

## Reglamento Unificado de Artes Marciales Mixtas 2026.

### Alcance:

Las competencias o torneos de Artes Marciales Mixtas (MMA) 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 fin del reglamento Amateur de MMA es proporcionar el entorno más seguro posible y adecuado para el entrenamiento, de esa incrementar la experiencia y el conocimiento mediante 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.

Este 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, se 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.

## **Categorías**

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

## **Divisiones por edad:**

Mini 1: De 4 a 5 años.

Mini 2: De 6 a 7 años.

Infantil: De 8 a 9 años.

Juvenil D: De 10 a 11 años.

Juvenil C: De 12 a 13 años.

Juvenil B: De 14 a 15 años.

Juvenil A: De 16 a 17 años.

Junior: De 18 a 20 años.

Adultos: De 21 años en adelante.

**FAMMM**  
FEDERACION DE ARTES MARCIALES MIXTAS  
EQUIDAD Y JUEGO LIMPIO

**DIVISIONES POR PESO.**

Las divisiones de peso para las categorías **MINI 1 y MINI 2, INFANTIL, JUVENIL D, JUVENIL C, JUVENIL B Y A, Novatos, Principiantes, Intermedios y Avanzados, Femenil y Varonil** son:

Mini 1 y Mini 2  VARONIL Y FEMENIL.	Categoría Infantil.  VARONIL Y FEMENIL.	Juvenil (D) 10 Y 11 años.  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.
Se conformarán las categorías basándose en la complejión física de los atletas.	Menos de 23 kg.	Menos de 24 kg. División no ranqueable para eventos Internacionales.	Menos de 30 kg.	Menos de 40 kg.	Paja: menos de 52.2 kg.	Átomo: menos de 47.6 kg.
	23.1/26 kg.	24.1 a 27 kg.	Menos de 34 kg.	Menos de 44 kg.	Mosca: menos de 56.7 kg.	Paja: menos de 52.2 kg.
	26.1/29 kg.	27.1 a 31 kg.	Menos de 37 kg.	Menos de 48 kg.	Gallo: menos de 61.2 kg.	Mosca: menos de 56.7 kg.
	29.1/32 kg.	31.1 a 34 kg.	Menos de 40 kg.	Menos de 52 kg.	Pluma: menos de 65.8 kg.	Gallo: menos de 61.2 kg.
	32.1/35 kg.	34.1 a 37 kg.	Menos de 44 kg.	Menos de 57 kg.	Ligero: menos de 70.3 kg.	Pluma: menos de 65.8 kg.
	35.1/38 kg.	37.1 a 40 kg.	Menos de 48 kg.	Menos de 62 kg.	Superligero: menos de 74.8 kg.	Ligero: menos de 70.3 kg.
	38.1/41 kg.	40.1 a 44 kg.	Menos de 52 kg.	Menos de 67 kg.	Superwelter: menos de 79.4 kg.	Superligero: menos de 74.8 kg.
	41.1/47 kg.	44.1 a 48 kg.	Menos de 57 kg.	Menos de 72 kg.	Medio: menos de 83.9 kg.	Superwelter: menos de 79.4 kg. División no ranqueable para eventos Internacionales.
	47.1/50 kg.	48.1 a 52 kg.	Menos de 62 kg.	Menos de 77 kg.	Supermedio: menos de 88.4 kg.	Medio: menos de 83 kg. División no ranqueable para eventos Internacionales.
	50.1/53 kg.	52.1 a 57 kg.	Menos de 65 kg. División no ranqueable para eventos Internacionales.	Menos 82 kg División no ranqueable para eventos Internacionales.	Semipesado: menos de 93 kg.	83.1 kg. en adelante. División no ranqueable para eventos Internacionales.
	53.1/56 kg.	57.1 a 62 kg.	Menos 70 kg. División no ranqueable para eventos Internacionales.	82.1 kg. en adelante. División no ranqueable para eventos Internacionales.	Pesado: menos de 97 kg.	
	56.1/59 kg.	62.1 a 65 kg. División no ranqueable para eventos Internacionales.	Menos 74 kg. División no ranqueable para eventos Internacionales.		97.1 kg. en adelante. División no ranqueable para eventos Internacionales.	
	59.1 en adelante.	65.1 a 70 kg. División no ranqueable para eventos Internacionales.	74.1 en adelante. División no ranqueable para eventos Internacionales.			
		70.1 en adelante. División no ranqueable para eventos Internacionales.				

Las divisiones de peso para las categorías **JUNIOR Femenil y Varonil.**

**Grados: Novatos, Principiantes, Intermedios, Avanzados de MMA son:**

FEMENIL.	PESO EN LBS.	PESO EN KG.	VARONIL.	PESO EN LBS.	PESO EN KG.
<b>Átomo.</b>	Menos 105 Lbs.	Menos 47.7 Kg.	<b>Peso Paja.</b>	Menos 115 Lbs.	Menos 52.2 Kg.
<b>Paja.</b>	Menos 115 Lbs.	Menos 52.2 Kg.	<b>Peso Mosca.</b>	Menos 125 Lbs.	Menos 56.7 Kg.
<b>Mosca.</b>	Menos 125 Lbs.	Menos 56.7 Kg.	<b>Peso Gallo.</b>	Menos 135 Lbs.	Menos 61.2 Kg.
<b>Gallo.</b>	Menos 135 Lbs.	Menos 61.2 Kg.	<b>Peso Pluma.</b>	Menos 145 Lbs.	Menos 65.8 Kg.
<b>Pluma.</b>	Menos 145 Lbs.	Menos 65.7 Kg.	<b>Peso Ligero.</b>	Menos 155 Lbs.	Menos 70.3 Kg.
<b>Ligero.</b>	Menos 155 Lbs.	Menos 70.3 Kg.	<b>Superligero.</b>	Menos 165 Lbs.	Menos 74.8 Kg.
<b>Superligero.</b>	Menos 165 Lbs.	Menos 74.8 Kg.	<b>Superwelter.</b>	Menos 175 Lbs.	Menos 79.4 Kg.
<b>Superwelter.</b>	Menos 175 Lbs.	Menos 79.4 Kg.	<b>Medio.</b>	Menos 185 Lbs.	Menos 83.9 Kg.
<b>Medio.</b>	Menos 185 Lbs.	Menos 83.9 Kg.	<b>Supermedio.</b>	Menos 195 Lbs.	Menos 88.4 Kg.
División no ranqueable para eventos Internacionales.					
<b>Supermedio.</b>	Menos 195 Lbs.	Menos 88.4 Kg.	<b>Semipesado.</b>	Menos 205 Lbs.	Menos 93 Kg.
División no ranqueable para eventos Internacionales.					
			<b>Pesado.</b>	Menos 215 Lbs.	Menos 97 Kg.
			<b>Superpesado.</b>	Más de 215 Lbs.	Más de 97 Kg.

**Nota: Los competidores que ranquean en junior avanzados en una categoría de peso, y decidan cambiarse de categoría, si podrán hacerlo, pero perderán la mitad de los puntos obtenidos en su categoría original de ranqueo.**

**Solo los competidores avanzados ranquean para los eventos Internacionales.**

Las divisiones de peso para las categorías **ADULTOS Femenil y Varonil.**

**Grados: Novatos, Principiantes, Intermedios, Avanzados de MMA son:**

<b>FEMENIL.</b>	<b>PESO EN LBS.</b>	<b>PESO EN KG.</b>	<b>VARONIL.</b>	<b>PESO EN LBS.</b>	<b>PESO EN KG.</b>
<b>Átomo.</b>	Menos 105 Lbs.	Menos 47.7 Kg.	<b>Peso Paja.</b>	Menos 115 Lbs.	Menos 52.2 Kg.
<b>Paja.</b>	Menos 115 Lbs.	Menos 52.2 Kg.	<b>Peso Mosca.</b>	Menos 125 Lbs.	Menos 56.7 Kg.
<b>Mosca.</b>	Menos 125 Lbs.	Menos 56.7 Kg.	<b>Peso Gallo.</b>	Menos 135 Lbs.	Menos 61.2 Kg.
<b>Gallo.</b>	Menos 135 Lbs.	Menos 61.2 Kg.	<b>Peso Pluma.</b>	Menos 145 Lbs.	Menos 65.8 Kg.
<b>Pluma.</b>	Menos 145 Lbs.	Menos 65.7 Kg.	<b>Peso Ligero.</b>	Menos 155 Lbs.	Menos 70.3 Kg.
<b>Ligero.</b>	Menos 155 Lbs.	Menos 70.3 Kg.	<b>Superligero.</b>	Menos 165 Lbs.	Menos 74.8 Kg.
<b>Superligero.</b>	Menos 165 Lbs.	Menos 74.8 Kg.	<b>Superwelter.</b>	Menos 175 Lbs.	Menos 79.4 Kg.
<b>Superwelter.</b>	Menos 175 Lbs.	Menos 79.4 Kg.	<b>Medio.</b>	Menos 185 Lbs.	Menos 83.9 Kg.
<b>Medio.</b>	Menos 185 Lbs.	Menos 83.9 Kg.	<b>Supermedio.</b>	Menos 195 Lbs.	Menos 88.4 Kg.
División no ranqueable para eventos Internacionales.					
<b>Supermedio.</b>	Menos 195 Lbs.	Menos 88.4 Kg.	<b>Semipesado.</b>	Menos 205 Lbs.	Menos 93 Kg.
División no ranqueable para eventos Internacionales.					
			<b>Pesado.</b>	Menos 215 Lbs.	Menos 97 Kg.
			<b>Superpesado.</b>	Más de 215 Lbs.	Más de 97 Kg.

**Nota: Los competidores que ranquean en adultos avanzados en una categoría de peso, y decidan cambiarse de categoría, podrán hacerlo, pero perderán la mitad de los puntos obtenidos en su categoría original de ranqueo.**

**Solo los competidores avanzados ranquean para los eventos Internacionales.**

Los competidores Junior Avanzados podrán pasar en automático a Adultos Avanzados cuando cumplan la mayoría de edad sin embargo perderán en automático la mitad de sus puntos previos de Ranqueo al no haberse podido medir previamente con adultos de la misma categoría de peso.

Los competidores que ranquean en adultos avanzados en una categoría de peso, y quieran cambiarse después de categoría, podrán hacerlo, pero perderán la mitad de los puntos obtenidos en su categoría original de Ranqueo.

## Divisiones por nivel.

**Novatos:** Hasta un año de práctica. (Dependiendo de las circunstancias del evento, los novatos podrían ser fusionados con los principiantes).

**Principiantes:** De 1 año y 1 mes de práctica hasta 2 años.

**Intermedio:** De 2 años y 1 mes de práctica hasta 3 años.

**Avanzados:** Más de 4 años de práctica.



LA FEDERACIÓN MEXICANA PROMUEVE  
LA PRACTICA SEGURA Y RESPONSABLE  
DE LAS ARTES MARCIALES MIXTAS.

## Esquema de Progreso Técnico



## **Rounds:**

**Adultos Avanzados:** Eliminatorias: 1 round de 5 minutos. Final: 3 rounds de 3 minutos, descanso 1 minuto de entre cada round.

**Adultos Novatos, Principiantes e Intermedios:** 1 round de 4 minutos eliminatorias y final.

**Junior Avanzado:** Eliminatorias: 1 round de 5 minutos. Final 3 rounds de 3 minutos, descanso 1 minuto de entre cada round.

**Junior Novato, Principiantes e Intermedios:** 1 round de 4 minutos, eliminatorias y final.

**Juvenil A, Avanzado:** Eliminatorias: 1 round de 4 minutos. Final: 3 rounds de 2 minutos, descanso 1 minuto de entre cada round.

**Juvenil A, Novatos, Principiantes e Intermedios:** 1 round de 3 minutos, eliminatorias y final.

**Juvenil B: Novatos, Principiantes, Intermedios y Avanzados:** 1 round de 3 minutos, eliminatorias y final.

**Juvenil C: Novatos, Principiantes, Intermedios y Avanzados:** 1 round de 3 minutos, eliminatorias y final.

**Juvenil D: Novatos, Principiantes, Intermedios y Avanzados:** 1 round de 2 minutos, eliminatorias y final.

**Infantil: Novatos, Principiantes, Intermedios y Avanzados:** 1 round de 2 minutos, eliminatorias y final.

**Mini 1 y 2: Novatos, Principiantes, Intermedios y Avanzados:** 1 round de 2 minutos, eliminatorias y final.

# FAMM

FEDERACION DE ARTES MARCIALES MIXTAS  
EQUIDAD Y JUEGO LIMPIO

## **Competencia:**

**El referee es la única autoridad dentro de la jaula durante el combate.**

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

## **Detención del combate:**

El referee es la única persona y autoridad que puede detener el combate.

## **Criterios de selección:**

Todos los combates serán evaluadas y calificadas por tres jueces.

En el caso de Mini 1, Mini 2, e Infantil, los combates se pueden llevar a cabo solo con el referee central, mismo que podrá determinar al ganador.

## **Sistema para calificar el combate:**

Se usará el sistema de 10 puntos para juzgar cualquier combate de MMA.

## **Advertencias:**

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

- 1) Sujetarse 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 un combate:

- 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) Gancho 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 con el 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) Agarrar la cerca para controlar, mantener o alterar 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 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 el combate; 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.

FAMM  
FEDERACION DE ARTES MARCIALES MIXTAS  
EQUIDAD Y JUEGO LIMPIO

## Técnicas Prohibidas.

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

### Novatos y 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 golpes de 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 golpes de codos y rodillas.
4. Únicamente se permite golpeo al cuerpo en el suelo (no a la cabeza).

### Avanzados:

1. Golpes con el codo y el antebrazo de cualquier tipo.
2. Palanca de 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.

**Técnicas golpeo permitidas y prohibidas.**

<b>STRIKING.</b>	<b>Mini 1 y 2 Todos los niveles de grado.</b>	<b>Infantil Todos los niveles de grado.</b>	<b>Juvenil D Todos los niveles de grado.</b>	<b>Juvenil C Todos los niveles de grado.</b>	<b>Juvenil B Todos los niveles de grado.</b>	<b>Juvenil A Todos los niveles de grado.</b>	<b>Junior Novato, Principiante e Intermedio.</b>	<b>Junior Avanzados</b>	<b>Adulto Novato, Principiante e Intermedio.</b>	<b>Adulto Avanzados.</b>
Golpes.	Solo al cuerpo.	Solo al cuerpo.	Solo al cuerpo.	Solo al cuerpo.	Solo al cuerpo.	Solo al cuerpo.	Cuerpo y Cara.	Cuerpo y Cara.	Cuerpo y Cara.	Cuerpo y Cara.
Patadas.	Cuerpo y piernas.	Cuerpo y piernas.	Cuerpo y piernas.	Cuerpo y piernas.	Cuerpo y piernas.	Cuerpo y piernas.	Cuerpo, piernas y cabeza.	Cuerpo, piernas y cabeza.	Cuerpo piernas y cabeza.	Cuerpo piernas y cabeza.
Patadas laterales arriba de la rodilla.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	Si.	Si.	Si.	Si.
Codos y antebrazo.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	No.
Rodillas.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	No.	Solo al cuerpo.	No.	Solo al cuerpo.
Ground and Pound.	No.	No.	No.	No.	No.	Solo al cuerpo.	Solo al cuerpo.	Cuerpo y Cara.	Solo al cuerpo.	Cuerpo y Cara.
Patadas desde el Piso.	No.	No.	No.	No.	No.	Solo a Piernas y cuerpo. (Prohibido rodillas y cabeza).	Solo a Piernas y cuerpo. (Prohibido rodillas y cabeza).	Solo a Piernas y cuerpo. (Prohibido rodillas y cabeza).	Solo a Piernas y cuerpo. (Prohibido rodillas y cabeza).	Solo a Piernas y cuerpo. (Prohibido rodillas y cabeza).
Patadas a un oponente que esté el piso.	No.	No.	No.	No.	No.	Solo a Piernas.	Solo a Piernas.	Solo a Piernas.	Solo a Piernas.	Solo a Piernas.

**Técnicas de Grappling permitidas y prohibidas.**

<b>GRAPPLING.</b>	<b>Mini 1 y 2 Todos los niveles de grados.</b>	<b>Infantil Todos los niveles de grados.</b>	<b>Juvenil D Todos los niveles de grados.</b>	<b>Juvenil C Todos los niveles de grados.</b>	<b>Juvenil B Todos los niveles de grados.</b>	<b>Juvenil A Todos los niveles de grados.</b>	<b>Junior Novato, Principiante e Intermedio.</b>	<b>Junior Avanzados.</b>	<b>Adulto Novato, Principiante e Intermedio.</b>	<b>Adulto Avanzados.</b>
Proyecciones por encima del hombro (Candado, volteo, bombero, etc.).	No	No	No	No	No	Si	Si	Si	Si	Si
Azotar.	No	No	No	No	No	No	No	Si	No	Si
Suplex.	No	No	No	No	No	No	No	Si	No	Si
Saltar a la guardia.	No	No	No	No	No	No	No	Si	No	Si
Guillotina.	No	No	No	No	No	Si	Si	Si	Si	Si
Llaves de compresión musculares ejemplo: Slicer.	No	No	No	No	No	Si	Si	Si	Si	Si
Mano de vaca.	No	No	No	No	No	No	No	No	No	No

## **Manera de proceder ante una Falta o Foul:**

- a) La descalificación sucede después de cualquier combinación de 3 faltas o después de una falta grave o advertida.
- b) 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 solo harán las anotaciones de los puntos deducidos por el referee en para cada ronda.
- c) Sólo el referee puede determinar si se cometió una falta, si no marca la falta, los jueces no harán ninguna anotación al respecto.
- d) El concursante que haya sido afectado por la falta tiene hasta 5 minutos para recuperarse.
- e) Si se comete una falta:

## **Manera de proceder ante una Falta o Foul:**

- 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 competidores a una esquina neutral, mientras se recupera si lo cree pertinente en ese momento tomará al competidor que cometió la falta y señalará a cada juez y a la mesa de supervisión la deducción del puntaje.
  - f) Si el competidor que esté en el piso comente una falta, a menos que el competidor que está arriba o de pie quede lesionado, se detendrá, si no es lesionado a causa de la falta, el combate 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 el combate 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.

## **Golpes Legales:**

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

### **1) Intencionales:**

- a) Si una lesión es lo suficientemente grave como para causar la terminación inmediata de un concurso, el competidor que haya causado la lesión pierde por descalificación.
- b) Si se produce una lesión, pero el competidor 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 del combate en un round posterior, el competidor 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 del combate en un round posterior, el competidor lesionado ganará por Empate Técnico, si es que en la hoja de puntaje está perdiendo en puntaje.
- e) Si un competidor 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 el combate, 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 el combate 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 puntuación de un round o combate incompleto.
- d) Si la lesión del inciso “b” sucede y el referee penaliza a cualquier competidor, informando a la esquina, jueces y mesa de supervisión, entonces el punto (s) se deducirá de la puntuación final.

**Tipos de resultados, finalizaciones del concurso o combate:****1.- Sometimiento:**

- a) Rendición física por claro sometimiento (Tap Out).
- b) Rendición verbal.

**2.- Detención del combate:**

- a) Knockout técnico (por intervención del referee).
- b) Knockout efectivo.
- c) Recomendación Médica (de acuerdo con las leyes de algunos estados/ regiones países).

**3.- Decisión:**

- a) Decisión por tarjetas de jueces y concentrado de puntaje.
- b) Decisión Unánime - Cuando los tres jueces dan la puntuación al mismo competidor.
- c) Decisión dividida - Cuando dos jueces denominan ganador a un competidor y un juez denomina ganador a su contrario (2 de 3).
- d) Decisión mayoritaria - Cuando dos jueces denominan ganador a un competidor y un juez denomina empate.

**4.- Empate:**

- a) Empate unánime - Cuando los tres jueces anotan un empate.
- b) Empate mayoritario - Cuando dos jueces anotan un empate.
- c) Empate dividido - Cuando los tres jueces designan una puntuación diferente.
- d) Descalificación por uso de técnicas prohibidas o actitud antideportiva o faltas al reglamento.
- H) Sin combate (no contest).

**Pesaje:**

Los pesajes de los competidores podrán llevarse a cabo un día antes de la competencia o el mismo día de la competencia en el horario convocado (esto dependerá de la convocatoria del evento). **El corte de peso está prohibido.**

## **Protestas:**

### **1.- Aplicación:**

Las protestas únicamente serán admitidas en categorías avanzadas y ranqueables.

### **2.- Definición:**

Se entiende por protesta el recurso formal mediante el cual se impugna el resultado o una decisión del combate, con base en una posible irregularidad en la aplicación del reglamento.

### **3.- Legitimación y Evidencia:**

La protesta deberá ser presentada por el Coach y/o la esquina del competidor. Asimismo, deberá acompañarse de evidencia suficiente, consistente en fotografías y/o videos en los que se aprecie de manera clara y visible la situación que motiva la protesta.

### **4.- Procedimiento:**

La protesta deberá presentarse dentro de los 10 minutos siguientes a la finalización del combate. Una vez recibida, será revisada por el comité designado de oficiales.

### **5.- Costo:**

La presentación de la protesta tendrá un costo de \$1,500.00 (mil quinientos pesos 00/100 M.N.), el cual deberá cubrirse al momento de su interposición.

### **6.- Resolución:**

En caso de que la protesta sea procedente, el importe será reembolsado en su totalidad. Asimismo, el comité del Colegio de Oficiales determinará la resolución correspondiente, pudiendo otorgar la victoria a la esquina protestante o bien anular el resultado del combate, de conformidad con su criterio.

En caso contrario, de no proceder la protesta, el importe será retenido por el Colegio de Oficiales.

**Equipo y vestimenta de competencia obligatorio en todos los niveles.**

- Rash guard de manga corta (prohibido manga larga), guantes de MMA amateur, concha, bucal, espinilleras de artes marciales de y short de MMA.
- Queda prohibido el uso de cualquier tipo de calzado, así como el uso de joyería o accesorios.
- Es responsabilidad de cada coach o atleta presentarse a la competencia con su equipo completo.
- Las espinilleras deberán ser tipo calceta, en caso de ser espinillera con velcro deberá ser cubierto totalmente por cinta adhesiva, la cual será responsabilidad del atleta y su entrenador.



**VESTIMENTA Y EQUIPO  
DE PROTECCIÓN**

**OBLIGATORIO EN TODOS  
LOS NIVELES**

Rashguard de manga corta, guantes de MMA amateur oficiales de competencia, concha, bucal, espinilleras de artes marciales tipo calceta (sin velcro) y short de MMA tal como se especifica en el reglamento.

Queda prohibido el uso de cualquier tipo de calzado, así como el uso de joyería o accesorios.

Es responsabilidad de cada atleta o coach presentarse a la competencia con su equipo completo.

Las espinilleras deberán ser tipo calceta, en caso de tener velcro deberá ser cubierto totalmente por cinta adhesiva lo cual será responsabilidad del atleta o su entrenador.

**ESPINILLERAS** **GUANTES** **CONCHA** **SHORT** **RASHGUARD**

**FAMM** **IMMAF** **CONADE** **CIUDAD JUÁREZ** **IMDEJ**

10

**Vendaje:**

El vendaje será obligatorio para:

- Juvenil D: Todos los niveles de grado.
- Juvenil C: Todos los niveles de grado.
- Juvenil B: Todos los niveles de grado.
- Juvenil A: Todos los niveles de grado.
- Juniors: Novatos, Principiantes e Intermedios.
- Adultos: Novatos, Principiantes e Intermedios.
- En las categorías de Juniors y Adultos Avanzados el vendaje será opcional.
- Los vendajes de cada competidor serán de venda de tela o gasa suave no más de 18.20 metros de largo y de 5 centímetros de ancho, la cinta deberá de ser tipo médica, el grosor de los materiales ya colocados sobre el puño, deberán ser de máximo de 2.54 cm. (1 pulgada) para cada mano, se debe considerar que quepa dentro del guante sin tener problema.
- Los vendajes serán distribuidos de forma homogénea en la mano.
- El vendaje deberá ser revisado por el inspector autorizado de la Comisión.
- 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:**

- **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.
- **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:**

- 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.
- El round comenzará cuando ambos competidores tengan puestos sus respectivos bucales.
- Si un bucal es expulsado sin intención durante el combate, 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:**

Sólo puede usar shorts de MMA y con una licra por debajo, 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 oponente.

2) Los competidores masculinos no pueden usar, 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:**

- Cada participante debe estar debidamente aseado y usar prendas limpias.
- 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.
- 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.
- Los concursantes no pueden usar joyas, accesorios, durante el combate.

**Personal y equipo médico:**

- 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 iniciar 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 esté disponible y presente en el evento.
- Deberá haber al menos un 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.
- El referee, las esquinas, los inspectores, el médico y los paramédicos, deberán usar guantes desechables.

**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) Derribes (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 piso para forzar un combate 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 de evaluación, si 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 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 combatiendo 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 competidor 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 del combate, se tendrá que disputar un 4to. round. Sólo en un formato de torneo se puede disputar 1 round extra; pero no en otros eventos, en los demás casos la calificación de los jueces el marcará el ganador de la contienda.

## **Clasificación o ranking.**

**Juvenil, Junior, Adultos y Senior solo avanzados.**

**Torneos R1:** Torneos Municipales:

**1º Lugar:** 15 puntos.

**2º Lugar:** 10 puntos.

**3º Lugar:** 5 puntos.

**Torneo R2:** Campeonatos Estatales.

**1º Lugar:** 60 puntos.

**2º Lugar:** 40 puntos.

**3º Lugar:** 20 puntos.

**Torneo R3:** Campeonatos Regionales.

**1º Lugar:** 130 puntos.

**2º Lugar:** 100 puntos.

**3º Lugar:** 70 puntos.

**Torneo R4:** Campeonatos Macro Regionales y Mexican Open.

**1º Lugar:** 210 puntos.

**2º Lugar:** 180 puntos.

**3º Lugar:** 150 puntos.

**Torneo R5:** Campeonato Nacional.

**1º Lugar:** 300 puntos.

**2º Lugar:** 270 puntos.

**3º Lugar:** 240 puntos.

**R6.-** Campeonato Panamericano.

**1º Lugar:** 340 puntos.

**2º Lugar:** 320 puntos.

**3º Lugar:** 300 puntos.

**Nota:** Solo los torneos oficiales de la Federación generan puntos para el ranking, el ranking oficial es la base para la conformación de selecciones Estatales y Nacionales.

**Nota 2:** Los eventos internacionales de IMMAF que otorgan puntos de ranking y que serán sumados al ranking nacional rumbo a los torneos internacionales son: Torneos Panamericanos, Continentales, Opens y Copas del Mundo. Los puntos que se generen en el mundial no serán sumados al ranking nacional.