

GAMMA

GLOBAL ASSOCIATION OF
MIXED MARTIAL ARTS

Reglamento de Competiciones Internacionales

Diciembre 2023

1 ÍNDICE

ÍNDICE

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



2 INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

Este Reglamento de Competiciones Internacionales ha sido desarrollado por GAMMA y es aplicable a partir del 1 de diciembre de 2023.

Es el estándar para todas las competiciones internacionales de artes marciales mixtas (MMA) de GAMMA y debe ser aceptado y seguido por todos los atletas, entrenadores, árbitros y personal de competición involucrados en la organización de las competiciones de GAMMA.

Las Federaciones Miembro de GAMMA podrán adaptar partes del reglamento (si es necesario) en sus respectivos países o según lo exijan sus autoridades gubernamentales locales. Se permite a las Federaciones Miembro acortar la duración de los combates y/o prohibir ciertas técnicas.

La modificación de estas reglas dará lugar a un conjunto de reglas nacional denominado "reglamento nacional aprobado por GAMMA", que podrá utilizarse en un país como su reglamento oficial para las competiciones de GAMMA en dicho país.

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

GAMMA promueve las tradiciones de excelencia, disciplina y respeto de las artes marciales en todos los niveles de su comunidad, al tiempo que fomenta 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 Competiciones Internacionales podrá estar sujeto a modificaciones adicionales.

Las modificaciones que se han realizado incluyen:

- Duración de combate más corta
- A los atletas Masters y a los atletas en las categorías de U10 a U18 años no se les permite utilizar ciertas técnicas de artes marciales, como los golpes a la cabeza contra sus oponentes.

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

REGLA 1: DISPOSICIONES GENERALES

- 1.1 Todas las competiciones de MMA se llevan a cabo de acuerdo con el Reglamento de GAMMA.**
- 1.2 Estas reglas se aplican a todas las competiciones internacionales bajo el control de GAMMA.**
- 1.3 En circunstancias excepcionales, se podrá utilizar excepcionalmente en competiciones internacionales un procedimiento de competición distinto al establecido en este Reglamento, siempre que se haya obtenido el permiso de GAMMA y de todos los países participantes.**
- 1.4 GAMMA utiliza el sistema internacional de unidades «SI» (Système International d'Unités) para el peso en kilogramos (kg).**

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

- 2.1 El MMA es un deporte que pueden practicar tanto hombres como mujeres en todas las categorías de edad. Según su edad, los atletas se clasifican de la siguiente manera:**
 - 2.1.1 U10: atletas de 8 y 9 años**
 - 2.1.2 U12: atletas de 10 y 11 años**
 - 2.1.3 U14: atletas de 12 y 13 años**
 - 2.1.4 U16: atletas de 14 y 15 años**
 - 2.1.5 U18: atletas de 16 y 17 años**
 - 2.1.6 Seniors: atletas de 18 años en adelante**
 - 2.1.7 Masters: atletas de 40 años en adelante**
- 2.2 Los atletas podrán participar en competiciones de categoría Seniors si cumplen 18 años el día del primer pesaje.**
- 2.3 Las edades se verificarán en todas las competiciones de GAMMA durante el registro y la acreditación.**
- 2.4 Los atletas Masters podrán competir en competiciones Seniors con la aprobación previa 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 Masculinas	Categorías de Peso Femeninas
U10 (8 y 9 años)	U10 (8 y 9 años)
-27.2 kg	-27.2 kg
-31.7 kg	-31.7 kg
-36.3 kg	-36.3 kg
+36.3 kg	+36.3 kg
U12 (10 y 11 años)	U12 (10 y 11 años)
-31.7 kg	-31.7 kg
-36.3 kg	-36.3 kg
-40.8 kg	-40.8 kg
-45.4 kg	-45.4 kg
+45.4 kg	+45.4 kg
U14 (12 y 13 años)	U14 (12 y 13 años)
-36.3 kg	-36.3 kg
-40.8 kg	-40.8 kg
-45.4 kg	-45.4 kg
-49.9 kg	-49.9 kg
-54.4 kg	-54.4 kg
-58.7 kg	+54.4 kg
-63.5 kg	
+63.5 kg	
U16 (14 y 15 años)	U16 (14 y 15 años)
-49.9 kg	-40.8 kg
-54.4 kg	-45.4 kg
-58.7 kg	-49.9 kg
-63.5 kg	-54.4 kg

-70.3 kg	-58.7 kg
-77.1 kg	-63.5 kg
+77.1 kg	+63.5 kg

Categorías de Peso Masculinas	Categorías de Peso Femeninas
U18 (16 y 17 años)	U18 (16 y 17 años)
-52.2 kg	-45.4 kg
-56.7 kg	-49.9 kg
-63.5 kg	-54.4 kg
-70.3 kg	-58.7 kg
-77.1 kg	-63.5 kg
-83.9 kg	+63.5 kg
-93.0 kg	
+93.0 kg	
Seniors (18 años en adelante)	Seniors (18 años en adelante)
-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	
+120.0 kg	
Masters (40 años en adelante)	Masters (40 años en adelante)
-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	

+120.0 kg

REGLA 4: DURACIÓN DE LOS COMBATES

- 4.1 Los combates en las Competiciones Internacionales de GAMMA deben constar de tres (3) asaltos de tres (3) minutos.**

La duración del combate para Seniors podrá reducirse a dos (2) asaltos de tres (3) minutos en competiciones nacionales si el Comité Organizador Local así lo desea.

- 4.2 Para todas las categorías U18, la duración máxima de los combates es la siguiente:**

U10	2 asaltos de 2 minutos*
U12	2 asaltos de 2 minutos*
U14	2 asaltos de 2 minutos*
U16	2 asaltos de 2 minutos*
U18	3 asaltos de 2 minutos

**Si el combate termina en empate tras 2 asaltos y se necesita un ganador para avanzar a una ronda posterior, podrá disputarse un asalto adicional de 2 minutos.*

- 4.3 El tiempo de descanso entre asaltos es de 60 segundos.**
- 4.4 Ningún atleta podrá competir en más de cuatro (4) combates por día.**
- 4.5 Debe haber un descanso mínimo de 90 minutos entre combates. Si un atleta elige competir en MMA y en Striking MMA durante la misma competición, no se garantiza un período mínimo de descanso.**

REGLA 5: EQUIPO DE ÁRBITRO Y JUECES

5.1 Funciones

5.1.1 El personal mínimo requerido para un área de competición en competiciones internacionales consiste en:

- Un (1) Árbitro
- Tres (3) Jueces
- Un (1) Cronometrador
- Un (1) Encargado de planillas de puntuación
- Un (1) Médico

5.1.2 Para una descripción más detallada de las funciones y responsabilidades del equipo de árbitros y jueces, consulte las Directrices de Árbitros y Jueces de GAMMA.

5.2 Facultades del Árbitro

5.2.1 El árbitro está a cargo del combate. La autoridad del árbitro comienza cuando entra al área de competición y no termina hasta la conclusión del combate.

REGLA 6: EQUIPO Y VESTIMENTA DEL ATLETA

6.1 Protector bucal

6.1.1 Todos los atletas deben usar un protector bucal bien ajustado durante el combate.

6.1.2 El combate no puede comenzar sin el protector bucal.

6.1.3 Si el protector bucal se desprende durante el combate, el árbitro detendrá el tiempo y hará que se vuelva a colocar en el primer momento oportuno, sin interferir con la acción inmediata.

6.2 Protector genital (coquilla)

6.2.1 Todos los atletas masculinos deben usar una coquilla de protección genital (se permiten materiales plásticos y metálicos). Para todas las categorías U18, solo se permiten protectores de plástico.

6.2.2 Las atletas femeninas podrán optar por usar un protector genital si así lo desean.

6.3 Guantes

6.3.1 Especificación

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

Los guantes pueden estar fabricados en cuero genuino o en PU de alta calidad (o material similar tipo cuero sintético).

6.3.2 Certificación

Los guantes y las espinilleras deben estar certificados por GAMMA y podrán ser proporcionados por el organizador local.

6.3.3 Para todas las categorías U18, son obligatorios los guantes con acolchado frontal grueso, acolchado en el pulgar y lazos para los dedos abiertos.

6.4 Espinilleras

- 6.4.1 Ambos atletas deben usar el mismo modelo de espinilleras elásticas (o de neopreno) con protección de empeine incorporada. Todos los acolchados deben tener un grosor mínimo de 1 centímetro.**
- 6.4.2 Los guantes y las espinilleras deben coincidir con el color de la esquina del atleta (roja o azul). Si no se dispone de equipo de ese color, la muñeca de los guantes y la parte superior de las espinilleras deberán envolverse con cinta adhesiva roja o azul de 40 a 50 milímetros de ancho.**
- 6.4.3 Para todas las categorías U18, es obligatorio el uso de espinilleras combinadas con protección de empeine fabricadas en tela elástica o neopreno ligero.**
- 6.4.4 Las espinilleras tipo Thai o de Kickboxing fabricadas en cuero (o PU) están prohibidas.**

6.5 Vendajes y cintas

- 6.5.1 Se permite un máximo de un rollo (no más de 2 pulgadas de ancho por 15 yardas de largo) de gasa de algodón blanca y suave por mano. La gasa no debe sobrepasar la muñeca del guante del atleta. El vendaje de gasa debe colocarse de manera que la parte interior visible de la mano del atleta quede libre de vendaje. Se podrá proteger opcionalmente la articulación basal del pulgar expuesta.**
- 6.5.2 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 debe sobrepasar la muñeca de los guantes del atleta. La cinta puede pasar entre los dedos, pero no puede cubrir los nudillos. La cinta atlética debe mantener una distancia mínima de 0.5 pulgadas respecto a los nudillos. Se podrá proteger opcionalmente la articulación basal del pulgar expuesta.**
- 6.5.3 Los vendajes de entrenamiento de algodón o similares solo se permiten con una longitud máxima de 3.5 metros. Los vendajes deben ser de material no elástico (sin estiramiento). Los vendajes de algodón deben colocarse de manera que la parte interior visible de la mano del atleta quede libre de vendaje. Si se usa vendaje de algodón, solo se permiten 30 centímetros de cinta médica por mano para envolver y asegurar el velcro de los vendajes. No se permite gasa o cinta adicional.**

6.5.4 Está prohibido cualquier tipo de acumulación, apilamiento o enrollado entre los nudillos. No se permite ningún objeto extraño dentro de los vendajes o los guantes. Las infracciones resultarán en la descalificación inmediata del atleta.

6.5.5 El vendaje de manos está prohibido para atletas menores de 18 años.

6.5.6 Aparte de las manos del atleta, no se permitirá ningún tipo de cinta, cobertura o equipo de protección en la parte superior del cuerpo. Esto incluye, entre otros, manguitos articulares, acolchados o cualquier forma de ortesis/cinta corporal.

6.5.7 Un atleta podrá usar un manguito de neopreno suave o de tela elástica para cubrir únicamente las articulaciones de la rodilla y/o el tobillo. Los manguitos aprobados no podrán tener acolchado, velcro, plástico, metal, cordones ni ningún otro material que se considere inseguro o que pueda generar una ventaja desleal. La cinta, gasa o cualquier material debajo de los manguitos aprobados debe ser autorizado por el médico de ring o el ITO asignado.

6.6 Ropa y vestimenta

6.6.1 Todos los atletas deberán usar el equipo de protección que GAMMA considere necesario. El uso de un rashguard ajustado es obligatorio para todas las categorías U18.

6.6.2 Los atletas masculinos podrán usar un rashguard de manga corta en la parte superior del cuerpo si así se requiere. Es obligatorio que ambos atletas usen rashguard o que ambos se abstengan de usarlo.

6.6.3 Las atletas femeninas deben usar un rashguard de manga corta (por encima del codo) o un rashguard sin mangas y ajustado al cuerpo. Las excepciones por motivos religiosos y/o culturales deben ser aprobadas por GAMMA.

También deberán usar un top deportivo (sports bra). No se permitirán blusas holgadas ni protectores de pecho.

Las atletas femeninas seguirán los mismos requisitos de cobertura de la parte inferior del cuerpo que los competidores masculinos, con excepción del requisito de protección genital.

- 6.6.4** Los atletas masculinos y femeninos deberán usar shorts/mallas de MMA apropiados, protector bucal y guantes. Los atletas masculinos también deberán usar la protección genital correspondiente.
- 6.6.5** La longitud de los shorts/mallas de MMA no debe sobrepasar la rodilla. Las excepciones por motivos religiosos y/o culturales deben ser aprobadas por GAMMA.
- 6.6.6** Los shorts/mallas de MMA no pueden tener velcro, bolsillos o cremalleras expuestos. Durante la inspección en el área de competición, los atletas con vestimenta inapropiada tendrán un plazo de dos minutos para corregir el problema. No presentarse listo para el combate dentro de los dos (2) minutos estipulados resultará en descalificación.
- 6.6.7** Los atletas de un mismo combate podrán diferenciarse por la esquina a la que están asignados mediante cinta y/o color en los guantes, y/o color en la vestimenta.
- 6.6.8** No se permite el uso de calzado durante el combate.
- 6.6.9** Los atletas deberán llevar el cabello recogido de manera que no interfiera con la visión ni la seguridad de ninguno de los dos atletas. No se podrá usar ningún objeto para sujetar el cabello del atleta que pueda causar lesiones al oponente. El cabello o las trenzas deben estar recogidos por encima de los hombros.
- 6.6.10** El uso de joyería (incluidos los piercings en la lengua) está estrictamente prohibido en todos los combates.
- 6.6.11** No se podrá usar ningún otro objeto durante la competición.
- 6.7** Cobertura de cabeza y cabello
- 6.7.1** Por motivos religiosos y/o culturales, las atletas femeninas podrán usar una cobertura adicional de cabeza/cabello aprobada por GAMMA.
- 6.8** Vaselina y otros geles y cremas
- 6.8.1** Antes de entrar al área de competición, un oficial designado por el Supervisor de Ring aplicará vaselina o una sustancia similar en zonas específicas del rostro.

- 6.8.2 Se podrá permitir la reaplicación de vaselina o sustancia similar en el rostro entre asaltos, y debe ser administrada por personal aprobado por GAMMA.**
- 6.8.3 Cualquier aplicación (antes o durante el combate) de sustancias como cremas, aerosoles, aceite u otros productos que puedan ser perjudiciales u objetables para el oponente está prohibida y resultará en 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 ring estilo boxeo con una valla de seguridad entre las dos cuerdas inferiores, donde la cuerda más baja está sobre la lona,

7.1.1.3 Una arena de combate (redonda o de múltiples ángulos) rodeada por una valla de seguridad, o

7.1.1.4 Un tatami simple (colchoneta de artes marciales)

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

7.1.3 Para todas las categorías U18, el área de competición puede ser de 5 m x 5 m.

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

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

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

7.1.7 Los requisitos del área de competición para todas las categorías U18 son los siguientes:

7.1.7.1 Todas las categorías hasta U14 solo pueden usar un tatami simple.

7.1.7.2 Las categorías U16 y U18 pueden usar un ring de boxeo de cinco cuerdas (con o sin valla de seguridad).

7.1.7.3 La categoría U18 también puede usar una arena de combate con valla.

REGLA 8: CRITERIOS DE JUZGAMIENTO Y PUNTUACIÓN

8.1 Acciones legales

8.1.1 Se permiten golpes de estilo de artes marciales (puño cerrado o golpe de martillo únicamente), patadas y rodillazos a las áreas legales de la cabeza y el cuerpo.

8.1.2 Se permiten proyecciones y derribos de estilo artes marciales.

8.1.3 Se permiten llaves de sumisión y acciones de grappling de estilo 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 clinch y la lucha (wrestling). Si ambos atletas permanecen en clinch o lucha durante más de 15 segundos sin ningún golpe significativo o intento de derribo, el árbitro los instará a la acción. Si los atletas continúan evadiendo la acción durante 5 segundos más, el árbitro detendrá el combate y lo reiniciará de pie en el centro del área de combate.

8.2 Criterios de juzgamiento

8.2.1 Todos los combates serán evaluados y puntuados por tres (3) jueces.

8.2.2 Se utilizará el Sistema de 10 Puntos Obligatorios («10 Point Must System») para puntuar un combate.

8.2.3 Bajo el Sistema de Puntuación de 10 Puntos Obligatorios, se otorgarán 10 puntos al ganador del asalto y nueve puntos o menos al perdedor, salvo en el caso excepcional de un asalto parejo, que se puntúa (10-10).

8.2.4 Los jueces evaluarán las técnicas de artes marciales otorgando el mayor peso de puntuación al golpeo/lucha/grappling efectivo, la agresividad efectiva y el control del área de combate.

8.2.4.1 Golpeo efectivo

El golpeo efectivo se determina por la ejecución técnica de los golpes legales conectados por un atleta. Los golpes técnicamente más precisos se valoran más que numerosos golpes imprecisos y con menor ejecución técnica.

8.2.4.2 Lucha efectiva (wrestling)

La lucha efectiva se evalúa por las ejecuciones exitosas y los resultados efectivos derivados de derribos técnicos y espectaculares logrados.

8.2.4.3 Grappling efectivo

Los intentos efectivos de grappling se evalúan por las ejecuciones exitosas y los intentos de sumisión con potencial de finalizar el combate.

8.2.4.4 Agresividad efectiva

La agresividad efectiva significa realizar intentos agresivos de finalizar el combate.

8.2.4.5 Control del combate

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

8.2.5 Las evaluaciones se realizarán sobre las técnicas de artes marciales, como el golpeo/lucha/grappling efectivo (Criterio A), la agresividad efectiva (Criterio B) y el control del combate (Criterio C). Los criterios B y C no se tomarán en cuenta a menos que el Criterio A se considere parejo.

8.3 Criterios de puntuación

- 8.3.1 Un asalto se puntuará como Asalto 10-10 cuando ambos atletas hayan competido durante el tiempo que sea y no exista diferencia o ventaja entre ninguno de los dos. Un Asalto 10-10 debe ser una excepción extremadamente rara.**
- 8.3.2 Un asalto se puntuará como Asalto 10-9 cuando un atleta gane por un margen estrecho, conectando los mejores golpes o utilizando una lucha o grappling más efectivos durante el asalto.**
- 8.3.3 Un asalto se puntuará como Asalto 10-8 cuando un atleta gane el asalto por un margen amplio debido a dominancia técnica, duración del golpeo, lucha o grappling en el asalto.**
- 8.3.4 Un asalto se puntuará como Asalto 10-7 cuando un atleta sea completamente dominado por dominancia técnica y duración del golpeo, lucha o grappling en el asalto.**

8.3.4.1 Dominancia técnica

Un juez deberá evaluar si un atleta debilita significativamente a su oponente durante el asalto, incluso si no ha dominado la acción. La dominancia técnica incluye evidencia visible como hinchazón y laceraciones. También se evaluará cuando las acciones de golpeo, lucha y/o grappling de un atleta disminuyan la energía, confianza, capacidades y espíritu de su oponente. Todo esto es resultado directo de la dominancia técnica. Cuando un atleta se ve afectado por golpes, proyecciones, falta de control y/o capacidad, esto puede crear momentos definitorios en el asalto y deberá valorarse en gran medida.

8.3.4.2 Dominancia

Dado que el MMA es un deporte de carácter ofensivo, la dominancia en un asalto puede observarse en el golpeo cuando el atleta que va perdiendo se ve obligado a defenderse continuamente, sin contraataques ni reacciones ante las oportunidades que se le presentan. La dominancia en la fase de lucha o grappling puede observarse cuando un atleta logra derribos contundentes y/o intentos de sumisión con potencial de finalizar el combate.

8.3.4.3 Duración

La duración se define por el tiempo que un atleta pasa atacando, controlando e impactando eficazmente a su oponente, mientras este último ofrece poca o ninguna respuesta ofensiva. Un juez deberá evaluar la duración reconociendo el tiempo relativo en un asalto durante el cual un atleta toma y mantiene el control total de la ofensiva efectiva. Esto puede evaluarse tanto en el golpeo como en la lucha.

8.4 Transparencia en la puntuación

8.4.1 Por motivos de transparencia, el encargado de planillas mostrará públicamente la puntuación real de cada asalto de forma electrónica (monitor o dispositivo similar) o mediante rotafolios (marcador manual, etc.) al finalizar cada asalto.

REGLA 9: DECISIONES

9.1 Tipos de decisiones

9.1.1 Sumisión por rendición física (tap out)

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

9.1.2 Rendición verbal (verbal tap out)

Cuando un atleta anuncia verbalmente, o grita voluntaria/involuntariamente de dolor o angustia, al árbitro, indicando que no desea continuar. Gritar mientras se está atrapado en una sumisión se considera automáticamente una rendición verbal.

9.1.3 Sumisión técnica

Cuando una llave de sumisión legal provoca la pérdida de conciencia o la fractura/dislocación de hueso(s)/articulación(es).

9.1.4 Nocaute técnico (TKO)

9.1.4.1 Detención por el árbitro

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

- Por golpes
- Laceración
- Detención por la esquina
- No responder a la campana

9.1.4.2 Detención médica

- Laceración
- Detención por el médico
- Pérdida de control de funciones corporales (vómito, orina, heces)
- Sangrado abundante

9.1.5 Nocaute (KO)

9.1.5.1 Detención por el árbitro

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

- Por golpes
- Por impacto de un derribo o proyección

9.1.6 Descalificación

9.1.6.1 Cuando una lesión sufrida durante el combate a causa de una falta intencional es lo suficientemente grave como para terminar el combate.

9.1.6.2 Cuando se han cometido múltiples faltas y/o existe un desacato flagrante a las reglas y/o a las órdenes del árbitro.

9.1.7 Sin resultado (No Contest)

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

9.1.8 Decisiones

9.1.8.1 Decisión unánime

Cuando los tres jueces puntúan el combate a favor del mismo atleta.

9.1.8.2 Decisión dividida

Cuando dos jueces puntúan el combate a favor de un atleta y un juez a favor del otro.

9.1.8.3 Decisión técnica

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

9.1.9 Empates

9.1.9.1 Empate unánime

Cuando los tres jueces puntúan el combate como empate.

9.1.9.2 Empate por mayoría

Cuando dos jueces puntúan el combate como empate.

9.1.9.3 Empate dividido

Cuando los tres jueces puntúan de manera diferente y la suma total resulta en empate.

9.1.9.4 Empate técnico

Cuando se sufre una lesión durante la competición como resultado de una falta y se permite que el combate continúe, requiriendo posteriormente su detención debido a la lesión causada por un golpe legal o ilegal en la zona afectada, después de haberse completado $\frac{1}{2}$ de los asaltos programados más 1 segundo. Si el atleta lesionado está parejo o atrás en las planillas de puntuación al momento de la detención, la decisión será un Empate Técnico.

9.1.9.5 Empate en planillas (durante competiciones)

Cuando se debe declarar un ganador para avanzar en una competición, se aplicarán las siguientes reglas:

- Si a cualquiera de los atletas se le ha deducido un punto de la puntuación total debido a una falta, el atleta contrario será declarado ganador.
- Si un atleta gana un asalto por un margen mayor, se considera una puntuación más efectiva y resultará en victoria (10-8 en un asalto frente a 10-9 en dos asaltos).
- Si no se puede determinar un ganador aplicando las reglas anteriores, el supervisor de ring pedirá a los jueces que voten por el ganador. El atleta con más votos será declarado ganador, y esa decisión será definitiva.

9.1.10 Sin resultado por circunstancias imprevistas ajenas al combate

9.1.10.1 En los casos en que el combate deba concluirse debido a circunstancias imprevistas ajenas al combate, este podrá decidirse por planillas si se ha completado la mitad de los asaltos programados más un segundo ($\frac{1}{2} + 1$).

9.1.10.2 Si la detención ajena al combate ocurre antes de alcanzar la marca de $\frac{1}{2} + 1$, el combate se declarará «Sin Resultado» (No Contest).

9.1.11 Detenciones del combate (aplicable únicamente a todas las categorías U18)

El árbitro es el único responsable de la toma de decisiones durante el combate. Su objetivo es garantizar la seguridad de todos los atletas. Los árbitros pueden y deben detener los combates en cualquier momento si consideran que alguno de los atletas está agotado, indefenso o en riesgo de lesionarse. Ante un intento de sumisión, el árbitro no tiene obligación de esperar a que el competidor se rinda verbal o físicamente.

9.2 Repetición instantánea de video

9.2.1 No se utilizará repetición instantánea de video durante un combate. La repetición de video podrá utilizarse como parte del proceso de apelación. Consulte la Regla 14 - Apelaciones.

REGLA 10: FALTAS

10.1 Definición

10.1.1 Cabezazos

No se podrá usar la cabeza como instrumento de golpeo de ninguna forma. Cualquier uso de la cabeza como instrumento de golpeo, ya sea cabeza contra cabeza, cabeza contra cuerpo o de otra forma, es ilegal.

10.1.2 Introducción de dedos en los ojos (eye gouging)

Está prohibido introducir los dedos, el mentón o el codo en los ojos del oponente. Los golpes o puñetazos legales que impacten la cuenca ocular del atleta no se consideran «eye gouging» y se considerarán ataques legales.

10.1.3 Morder o escupir al oponente

Cualquier forma de mordedura es ilegal. Los atletas deben aceptar que el árbitro podría no ser capaz de observar físicamente algunas acciones, por lo que deben hacerle saber al árbitro si están siendo mordidos por el oponente.

10.1.4 Fish hooking (enganchar con los dedos)

Cualquier intento de un atleta de usar sus dedos dirigidos a la boca, nariz, oídos o a un corte del oponente, estirando la piel de esa zona, se considerará «fish hooking». El fish hooking se define como introducir los dedos en la boca del oponente y tirar de las manos en direcciones opuestas mientras se sujeta la piel del oponente.

10.1.5 Tirar del cabello

Tirar del cabello de cualquier forma es una acción ilegal. Los atletas no pueden sujetar el cabello de su oponente para controlarlo de ninguna manera. Si un atleta tiene el cabello largo, no podrá usarlo como herramienta para sujetar o estrangular de ninguna forma.

10.1.6 Golpe de pica (spiking / pile driving)

Está prohibido golpear al oponente contra la lona directamente sobre la cabeza o el cuello (pile-driving). Un «pile driver» es cualquier proyección en la que se controla el cuerpo del oponente colocando sus pies hacia arriba con la cabeza hacia abajo y luego se dirige forzosamente la cabeza o el cuello del oponente contra la lona o el material del piso. Cabe señalar que, cuando un atleta es sometido a una llave de sumisión por su oponente, si ese atleta puede elevar al oponente, tampoco se le permite azotar o golpear la cabeza del oponente contra el suelo para forzar el escape de la sumisión.

10.1.7 Derribo violento (slamming)

Está prohibido derribar al oponente contra la lona en un movimiento recto hacia arriba y hacia abajo sobre su cabeza, cuello, espalda, costado o estómago. Cualquier proyección con un movimiento continuo y en arco se considerará una proyección legal.

Un «slam» es cualquier proyección en la que se levanta al oponente y luego se le dirige forzosamente en línea recta hacia abajo contra la lona o el material del piso.

Cabe señalar que, cuando un atleta es sometido a una llave de sumisión por su oponente, tampoco se le permite azotar al oponente contra el suelo para forzar el escape de la sumisión.

10.1.8 Salto a la guardia o sumisiones voladoras

El salto a la guardia o las sumisiones voladoras son movimientos ilegales si el atleta no tiene control sobre la parte superior del cuerpo del oponente. Se considera que existe control cuando al menos un brazo del atleta está firmemente rodeando (o firmemente conectado a) la parte superior del cuerpo o el cuello del oponente. El simple hecho de sujetar y/o agarrar uno o dos brazos (muñecas) no se considera control corporal.

10.1.9 Derribo de tijera (scissors takedown)

El derribo de tijera es un movimiento ilegal si el atleta no tiene control sobre la parte superior del cuerpo del oponente. Se considera que existe control cuando al menos un brazo del atleta está firmemente rodeando (o firmemente conectado a) la parte superior del cuerpo del oponente. El simple hecho de sujetar y/o agarrar uno o dos brazos (muñecas) no se considera control corporal.

10.1.10 Sumisiones usando el peso corporal de pie

Están prohibidas las sumisiones de pie que utilicen movimientos corporales no controlados (por ejemplo, giros corporales rápidos o caídas del cuerpo al suelo). El atleta siempre debe tener control sobre el movimiento y siempre debe poder liberar la llave de sumisión cuando el oponente se rinda (tap out) o el árbitro intervenga.

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

La parte posterior de la cabeza comienza en la coronilla, con una variación de 1 pulgada (2.5 cm) hacia cada lado, y desciende por la parte posterior de la cabeza hasta la unión occipital. Esta área se extiende en la unión occipital (nuca) para cubrir todo el ancho del cuello. Luego continúa a lo largo de la columna con una variación de 1 pulgada (2.5 cm) desde la línea central de la columna, incluyendo el coxis.

Cualquier golpe a la columna o a la parte posterior de la cabeza está prohibido.

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

No se permiten golpes dirigidos a la garganta. Un ataque dirigido incluiría que un atleta tire de la cabeza de su oponente de manera que exponga la zona del cuello para un golpe. Un atleta no podrá clavar o arañar con los dedos o el pulgar el cuello o la tráquea de su oponente en un intento de someterlo. Empujar la tráquea del oponente con la mano abierta, el antebrazo o la rodilla se considera legal en la categoría adulta. Si durante una acción de pie en el combate se lanza un golpe y este impacta en la zona de la garganta del atleta, se considerará un golpe limpio y legal.

10.1.13 Dedos extendidos hacia el rostro/ojos del oponente

En posición de pie, un atleta que mueve su(s) brazo(s) hacia su oponente con la mano abierta y los dedos apuntando al rostro/ojos del oponente comete una acción ilegal y recibirá una advertencia. Los árbitros deben prevenir este comportamiento peligroso comunicándose claramente con los atletas. Se instruye a los atletas a cerrar el puño o apuntar los dedos directamente hacia arriba al acercar la mano al rostro del oponente. En caso de un golpe ilegal en el ojo, el atleta lesionado tendrá hasta cinco (5) minutos de tiempo de recuperación. Durante estos cinco (5) minutos, el médico de ring podrá asistir al atleta con toallas frías o compresas de hielo para aliviar el dolor y evitar la inflamación.

10.1.14 Codazos

Todos los golpes de codo en cualquier posición están estrictamente prohibidos. Solo se puede usar la mano y la parte inferior del antebrazo cubierta por el guante para los puñetazos.

10.1.15 Ataques de cualquier tipo a la zona genital

Cualquier ataque a la zona genital, incluyendo golpear, agarrar, pellizcar o torcer, es ilegal. Debe quedar claro que los ataques a la zona genital se consideran iguales para hombres y mujeres.

10.1.16 Rodillazos y/o patadas a un oponente en el suelo

Se considera que un atleta está en el suelo cuando cualquier parte del cuerpo que no sean las plantas de los pies está tocando el suelo. Cuando una mano (palma o puño; solo los dedos no es suficiente) toca el suelo, se considera que el atleta está en el suelo. En ese momento, no se permitirán patadas ni rodillazos. Las patadas hacia arriba (up-kicks) de un atleta en el suelo hacia su oponente de pie son legales.

10.1.17 Rodillazos a la cabeza

Todos los rodillazos a la cabeza, ya sea de pie o en el suelo, son ilegales.

10.1.18 Sujetar los guantes o los shorts del oponente

No se permite que un atleta controle el movimiento de su oponente sujetando los shorts o los guantes de este. Un atleta puede sujetar o agarrar la mano de su oponente siempre que no la esté controlando únicamente mediante el material del guante, sino agarrando la mano del oponente. Es legal sujetar los propios guantes o shorts.

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

- 10.1.19.1** Un atleta puede colocar sus manos (pies) sobre la valla, el acolchado o las cuerdas y empujar contra ellos en cualquier momento.
- 10.1.19.2** Un atleta puede colocar los pies sobre el ring y dejar que los dedos de los pies atraviesen el material de la valla en cualquier momento.
- 10.1.19.3** Cuando los dedos de las manos o los pies de un atleta atraviesan el ring y usan la valla para controlar su propia posición corporal o la del oponente, la acción se convierte en ilegal.
- 10.1.19.4** No se permite que un atleta agarre las cuerdas o envuelva sus brazos por encima o por debajo del ring o las cuerdas en ningún momento.
- 10.1.19.5** El atleta no podrá atravesar intencionalmente las cuerdas. Si se sorprende a un atleta sujetando la valla o el material de las cuerdas del ring, el árbitro podrá deducir un punto de la planilla del atleta infractor si la falta ha tenido un efecto sustancial en el combate.
- 10.1.19.6** Si se produce una sujeción de la valla o las cuerdas y, debido a la infracción, el atleta que cometió la falta termina en una posición superior, el árbitro deberá reiniciar a los atletas de pie en posición neutral.

10.1.20 Manipulación de articulaciones pequeñas

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

10.1.21 Lanzar al oponente fuera del área de competición

No se permite que un atleta lance a su oponente fuera del área de competición.

10.1.22 Introducir intencionalmente un dedo en cualquier orificio, corte o laceración del oponente

No se permite que un atleta introduzca sus dedos en una laceración abierta con el fin de agrandar el corte. No se permite que un atleta introduzca sus dedos en la nariz, los oídos, la boca o cualquier cavidad corporal del oponente.

10.1.23 Patada frontal o lateral directa a la rodilla del oponente

No se permiten las patadas directas a las rodillas.

10.1.24 Arañar, pellizcar o torcer la piel

Cualquier ataque dirigido a la piel del atleta mediante arañazos o intentos de tirar o torcer la piel para causar dolor es ilegal.

10.1.25 Timidez (evitar el contacto, dejar caer el protector bucal de forma reiterada o simular una lesión)

La timidez se define como cualquier atleta que evita intencionalmente el contacto con su oponente o huye de la acción del combate. El árbitro también podrá sancionar por timidez cualquier intento de un atleta por demorar el tiempo o retrasar la acción del combate alegando falsamente una falta o lesión, dejando caer o escupiendo intencionalmente el protector bucal, o cualquier otra acción que se considere con esa intención.

10.1.26 Uso de lenguaje abusivo en el área de competición

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 expresiones vocales no constituye una infracción de esta regla. Ejemplos de lenguaje abusivo incluyen, entre otros, expresiones de motivación racial o despectivas.

10.1.27 Desacato flagrante a las instrucciones del árbitro

Un atleta siempre debe seguir las instrucciones del árbitro. Cualquier desviación o incumplimiento podrá resultar en la descalificación del atleta.

10.1.28 Conducta antideportiva que cause una lesión al oponente

Se espera que todo atleta que compita en el deporte del MMA defienda sus valores, mostrando deportividad y humildad. Cualquier atleta que irrespete las reglas del deporte o intente infligir daño innecesario a un oponente que se ha rendido o ha sido retirado de la competición por el árbitro será considerado antideportivo.

10.1.29 Atacar a un oponente después de la campana o de una pausa

El final de un asalto se indica mediante el sonido de la campana (o bocina) y la llamada de tiempo por parte del árbitro. Una vez que el árbitro ha anunciado el tiempo, cualquier acción ofensiva iniciada por el atleta se considerará ilegal.

10.1.30 Un atleta no podrá enfrentar a su oponente de ninguna forma durante un tiempo fuera o una pausa de la acción en la competición

Una vez que el árbitro ha ordenado detener la acción para proteger a un atleta que ha quedado incapacitado o no puede continuar compitiendo en el combate, los atletas deberán cesar todas las acciones ofensivas contra su oponente.

10.1.31 Interferencia desde la esquina de un atleta

La interferencia se define como cualquier acción o actividad dirigida a perturbar el combate o a otorgar una ventaja desleal al atleta de una esquina. No se permite que las esquinas distraigan al árbitro ni influyan en sus acciones de ninguna manera.

Si la esquina del atleta usa lenguaje abusivo, amenaza a los oficiales o muestra una conducta antideportiva, el árbitro tendrá la autoridad de deducir puntos y/o descalificar al atleta.

10.1.32 Para la lista de técnicas ilegales para los grupos de edad U18, consulte el Apéndice 2: RESUMEN CLAVE DE LAS REGLAS DE GAMMA MMA PARA ATLETAS MENORES DE 18 AÑOS

Técnicas generalmente ilegales para todas las categorías U18	Técnicas adicionales ilegales para las categorías U14 y U16	Técnicas adicionales ilegales para las categorías U10 y U12
Puñetazos o patadas a la cabeza o el rostro en combate de pie	Todas las llaves de sumisión a la parte inferior del cuerpo (pierna o pie), incl. la Straight Ankle Lock	Ataque de hombro tipo Omoplata
Puñetazos a la cabeza o el rostro en combate en el suelo		Derribos de tijera conectados (connected scissor takedowns)
Patada hacia arriba (up-kick) a la cabeza desde posición en el suelo		Salto a la guardia conectado
Derribos utilizando únicamente un agarre al cuello (brazos únicamente rodeando el cuello)		Ataque de sumisión saltando conectado
Llaves de sumisión a la parte inferior del cuerpo (pierna o pie). Sin embargo, la «Straight Ankle Lock» está permitida para la categoría U18.		
Reaping the knee (torsión forzada de la rodilla)		
Compresiones de costillas o cuello		
Sumisión «silla eléctrica» (electric chair)		
Estrangulaciones Ezekiel		
Gogoplata desde posición superior		
Rodilla en la garganta desde posición superior		
Guillotina de pie (legal cuando se aplica y finaliza en el suelo)		
Todas las «guillotinas con brazo adentro» (Arm In Guillotine Chokes) están permitidas		

Llaves de muñeca (Wrist Locks)		
--------------------------------	--	--

10.2 Procedimientos ante faltas

10.2.1 Si se comete una falta, el árbitro deberá:

- 10.2.1.1** Detener el tiempo y enviar al atleta que cometió la falta a una esquina neutral.
- 10.2.1.2** Verificar el estado y la seguridad del atleta que fue objeto de la falta.
- 10.2.1.3** Evaluar la falta para una posible deducción de punto(s) y/o consideraciones de tiempo.
- 10.2.1.4** No se permite ningún tipo de instrucción (coaching) al atleta durante los tiempos fuera.

10.3 Faltas intencionales

- 10.3.1 Si una falta intencional causa una lesión y esta es lo suficientemente grave como para terminar el combate de inmediato, el atleta que causó la lesión perderá por descalificación.**
- 10.3.2 Si una falta intencional causa una lesión y se permite que el combate continúe, el árbitro deberá notificar a los jueces y deducir dos (2) puntos al atleta que cometió la falta. La deducción de puntos por faltas intencionales será obligatoria.**

10.3.3 Si una falta intencional 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 haberse completado $\frac{1}{2}$ de los asaltos programados más un (1) segundo, ya sea por otro golpe legal o ilegal, el atleta lesionado ganará por DECISIÓN TÉCNICA si va adelante en las planillas de puntuación, y el combate resultará en un EMPATE TÉCNICO si el atleta lesionado va atrás o parejo en las planillas de puntuación.

10.3.5 Si el atleta se lesiona a sí mismo al intentar cometer una falta intencional contra su oponente, el árbitro no actuará a su favor, y esta lesión se tratará de la misma manera que una producida por un golpe limpio.

10.4 Faltas accidentales

10.4.1 Si una falta accidental causa una lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate, el resultado será SIN RESULTADO (No Contest) o DESCALIFICACIÓN si se detiene antes de haberse completado $\frac{1}{2}$ de los asaltos programados más un (1) segundo.

10.4.2 Si una falta accidental causa una lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate después de haberse completado $\frac{1}{2}$ de los asaltos programados más un (1) segundo, el resultado será una DECISIÓN TÉCNICA a favor del atleta que va adelante en las planillas de puntuación al momento de la detención.

10.4.3 Los asaltos parciales o incompletos serán puntuados. Si no ha ocurrido ninguna acción, el asalto deberá puntuarse como un asalto parejo. Esto queda a discreción de los jueces.

10.4.4 Si un atleta pierde visiblemente el control de sus funciones corporales (vómito, orina, heces) durante el transcurso de un asalto, el árbitro deberá detener el combate y el atleta perderá el combate por Nocaut Técnico (TKO) por detención médica.

10.4.5 En caso de que se produzca una pérdida de funciones corporales durante el período de descanso entre asaltos, se llamará al médico de ring para evaluar si el atleta puede continuar.

Si el médico de ring no autoriza al atleta a continuar, dicho atleta perderá por Nocaut Técnico (TKO) por detención médica.

10.4.6 Si en cualquier momento se evidencian heces, el árbitro deberá detener el combate y el atleta correspondiente perderá por Nocaut Técnico (TKO) por detención médica.

10.5 Consideraciones de tiempo

- 10.5.1 Si ocurre una falta en la zona genital o un golpe en el ojo y el atleta puede continuar, el atleta afectado podrá disponer de hasta cinco (5) minutos para recuperarse.**
- 10.5.2 Los atletas que resulten lesionados lo suficientemente grave 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 ring antes de que se tome una decisión sobre continuar.**
- 10.5.3 En ningún momento el árbitro podrá pedir un tiempo fuera para evaluar el impacto de un golpe legal, salvo cuando exista una laceración.**

REGLA 11: NOCAUT

- 11.1 Cuando un atleta es derribado al suelo por un golpe o patada a la cabeza con un impacto fuerte y visible, el árbitro debe intervenir y detener inmediatamente el combate (K.O.).**

Un atleta que haya perdido por KO a la cabeza ya no podrá competir en la competición en ninguna otra categoría o división.

- 11.2 Cuando un atleta es derribado por un golpe a la cabeza pero de inmediato muestra una acción para frenar su caída, o muestra conciencia posicional y de inmediato demuestra acciones defensivas u ofensivas, el árbitro podrá permitir que el combate continúe.**
- 11.3 Queda a discreción del árbitro considerar un golpe claro a la cabeza como un derribo que conduce a una decisión de nocaut.**
- 11.4 Si un atleta es proyectado al suelo y parece aturdido por el impacto, queda a discreción del árbitro finalizar el combate.**

REGLA 12: PROTOCOLO DEL ÁREA DE COMPETICIÓN

- 12.1** Antes del inicio del combate, los atletas y su equipo de acompañamiento (máximo dos personas) esperarán fuera del área de competición en un lugar designado.
- 12.2** El árbitro en el área de competición permitirá el ingreso de los atletas al área de juego una vez que haya verificado que todos los oficiales se encuentran en sus respectivas posiciones.
- 12.3** El primer atleta en ser llamado al área de competición es el de la esquina ROJA, después del cual se llamará al atleta de la esquina AZUL.
- 12.4** El árbitro llama a ambos atletas al centro del área de competición, donde se saludan entre sí y, a la señal del árbitro, asumen las posiciones de inicio.
- 12.5** Después de que el árbitro da la señal verbal de «¡FIGHT!» (¡COMBATE!), el cronometrador iniciará el tiempo oficial del combate.
- 12.6** El árbitro grita «¡STOP!» (¡ALTO!) cuando se presentan irregularidades, al final del asalto, o cuando existen problemas técnicos.

12.7 Durante los descansos, el equipo de acompañamiento (entrenadores) de los atletas podrá ingresar al área 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 asignada.

Ring con cuerdas: Un entrenador puede ingresar al ring, mientras que el segundo entrenador puede asistir al atleta desde fuera del ring.

Área de combate con valla: Ambos entrenadores pueden ingresar al área de combate durante los descansos para asistir a su atleta.

Los entrenadores solo podrán llevar los siguientes elementos al área de competición:

- Dos (2) toallas, una (1) es obligatoria
- 1 balde
- 1 botella de agua (máximo 0.75 litros)
- 1 compresa de hielo (máximo 2 litros de volumen)
- 1 protector bucal de repuesto

12.8 Al finalizar un combate, el árbitro principal, en consulta con el encargado de planillas, declara al ganador levantando la mano del atleta vencedor.

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

REGLA 13: REQUISITOS MÉDICOS Y ANTIDOPAJE

13.1 Salud y seguridad

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

13.1.2 Los atletas deben completar el cuestionario pre-combate obligatorio de GAMMA y el examen médico.

13.2 En caso de lesiones sangrantes

13.2.1 No se realizarán pruebas de sangre en el lugar en las competiciones Amateur de GAMMA. El equipo médico deberá basarse en la divulgación voluntaria proporcionada por los atletas en el cuestionario médico. Para minimizar el riesgo de infección, el médico de ring o el árbitro deberán proteger al atleta que no sangra de la sangre del oponente lesionado.

Sangrado leve por la nariz:	el combate puede continuar
Sangrado abundante por la nariz:	el combate debe detenerse
Sangrado leve por rasguño o abrasión:	el combate puede continuar
Sangrado leve por corte pequeño (no profundo):	a discreción del árbitro y el médico
Sangrado abundante por corte:	el combate debe detenerse

Excepción: En los últimos 30 segundos del último asalto, el árbitro tiene la discreción de permitir que el combate continúe incluso si uno o ambos atletas presentan un sangrado más pronunciado.

13.2.2 Si el combate debe detenerse por sangrado excesivo (causado por acciones legales), el atleta lesionado perderá el combate por TKO.

13.2.3 Para todas las categorías U18, si un atleta presenta sangrado visible, el árbitro tiene la obligación de detener el combate de inmediato.

13.2.3.1 Si el sangrado es causado por una técnica ilegal, el atleta que lo causó será descalificado y perderá el combate.

13.2.3.2 Si el sangrado es causado por combate normal, el atleta que sangra perderá el combate por TKO.

13.2.3.3 Si el sangrado es causado por accidente, el resultado se decidirá mediante las planillas de los jueces si el combate ha superado al menos la mitad del tiempo programado. Si el combate se detiene antes de alcanzar la mitad del tiempo programado, se declarará Sin Resultado (No Contest). Durante una competición en la que se necesite un ganador para avanzar, el atleta no lesionado avanzará a la siguiente ronda.

13.3 Corte de peso

13.3.1 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.

13.3.2 Durante competiciones de varios días, los atletas serán pesados cada día de la competición. La ausencia a un pesaje resultará en descalificación inmediata.

13.4 Antidopaje

13.4.1 Se aplicarán procedimientos antidopaje en todas las Competiciones Internacionales de GAMMA.

Podrán realizarse pruebas aleatorias en cualquier momento por parte de la Agencia Nacional Antidopaje (NADO) correspondiente u otra organización certificada, bajo la supervisión de la Agencia Internacional de Pruebas (ITA), conforme a las directrices de la Agencia Mundial Antidopaje (WADA).

Cualquier resultado analítico adverso (AAV) será remitido a las agencias correspondientes y podrá resultar en suspensión, descalificación y/o un período de inelegibilidad para competir.

13.5 Prueba de peso hidratado

13.5.1 Se aplicarán procedimientos de Prueba de Peso Hidratado en todas las Competiciones Internacionales de GAMMA.

Podrán realizarse pruebas aleatorias en cualquier momento, y la información detallada puede encontrarse en el sitio web de GAMMA.

REGLA 14: APELACIONES

- 14.1** Una apelación debe ser presentada por un representante autorizado de un equipo dentro de los treinta (30) minutos posteriores al anuncio de la decisión.
- 14.2** Después de anunciada la decisión, la apelación debe presentarse por escrito (en idioma inglés) utilizando el formulario oficial de apelación de GAMMA, indicando el motivo, y entregarse al Presidente del jurado de apelaciones junto con una tarifa de apelación de €150 (o su equivalente en USD).
- 14.3** Los atletas afectados o un representante autorizado del equipo de cualquier combate sujeto a apelación deben ser informados de que se ha presentado una apelación.
- 14.4** El Presidente del jurado reunirá a los demás miembros del jurado (dos personas adicionales que habrán sido designadas antes del inicio de la competición) para revisar y resolver la apelación de manera justa.
- 14.5** El jurado podrá utilizar grabaciones de video para ayudar en sus decisiones. Sin embargo, solo podrá utilizarse material audiovisual oficial grabado por el organizador y/o GAMMA, y dicho material por sí solo no será el único factor determinante de ninguna decisión.
- 14.6** Una vez tomada una decisión, el Presidente del jurado proporcionará una decisión por escrito en consecuencia e informará a los afectados por la apelación.
- 14.7** Si la apelación es exitosa, se reembolsará el depósito. Si la apelación no es exitosa, la tarifa de apelación no será devuelta y quedará en poder de GAMMA. Los atletas y/o equipos involucrados en la apelación serán informados sobre el resultado de la misma con un mínimo de 60 minutos de anticipación a un combate afectado por el resultado de la apelación.
- 14.8** Toda decisión tomada es definitiva y no puede ser objeto de contra apelación.

REGLA 15: OTRAS DISPOSICIONES

15.1 En todas las competiciones internacionales de GAMMA, no se permiten banderas nacionales en la ceremonia de premiación. Solo se podrán utilizar banderas nacionales oficialmente reconocidas dentro y alrededor del área de competición para celebrar la victoria en un combate. No se podrá exhibir ninguna bandera o vestimenta de motivación política.

15.2 La publicidad personal de cualquier tipo está prohibida en todas las competiciones internacionales de GAMMA. Los logotipos de patrocinadores solo se permiten en la ropa deportiva que no sea de competición de los atletas. Dentro del área de competición, los atletas solo podrán usar el equipo oficial de GAMMA.

Los entrenadores solo podrán usar ropa deportiva de su selección nacional dentro del área de competición.

15.3 Un resumen de las reglas detalladas se puede encontrar en la página siguiente.

APÉNDICE 1

Nota de traducción: esta página es una tabla-resumen gráfica (imagen incrustada en el documento original, generada en una hoja de cálculo) que compara, columna por columna, cada edad/categoría de GAMMA. Se reproduce aquí en su formato original en inglés para conservar la integridad visual exacta del cuadro; todo su contenido está traducido íntegramente, técnica y legalmente, dentro del cuerpo del Reglamento (Reglas 1 a 15) y del Apéndice 2 de este documento.

Key Overview of CAMMA 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 (Continental)
1 Extra round possible	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 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.
Punch / Kick to Head Standing	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Punch / Kick to Body Standing	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Lowkick	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Elbow Strikes	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Straight Kick to the knee	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Kick / Knee Grounded Opponent	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Punching Head grounded	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Punching Body grounded	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Knee to Head standing	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Up Kick to the body	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Up Kick to the head	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal
Foot Stomps	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal
Submissions use of uncontrolled body standing	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Takedowns using neck grip only	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Straight Ankle Lock	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Knee Bars	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Toe Holds	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Heel Hooks	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal
Reaping the Knee	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Calf & Biceps Crunches	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal
Rib/ Neck Compressions	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Neck Chokes	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal
Triangle Chokes	Legal	Legal	Legal	Legal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal
Rear Naked Chokes	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Arm in Chokes	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Twisters (all pure Spinal Locks)	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Electric Chair	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
No of Becket Choke	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Arm Bars / Arm Locks	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Wrist Locks	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Unconnected Scissor Takedowns	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal
Connected Scissor Takedowns	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Goulettes	Not Standing	Not Standing	Not Standing	Not Standing	Not Standing	Not Standing	Legal	Legal	Legal
Comolitas	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Geopelitas	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Not from Top	Legal	Legal	Legal
Knee on Throat from Top	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal
Strangling / Spiking Head	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal
Squeezing the Windpipe	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal
Smothering with hand	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Illegal	Legal
Unconnected Jumping Guard & Submission	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
Connected Jumping Guard & Submission	Illegal	Illegal	Illegal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal	Legal
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 (Continental)	
Head Protection	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	
Front padded gloves with finger loops	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	
Shinpad with Footpadding (soft material)	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Optional	
Green Protection	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory	Mandatory (male)	Mandatory (male)	Mandatory (male)	
Marbujard	Mandatory	Mandatory	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Optional	Optional	Optional	
Handwraps	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	
Shorts / short sleeve	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	
Reinforced male / short sleeve	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Optional	Prohibited	
Shirt or Top female / short sleeve	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	Mandatory	
Chest protection	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	Prohibited	
Expansion of Divisions:									
All U18 Divisions are official rules used for international competitions									
The U24 (max. 23 years) rule can be used for national tournaments or single bouts									
The Seniors (International) is the official rule used for national qualifiers and international competitions									
The Seniors (Continental) rule should be used for newcomer and amateur events within the Professional Circuit									

APÉNDICE 2

Además del Reglamento de Competiciones Internacionales de GAMMA, las siguientes reglas se aplican a todas las competencias U18.

Categorías de edad

Las edades que aplican a la categoría de competición son las siguientes. Los atletas deben tener la edad correspondiente el/los día(s) del primer pesaje de la competición.

U10	atletas de 8 y 9 años
U12	atletas de 10 y 11 años
U14	atletas de 12 y 13 años
U16	atletas de 14 y 15 años
U18	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 asaltos de 2 minutos*
U16	2 asaltos x 2 minutos*
U18	3 asaltos x 2 minutos

**Excepcionalmente, en competencias donde el combate termine en empate tras dos (2) asaltos y se necesite un ganador para avanzar a una ronda posterior, podrá disputarse un asalto adicional de dos (2) minutos.*

Técnicas permitidas

Además de las técnicas y acciones prohibidas que se enumeran en el Reglamento de Competiciones Internacionales de GAMMA vigente para la categoría Seniors, existen restricciones adicionales que se aplican a determinadas 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 el rostro en combate de pie

- Puñetazos a la cabeza o el rostro en combate en el suelo
- Patada hacia arriba (up-kick) a la cabeza desde posición en el suelo
- Derribos utilizando únicamente un agarre al cuello (con ambos brazos rodeando solo el cuello)
- Llaves de sumisión a la parte inferior del cuerpo (pierna o pie). Sin embargo, la «Straight Ankle Lock» está permitida para la categoría U18.
- Reaping the knee (torsión forzada de la rodilla)
- Compresiones de costillas o cuello
- Sumisión «silla eléctrica» (electric chair submission)

- Estrangulaciones Ezekiel
- Gogoplata desde posición superior
- Rodilla en la garganta desde posición superior
- Guillotina de pie. Sin embargo, está permitida cuando la guillotina se aplica y se finaliza en el suelo. Todas las «guillotinas con brazo adentro» (Arm In Guillotine Chokes) están permitidas.
- Llaves de muñeca (Wrist Locks)

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

- Todas las llaves de sumisión a la parte inferior del cuerpo (pierna o pie), incluyendo la Straight Ankle Lock.

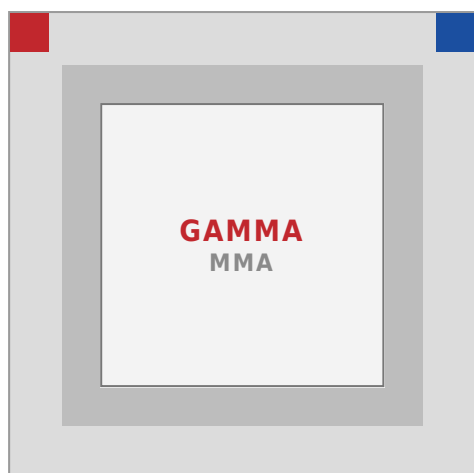
Técnicas adicionalmente prohibidas para U10 (8 y 9 años) y U12 (10 y 11 años):

- Ataque de hombro tipo Omoplata
- Derribos de tijera conectados (connected scissor takedowns)
- Salto a la guardia conectado (connected guard jump)
- Ataque de sumisión saltando conectado (connected jumping submission attack)

Área de competición:

Todas las categorías U18:

Un tatami simple (4 cm de espesor / el tamaño del área de competición debe ser de un mínimo de 5 m x 5 m y un máximo de 10 m x 10 m)

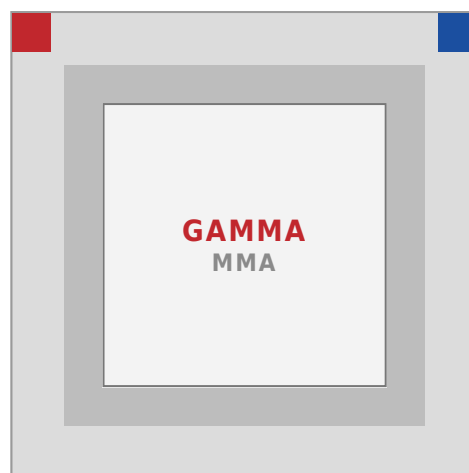


**Tamaño mínimo de colchoneta y dimensiones
(zona de advertencia y seguridad) —
Adultos**

Área de combate: 6 m x 6 m

Zona de advertencia: 1 m

Zona de seguridad: mínimo 1 m



**Tamaño mínimo de colchoneta y dimensiones
(zona de advertencia y seguridad) —
U18**

Área de combate: 5 m x 5 m

Zona de advertencia: 1 m

Zona de seguridad: mínimo 1 m

Cuando la competición se realice sobre un tatami simple, tanto los atletas como el árbitro (aplicable a todas las categorías U18 y Seniors) deberán seguir los siguientes procedimientos:

Huir de la colchoneta (fleeing the mat): Si un atleta se desplaza intencional o repetidamente fuera del área de advertencia, el árbitro deberá emitir advertencias. A su discreción, el árbitro podrá deducir puntos, pudiendo llegar hasta la descalificación.

Empujar al oponente fuera del área de advertencia: Si un atleta empuja intencional o repetidamente a su oponente más allá del área de advertencia sin intentar un derribo, el árbitro deberá emitir advertencias. Se podrán deducir puntos, pudiendo llegar hasta la descalificación, a discreción del árbitro.

Llave de sumisión y huida:

- Si un atleta queda atrapado en una llave de sumisión y huye activamente del área de competición con el único propósito de lograr que se detenga el combate para escapar de la sumisión, el atleta será descalificado.

- Si un atleta queda atrapado en una llave de sumisión asegurada y los atletas salen del área de advertencia debido a un combate mutuo o movimientos defensivos naturales, el árbitro detendrá el combate para garantizar la seguridad de los atletas. Al atleta que estaba atrapado en la llave de sumisión se le deducirá 1 punto, y el combate se reiniciará en el centro del área de competición en posición neutral de pie.
- Bajo ninguna circunstancia se permite al árbitro reiniciar el combate en una posición de llave de sumisión ya asegurada.

Áreas de competición adicionales para las categorías U16 y U18:

Ring estilo boxeo (con un mínimo de 5 cuerdas) o ring estilo boxeo con valla de seguridad entre las dos cuerdas inferiores, donde la cuerda más baja está sobre la lona (4 cm de espesor de colchoneta / mínimo 6 m x 6 m / máximo 10 m x 10 m)

Área de competición adicional para la categoría U18:

Arena de combate, ya sea redonda o de múltiples ángulos, rodeada por una valla de seguridad (4 cm de espesor de colchoneta / mínimo 6 m x 6 m / máximo 10 m x 10 m)

Detenciones del combate:

El árbitro está a cargo del combate. Su objetivo es garantizar la seguridad de todos los atletas. Los árbitros pueden y deben detener los combates en cualquier momento si consideran que alguno de los atletas está agotado, indefenso o en riesgo de lesionarse. Ante un intento de sumisión, el árbitro no tiene obligación de esperar a que el competidor se rinda verbal o físicamente.

Reglas sobre sangrado:

Si un atleta presenta sangrado visible, el árbitro tiene la obligación de detener el combate de inmediato.

- Si el sangrado es causado por una técnica ilegal, el atleta que lo causó será descalificado y perderá el combate.
- Si el sangrado es causado por combate normal, el atleta que sangra perderá el combate por TKO.
- Si el sangrado es causado por accidente, el resultado se decidirá mediante las planillas de los jueces si el combate ha superado al menos la mitad del tiempo programado. Si el combate se detiene antes de alcanzar la mitad del tiempo programado, se declarará Sin Resultado (No Contest). Durante una competición en la que se necesite un ganador para avanzar, el atleta no lesionado avanzará a la siguiente ronda.

Protección del atleta:

1. El vendaje de manos es ilegal para todas las categorías U18.
2. El uso de un rashguard ajustado es obligatorio para todas las categorías de edad U18.
3. Son obligatorios los guantes con acolchado frontal grueso, acolchado en el pulgar y lazos para los dedos abiertos.
4. Son obligatorias las espinilleras combinadas con protección de empeine fabricadas en tela elástica o neopreno ligero.
5. El acolchado de las espinilleras y el empeine debe tener un mínimo de 1 cm de grosor. Las espinilleras tipo Thai o de Kickboxing fabricadas en cuero (o PU) están prohibidas.
6. Todos los atletas deben usar un protector bucal bien ajustado.
7. Todos los atletas masculinos deben usar protector genital. No son legales los protectores genitales con copa metálica.

Categorías de peso U18

Categorías de Peso Masculinas	Categorías de Peso Femeninas
U10 (8 y 9 años)	U10 (8 y 9 años)
-27.2 kg	-27.2 kg
-31.7 kg	-31.7 kg
-36.3 kg	-36.3 kg
+36.3 kg	+36.3 kg
U12 (10 y 11 años)	U12 (10 y 11 años)
-31.7 kg	-31.7 kg
-36.3 kg	-36.3 kg
-40.8 kg	-40.8 kg
-45.4 kg	-45.4 kg
+45.4 kg	+45.4 kg
U14 (12 y 13 años)	U14 (12 y 13 años)
-36.3 kg	-36.3 kg
-40.8 kg	-40.8 kg
-45.4 kg	-45.4 kg
-49.9 kg	-49.9 kg
-54.4 kg	-54.4 kg
-58.7 kg	+54.4 kg
-63.5 kg	
+63.5 kg	

Categorías de Peso Masculinas	Categorías de Peso Femeninas
U16 (14 y 15 años)	U16 (14 y 15 años)
-49.9 kg	-40.8 kg
-54.4 kg	-45.4 kg
-58.7 kg	-49.9 kg
-63.5 kg	-54.4 kg
-70.3 kg	-58.7 kg
-77.1 kg	-63.5 kg
+77.1 kg	+63.5 kg
U18 (16 y 17 años)	U18 (16 y 17 años)
-52.2 kg	-45.4 kg
-56.7 kg	-49.9 kg
-63.5 kg	-54.4 kg
-70.3 kg	-58.7 kg
-77.1 kg	-63.5 kg
-83.9 kg	+63.5 kg
-93.0 kg	
+93.0 kg	

APÉNDICE 3: TABLA DE CONVERSIÓN DE PESO

Kilogramos (KG)	Libras (LB)
27.2 kg	60 lbs
31.7 kg	70 lbs
36.3 kg	80 lbs
40.8 kg	90 lbs
45.4 kg	100 lbs
49.9 kg	110 lbs
52.2 kg	115 lbs
54.4 kg	120 lbs
56.7 kg	125 lbs
58.7 kg	130 lbs
61.2 kg	135 lbs
63.5 kg	140 lbs
65.8 kg	145 lbs
70.3 kg	155 lbs
72.6 kg	160 lbs
77.1 kg	170 lbs
83.9 kg	185 lbs
93.0 kg	205 lbs
120.0 kg	265 lbs