

GAMMA

GLOBAL ASSOCIATION OF MIXED MARTIAL ARTS

International Competition Rules & Regulations

Huelga MMA

December 2023



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	09
REGLA 5: EQUIPO ARBITRAL Y DE JUECES	10
REGLA 6: EQUIPO Y VESTIMENTA DEL ATLETA	11
REGLA 7: ÁREA DE COMPETICIÓN	16
REGLA 8: CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y PUNTUACIÓN	18
REGLA 9: DECISIONES	23
REGLA 10: FALTAS	27
REGLA 11: KNOCKOUT	36
REGLA 12: PROTOCOLO DEL ÁREA DE COMPETICIÓN	38
REGLA 13: REQUISITOS MÉDICOS Y ANTIDOPAJE	40
ARTÍCULO 14: RECURSOS	42
ARTÍCULO 15: OTROS	43
APÉNDICE 1: REGLAS Y TIEMPOS DE COMBATE	44
APÉNDICE 2: EQUIPO DE PROTECCIÓN Y VESTUARIO	45
APÉNDICE 3: TABLA DE CONVERSIÓN DE PESOS	46



2

INTRODUCTION

INTRODUCCIÓN

La misión de GAMMA es mejorar la administración del deporte mientras lo desarrolla de una manera saludable, segura e inclusiva.

Los comentarios de la comunidad internacional sugirieron que el reglamento GAMMA MMA favorecía a los atletas de suelo, como los luchadores y los grapplers. Por ello, Striking MMA es la respuesta innovadora a las demandas de los atletas, los aficionados y las cadenas de televisión. Ofrece una experiencia de combate rápida caracterizada por golpes dinámicos, derribos y derribos. Diseñado para ser fácil de ver, Striking MMA minimiza el trabajo en el clinch y la lucha en el suelo mediante la eliminación de los golpes a un oponente en el suelo.

Las cinco diferencias clave entre las artes marciales mixtas GAMMA y Striking MMA se resumen a continuación:

1. Edad mínima de participación - Striking MMA: 18 años / MMA: 8 años
2. Las técnicas de golpeo y derribo están estrictamente prohibidas en Striking MMA.
3. Striking MMA, los intentos de sumisión deben iniciarse desde una posición de pie. No se permiten los intentos de sumisión desde el suelo.
4. En caso de derribo, se realizarán ocho cuentas con deducción de puntos.
5. La cuenta de ocho o la cuenta de protección es una decisión que siempre puede tomar el árbitro durante el combate.

Estas Reglas y Regulaciones (para Striking MMA) han sido debidamente aprobadas por GAMMA y se aplicarán a partir del 1 de diciembre de 2023.

Son el estándar para todos los torneos internacionales de artes marciales mixtas de GAMMA en los que haya una división separada para Striking MMA.

Las Reglas y Regulaciones (Para Striking MMA) aquí establecidas deben ser conocidas y aceptadas por todos los atletas, entrenadores, árbitros y representantes de la federación.

Cada miembro de GAMMA puede cambiar parte de las reglas (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.

Bajo ninguna circunstancia debe una federación miembro cambiar las siguientes condiciones sin la aprobación previa de GAMMA. GAMMA continuará recopilando información y ajustando su conjunto global de reglas para Striking MMA y está sujeto a futuras modificaciones.

REGLA 1: DISPOSICIONES GENERALES

- 1.1 Todas las competencias de **Striking MMA** se llevarán a cabo de acuerdo con el Reglamento de GAMMA.
- 12 Este reglamento se aplica a todas las competencias 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 competencias 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: EDAD MÍNIMA Y MÁXIMA DE LOS ATLETAS

- 21 Para Striking MMA, la edad mínima para participar en una competición es de 18 años y puede ser practicada tanto por hombres como por mujeres. Los atletas según su edad se clasifican de la siguiente manera
- 21.1 **Seniors:** para atletas de 18 años o más
 - 21.2 **Masters:** para atletas de 40 años o más
- 22 Los atletas podrán participar en competiciones para Seniors si cumplen 18 años el día del primer pesaje.
- 23 Las edades se comprobarán en todas las competiciones de 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	Categorías de Peso Femenino
Seniors (18 años y más)	Mayores de 18 años
-52,2 kg	-47,6 kg
-56,7 kg	-52,2 kg
-61,2 kg	-56,7 kg
-65,8 kg	-61,2 kg
-70,3 kg	-65,8 kg
-77,1 kg	+72,6 kg
-83,9 kg	+72,6 kg
-93,0 kg	
-120,0 kg	
+120.0kg	
Masters (40 años y más)	Masters (40 años y más)
-52,2 kg	-47.6 kg
-56,7 kg	-52,2 kg
-63,5 kg	-56,7 kg
-70,3 kg	-61,2 kg
-77,1 kg	-65,8 kg
-83,9 kg	-72,6 kg
-93,0 kg	+72,6 kg
-120,0 kg	
+120,0 kg	

REGLA 4: DURACIÓN DE LOS COMBATES

- 41 Los combates de Striking-MMA 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 en competiciones nacionales si el Comité Organizador Local lo desea.
- 42 Si después de dos (2) asaltos el resultado del combate es de empate y se necesita un ganador para pasar a la siguiente ronda, se podrá realizar un asalto adicional de dos (2) minutos.
- 43 El tiempo de descanso entre asaltos es de 60 segundos.
- 44 Ningún atleta podrá competir en más de cuatro (4) combates al día.
- 45 Deberá 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

511 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

512 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

521 El árbitro está a cargo de un combate. La autoridad de un árbitro comienza cuando él/ella entra en el área de competición y no termina hasta la conclusión del combate.

REGLA 6: EQUIPO DEL ATLETA Y VESTIMENTA

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 de protección inguinal (se permiten materiales plásticos y metálicos).
- 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 deben estar certificados por GAMMA y pueden ser proporcionados por el organizador local.

64 **Espinilleras**

- 641** Ambos atletas deben llevar el mismo modelo de espinilleras elásticas (o de neopreno) con almohadillas 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, el puño 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** Las espinilleras de Thai y/o Kickboxing hechas 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 podrá 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 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.

656 Un atleta puede utilizar un manguito blando de neopreno o tejido elástico para cubrir 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.

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 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. Las excepciones por motivos religiosos y/o culturales deberán ser aprobadas por GAMMA.

- 666** Los pantalones cortos/calzas de MMA no pueden tener velcro, bolsillos o cremalleras a la vista.
- Durante la inspección en el área de competición, los atletas con el atuendo inapropiado tendrán 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 podrá llevar ningún objeto para sujetar el cabello 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 de ring, aplicará vaselina o una sustancia similar en zonas específicas de la cara.
- 68.2** 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: COMPETICIÓN ÁREA

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

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

7.1.5 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.

7.1.6 En el caso de que un combate de Striking MMA tenga lugar en un ring, si un atleta es derribado inadvertidamente fuera del ring -considerado una falta accidental- el atleta deberá volver a entrar en el ring sin ayuda de espectadores o de su equipo acompañante. Cualquier ayuda prestada podrá dar lugar a la deducción de puntos o a la descalificación a discreción del árbitro. Se concede al atleta un plazo de cinco (5) minutos para realizar su regreso,

durante el cual deberá ser examinado por el médico de pista antes de reanudar la competición activa.

7.17

Cuando la competición tenga lugar en un Tatami liso, tanto los atletas como el árbitro deberán atenerse a los siguientes procedimientos:

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

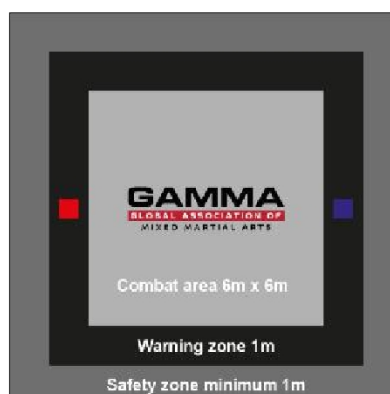
7.17.2 Empujar al adversario fuera del área de amonestación: Si un deportista empuja intencionada o repetidamente a su adversario fuera del área de amonestación sin intentar un derribo, el árbitro deberá amonestarlo. Se podrán deducir puntos, hasta la descalificación, a discreción del árbitro.

7.17.3 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 un (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.

7.18

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



REGLA 8: CRITERIOS DE VALORACIÓN 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 los derribos al estilo de las artes marciales y los derribos desde posiciones de pie. Tras un derribo exitoso, el árbitro detendrá el combate y lo reiniciará con dos atletas de pie en el centro del área de competición.

8.1.3 En el suelo no se permite golpear, aplicar nuevas presas de sumisión ni realizar acciones de agarre.

8.1.4 Se permitirán las sumisiones iniciadas estando de pie.

8.1.4.1 En el caso de que se aplique con éxito una sumisión legal, el árbitro deberá señalar al cronometrador levantando una mano y dirigiendo la otra hacia la sumisión ejecutada.

El cronometrador iniciará entonces una cuenta atrás de 30 segundos en el cronómetro adicional.

8.1.4.2 Cuando los atletas se encuentren en la transición al suelo mientras se esté realizando una sumisión legalmente aplicada, tanto la sumisión como la cuenta atrás de 30 segundos deberán continuar sin interrupción.

8.1.4.3 Si un atleta somete y golpea a su oponente dentro de la cuenta de 30 segundos, se asegurará la victoria por sumisión. A los 30 segundos, el cronometrador utilizará un silbato para indicar la conclusión de la cuenta. El árbitro detendrá la acción y restará un punto al atleta que haya sido sometido. El combate se reanudará en el centro del área de competición y ambos deportistas volverán a una posición neutral de pie.

- 8144 No está permitido encadenar o alterar sumisiones en el suelo. En el caso de que un atleta escape con éxito de la sumisión inicial antes de la señal de los 30 segundos, el combate se reiniciará en el centro del área de competición, con ambos atletas volviendo a una posición neutra de pie.
- 815 La descripción detallada de las acciones ilegales relacionadas con 8.1.1 a 8.1.4 se encuentra en la Regla 10 - Faltas.
- 816 Se permite el agarre y la lucha. Si ambos deportistas se agarran o luchan durante más de 10 segundos sin ningún intento significativo de golpeo o derribo, el Árbitro los llamará a la acción. Si los atletas continúan estancados durante otros cinco (5) segundos, el árbitro detendrá el combate y lo reanudará de pie en el centro del área de combate.
- 82 Criterios de valoración**
- 821 Todos los combates serán evaluados y puntuados por tres (3) jueces.
- 822 Se utilizará el sistema Must de 10 puntos para puntuar un combate.
- 823 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 caso de un raro asalto igualado, que se puntuará (10-10).
- 824 Deducción de puntos**
- 8241 Cuando un atleta reciba una cuenta del Árbitro, se le restará un punto al final del asalto.
- 8242 También se descontará un punto al deportista que no consiga salir de un intento legal de sumisión en un plazo de 30 segundos.
- 825 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 competición.**
- 8251 Golpeo efectivo**
- El golpeo efectivo se determina por la ejecución técnica de los golpes legales propinados por un deportista. Los golpes

Los golpes técnicos más precisos se valoran más que muchos golpes poco precisos y de menor ejecución técnica.

8252 Lucha eficaz

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

8253 Lucha eficaz

Los intentos de agarre eficaces se evalúan por las ejecuciones satisfactorias y los posibles intentos de sumisión que puedan poner fin al combate.

8254 Agresividad eficaz

Agresividad efectiva significa realizar intentos agresivos para finalizar el combate.

8255 Control del combate

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

826 Se evaluarán las técnicas de artes marciales, como el golpeo/lucha/agarre efectivo (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 margen ajustado, 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 sea completamente dominado por **dominio técnico** y **duración** del golpeo, lucha o agarre en un asalto.

8341

Dominio técnico

Un juez valorará si un deportista debilita a su adversario de forma significativa 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

Dado que **las Striking-MMA** son un deporte ofensivo, el dominio de un asalto puede verse en el striking cuando el atleta perdedor se ve obligado a defenderse continuamente, sin contragolpes ni reacciones cuando se presentan oportunidades.

El dominio en la fase de lucha o grappling 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 el golpeo como en la lucha.

835 **Transparencia en la puntuación**

8351 En aras de la transparencia, el anotador mostrará públicamente la puntuación real de cada asalto electrónicamente (monitor o dispositivo similar) o con rotafolios (marcador manual, etc.) después del final de cada asalto.

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/involuntariamente 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
- Por impacto de derribo o derribo

9.16

Descalificación

9.16.1

Cuando una lesión sufrida durante el combate debido a una falta intencionada es lo suficientemente grave como para dar por finalizado el combate.

9.16.2

Se han cometido múltiples faltas y/o hay un flagrante desprecio por las reglas y/o 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 dividida

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 desempatado

Cuando los tres jueces puntúan de forma diferente y la puntuación total da como resultado un 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 producida 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.

½ 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 a cualquiera de los dos atletas se le descuenta un punto de la puntuación global debido a una falta, el atleta contrario será declarado vencedor.
- b. Si un atleta 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 con las reglas anteriores aplicadas, el supervisor del ring pedirá a los jueces que voten al ganador. El atleta con más

votos será declarado ganador, y esa decisión será inapelable.

9.1.10

Sin combate debido a 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 por circunstancias ajenas al combate se produce antes de la marca de $1/2 + 1$, el combate se calificará como "No disputado".

9.2

Repetición de vídeo instantánea

9.2.1

No se utilizará la repetición de vídeo instantánea 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 manera. Si un deportista tiene el pelo largo, no podrá utilizarlo como herramienta para sujetar o estrangular de ninguna forma.

10.1.6**Clavar**

Está prohibido clavar al adversario en la lona directamente sobre la cabeza o el cuello. Un derribo es cualquier lanzamiento 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.

10.1.7**Golpes**

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. Todo derribo con un movimiento continuo y arqueado debe considerarse 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.

10.1.8**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.

10.1.9**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. El simple agarre y/o sujeción de uno o dos brazos (muñecas) no se considera control corporal.

10.1.10**Sumisiones utilizando el peso del cuerpo mientras se está de pie**

Están prohibidas las sumisiones de pie que utilicen el movimiento incontrolado del cuerpo (por ejemplo, giros rápidos del cuerpo o caídas del cuerpo al suelo). El atleta 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 en la columna vertebral o en la parte posterior de la cabeza.**

La parte posterior de la cabeza comienza en la coronilla con una variante de 2,5 cm (1 pulgada) a cada lado, que desciende 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 en 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 golpear. 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 posición de pie, el deportista que mueva el brazo o brazos hacia el adversario con la mano abierta y los dedos apuntando a la cara u ojos del adversario es ilegal y será amonestado. 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 de la ingle, incluyendo golpear, agarrar, pellizcar o retorcer, 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. Tampoco están permitidas las patadas hacia arriba desde un deportista en el suelo hacia su adversario de pie.
- 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 los pantalones cortos 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**

- 10.1.191** Un deportista puede colocar sus manos (pies) sobre la valla, los acolchados o las cuerdas y empujarse fuera de ella en cualquier momento.
- 10.1.192** Un atleta puede colocar los pies sobre el anillo y hacer que los dedos atraviesen el material de la valla en cualquier momento.
- 10.1.193** Cuando los dedos de las manos o de los pies de un atleta atraviesen el aro y sus dedos atraviesen el material de esgrima en cualquier momento.
- 10.1.194** No se permite a un atleta agarrar las cuerdas o envolver sus brazos por encima o por debajo del aro o de las cuerdas en ningún momento.
- 10.1.195** El atleta no puede atravesar las cuerdas a propósito. Si se sorprende a un deportista 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.
- 10.1.196** 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 se permite a un deportista introducir los dedos en una laceración abierta con la intención de agrandar el corte. No se permite a un deportista introducir los dedos en la nariz, las orejas, la boca o cualquier cavidad corporal de su adversario.
- 10.123 Patada recta frontal o lateral recta a la rodilla del adversario.**
Todas las patadas rectas a las rodillas no están permitidas.
- 10.124 Arañar, pellizcar, retorcer la piel**
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 puede dar lugar a la descalificación del atleta.
- 10.128 Conducta antideportiva que cause una lesión 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 no respete las reglas de este deporte o intente infligir un daño innecesario a un oponente que haya golpeado a su adversario deberá ser castigado con una pena de prisión de cinco años.
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 tras la campana o el descanso

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

10.1.30

Un deportista no se enfrentará a su adversario de ninguna manera 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 a 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 atleta utiliza un lenguaje abusivo, amenaza a los oficiales o muestra un comportamiento antideportivo, el árbitro tiene autoridad para descontar puntos y/o descalificar al atleta.

102

Procedimiento en caso de falta

1021

Si se comete una falta, el árbitro deberá:

1021.1

Pedir tiempo y enviar al atleta que ha cometido la falta a un rincón 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

- 103.1** Si una falta intencionada causa una lesión y la lesión es lo suficientemente grave como para poner fin al combate inmediatamente, el deportista causante de la lesión perderá por descalificación.
- 103.2** 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.
- 103.3** 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

- 104.1** 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.
- 104.2** 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, 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.
- 104.3** Se puntuarán los asaltos parciales o incompletos. Si no se ha producido ninguna acción, el asalto se puntuará como un asalto igualado. 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: KNOCK KOUT

- 11.1 **Regla de los dos derribos:** Si un deportista es derribado a la lona dos veces en un asalto, el combate finaliza automáticamente. Si un deportista es derribado tres veces durante el combate, éste finalizará automáticamente y el oponente ganará por Knockout Técnico (TKO).
- 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.**
- 11.2 Un intento de sumisión sobrevivido no se considera un derribo.
- 11.3 En caso de derribo, el deportista deberá levantarse utilizando sus propias fuerzas.
- 11.4 Cuando un deportista sea derribado, el Árbitro iniciará inmediatamente una cuenta atrás. Si el deportista no demuestra estar preparado para continuar antes de la cuenta de 10, será declarado perdedor del combate por KO.
- 11.5 Si un deportista es lanzado al suelo y muestra signos de aturdimiento debido al impacto, el Árbitro iniciará inmediatamente una cuenta atrás. Si el deportista no demuestra estar preparado para reanudar la competición antes de la cuenta de 10, será declarado perdedor del combate por KO.
- 11.7 **La cuenta de 8 siempre está en vigor: Es una decisión del árbitro.** Cuando se invoca, el árbitro detiene la acción y cuenta hasta ocho. Durante ese tiempo, el árbitro determinará si el deportista puede continuar. Cuando la cuenta llega a ocho, y el deportista está inestable o parece incapaz de concentrarse en el árbitro, queda a discreción del árbitro finalizar el combate.
- 11.8 Cuando un jugador recibe un conteo, el adversario debe retirarse a la esquina neutral más alejada. El árbitro iniciará la cuenta para el deportista derribado sólo después de que el deportista adversario haya alcanzado la esquina neutral designada. Si el deportista que se encuentra en la esquina neutral se retira prematuramente, el árbitro detendrá la cuenta y le indicará que regrese a la esquina neutral. El árbitro

El árbitro reanudará la cuenta desde el último número antes de la interrupción.

No se permite beber agua, entrenar ni recibir tratamiento.

REGLA 12: ÁREA DE COMPETICIÓN PROTOCOLO

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 deportista lesionado perderá el combate por TKO.

133 Corte de peso

1331 Para proteger la salud de los atletas, GAMMA prohíbe el uso del 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.**

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

REGLA 14: APELACIONES

- 141 Una apelación debe ser presentada por un representante autorizado de un equipo dentro de 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

- 15.1 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.
- 15.2 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.
- 15.3 En la página siguiente encontrará un resumen de las reglas detalladas.

APÉNDICE 1: REGLAS Y TIEMPOS DE LOS COMBATES



Amateur Striking-MMA Rules

Rules & Fight Times	Adult / Master international
Fight Time 3 x 3 Min.	No extra round!
Punch / Kick to Face Standing	Legal
Punch / Kick to Body Standing	Legal
Lowkick / Calf-Kick	Legal
Elbow Strikes	Illegal
Straight Kick to the Knee	Illegal
Kick / Knee Grounded Opponent	Illegal
Punching Head grounded	Illegal
Punching Body grounded	Illegal
Knee to Head standing	Illegal
Up Kick to the body & head	Illegal
Foot Stomps	Illegal
Submissions applied while both fighters standing	Legal
Unconnected flying Submissions	Illegal
Connected flying Submissions	Legal
Takedowns / Throws	Legal
Takedowns using neck grip only	Legal
Catching / holding the leg	Legal
Straight Foot Locks	Legal
Knee Bars	Legal
Toe Holds	Legal
Heel Hooks	Illegal
Reaping the Knee	Legal
Calf & Biceps Crunches	Illegal
Rib/ Neck Compressions	Legal
Neck Cranks	Illegal
Triangle Chokes	Legal
Rear Naked Chokes	Legal
Arm In Chokes	Legal
Twisters (all pure Spinal Locks)	Illegal
Electric Chair	Legal
No Gi Ezekiel Choke	Legal
Arm Bars / Arm Locks	Legal
Wrist Locks	Legal
Unconnected Scissor Takedowns	Illegal
Connected Scissor Takedowns	Legal
Guillotines	Legal
Omo-plata	Legal
Slamming / Spiking Head	Illegal
Unconnected Jumping Guard	Illegal
Connected Jumping Guard	Legal

APÉNDICE 2 EQUIPO DE PROTECCIÓN Y VESTIMENTA

Protective / Clothing Equipment	Seniors	Masters
Head Protection	prohibited	prohibited
Front padded gloves with finger loops	mandatory	mandatory
Shinguard with Footpadding (soft material)	mandatory	mandatory
Groin Protection male	mandatory	mandatory
Groin Protection female	optional	optional
Mouthguard	mandatory	mandatory
Handwraps	optional	optional
Shorts / short sleeve	mandatory	mandatory
Rashguard male / short sleeve	optional	optional
Shirt or Top female / short sleeve	mandatory	mandatory
Chest protection	prohibited	prohibited

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
58,7 kg	130 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

