

Reglamento Unificado de Artes Marciales Mixtas. Desafío Marcial Torneo de Talentos y Torneo Selectivo rumbo al Festival de Artes Marciales y Deportes de Combate CONADE.

Alcance:

Las competencias o torneos de Artes Marciales Mixtas (AMM) proveerán a los nuevos practicantes de este deporte la experiencia necesaria requerida para progresar, incluso considerar la posibilidad de hacer carrera en el deporte.

El único afán del reglamento amateur de MMA es proporcionar el entorno más seguro posible y adecuado para el entrenamiento, de esa manera incrementar la experiencia y el conocimiento a través de vías directas que permitan la competencia en virtud de los límites de las normas establecidas en el presente documento.

Se reconoce, a través de la Federación Internacional de Artes Marciales Mixtas [IMMAF] que según la legislación de cada país puede diferir de una región a otra y esto se reflejará en la documentación oficial resultante y de las reglas de los países miembros.

Los Campeonatos o torneos Amateur anuales, se han hecho en países diferentes, por ello dichos cambios son dados a conocer antes de la competencia o torneo.

Éste es un sistema unificado y una identidad estética común del deporte, que son el esfuerzo en conjunción para brindar la seguridad necesaria a los competidores de Artes Marciales Mixtas.

Definición:

Artes Marciales Mixtas, refiere al combate que implique ataque con patadas, puños, derribes y combate en el suelo, sujeto a las reglas establecidas en este Reglamento Unificado, que son las combinaciones de diferentes disciplinas y técnicas.

FAMM
FEDERACION DE ARTES MARCIALES MIXTAS
EQUIDAD Y JUEGO LIMPIO

Categorías

El torneo tendrá categoría Masculina y Femenina y se dividirá a su vez por edad, peso y experiencia

Divisiones por nivel

Novatos: Hasta un año de practica

Principiantes: De 1 año, un mes de práctica hasta 2 años

Intermedio: De 2 años un mes de práctica hasta 3 años.

Avanzados: Más de 3 años de práctica.

Divisiones por edad:

Mini 1: 4 a 5 años

Mini 2: 5 a 7 años

Pre Infantil: 8 a 9 años

Infantil: 10 a 11 años

Juvenil C: 12 a 13 años

Juvenil B: 14 a 15 años

Juvenil A: 16 a 17

Adultos: 18 a 34 años

Senior: 35 años en adelante.

Divisiones por peso

Las divisiones de peso para las categorías **Mini 1, Mini 2, Pre Infantil, Infantil, Juvenil C, Juvenil B Y Juvenil A** son:

Categoría Mini 1, Mini 2 , pre infantil e infantil Varonil y Femenil	Juvenil (C) 12 Y 13 años Varonil y Femenil	Juvenil (B) 14 Y 15 años Varonil y Femenil	Juvenil (A) 16 Y 17 años Varonil	Juvenil (A) 16 Y 17 años Femenil
Menos de 23 kg.	Menos de 31 kg.	Menos de 40 kg.	Paja: menos de 52.2 kg.	Átomo: menos de 47.7 kg.
23/26 kg	Menos de 34 kg.	Menos de 44 kg.	Mosca: menos de 56.7 kg.	Paja: menos de 52.2 kg.
26/29 kg	Menos de 37 kg.	Menos de 48 kg.	Gallo: menos de 61.2 kg.	Mosca: menos de 56.7 kg.
29/32 kg	Menos de 40kg.	Menos de 52 kg.	Pluma: menos de 65.8 kg.	Gallo: menos de 61.2 kg.
32/35 kg	Menos de 44kg.	Menos de 57 kg.	Ligero: menos de 70.3 kg.	Pluma: menos de 65.8 kg.
35/39 kg	Menos de 48 kg.	Menos de 62 kg.	Welter: menos de 77.1 kg.	Ligero: menos de 70.3 kg.
39/43 kg	Menos de 52 kg.	Menos de 67 kg.	Medio: menos de 83.9 kg.	
43/47 kg	Menos de 57 kg.	Menos de 72 kg.	Semi Pesado: menos de 93 kg.	
47/52 kg	Más de 57 kg.	Más de 72 kg.	Pesado: menos de 120 kg.	
Más de 52 k				

Las divisiones de peso para las categorías Adultos y Senior de AMM son:

Peso Átomo debajo de 105 libras o menos de 47.7kg

Peso Paja de 105 hasta 115 libras o entre 47.8 y 52.2kg

Peso mosca entre 115 hasta 125 libras o entre 52.3 y 56.7kg

Peso gallo entre 125 hasta 135 libras o entre 56.8 y 61.2kg

Peso pluma entre 135 hasta 145 libras o entre 61.3 y 65.7kg

Peso Ligero entre de 145 hasta 155 libras o entre 65.8 y 70.3kg

Peso Welter entre 155 hasta 170 libras o entre 70.4 y 77.1kg

Peso medio entre 170 hasta 185 libras o entre 77.2 y 83.9kg

Peso Semi Pesado entre 185 hasta 205 libras o entre 84 y 93kg

Peso Pesado entre 205 hasta 265 libras o entre 93.1 y 120.2kg

Peso Súper pesado más de 265 libras o entre +120kg

Femenil	Varonil	Peso en Kg	Peso en Lb
Peso Átomo	Peso Átomo	-47.6	-105
Peso Paja	Peso Paja	- 52.1	-115
Peso Mosca	Peso Mosca	- 56.7	-125
Peso Gallo	Peso Gallo	-61.2	-135
Peso Pluma	Peso Pluma	-65.8	-145
Peso Ligero	Peso Ligero	-70.3	-155
Peso Welter	Peso Welter	-77.1	-170
Peso Medio	Peso Medio	-83.9	-185
Peso Semi Pesado	Peso Semi Pesado	-93	-205
Peso Pesado	Peso Pesado	-120.2	-265
Peso Super Pesado	Peso Super Pesado	+120.2	+265

Rounds:

Minis 1, Minis 2 y Pre Infantiles novatos: Eliminatoria 1 round de 2 minutos – Final 1 round de 2 minutos.

Infantiles novatos, principiantes, Intermedios y Avanzados: Eliminatoria 1 round de 3 minutos – Final 1 round de 3 minutos.

Juveniles (B, C, A) novatos, principiantes e Intermedios (varonil y femenil): Eliminatoria 1 round de 4 minutos – Final 1 round de 4 minutos.

Juveniles (A) avanzados (varonil y femenil): Eliminatoria 1 round de 4 minutos – Final 3 rounds de 2 minutos.

Adultos novatos, principiantes e intermedios (varonil y femenil): Eliminatoria 1 round de 5 minutos – Final 1 round de 5 minutos.

Adultos avanzados (varonil y femenil): Eliminatoria 1 round de 5 minutos – Final 3 rounds de 3 minutos.

Seniors novatos, principiantes e Intermedios (varonil y femenil): Eliminatoria 1 round de 3 minutos – Final 1 round de 4 minutos.

Seniors avanzados (varonil y femenil): Eliminatoria 1 round de 3 minutos – Final 3 rounds de 2 minutos.

Competencia:

EL referee es y seguirá siendo la única autoridad dentro de la jaula durante la pelea.

Todos los eventos de AMM deben llevarse a cabo bajo la supervisión y la autoridad de la comisión correspondiente.

Detención de la pelea:

El referee y el médico son las únicas personas autorizadas para entrar en la jaula en cualquier momento durante la pelea que sea necesario, sin embargo, el referee es la única persona y autoridad que puede detener la pelea.

Criterios de selección:

Todas las peleas de adultos y juveniles, serán evaluadas y calificadas por tres jueces. En el caso de Pre Infantil e Infantil, el Referee determinara al ganador

Sistema de 10 puntos para calificar la pelea:

Este sistema de 10 puntos es el sistema estándar para juzgar cualquier pelea de MMA.

Advertencias:

Una sola advertencia será emitida por el referee para las siguientes infracciones:

- 1) Sujetar o sostenerse de la jaula
- 2) Sujetar al oponente del short o ropa, guantes, espinilleras o cualquier otro accesorio.

Faltas / fouls:

Los siguientes actos constituyen faltas durante una pelea:

- 1) Golpear con la cabeza en la cabeza. (Cabezazos)
- 2) Cualquier tipo de picadura de ojos
- 3) Morder
- 4) Escupir al oponente
- 5) Jalar el cabello
- 6) Enganche de pescado
- 7) Ataques a la ingle de cualquier tipo
- 8) Poner un dedo o dedos en cualquier orificio del cuerpo o cualquier corte o laceración de un oponente
- 9) La manipulación de las articulaciones pequeñas.
- 10) Golpe descendente del codo
- 11) Golpear a la columna vertebral o la parte posterior de la cabeza
- 12) Patadas al riñón (tampoco con el talón)
- 13) Golpes a la garganta de cualquier tipo, ni agarrar o atacar la tráquea
- 14) Pellizcar
- 15) Agarrar la clavícula
- 16) Patear la cabeza de un oponente en el suelo
- 17) Rodillazos a la cabeza de un oponente en el suelo
- 18) Pisar un oponente en el suelo
- 19) Agarrando la cerca para controlar, mantener o altera la posición con dedos de manos y pies.

- 20) Sujetar al oponente del short o ropa, guantes, espinilleras o cualquier otro accesorio.
- 21) El uso de lenguaje abusivo o no apropiado dentro de la jaula.
- 22) Tener conducta antideportiva que cause daño a un oponente
- 23) Atacar a un oponente o durante el descanso
- 24) Atacar a un oponente que está bajo el cuidado del referee
- 25) Atacar a un oponente después del sonido de la campana que indica fin del round
- 26) Evitar el contacto con el oponente durante la pelea; también intencionalmente expulsar el protector bucal o fingir una lesión
- 27) Lanzar al oponente hacia afuera de la jaula
- 28) Desobedecer o ignorar las instrucciones de referee
- 29) Clavar al oponente a la lona (piso de la jaula) de cabeza o cuello
- 30) La interferencia o interrupción por parte de la esquina
- 31) La aplicación de cualquier sustancia extraña al cabello o el cuerpo para obtener ventaja

Técnicas Prohibidas

Además de las faltas descritas arriba, las técnicas que quedarán prohibidas en los torneos amateur de MMA son:

Avanzados:

- 1) Golpes con el codo y el antebrazo de cualquier tipo
- 2) Palanca al talón (heel hook)
- 3) Twisters o sentarse a través del cuerpo en forma de crucifijo y así como tampoco la aplicación de presión a la columna vertebral.
- 4) Las rodillas a la cabeza (rodillazos) en cualquier punto

Principiantes:

1. Prohibidas las llaves a pies y rodillas (únicamente se permite Aquiles)
2. Prohibidas llaves a cervicales
3. Prohibidos azotes al derribar o al intentar escapar de una llave
4. Prohibidas llaves con proyección
5. Prohibidos codos y rodillas
6. Únicamente se permite golpeo al cuerpo en el suelo y en el clinch (no a la cabeza)

Intermedios:

1. Prohibidas las llaves a rodillas (únicamente se permite Aquiles)
2. Prohibidas llaves a cervicales
3. Prohibidos codos y rodillas
4. Únicamente se permite golpeo al cuerpo en el suelo (no a la cabeza)

FAMMM
FEDERACION DE ARTES MARCIALES MIXTAS
EQUIDAD Y JUEGO LIMPIO

Striking	Mini 1 y Mini 2	Pre Infantil	Infantil	Juvenil C	Juvenil B	Juvenil A	Adulto
Golpes	Solo al cuerpo	Solo al cuerpo	Solo al cuerpo	Solo al cuerpo	Solo al cuerpo	Cuerpo y Cara	Cuerpo y Cara
Patadas	Cuerpo y piernas	Cuerpo y piernas	Cuerpo y piernas	Cuerpo y piernas	Cuerpo y piernas	Cuerpo, piernas y cabeza	Cuerpo piernas y cabeza
Patadas Lineales arriba de la rodilla(Savate)	No	No	No	No	No	Si	Si
Codos y antebrazo	No	No	No	No	No	No	No
Rodillas	No	No	No	No	No	No	Solo al cuerpo Estando de pie en clinch (Únicamente Avanzados)
Ground and Pound	No	No	No	No	No	Principiante s e Intermedio s: Solo al cuerpo Avanzados: Cuerpo y Cara	Principiantes e Intermedios: Solo al cuerpo Avanzados: Cuerpo y Cara
Patadas desde el Piso	No	No	No	No	No	Solo a Piernas y cuerpo	Principiantes e Intermedios: Solo a piernas y al cuerpo Avanzados: Piernas, Cuerpo y Cara
Patadas a un oponente en el piso	No	No	No	No	No	Solo a Piernas	Solo a Piernas

FEDERACION DE ARTES MARCIALES MIXTAS
 EQUIDAD Y JUEGO LIMPIO

Grappling	Mini 1 y Mini 2	Pre Infantil	Infantil	Juvenil C	Juvenil B	Juvenil A	Adulto
Proyecciones por encima del Hombro (Candado, volteo, bombero, etc)	No	No	No	Si, únicamente si va controlando brazo y cabeza	Si, únicamente si va controlando brazo y cabeza	Si, únicamente si va controlando brazo y cabeza	Si
Derribes con azote	No	No	No	No	No	Si	Si
Suplex	No	No	No	No	No	Si (Únicamente avanzados)	Si (Únicamente avanzados)
Saltar a la guardia	No	No	No	No	No	Si	Si
Guillotina	No	No	No	No	Solo desde la guardia en el piso	Si	Si
Llaves de compresión (bicep slicer/crush, calf slicer/crush)	No	No	No	No	No	No	Si
Mano de vaca (wrist lock)	No	No	No	No	No	No	Si

Manera de proceder ante una Falta o Foul:

- La descalificación sucede después de cualquier combinación de 3 faltas o después de una falta grave o advertida.
- Las faltas darán lugar a un punto menos, siempre y cuando lo exprese el referee y será restado sólo por el supervisor de puntaje oficial del evento. Los jueces sólo harán las anotaciones de los puntos deducidos por el referee en para cada ronda.
- Sólo el referee puede determinar si se cometió una falta, si no marca la falta, los jueces no harán ninguna anotación al respecto.
- El concursante que haya sido afectado por la falta tiene hasta 5 minutos para recuperarse.

e) Si se comete una falta:

- 1) El referee indicará que se detenga el tiempo.
- 2) El referee acudirá a verificar y comprobar el estado y la seguridad del competidor afectado.
- 3) El referee enviará a ambos peleadores a una esquina neutral, mientras se recupera si lo cree pertinente en ese momento tomará al peleador que cometió la falta y señalará a cada juez y a la mesa de supervisión la deducción del puntaje.

f) Si el peleador que está en el piso comete una falta, a menos que el peleador que está arriba o de pie quede lesionado, se detendrá, si no es lesionado a causa de la falta, la pelea continuará

- 1) El referee advertirá y notificará verbalmente al concursante que está en el piso por haber cometido la falta.
- 2) Cuando el round termine, el referee evaluará la falta y comunicará a las esquinas, los jueces y a la mesa de supervisión de la comisión encargada del evento.
- 3) El referee podrá dar por terminado la pelea basado en la gravedad de la falta, así que si es una falta grave perderá por descalificación.

9) Las lesiones sufridas por los golpes legales y las faltas o fouls:

Golpes Legales:

Si la lesión es lo suficientemente grave como para poner fin a la pelea, el competidor lesionado pierde por Knock out técnico (TKO).

1) Intencionales:

- a) Si una lesión es lo suficientemente grave como para causar la terminación inmediata de un concurso, el peleador que haya causado la lesión pierde por descalificación.
- b) Si se produce una lesión, pero el peleador afectado puede continuar, el referee notificará a las autoridades en el orden ya mencionado y automáticamente se deducirá 2 puntos del competidor que cometió la falta deducción de puntos para faltas intencionales serán obligatorios.
- c) Si una lesión como se describe en el inciso “b”, es la causa de la detención de la pelea en un round posterior, el peleador lesionado ganará por Decisión Técnica, si es que en la hoja de puntaje está ganando en puntaje.

- d) Si una lesión como se describe en el inciso “b”, es la causa de la detención de la pelea en un round posterior, el peleador lesionado ganará por Empate Técnico, si es que en la hoja de puntaje está perdiendo en puntaje.
- e) Si un peleador se lesiona a sí mismo mientras que su oponente está en recuperación de una falta, el referee no tomará ninguna acción en su favor, y la situación será tratada con el mismo procedimiento que el producido por un golpe legal.

2) Accidental:

- a) Cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el referee detenga la pelea, antes de que termine el 2do. round de un combate de 3 rounds en total, o bien antes de terminar el 3er round en un combate de 5 rounds se hayan terminado, entonces el resultado del encuentro será “No contest” es decir, sin combate.
- b) Cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el referee detenga la pelea después de que termine el 2do. round de un combate de 3 rounds en total, o bien al terminar el 3er round en un combate de 5 rounds se hayan terminado, entonces el resultado del encuentro será “Decisión técnica”.
- c) Si la lesión del inciso “b” sucede, no habrá de puntuación de un round o pelea incompleta.
- d) Si la lesión del inciso “b” sucede y el referee penaliza a cualquier peleador, informando a la esquina, jueces y mesa de supervisión, entonces el punto (s) se deducirá de la puntuación final.

Pesaje:

Los pesajes de los competidores serán el mismo día de la competencia. Las técnicas de corte de peso se deben evitar por las escuelas participantes, los entrenadores y todos los competidores. El carácter distintivo del torneo será la experiencia de los competidores, que se deben concentrar únicamente en la técnica y la experiencia adquirida a través de la competencia y torneos de lucha. El pesaje se realizará en ropa interior.

Equipo y vestimenta de competencia

Guantes: 1) Los guantes deben estar en buenas condiciones o ser reemplazados por nuevos y sólo se podrán usar los guantes suministrados por el promotor o la comisión. 2) Todos los competidores deberán usar guantes con un peso entre 6 y 8 onzas, que serán suministrados por el promotor y serán aprobados por la comisión. En el caso de torneos de la Federación solo se utilizarán los guantes que la Federación o su Asociación Estatal proporcione. Estos guantes para competidores amateur serán visiblemente diferentes a los guantes usados en torneos profesionales, así como también tener la estética y utilidad apropiada. Los competidores no podrán usar sus propios guantes.



FEDERACION DE ARTES MARCIALES MIXTAS
EQUIDAD Y JUEGO LIMPIO

Espinilleras y "Rashguard":

El uso de espinilleras y rashguards será requisitos obligatorios para competir AMM, la espinillera no deberá presentar problema o impedimento para cualquier actividad durante la pelea, de preferencia deberá ser un de resorte o de material elástico que se pueda poner como una calceta, de neopreno, con velcro y ajustada y con empeine, si es de velcro deberá ser encintada antes de ingresar a la Jaula. El tipo de rash guard, deberá ser de tela elástica y flexible, deberá estar lo suficientemente ajustada para no presentar una ventaja sobre el oponente por la holgura de la misma y deberá ser de manga corta, NO manga larga.



FEDERACION DE ARTES MARCIALES MIXTAS
EQUIDAD Y JUEGO LIMPIO

Vendaje Novatos, Principiantes, Intermedios, Infantiles, Juveniles, Adultos y Senior:

- 1) En todas las categorías de peso, los vendajes de cada competidor serán restringidos venda de tela o gasa suave no más de 18.20 metros (20 yardas) de largo y (2 pulgadas) 5.08 centímetros de ancho, la cinta médica o adhesiva será máximo de 3 metros (10 pies) en total, el grosor de los materiales ya colocados sobre el puño, serán máximo de 2.54 cm. (1 pulgada) para cada mano; se debe considerar que quepa dentro del guante sin problema.
- 2) La cinta adhesiva se colocará sobre el vendaje, desde “un dedo” después de los nudillos hasta “2 dedos” después de la muñeca para que todo el vendaje quede dentro de los guantes. La cinta adhesiva puede cruzar la parte posterior de la mano dos veces, se pueden poner tiras de cinta para fijar el vendaje de los nudillos que vaya de la venda de la parte superior de la palma de la mano pasando entre los dedos y finalizando en la parte posterior de la palma.
- 3) Los vendajes serán distribuidas de forma homogénea en la mano.
- 4) El vendaje deberá ser revisado por el inspector autorizado de la Comisión
- 5) Los guantes sólo podrán ser colocados en presencia y con aprobación del inspector de la Comisión, una vez puestos no se podrán quitar.

Vendajes Adulto Avanzado: Las especificaciones para vendajes (en las manos) de los competidores:

- 1) En todas las categorías de peso, los vendajes de cada competidor serán restringidos venda de tela o gasa suave no más de 18.20 metros (20 yardas) de largo y (2 pulgadas) 5.08 centímetros de ancho, la cinta médica o adhesiva será máximo de 3 metros (10 pies) en total, el grosor de los materiales ya colocados sobre el puño, serán máximo de 2.54 cm. (1 pulgada) para cada mano; se debe considerar que quepa dentro del guante sin problema.
- 2) La cinta adhesiva se colocará sobre el vendaje, desde “un dedo” después de los nudillos hasta “2 dedos” después de la muñeca para que todo el vendaje quede dentro de los guantes. La cinta adhesiva puede cruzar la parte posterior de la mano dos veces, se pueden poner tiras de cinta para fijar el vendaje de los nudillos que vaya de la venda de la parte superior de la palma de la mano pasando entre los dedos y finalizando en la parte posterior de la palma.

3) Los vendajes serán distribuidas de forma homogénea en la mano.

4) El vendaje deberá ser revisado por el inspector autorizado de la Comisión. 5) Los guantes sólo podrán ser colocados en presencia y con aprobación del inspector de la Comisión, una vez puestos no se podrán quitar.

Protectores Inguinales y de Pecho:

1) Ingle: Todos los concursantes masculinos llevarán puesto el protector y serán sometidos a una pequeña y simbólica prueba de golpe de protector, que estarán sujetas a examen y aprobación por el personal de la comisión.

2) Pecho: Todas las participantes femeninas se les da la opción de usar ya sea una pechera y protector inguinal, los protectores de pecho estarán sujetos a ser examinados y aprobados por la comisión.

Protector Bucal:

1) Todos los participantes (hombres y mujeres) deberán usar un protector bucal ajustado a su medida, que también estarán sujetos a examen y aprobación por la comisión.

2) El round comenzará hasta que ambos competidores tengan puestos sus respectivos bucales.

3) Si un bucal es expulsado sin intención durante la pelea, el referee indicará al controlador de tiempo que detenga el tiempo en la primera oportunidad que tenga para colocarlo de nuevo sin alterar la posición de combate en la que estén.

Ropa aprobada para el combate:

- 1) Sólo puede usar shorts de AMM, de lycra ajustada o de vale tudo, cualquiera que sea el elegido no debe tener bolsillos ni cierres, los sujetadores también deberán ser de tela sin metal o cualquier otra composición que pueda dañar, al contrario. Competidoras femeniles podrán usar lycras $\frac{3}{4}$ o largas.
- 2) Los competidores masculinos no pueden usar, GI, playeras o alguna prenda distinta al rash guard.
- 3) No es permitido el uso de ningún tipo de calzado durante la competencia

Aspecto físico del participante:

- 1) Cada participante debe estar debidamente aseado y usar prendas limpias.
- 2) Evitar el uso excesivo de cremas, aceites o grasas, lociones, aerosoles en la cara, cuerpo o cabello del competidor y un oficial de la comisión certificará que efectivamente no hay exceso de ellos que pudiera presentar una ventaja.
- 3) Un oficial de la comisión determinará si el cabello o vello facial pudiera algún peligro para la seguridad del competidor o su contrario o interfiera con la supervisión y conducción de la contienda. Si la cabeza o vello facial de un competidor presenta un peligro de tal o interfiera con la supervisión y la realización del concurso, entonces se deberán corregir a satisfacción, pues es una medida de seguridad. Sin limitar la norma anterior, el cabello debe ser recortado o recogido en una manera tal que no interfiera con la visión de cualquiera de los competidores o cubrir cualquier parte de la cara de un competidor.
- 4) Los concursantes no pueden usar joyas, accesorios, durante la pelea.

Personal y equipo médico:

- 1) Todos los promotores deben proporcionar atención médica, instalaciones y equipos, mínimo una camilla de emergencia y oxígeno adecuados para ocasiones de emergencia, y una ambulancia para cada evento, tales equipos médicos deberán ser aprobados previamente por la comisión. Ningún evento podrá comenzar hasta que la ambulancia esté disponible y presente en el evento. No se permitirá continuar el evento si la ambulancia se utiliza para el transporte de un competidor, hasta que otra ambulancia está disponible y presente en el evento.
- 2) Deberá haber al menos 1 Médico General y 2 paramédicos presentes en todos los eventos desde el inicio y hasta el final del evento. No se permitirá continuar el evento si alguno de los paramédicos tiene que acudir en ambulancia con un competidor, hasta que otro paramédico esté disponible y presente en el evento.
- 3) El referee, las esquinas, los inspectores, el médico y los paramédicos, deberán usar guantes desechables,

Tipos de resultados del concurso:

- a) Sometimiento por:
 - 1) Rendición física por claro sometimiento (Tap Out)
 - 2) Rendición verbal
- b) Knockout técnico (TKO) por:
 - 1) Detención de pelea por intervención del referee
 - 2) Recomendación Médica (de acuerdo con las leyes de algunos estados/ regiones países)
- c) Decisión por tarjetas de jueces y concentrado de puntaje:
 - 1) Decisión Unánime - Cuando los tres jueces dan la puntuación al mismo competidor
 - 2) Decisión dividida - Cuando dos jueces denominan ganador a un competidor y un juez denomina ganador al oponente. (2 de 3)

- 1) Decisión mayoritaria - Cuando dos jueces denominan ganador a un competidor y un juez denomina empate.

Los empates pueden ser:

- a) Empate unánime - Cuando los tres jueces anotan el empate de un empate
- b) Empate mayoritario - Cuando dos jueces anotan un empate
- c) Empate dividido - Cuando los tres jueces designan una puntuación diferente
- d) Descalificación
- E) Perder el combate
- F) Empate técnico
- G) Decisión Técnica
- H) No hubo combate (no contest)

Técnicas de calificación:

- A) Se basa en el sistema de 10-puntos, 10 puntos deben adjudicarse al ganador del round y nueve puntos o menos deben adjudicarse al perdedor, a excepción de un round atípico en el que hubo un marcado empate (10-10).
- B) Las técnicas de artes marciales mixtas se definen como:
 - 1) "Golpeo efectivo" (Striking): El número total de golpes legales y contundentes dados al oponente
 - 2) "Grappling de efectivo" La exitosa ejecución de un derribo legal y las siguientes maniobras:
 - a) Derribos (Takedowns) desde la posición de pie a la posición de montaje.
 - b) Pasar la guardia a mejorar posición o control.
 - c) El competidor de la posición inferior con una guardia activa y amenazadora.

3) "La agresividad efectiva": el avance y contundencia de un golpe legal.

4) "Control de área de combate": Determinar el ritmo, la ubicación y la posición usando las siguientes maniobras:

a) Lucha contra el intento de derribo y permanecer de pie e intercambiando golpes legales y efectivos al oponente

b) Llevar al oponente al pido para forzar una pelea en el piso.

c) Aprovechando las oportunidades para golpear o pasar la guardia o someter mientras están en el combate en piso

Los jueces evaluarán las técnicas, tales como:

1) Contundencia y efectividad de golpes / grappling eficaz

2) La agresión efectiva

3) Control del área y oponente Las evaluaciones se realizan en el orden en que aparecen las técnicas anteriormente, dando más peso en la puntuación de notable eficacia, ataque, control de área y posición, la agresividad / defensa.

Las evaluaciones se realizan en el orden en que aparecen las técnicas anteriormente, dando más peso en la puntuación de notable eficacia, ataque, control de área y posición, la agresividad / defensa.

Jueces:

Los jueces deben utilizar una escala móvil y reconocer la longitud de tiempo que los concursantes están de pie o en el suelo, como sigue:

1) Si el 90% de un round se gastó estuvieron en el suelo, a continuación: a) primero se evaluará el ataque de grappling efectivo b) en seguida el ataque de golpes efectivo

2) Si el 90% de un round estuvieron de pie, entonces: a) primero será la eficacia de los golpes b) y después el agarre eficaz

3) Si un round termina con el 50 de pie y el 50% en piso, entonces son igualmente calificados.

Criterios objetivos de puntuación:

10-10 Round

- a) Cuando ambos competidores están peleando con la misma efectividad, contundencia y control / de manera uniforme.
- b) Cuando ambos competidores sufren el mismo número de caídas legales, derribos, y golpes y no muestra claro dominio en un round.

10-9 Round

- a) Cuando un competidor gana por un estrecho margen, por haber dado el mayor número de golpes o derribos efectivos y legales, así como agarre o combate en piso, control y salida de palancas.
- b) Cuando un competidor permanece en la posición de guardia sin luchar, golpear o atacar, entonces el peleador que derribó de manera legal gana el round.

10-8 Round

- a) Cuando un competidor domina abrumadoramente al golpear o en el combate en piso en él un round.
- b) Cuando un competidor afecta negativamente a su oponente golpeándolo efectiva y legalmente, amenazando su intento de sumisión o lanzamiento, mientras continua de pie o con conexión al piso

10-7 Round

- a) Cuando un competidor domina totalmente al golpear o en el combate en piso en el round.
- b) Cuando un competidor afecta perjudicialmente a su oponente golpeándolo efectiva y legalmente, amenazando su intento de sumisión o lanzamiento, mientras continúa de pie o con conexión al piso.

En un formato de torneo en el que es necesaria la progresión de combate o campeonato, no puede haber empates ni “no contest”, en tales casos, después del 3er. round de la pelea, se tendrá que pelear un 4to. round. Sólo en un formato de torneo se puede pelear 1 round extra; pero no en otros eventos, en los demás casos la calificación de los jueces el marcará el ganador de la contienda

Ranking

1º Lugar 50 puntos

2º Lugar 40 puntos

3º Lugar 30 puntos

Nota: Solo los Torneos Oficiales de la IMMAF y de la Federación generan puntos para el ranking, el ranking oficial es la base para la conformación de selecciones Estatales y Nacionales

FAMM
FEDERACION DE ARTES MARCIALES MIXTAS
EQUIDAD Y JUEGO LIMPIO