividad efectiva

Agresividad efectiva significa realizar intentos agresivos para finalizar el combate.

8245 Control del combate

El control se evalúa determinando quién dicta el ritmo y la posición.

825

Se evaluarán las técnicas de artes marciales, como el golpeo/la lucha/el agarre efectivos (Criterio A), la agresividad efectiva (Criterio B) y el control del combate (Criterio C). Los Criterios B y C no se tendrán en cuenta a menos que el Criterio A se considere igualado.

83 Criterios de puntuación

- 831 Un asalto se puntuará como asalto 10-10 cuando ambos deportistas hayan competido durante el tiempo que dure el asalto y no haya diferencia o ventaja entre ninguno de ellos. Un asalto 10-10 debe ser una excepción extremadamente rara.
- 832 Un asalto se puntuará como 10-9 cuando un deportista gane por un estrecho margen, cuando el deportista ganador realice los mejores golpes o utilice una lucha y un agarre más eficaces durante el asalto.
- 833 Un asalto se puntuará como 10-8 cuando un deportista gane el asalto por un amplio margen por dominio técnico, duración de los golpes, lucha o agarre en un asalto.
- 834 Un asalto se puntuará como 10-7 cuando un deportista esté completamente dominado por **el dominio técnico** y la **duración** de los golpes, la lucha o el agarre en un asalto.

8341 Dominio técnico

El juez valorará si un deportista debilita significativamente a su oponente en el asalto aunque no haya dominado la acción. El dominio técnico incluye pruebas visibles como hinchazón y laceraciones. El dominio técnico también se evaluará cuando las acciones de un deportista, mediante golpes, lucha y/o agarre, provoquen una disminución de la energía, la confianza, las habilidades y el espíritu de su oponente. Todo ello es resultado directo del dominio técnico. Cuando un atleta es impactado por golpes, derribos, por falta de control y/o habilidad, esto puede crear momentos definitorios en el asalto y será evaluado con gran valor.

8342 Dominio

Como las MMA son un deporte basado en la ofensiva, el dominio de un asalto puede verse en el golpeo cuando el atleta perdedor se ve obligado a defenderse continuamente, sin contragolpes ni reacción cuando se presentan aperturas. El dominio en la lucha o en la fase de agarre puede observarse cuando los atletas logran derribos potentes y/o ataques de sumisión que pueden poner fin al combate.

8343 Duración

La duración se define por el tiempo que pasa un deportista atacando, controlando e impactando de forma efectiva a su oponente, mientras que el oponente ofrece poca o ninguna producción ofensiva. Un juez evaluará la duración reconociendo el tiempo relativo en un asalto en el que un deportista toma y mantiene el control total de la ofensiva efectiva. Esto puede evaluarse tanto en golpeo como en lucha.

84 Transparencia en la puntuación

841 En aras de la transparencia, el anotador mostrará públicamente la puntuación real de cada ronda electrónicamente (monitor o dispositivo similar) o con rotafolios (marcador manual, etc.) tras el final de cada ronda.

REGLA 9: DECISIONES

9.1 Tipos de decisiones

9.1.1 Sumisión por Tap Out

Cuando un deportista utiliza físicamente partes de su cuerpo para indicar que ya no desea continuar.

9.1.2 Tap Out verbal

Cuando un deportista anuncia verbalmente o grita voluntaria/voluntariamente de dolor o angustia al árbitro que no desea continuar. Gritar mientras se está sometido es automáticamente un Tap Out verbal.

9.1.3 Sumisión técnica

Cuando un acto de sumisión legal provoca inconsciencia o rotura/dislocación de hueso(s)/articulación(es).

9.1.4 Knockout técnico (TKO)

9.1.4.1 Parada arbitral

El árbitro detiene el combate porque el deportista está abrumado y recibe múltiples golpes limpios y fuertes, por lo que ya no puede defenderse.

- Debido a golpe
- Laceración
- Parada en la esquina
- No respondió a la campana

9.1.4.2 Parada médica

- Laceración
- Parada médica
- Pérdida de control de las funciones corporales (vómitos, orina, heces)
- Hemorragia intensa

9.15

Knockout (KO)

9.15.1

Parada arbitral

El árbitro detiene el combate porque el deportista está inconsciente o no puede defenderse.

- Por golpe
- Debido al impacto de un derribo o lanzamiento

9.16

Descalificación

9.16.1

Cuando una lesión sufrida durante el combate debido a una falta intencionada es lo suficientemente grave como para poner fin al combate.

9.16.2

Se han cometido varias faltas y/o hay una flagrante indiferencia al reglamento y/o a las órdenes del árbitro.

9.17

Sin combate

Cuando un combate se detiene prematuramente debido a una lesión accidental y no se ha completado el tiempo suficiente para tomar una decisión a través de las tarjetas de puntuación.

9.18

Decisiones

9.18.1

Decisión unánime

Cuando los tres jueces puntúan el combate para el mismo atleta.

9.18.2

Decisión no tomada

Cuando dos jueces puntúan el combate para un atleta y un juez puntúa para el otro atleta.

9.18.3

Decisión técnica

Cuando un combate se detiene prematuramente debido a una lesión provocada por una falta accidental y un atleta va en cabeza en las tarjetas de puntuación.

Empates

9.191

Empate unánime

Cuando los tres jueces puntúan el combate como empate.

9.192

Empate por mayoría

Cuando dos jueces puntúan el combate como empate.

9.183

Empate desigual

Cuando los tres jueces puntúan de forma diferente y la puntuación total resulta en empate.

9.184

Empate técnico

Cuando se produce una lesión durante la competición como resultado de una falta y se permite que el combate continúe, requiriendo posteriormente la interrupción debido a la lesión por un golpe legal o ilegal en la zona afectada después de que se haya completado la mitad de los asaltos programados, más 1 segundo. Si el deportista lesionado está empatado o por detrás en las tarjetas de puntuación en el momento de la interrupción, la decisión será un empate técnico.

9.185

Empate en las tarjetas de puntuación (durante las competiciones)

Cuando un atleta deba ser declarado vencedor para progresar durante una competición, se aplicarán las siguientes reglas:

- a. Si se descuenta un punto de la puntuación general a uno de los dos deportistas debido a una falta, se declarará vencedor al deportista contrario.
- b. Si un deportista gana un asalto con un margen mayor, se considerará una puntuación más efectiva y dará como resultado la victoria (10-8 en un asalto frente a 10-9 en dos asaltos).
- c. Si no se puede determinar un ganador aplicando las reglas anteriores, el supervisor del ring pedirá a los jueces que voten al ganador. El atleta con más votos será declarado vencedor y su decisión será definitiva.

9.1.10

Invalidación del combate por circunstancias imprevistas ajenas al combate

- 9.1.10.1** En los casos en los que el combate deba finalizar debido a circunstancias imprevistas ajenas al 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).
- 9.1.10.2** Si la interrupción no relacionada con el combate se produce antes de la marca de $\frac{1}{2} +1$, el combate se puntuará como "No disputado".

9.1.11

Paradas de combate (sólo aplicables a todas las categorías sub-18)

El árbitro es el único que toma decisiones durante el combate. Su objetivo es garantizar la seguridad de todos los atletas. Los árbitros pueden detener y detendrán los combates en cualquier momento si consideran que alguno de los deportistas está agotado, indefenso o en peligro de sufrir lesiones. En un intento de sumisión, el árbitro no tiene obligación de esperar a que el luchador se rinda verbal o físicamente.

92

Repetición de vídeo instantánea

921

No se utilizará la repetición instantánea de vídeo durante un combate. La repetición en vídeo puede utilizarse como parte del proceso de apelación. Consulte la Regla 14 - Apelaciones.

REGLA 10: FALTAS

10.1 Definición

10.1.1 Golpear con la cabeza

La cabeza no puede utilizarse de ninguna manera 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.

10.1.2 Golpes en los ojos de cualquier tipo

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 deportista no se considerarán como tal y se considerarán ataques legales.

10.1.3 Morder o escupir a un adversario

Morder de cualquier forma es ilegal. Los deportistas deberán aceptar que un árbitro no pueda observar físicamente algunas acciones y deberán informar al árbitro si están siendo mordidos por un adversario.

10.1.4 Engancharse al pez

Cualquier intento por parte de un deportista de utilizar sus dedos de forma que apunten a la boca, nariz, orejas o corte de su adversario y estiren la piel de dicha zona se considerará "Fish hooking". El Fish hooking se define como la colocación de los dedos en la boca del adversario y tirar de las manos en direcciones opuestas mientras se sujeta la piel del adversario.

10.1.5 Tirones de pelo

Tirar del pelo de cualquier forma es una acción ilegal. Los deportistas no pueden agarrar el pelo de su adversario para controlarlo de ninguna forma. Si un deportista tiene el pelo largo, no podrá utilizarlo como herramienta para sujetar o estrangular de ninguna forma.

10.16

Pinchazos

Está prohibido golpear al adversario con la cabeza o el cuello contra la lona. Un derribo es cualquier derribo en el que se controla el cuerpo del adversario colocando los pies en el aire con la cabeza hacia abajo y luego se golpea por la fuerza la cabeza o el cuello del adversario contra la lona o el suelo. Debe tenerse en cuenta que cuando un atleta es sometido por su oponente, si ese atleta puede elevar al oponente, tampoco se le permite golpear o clavar la cabeza del oponente en el suelo con el fin de forzar el escape de la sumisión.

10.17

Slamming

Está prohibido golpear al adversario contra la lona con un movimiento recto hacia arriba y hacia abajo sobre la cabeza, el cuello, la espalda, el costado o el estómago. Cualquier derribo con un movimiento continuo y arqueado se considerará un derribo legal.

Se considerará "slam" todo derribo en el que se levante al adversario y se le haga caer por la fuerza directamente sobre la lona o el suelo.

Debe tenerse en cuenta que cuando un atleta es sometido por su oponente, tampoco se le permite golpear al oponente contra el suelo para forzar el escape de la sumisión.

10.18

Salto de guardia o sumisiones voladoras

Las sumisiones con salto de guardia o voladoras son movimientos ilegales si el deportista no tiene control sobre la parte superior del cuerpo de su oponente. El control se da cuando al menos un brazo del atleta está firmemente envuelto (o firmemente conectado) a la parte superior del cuerpo o al cuello del oponente. El simple agarre y/o sujeción de uno o dos brazos (muñecas) no se considera control corporal.

10.19

Derribo en tijera

El derribo en tijera es un movimiento ilegal si el deportista no tiene control de la parte superior del cuerpo del adversario. El control se da cuando al menos un brazo del atleta está firmemente envuelto alrededor (o firmemente conectado) a la parte superior del cuerpo del oponente. Sólo agarrar y/o sujetar uno o dos brazos (muñecas) no se considera control corporal.

10.1.10 Sumisiones utilizando el peso corporal mientras se está de pie

Están prohibidas las sumisiones de pie que utilicen movimientos incontrolados del cuerpo (por ejemplo, giros rápidos del cuerpo o caídas del cuerpo al suelo). El deportista siempre debe tener control sobre el movimiento y siempre debe ser capaz de soltar la sumisión cuando el oponente esté golpeando o el árbitro intervenga.

10.1.11 Golpes a la columna vertebral o a la parte posterior de la cabeza

La parte posterior de la cabeza comienza en la coronilla con una variación de 2,5 cm (1 pulgada) a cada lado, bajando por la parte posterior de la cabeza hasta la unión occipital. Esta zona se extiende en la unión occipital (nuca) hasta cubrir toda la anchura del cuello. A continuación, desciende por la columna vertebral con una desviación de 2,5 cm con respecto a la línea central de la columna vertebral, incluido el cóccix.

Se prohíbe cualquier golpe en la columna vertebral o en la parte posterior de la cabeza.

10.1.12 Golpes a la garganta de cualquier tipo y/o agarrar la tráquea

No se permiten los golpes dirigidos a la garganta. Un ataque dirigido incluiría a un deportista que tira de la cabeza de su adversario de forma que abra la zona del cuello para un ataque de golpeo. Un deportista no puede clavar o arañar con los dedos o el pulgar el cuello o la tráquea de su adversario en un intento de someterlo. Empujar la tráquea del adversario con la mano abierta, el antebrazo o la rodilla se considera legal en la categoría de adultos. Si durante la acción de pie de un combate se lanza un golpe y éste cae en la zona de la garganta del deportista, se considerará un golpe limpio y legal.

10.1.13 Dedos extendidos hacia la cara/ojos del adversario

En la posición de pie, un deportista que mueva su(s) brazo(s) hacia su adversario con la mano abierta, con los dedos apuntando a la cara/ojos del adversario, es ilegal y recibirá una advertencia. Los árbitros deben evitar este comportamiento peligroso comunicándoselo claramente a los deportistas. Los deportistas deberán cerrar los puños o apuntar con los dedos hacia arriba cuando se dirijan a la cara del adversario. En caso de pinchazo ilegal en el ojo, el deportista lesionado dispondrá de hasta cinco (5) minutos para recuperarse. Durante estos cinco (5) minutos, el médico de pista podrá ayudar al deportista con toallas frías o bolsas de hielo para aliviar el dolor y evitar la hinchazón.

- 10.1.14 Golpes con el codo**
Están estrictamente prohibidos todos los golpes con el codo en cualquier posición. Sólo la mano y la parte inferior del antebrazo cubierta por el guante pueden utilizarse para golpear.
- 10.1.15 Ataques a la ingle de cualquier tipo**
Cualquier ataque a la zona inguinal, incluidos golpes, agarres, pellizcos o torceduras, es ilegal. Debe quedar claro que los ataques a la ingle son iguales para hombres y mujeres.
- 10.1.16 Rodillazos y/o patadas a un adversario en el suelo**
Se considera que un deportista está en el suelo cuando cualquier parte del cuerpo que no sea la planta de los pies toca el suelo. Cuando una mano (la palma o el puño, no basta con los dedos) toca el suelo, se considera que el deportista está en el suelo. En este momento, no se permitirán patadas ni rodillazos. Las patadas hacia arriba de un deportista en el suelo hacia su adversario de pie son legales.
- 10.1.17 Rodillazos a la cabeza**
Todos los rodillazos a la cabeza mientras se está de pie o en posición de suelo son ilegales.
- 10.1.18 Sujetar los guantes o el pantalón del adversario**
No está permitido que un deportista controle el movimiento de su adversario sujetándole los guantes o el pantalón. Un deportista puede sujetar o agarrar la mano de su adversario siempre que no esté controlando la mano utilizando únicamente el material del guante, sino agarrando la mano del adversario. Es legal agarrarse a sus propios guantes o pantalones cortos.

10.1.19 Sujetar o agarrar la valla de seguridad o las cuerdas con los dedos de las manos o de los pies.

- 10.1.19.1** Un atleta puede colocar sus manos (pies) sobre la valla, acolchados o cuerdas y empujar fuera de ella en cualquier momento.
- 10.1.19.2** Un atleta puede colocar sus pies sobre el aro y hacer que los dedos de sus pies atraviesen el material de la valla en cualquier momento.
- 10.1.19.3** Cuando los dedos de las manos o de los pies de un deportista atraviesen la valla y la utilicen para controlar la posición de su cuerpo o el cuerpo de su adversario, dicha posición se convertirá en una acción ilegal.
- 10.1.19.4** No se permite a un deportista agarrar las cuerdas o envolver sus brazos por encima o por debajo del aro o de las cuerdas en ningún momento.
- 10.1.19.5** El deportista no puede atravesar las cuerdas a propósito. Si un deportista es sorprendido agarrando la valla o las cuerdas del ring, el árbitro podrá descontar un punto de la tarjeta de puntuación del deportista infractor si la falta ha causado un efecto sustancial en el combate.
- 10.1.19.6** Si se produce la sujeción de la valla o de las cuerdas y, debido a la infracción, el deportista que cometió la falta acaba en una posición superior, el árbitro deberá reanudar el combate, colocándose en una posición neutral.

10.1.20 Manipulación de articulaciones pequeñas

Los dedos de manos y pies son articulaciones pequeñas. Las muñecas, tobillos, rodillas, hombros y codos son articulaciones grandes. Para agarrar o doblar los dedos de las manos o de los pies se deben sujetar un mínimo de tres (3) dedos de las manos o de los pies.

10.1.21 Arrojar a un adversario fuera del área de competición

No se permite a un deportista arrojar a su adversario fuera del área de competición.

- 10.122 Introducir intencionadamente un dedo en cualquier orificio o en cualquier corte o laceración del adversario.**
No está permitido que un deportista introduzca los dedos en una laceración abierta con la intención de agrandar el corte. No está permitido introducir los dedos en la nariz, orejas, boca o cualquier cavidad corporal del adversario.
- 10.123 Patada recta frontal o lateral a la rodilla del adversario**
No se permiten las patadas rectas a las rodillas.
- 10.124 Arañar, pellizcar, retorcer la carne**
Cualquier ataque que se dirija a la piel del deportista arañando la piel o intentando tirar o retorcer la piel para aplicar dolor es ilegal.
- 10.125 Timidez (evitar el contacto, dejar caer constantemente el protector bucal o fingir una lesión)**
La timidez se define como cualquier deportista que evita a propósito el contacto con su adversario o huye de la acción del combate. El Árbitro también puede llamar timidez a cualquier intento por parte de un deportista de detener el tiempo o retrasar la acción del combate alegando falsamente una falta, lesión, dejando caer o escupiendo a propósito su protector bucal y cualquier otra acción que se considere intencionada.
- 10.126 Uso de lenguaje abusivo en el terreno de juego**
No se permite el uso de lenguaje abusivo durante la competición. Es responsabilidad exclusiva del Árbitro determinar cuándo un lenguaje se considera abusivo. Debe quedar claro que los atletas pueden hablar durante un combate. El uso de lenguaje auditivo no constituye una violación de esta regla.
Ejemplos de lenguaje abusivo incluyen, pero no se limitan a, motivaciones raciales o despectivas).
- 10.127 Desobediencia flagrante de las instrucciones del árbitro**
Un atleta debe seguir siempre las instrucciones del árbitro. Cualquier desviación o incumplimiento podrá dar lugar a la descalificación del deportista.
- 10.128 Conducta antideportiva que cause lesiones al adversario** Se espera que todo atleta que compita en el deporte de las MMA defienda sus valores, mostrando deportividad y humildad. Cualquier atleta que falte al respeto a las reglas del deporte o intente infligir un daño innecesario a un adversario que haya golpeado al adversario.
daño innecesario a un oponente que haya claudicado o haya sido retirado de la competición por el árbitro, será considerado antideportivo.

10.1.29 Atacar a un adversario después de la campana o del descanso

El final de un asalto se señalará con el sonido de la campana (o bocina) y la indicación de tiempo por parte del Árbitro. Una vez que el Árbitro haya dado por finalizado el tiempo, cualquier acción ofensiva iniciada por el deportista se considerará ilegal.

10.1.30 Un jugador no se enfrentará a su adversario de ninguna forma durante un tiempo muerto o una interrupción de la competición.

Una vez que el Árbitro haya solicitado la interrupción de la acción para proteger a un deportista incapacitado o que no pueda continuar compitiendo en el combate, los deportistas deberán cesar toda acción ofensiva contra su adversario.

10.1.31 Interferencia desde la esquina de un atleta

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

Si la esquina del deportista utiliza un lenguaje abusivo, amenaza a los oficiales o muestra un comportamiento antideportivo, el árbitro tiene autoridad para descontar puntos y/o descalificar al deportista.

10.1.32

Para consultar la lista de técnicas ilegales para los grupos de edad sub-18, véase el Apéndice 2: RESUMEN CLAVE DE LAS NORMAS DE LA GAMMA MMA PARA ATLETAS MENORES DE 18 AÑOS

Generalmente ilegales técnicas para todas las categorías sub18	Técnicas ilegales adicionales para las categorías Sub14 y Sub16	Técnicas ilegales adicionales para las categorías sub10 y sub12
Puñetazos o patadas a la cabeza o a la cara en lucha de pie.	Todas las presas de sumisión de la parte inferior del cuerpo (pierna o pie), incl. Bloqueo recto de tobillo	Ataque de hombro omoplata
Puñetazos a la cabeza o a la cara en lucha en el suelo		Derribos de tijera conectados
Patada a la cabeza desde el suelo		Salto de guardia conectado
Derribos utilizando sólo un agarre de cuello (los brazos sólo envueltos alrededor del cuello)		Ataque de sumisión con salto conectado
Sujeciones de sumisión de la parte inferior del cuerpo (pierna o pie). Sin embargo, se permite el "Bloqueo de tobillo recto" para la categoría sub18. categoría sub18.		
Golpear la rodilla		
Compresiones de costillas o cuello		
Sumisión en silla eléctrica		
Asfixia de Ezequiel		
Gogoplata desde posición superior		
Rodilla en la garganta desde la posición superior		
Guillotina de pie- Choke (legal cuando se aplica y termina mientras está en el suelo). Todas las "Guillotinas Guillotina" están permitidas.		
Bloqueos de muñeca		

102 Procedimientos para las faltas

1021 Si se comete una falta, el Árbitro:

- 1021.1** Pedir tiempo y enviar al deportista que ha cometido la falta a una esquina neutral.
- 1021.2** Comprobar el estado y la seguridad del jugador que ha cometido la falta.
- 1021.3** Evaluar la falta para una posible deducción de puntos y/o consideraciones de tiempo.
- 1021.4** No se permite entrenar a un atleta durante los tiempos muertos

103 Faltas intencionadas

1031 Si una falta intencionada causa una lesión y la lesión es lo suficientemente grave como para finalizar el combate inmediatamente, el deportista causante de la lesión perderá por descalificación.

1032 Si una falta intencionada causa una lesión y se permite que el combate continúe, el Árbitro lo notificará a los jueces y descontará dos (2) puntos al deportista que causó la falta. Las deducciones de puntos por faltas intencionadas serán obligatorias.

1033 Si una falta intencionada causa una laceración y/o hinchazón y se permite que el combate continúe, y la lesión provoca que el combate se detenga 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 deportista lesionado ganará por DECISIÓN TÉCNICA si va por delante en las tarjetas de puntuación, y el combate resultará en EMPATE TÉCNICO si el deportista lesionado va por detrás o empatado en las tarjetas de puntuación.

10.3.5 Si el deportista se lesiona al intentar hacer una falta intencionada a su oponente, el Árbitro no actuará a su favor, y esta lesión se tratará de la misma forma que la producida por un golpe justo.

104 Faltas accidentales

1041 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.

- 1042** 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, el combate dará lugar a una DECISIÓN TÉCNICA concedida al deportista que vaya por delante en las tarjetas de puntuación en el momento en que se detenga el combate.
- 1043** 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.
- 1044** Si un atleta, durante el transcurso de un asalto, pierde visiblemente el control de las funciones corporales (vómito, orina, heces), el combate será detenido por el Árbitro y el atleta perderá el combate por Knockout Técnico (TKO) debido a Parada Médica.
- 1045** En caso de que se produzca una pérdida de las funciones corporales en el periodo de descanso entre asaltos, se llamará al médico de ring para que evalúe si el deportista puede continuar.
- Si el médico no autoriza al deportista a continuar, éste perderá por Knockout Técnico (TKO) debido a Parada Médica.
- 1046** Si las heces son evidentes en cualquier momento, el combate será detenido por el Árbitro y el atleta en cuestión perderá por Knockout Técnico (TKO) debido a Parada Médica.
- 105** **Consideración del tiempo**
- 1051** Si se produce una falta en la ingle o un golpe en el ojo y el atleta puede continuar, el atleta que ha recibido la falta puede disponer de hasta cinco (5) minutos para recuperarse.
- 1052** Los competidores que resulten lesionados de gravedad por una falta y requieran consulta médica podrán disponer de hasta cinco (5) minutos para recuperarse, a discreción del árbitro, para ser evaluados por el médico de ringside antes de que se tome la decisión de continuar.
- 1053** En ningún momento podrá un Árbitro solicitar un tiempo muerto para evaluar el impacto de un golpe legal, excepto cuando exista una laceración.

REGLA 11: KNOCKOUT

- 111 **Cuando un deportista es derribado al suelo por un golpe o patada en la cabeza con impacto fuerte y visible, el árbitro debe intervenir y detener inmediatamente el combate (K.O.).
Un atleta que haya recibido una derrota por KO en la cabeza ya no podrá competir en la competición en ninguna otra categoría o división.**
- 112 **Cuando un deportista es derribado con un golpe en la cabeza, pero inmediatamente muestra una acción para detener su caída o muestra conciencia de su posición e inmediatamente muestra acciones defensivas u ofensivas, el árbitro puede permitir que el combate continúe.**
- 113 **Queda a discreción del árbitro considerar un claro golpe en la cabeza como un derribo que provoca una decisión de nocaut.**
- 114 **Si un deportista es derribado al suelo y parece aturdido por el impacto, el árbitro podrá dar por finalizado el combate.**

REGLA 12: PROTOCOLO DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

- 121 Antes del comienzo del combate, los atletas con su equipo de acompañamiento (máximo dos personas) esperarán fuera del área de competición en un lugar específico.
- 122 El árbitro en el área de competición permitirá a los atletas entrar en el terreno de juego después de haber comprobado que todos los oficiales están en sus respectivas posiciones.
- 123 El primer atleta en ser llamado al área de competición es el de la esquina ROJA, tras el cual será llamado el atleta de la esquina AZUL.
- 124 El árbitro llamará a ambos atletas al centro del área de competición, donde se saludarán y, a la señal del árbitro, adoptarán las posiciones de salida.
- 125 Después de que el árbitro comience con la señal verbal "LUCHA", el cronometrador iniciará el tiempo oficial del combate.
- 126 El árbitro grita "STOP" cuando hay irregularidades, final del asalto o cuando hay problemas técnicos.
- 127 Durante los descansos, se permite al equipo de acompañamiento (entrenadores) de los atletas entrar en la zona de competición de la siguiente manera:
- Tatami:** Ambos entrenadores pueden atender al atleta desde la línea exterior de la marca de color de su esquina designada.
- Anillo con cuerdas:** A un entrenador se le permite entrar en el ring, mientras que el segundo entrenador puede asistir al atleta desde fuera del ring.
- Zona de combate vallada:** Ambos entrenadores pueden entrar en el área de combate durante los descansos para apoyar a su atleta.
- Los entrenadores están limitados a llevar los siguientes artículos al área de competición:
- Dos (2) toallas, una (1) es obligatoria
 - 1 cubo
 - 1 botella de agua (máximo 0,75 litros)
 - 1 bolsa de hielo (máximo 2 litros de volumen)

- **1 protector bucal de repuesto**

128

Al final de un combate, el árbitro principal, en consulta con el anotador, declarará al ganador levantando la mano del atleta vencedor.

129

Todos los jueces deben permanecer sentados en sus mesas hasta que el árbitro declare al ganador.

REGLA 13: REQUISITOS MÉDICOS Y ANTIDOPAJE

131 **Salud y seguridad**

131.1 Todos los competidores deben estar sanos y en buena condición física.

131.2 Los atletas deben rellenar el cuestionario obligatorio de GAMMA previo al combate y someterse a un reconocimiento médico.

132 **En caso de lesiones sangrantes**

132.1 No se realizarán análisis de sangre in situ en las competiciones amateur de GAMMA. El equipo médico debe confiar en la información voluntaria proporcionada por los atletas en el cuestionario médico. Para minimizar el riesgo de infección, el médico de ring o el árbitro deben proteger al atleta que no sangra de la sangre del oponente lesionado.

132.1.1 Sangrado leve de la nariz: El combate puede continuar.

132.1.2 Hemorragia nasal intensa: El combate debe suspenderse.

132.1.3 Sangrado leve por rasguño o abrasión: El combate puede continuar

132.1.4 Hemorragia leve por corte pequeño (no profundo): A discreción del árbitro y del médico, el combate puede continuar.

132.1.5 Hemorragia intensa por corte: El combate debe detenerse.

Excepción: En los últimos 30 segundos del último asalto, el árbitro tiene la potestad de permitir que el combate continúe incluso si uno o ambos atletas están experimentando una hemorragia más pronunciada.

132.2 Si el combate debe detenerse debido a una hemorragia excesiva (causada por acciones legales), el atleta lesionado perderá el combate por TKO.

132.3 Para todas las categorías sub-18, si un atleta sangra visiblemente, el árbitro tiene la obligación de detener inmediatamente el combate.

132.3.1 Si la hemorragia se debe a una técnica ilegal, el deportista que la haya provocado será descalificado y perderá el combate.

- 13232 Si la hemorragia se debe a un combate normal, el deportista que esté sangrando perderá el combate por TKO.
- 13233 Si la hemorragia se debe a un accidente, el resultado lo decidirán las tarjetas de puntuación de los jueces si el combate ha superado al menos la mitad del tiempo programado. Si el combate se detiene antes de la mitad de su duración, se declarará No Contest. Durante una competición en la que se necesite un ganador para avanzar, el atleta que no esté lesionado pasará a la siguiente ronda.

133 **Corte de peso**

- 1331 Para proteger la salud de los atletas, GAMMA prohíbe el corte de peso. Todos los competidores deben alcanzar el peso el día del combate.
- 1332 Durante las competiciones de varios días, los atletas se pesarán todos los días de la competición. Faltar al pesaje supondrá la descalificación inmediata.

134 **Antidopaje**

- 1341 **En todas las competiciones internacionales de GAMMA se aplicarán procedimientos antidopaje.**

La Agencia Nacional Antidopaje (NADO) u otra organización certificada, bajo la supervisión de la Agencia Internacional de Controles (ITA), podrá realizar controles aleatorios en cualquier momento, de acuerdo con las directrices de la Agencia Mundial Antidopaje (AMA).

Cualquier resultado analítico adverso (AAV) será remitido a las agencias pertinentes y podrá dar lugar a la suspensión, descalificación y/o a un periodo de inelegibilidad para competir.

135 **Controles de peso hidratado**

- 1351 **En todas las competiciones internacionales de GAMMA se aplicarán procedimientos de control de peso hidratado.**

Las pruebas aleatorias se pueden realizar en cualquier momento y se puede encontrar información detallada en la página web de GAMMA.

REGLA 14: APELACIONES

- 141 Un representante autorizado de un equipo deberá presentar una apelación en los treinta (30) minutos siguientes al anuncio de la decisión.
- 142 Una vez anunciada la decisión, la apelación deberá realizarse por escrito (en inglés) utilizando el formulario oficial de apelación de GAMMA, indicando el motivo, y entregarse al presidente del jurado de apelación junto con una tasa de apelación de € 150 (o el equivalente en USD).
- 143 Los atletas afectados o un representante autorizado del equipo de cualquier combate sujeto a apelación deberán ser informados de que se ha presentado una apelación.
- 144 El Presidente del jurado reunirá a los restantes miembros del jurado (dos personas adicionales que habrán sido designadas antes del inicio del concurso) para revisar y tratar el recurso de manera justa.
- 145 El jurado podrá utilizar imágenes de vídeo para tomar decisiones. Sin embargo, sólo podrán utilizarse las imágenes oficiales grabadas por el organizador y/o GAMMA, y dichas imágenes no serán el único factor determinante de ninguna decisión.
- 146 Una vez tomada la decisión, el Presidente del jurado entregará una decisión por escrito al respecto e informará a los afectados por el recurso.
- 147 Si el recurso prospera, se devolverá el dinero del depósito. Si la apelación no prospera, la tasa de apelación no será devuelta y permanecerá en GAMMA. Los atletas y/o equipos implicados en la apelación serán informados del resultado de la apelación al menos 60 minutos antes del combate afectado por el resultado de la apelación.
- 148 Cualquier decisión tomada será definitiva y no podrá ser recurrida.

REGLA 15: OTROS

- 151** En todas las competiciones internacionales de GAMMA, no se permite el uso de banderas nacionales en la ceremonia de entrega de premios. Sólo se podrán utilizar banderas nacionales oficialmente reconocidas en el área de competición y sus alrededores para celebrar la victoria de un combate. No se podrán exhibir banderas o atuendos con motivos políticos.
- 152** La publicidad personal de cualquier tipo está prohibida en todas las competiciones internacionales de GAMMA. Los logotipos de los patrocinadores sólo están permitidos en la ropa deportiva de los atletas que no sea de competición. Dentro del área de competición, los atletas sólo podrán llevar la equipación oficial de GAMMA.
- Los entrenadores sólo pueden llevar ropa deportiva de la selección nacional dentro del área de competición.
- 153** En la página siguiente encontrará un resumen de las normas detalladas.

ANEXO 1

Key Overview of GAMMA International Competition Rules & Regulation

Rules & Bout Duration	U10 (8 - 9 years)		U12 (10-11 years)		U14 (12-13 years)		U16 (14-15 years)		U18 (16-17 years)		U24 (max. 23 years)		Seniors (International)		Seniors (Contender)	
	Bout Time 2 x 2 Min.		Bout Time 2 x 2 Min.		Bout Time 2 x 2 Min.		Bout Time 2 x 2 Min.		Bout Duration 3 x 2 Min.		Bout Duration 2 x 3 Min.		Bout Duration 3 x 3 Min.		Bout Duration 2 x 5 Min.	
1 Extra round possible	Illegal	Legal	Illegal	Legal	Illegal	Legal	Illegal	Legal	Illegal	Legal	Illegal	Legal	Illegal	Legal	Illegal	Legal
Punch / Kick to Head Stranding	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Lowkick	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Elbow Strikes	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Straight Kick to the Knee	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Kick / Knee Grounded Opponent	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Punching Head grounded	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Punching Body grounded	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Knee to Head standing	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Up Kick to the body	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Up Kick to the head	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Foot Stomps	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Submissions use of uncontrolled body standing	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Take downs using neck grip only	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Straight Ankle Lock	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Knee Bars	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Toe Holds	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Heel Hooks	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Reaping the Knee	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Catf & Biceps Crunches	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Rib/ Neck Compressions	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Neck Cranks	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Triangle Chokes	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Rear Naked Chokes	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Arm in Chokes	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Twisters (all pure Spinal Locks)	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Electric Chair	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
No GI Ezekiel Choke	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Arm Bars / Arm Locks	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Wrist Locks	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Unconnected Scissor Take downs	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Connected Scissor Take downs	Not Standing!	Not Standing!	Not Standing!	Not Standing!	Not Standing!	Not Standing!	Not Standing!	Not Standing!	Not Standing!	Not Standing!						
Gaillathnes	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Omoplata	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top						
Googplata	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Knee on Throat from Top	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Stomping / Spiking Head	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Squeezing the Windpipe	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Smothering with hand	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Unconnected Jumping Guard & Submission	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Connected Jumping Guard & Submission	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal

Protective / Clothing Equipment	U10 (8 - 9 years)		U12 (10-11 years)		U14 (12-13 years)		U16 (14-15 years)		U18 (16-17 years)		U24 (max. 23 years)		Seniors (International)		Seniors (Contender)	
	Prohibited		Prohibited		Prohibited		Prohibited		Prohibited		Prohibited		Prohibited		Prohibited	
Head Protection	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory								
Front padded gloves with finger loops	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory								
Shinguard with Footpadding (soft material)	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory (male)								
Groin Protection	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory								
Mouthguard	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited								
Handwraps	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory								
Shorts / short sleeve	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory								
Rashguard male / short sleeve	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory								
Shirt or Top female / short sleeve	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited								
Chest protection	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited								

Explanation of Divisions:
 All U18 Divisions are official rules used for international competitions
 The U24 (max. 23 years) ruleset can be used for national tournaments or single bouts
 The Seniors (international) is the official ruleset used for national qualifiers and international competitions
 The Seniors (Contender) ruleset should be used for newcomer and amateur events within the Professional Circuit

APÉNDICE 2

Además del Reglamento de Competiciones Internacionales de GAMMA, las siguientes normas se aplican a todas las competiciones sub-18.

Categorías de edad

Las edades que se aplican a la categoría de competición son las siguientes. Los atletas deben tener la edad correspondiente el primer día de pesaje de la competición.

- U10** para atletas de 8 y 9 años
- U12** para atletas de 10 y 11 años
- U14** para atletas de 12 y 13 años
- U16** para atletas de 14 y 15 años
- U18** para atletas de 16 y 17 años

Duración de los combates:

Para cada categoría, la duración máxima de los combates es la siguiente:

- U10** 2 asaltos de 2 minutos*.
- U12** 2 asaltos de 2 minutos*.
- U14** 2 rondas de 2 minutos
- U16** 2 rondas de 2 minutos*
- U18** 3 rondas x 2 minutos

*Excepcionalmente, en las competiciones si el combate se puntúa como empate después de dos (2) asaltos y se necesita un ganador para avanzar a un asalto posterior, puede haber un asalto extra de dos (2) minutos.

Técnicas aceptables

Además de las técnicas y acciones prohibidas que se enumeran en el Reglamento de Competiciones Internacionales de GAMMA, existen restricciones adicionales que se aplican a ciertas categorías de edad para garantizar una competición segura:

Técnicas prohibidas para TODOS los competidores menores de 18 años:

- Puñetazos o patadas a la cabeza o a la cara en lucha de pie
- Puñetazos a la cabeza o a la cara en lucha en el suelo
- Patada a la cabeza desde el suelo
- Derribos sólo con ambos brazos alrededor del cuello
- Presas de sumisión de la parte inferior del cuerpo (pierna o pie). Sin embargo, el "bloqueo recto de tobillo" está permitido en la categoría sub-18.
- Golpear la rodilla
- Compresiones de costillas o cuello
- Sumisión en silla eléctrica

- Asfixia de Ezequiel
- Gogoplata desde la posición superior
- Rodilla en la garganta desde posición superior
- Guillotina de pie. Sin embargo, se permite cuando la Guillotine-Choke se aplica y termina en el suelo. Todas las "Guillotinas con brazo" están permitidas.
- Bloqueos de muñeca

Técnicas prohibidas adicionalmente para U14 (12 y 13 años) y U16 (14 y 15 años):

- Todas las presas de sumisión de la parte inferior del cuerpo (pierna o pie), incluido el bloqueo recto de tobillo.

Técnicas adicionales prohibidas para Sub10 (8 y 9 años) y Sub12 (10 y 11 años):

- Omoplata ataque al hombro
- Derribos de tijera conectados
- Salto de guardia conectado
- Ataque de sumisión con salto conectado

Área de competición:

Todas las categorías sub-18:

Un tatami liso (4 cm de grosor / el tamaño y las dimensiones del área de competición son de un mínimo de 5 m x 5 m y un máximo de 10 m x 10 m).

Minimum mat size and dimensions
(warning & safety zone) for adults



Minimum mat size and dimensions
(warning & safety zone) for U18



Cuando la competición tenga lugar en un tatami liso, tanto los atletas como el árbitro (aplicable a todas las categorías sub-18 y seniors) deberán seguir los siguientes procedimientos:

Huir de la colchoneta: Si un deportista se sale intencionada o repetidamente de la zona de advertencia, el árbitro deberá amonestarle. A su discreción, el árbitro puede restar puntos, llegando hasta la descalificación.

Empujar al adversario fuera del área de amonestación: Si un deportista empuja intencionada o repetidamente a su adversario fuera del área de amonestación sin intentar un derribo, el árbitro deberá amonestarle. Se podrán deducir puntos, hasta la descalificación, a discreción del árbitro.

Sujeción por sumisión y huida:

- Si un deportista está atrapado en una sujeción por sumisión y huye activamente del área de competición con el único propósito de detener el combate para escapar de la sumisión, el deportista será descalificado.

- Si un deportista está atrapado en una sujeción por sumisión y los deportistas salen del área de advertencia debido a un combate mutuo o a movimientos defensivos naturales, el árbitro detendrá el combate para garantizar la seguridad de los deportistas. Se restará 1 punto al deportista atrapado en la presa de sumisión y el combate se iniciará en el centro del área de competición en posición neutra de pie.
- Bajo ninguna circunstancia se permitirá al árbitro reanudar el combate en una posición de sumisión.

Áreas de competición adicionales para las categorías Sub16 y Sub18:

Ring estilo boxeo (con un mínimo de 5 cuerdas) o Ring estilo boxeo con una valla de seguridad entre las dos cuerdas inferiores donde la cuerda inferior está sobre la lona (4cm de grosor de colchoneta / mínimo 6m x 6m / máximo 10m x 10m).

Área de competición adicional para la categoría Sub-18:

Arena de combate redonda o de ángulos múltiples y rodeada de valla de seguridad (4 cm de grosor de colchoneta / mínimo 6 m x 6 m / máximo 10 m x 10 m).

Paradas de los combates:

El árbitro es el encargado de dirigir el combate. Su objetivo es garantizar la seguridad de todos los atletas. Los árbitros pueden detener y detendrán los combates en cualquier momento si consideran que alguno de los atletas está agotado, indefenso o en peligro de lesionarse. En un intento de sumisión, el árbitro no tiene obligación de esperar a que el luchador se rinda verbal o físicamente.

Reglas de sangre:

Si un deportista sangra visiblemente, el árbitro tiene la obligación de detener inmediatamente el combate.

- Si la hemorragia se debe a una técnica ilegal, el deportista que la haya provocado será descalificado y perderá el combate.
- Si la hemorragia se debe a un combate normal, el deportista que sangra perderá el combate por nocaut técnico.
- Si la hemorragia se debe a un accidente, el resultado lo decidirán las tarjetas de puntuación de los jueces si el combate ha superado al menos la mitad del tiempo programado. Si el combate se detiene antes de la mitad del tiempo programado, se declarará No Contest.

declarado No Contest. Durante una competición en la que se necesite un ganador para avanzar, el deportista no lesionado pasará a la siguiente ronda.

Protección del deportista:

1. El uso de vendas en las manos es ilegal en todas las categorías sub-18.
2. El uso de una lycra ajustada es obligatorio en todas las categorías sub-18.
3. Es obligatorio el uso de guantes con acolchado grueso en la parte delantera, acolchado en el pulgar y presillas para los dedos abiertos.
4. Es obligatorio el uso de espinilleras y reposapiés combinados de tejido elástico o neopreno ligero.
5. Las espinilleras y los protectores de pies deben tener un grosor mínimo de 1 cm. Las espinilleras tailandesas y/o las espinilleras de kickboxing de cuero (o PU) son ilegales.
6. Todos los atletas deben llevar un protector bucal bien ajustado.
7. Todos los atletas masculinos deben llevar una coquilla. Las coquillas metálicas no son legales.

Categorías de peso Sub-18

Categorías Masculinas	Categorías de peso femenino
U10 (8 y 9 años) -27,2 kg -31,7 kg -36,3 kg +36,3 kg	U10 (8 y 9 años) -27,2 kg -31,7 kg -36,3 kg +36,3 kg
U12 (10 y 11 años) -31,7 kg -36,3 kg -40,8 kg -45,4 kg +45,4 kg	U12 (10 y 11 años) -31,7 kg -36,3 kg -40,8 kg -45,4 kg +45,4 kg
U14 (12 y 13 años) -36,3 kg -40,8 kg -45,4 kg -49,9 kg -54,4 kg -58,7 kg -63,5 kg +63,5 kg	U14 (12 y 13 años) -36,3 kg -40,8 kg -45,4 kg -49,9 kg -54,4 kg +54,4 kg
Sub16 (14 y 15 años) -49,9 kg -54,4 kg -58,7 kg -63,5 kg -70,3 kg -77,1 kg +77,1 kg	Sub16 (14 y 15 años) -40,8 kg -45,4 kg -49,9 kg -54,4 kg -58,7 kg -63,5 kg +63,5 kg
Sub18 (16 y 17 años) -52,2 kg -56,7 kg -63,5 kg -70,3 kg -77,1 kg -83,9 kg -93.0 kg - 205 lbs +93.0 kg -205 lbs	Sub-18 (16 y 17 años) -45,4 kg -49,9 kg -54,4 kg -58,7 kg -63,5 kg +63,5 kg

APÉNDICE 3: TABLA DE CONVERSIÓN DE PESOS

Kilogramos (KG)	Libras (LB)
27,2 kg	60 kg
31,7 kg	70 kg
36,3 kg	80 kg
40,8 kg	90 kg
45,4 kg	100 kg
49,9 kg	110 kg
52,2 kg	115 kg
54,4 kg	120 kg
56,7 kg	125 kg
58,7 kg	130 kg
61,2 kg	135 kg
63,5 kg	140 kg
65,8 kg	145 kg
70,3 kg	155 kg
72,6 kg	160 kg
77,1 kg	170 kg
83,9 kg	185 kg
93,0 kg	205 kg
120,0 kg	265 kg

GAMMA
ASOCIACIÓN MUNDIAL DE
ARTES MARCIALES MIXTAS ART