



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE LUCHAS OLÍMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS
SPANISH WRESTLING FEDERATION

Dirección : Amos de Escalante 12 Bajo / 28017 Madrid / España **Teléfono** : (+34) 91 406 1666 **Fax** : (+34) 91 406 1675 **E-mail** : fel@felucha.com **Internet** : www.felucha.com

REGLAS NACIONALES MMA Amateur JUVENIL



Madrid 29 abril 2026

ÍNDICE

Artículo 1 – Objetivo	3
Artículo 2 – Definición.....	3
Artículo 3 – Jurisdicción	4
Artículo 4 – El combate	4
Artículo 5 – Interrupción del combate.....	4
Artículo 6 – Los jueces-árbitros	4
Artículo 7 – Sistema de diez (10) puntos	4
Artículo 8 – Advertencias (warnings)	4
Artículo 9 – Infracciones	5
Artículo 10 – Técnicas prohibidas.....	5
Artículo 11 – La descalificación	7
Artículo 12 – Categorías de peso.....	9
Artículo 13 – Requisitos médicos de los participantes.....	10
Artículo 14 – Las protecciones.....	11
Artículo 15 – Area de competición	13
Artículo 16 – Tipos de victoria	14
Artículo 17 – Puntuación de acciones técnicas	15
Artículo 18 - Sistema de edad divisiones juveniles	16

REGLAS NACIONALES DE MMA

Amateur

- Para competiciones Juveniles -

Artículo 1 – Objeto

La competición amateur de Artes Marciales Mixtas [MMA] proporcionará a los participantes jóvenes en el deporte de MMA la experiencia necesaria requerida para progresar a través de una posible carrera dentro del deporte. El único espíritu de las MMA Amateur es proporcionar la forma más segura posible, un ambiente propicio para que los combatientes entrenen y adquieran la experiencia y los conocimientos requeridos bajo caminos dirigidos que les permiten competir bajo los límites de las reglas establecidas dentro este documento.

Habrà una política de “más allá” instruida a los oficiales cuando se trata de tratar con la seguridad de los jóvenes participantes, esto se detallará más a lo largo de este documento.

IMMAF actualmente reconoce y regula 5 [cinco] categorías diferentes:

Senior +18
Juniors 18 - 20s (U21)
Youth A 16-17s (U18)
Youth B 14-15s (U16)
Youth C 12-13s (U14)
Youth D 10-11s (U12)

Las reglas establecidas en este documento se aplicarán y estarán de acuerdo con cualquier competición IMMAF juvenil realizada a nivel mundial o, en su caso, cualquier competición de MMA juvenil organizada por la FELODA.

Artículo 2 – Definición

"Artes marciales mixtas" se refiere a la competición que implica el uso, sujeto a cualquier regla y limitaciones establecidas en este Reglamento Unificado, es una combinación de técnicas de diferentes disciplinas de las artes marciales, incluyendo, sin limitación, grappling, patadas y golpes.

Artículo 3 – Jurisdicción

El árbitro debe ser el único en decidir en un combate. Todos los combates de artes marciales mixtas deben llevarse a cabo en el marco de la supervisión y la autoridad de una comisión de arbitraje.

Artículo 4 – El combate

La duración de los combates en una competición bajo la regulación de IMMAF Youth o FELODA serán:

Juvenil A 16-17s (U18): 3 asaltos x 2 minutos con un período de descanso de 1 minuto.

Juvenil B 14-15s (U16): 1 solo asalto de 4 minutos de duración.

Juvenil C 12-13s (U14): 1 solo asalto de 3 minutos de duración.

No se debe permitir ninguna competición en un formato de dos asaltos con la probabilidad de un resultado empatado.

Artículo 5 – Interrupción del combate

El árbitro y el médico son las únicas personas autorizadas para entrar en el área de combate en cualquier momento durante la competición, y el árbitro es el único que tiene la autoridad para detener la pelea.

Artículo 6 – Jueces-árbitros

Todos los combates serán evaluados y puntuados por el árbitro, habrá un segundo oficial/juez de mesa, que será consultado por el árbitro en caso de que surja la necesidad.

Artículo 7 – Sistema de diez (10) puntos

Los Criterios Unificados actualmente utilizados en las competiciones IMMAF Senior y Junior serán aplicados y utilizados para determinar el ganador de un combate basado en su uso efectivo.

El sistema de 10-puntos será el sistema estándar de puntuación para un combate.

Artículo 8 – Advertencias (Warnings)

Una sola advertencia será emitida en caso de las siguientes infracciones, si persiste se le deducirá un punto:

A) Agarrarse a la valla.

- B) Agarrar los pantalones cortos, guantes, espinilleras o rash-guard del oponente.
- C) Tener los dedos extendidos, palma de la mano paralela al suelo, hacia la cara del oponente.

Artículo 9 – Infracciones

Los siguientes actos constituyen faltas en un combate de artes marciales mixtas:

1. Dar cabezazos
2. Ataques a los ojos de cualquier tipo
3. Morder o escupir a un oponente
4. Pesca con anzuelo (Fish Hooking)
5. Tirar del pelo
6. Clavar al oponente a la lona en la cabeza o el cuello (pile-drive)
7. Golpes en la columna vertebral o en la nuca. La columna vertebral incluye el coxis.
8. Golpes de garganta de cualquier tipo y/o agarre de la tráquea
9. Dedos extendidos hacia la cara/los ojos de un oponente
10. Golpe de codo apuntando hacia abajo (12 a 6)
11. Ataques en la ingle de cualquier tipo
12. Rodillas y/o Patadas en la cabeza de un oponente en suelo
13. Pisotear a un luchador en suelo
14. Sostener los guantes, pantalones cortos, espinilleras o rash guard del oponente.
15. Agarrar la cerca con los dedos de las manos o de los pies
16. Manipulación de pequeñas articulaciones [dedos de las manos o de los pies]
17. Arrojar a un oponente fuera del área de combate
18. Colocar intencionalmente un dedo en cualquier orificio, o en cualquier corte o laceración de su adversario
19. Arañar, pellizcar, retorcer la carne.
20. Pasividad (evitar el contacto, dejar caer constantemente la boquilla, o fingir una lesión)
21. Uso de lenguaje abusivo dentro de la jaula.
22. Desobediencia flagrante a las instrucciones del árbitro
23. Conducta antideportiva que cause lesión al oponente
24. Atacar a un oponente después de que la campana haya sonado al final del período del combate.
25. Atacar a un oponente en o durante el descanso
26. Atacar a un oponente que está bajo el cuidado del árbitro
27. Interferencia de la esquina o segundo entrenador del deportista.
28. Aplicar cualquier sustancia extraña en la cabeza o el cuerpo con el fin de obtener una ventaja

Artículo 10 – Técnicas prohibidas

Además de las faltas enumeradas anteriormente, las técnicas que quedarán prohibidas en MMA Amateur serán las siguientes:

- 1) Golpes con el codo y el antebrazo de cualquier tipo

- 2) Heel Hook
- 3) Twisters (torsión de cuello) / sentarse haciendo crucifijo o cualquier técnica que comprometa a la columna vertebral
- 4) Las rodillas a la cabeza en cualquier punto

Además de las faltas enumeradas y las técnicas prohibidas para la competición de MMA Amateur, las siguientes restricciones también se aplicarán a la categoría de edad juvenil:

No habrá golpes en la cabeza o la cara para ninguno de los niveles juveniles A, B y C.

Juvenil C 12-13 años

1. No golpear con las rodillas de ninguna manera.
2. No golpear en suelo de ninguna manera.
3. No llave de biceps o calf Crush (gemelo)
4. No Wristlocks
5. No se permiten ninguna llave de pierna.
6. No llave de omoplato
7. No suplex, lanzamientos elevados/hombro o slams
8. No se permiten estranguladores de guillotina de ningún tipo.
9. No patadas rectas a la rodilla
10. No patadas hacia arriba (up-kick) desde una posición en suelo
11. No pisotones

Cualquier lanzamiento debe ser una variación de lanzamiento de cadera o lanzamiento de cadera con control de cabeza y brazo.

La premisa sobre la que competirá el grupo más joven se basará en gran medida en aplicar y adaptar las técnicas de las artes marciales mixtas en una forma mejorada para dar mayor seguridad. Las restricciones técnicas detalladas anteriormente permitirán y facilitarán a los jóvenes competidores obtener el tiempo y la experiencia necesarios en un entorno competitivo seguro sin el riesgo de sufrir lesiones o traumas innecesarios.

Como resultado, el árbitro deberá ser instruido para permitir que las técnicas sean libres, utilizándolas y aplicándolas abiertamente, pero no necesariamente finalizando. En otras palabras, un competidor en esta categoría que ha sido atrapado en una sumisión legal no se le permitirá la misma indulgencia y el tiempo que un competidor senior avanzado tendría para utilizar un escape.

Debemos reconocer que, a una edad tan temprana, el énfasis será exagerado desde una perspectiva de seguridad primero en no permitir o arriesgar lesiones innecesarias a nuestros jóvenes atletas. Como resultado "Técnica de Sumisión" serán tenidas en cuenta más frecuentemente tanto para decidir como para finalizar un combate.

Juvenil B 14-15 años

1. No golpear con las rodillas de ninguna manera.
2. No golpear en suelo de ninguna manera.
3. No llave de biceps o calf Crush (gemelo)
4. No Wristlocks

5. No Knee-Bar [los ataques legales a las piernas son Aquiles Lock con pierna recta, americana al pie con pierna recta (figure four ankle lock)]
6. No llave de omoplato
7. No suplex, lanzamientos elevados/hombro o slams
8. No guillotina estando de pie
9. No patadas rectas a la rodilla
10. No patadas hacia arriba (up-Kick) desde una posición en suelo
11. No pisotones

Las llaves de tobillo en americana (figure four) deben aplicarse solo a una pierna recta, sin doblar la rodilla.

Las estrangulaciones de guillotina deben ser del tipo "brazo adentro" y realizados desde una posición en suelo.

Juvenil A 16-17 años

1. No golpear con las rodillas de ninguna manera.
2. No patear el cuerpo de un oponente en suelo - Golpear con el puño cerrado únicamente al cuerpo
3. No llave de biceps o calf Crush (gemelo)
4. No Wristlocks
5. No suplex, lanzamientos elevados/hombro o slams
6. No guillotina estando de pie.
7. No patadas rectas a la rodilla
8. No patadas hacia arriba (up-Kick) desde una posición en suelo
9. No pisotones

La americana al pie (figure four) deben aplicarse solo a una pierna recta, sin doblar la rodilla.

Las estrangulaciones de guillotina deben ejecutarse desde una posición en suelo.

Artículo 11 – La descalificación

La descalificación puede ocurrir después de cualquier combinación de faltas o después de una sola infracción flagrante.

Las faltas que resulten con la deducción de un punto(s) y que sean señaladas por el árbitro deben ser anotadas por los jueces en su planilla y el anotador oficial.

Solo un árbitro puede evaluar una falta, si el árbitro no sanciona la falta, los jueces no deben hacer esa evaluación por su cuenta.

Un competidor que recibe una falta tiene hasta 5 minutos para recuperarse. Esto no es aplicable a todas las faltas.

Si se comete una falta, el árbitro puede pedir tiempo si el competidor que recibió la falta muestra cualquier señal visible de lesión:

- 1) El árbitro dará el tiempo.
- 2) El árbitro comprobará el estado y la seguridad del competidor lesionado por la falta.
- 3) El árbitro entonces indicará al competidor infractor que se ubique en una esquina neutral, evaluará la falta y al competidor que cometió la falta, deducirá puntos [si es necesario] y notificará a los jueces y oficiales, también al anotador oficial.

Si un competidor estando por debajo comete una falta, a menos que el competidor de arriba se lesione, el combate continuará sin la intervención del árbitro:

- 1) El árbitro notificará verbalmente al competidor infractor la falta.
- 2) Cuando termine el asalto, el árbitro evaluará la falta y notificará a ambas esquinas, los jueces y el anotador oficial, si hay deducción de puntos.

LESIONES SUFRIDAS POR GOLPES Y FALTAS:

Golpes legales: si la lesión es lo suficientemente grave como para dar por terminado un combate, el luchador lesionado pierde por KO técnico.

Faltas intencionadas:

- 1) Si una lesión es lo suficientemente grave como para causar la terminación inmediata de un combate, el competidor que causa la lesión pierde por descalificación.
- 2) Si se produce una lesión y se permite continuar el combate, el árbitro notificará a las autoridades y automáticamente descontará 2 puntos al competidor que cometió la falta. La deducción de puntos por faltas intencionadas será obligatoria.
- 3) Si una lesión como se describe anteriormente es la causa de que el combate se detenga en un momento del asalto posterior, el competidor lesionado ganará por DECISIÓN TÉCNICA, si está por delante en la planilla
- 4) Si una lesión como se describe anteriormente es la causa de que el combate se detenga en un momento del asalto posterior, el combate resultará en un EMPAQUE TÉCNICO, si el competidor lesionado va por detrás o incluso igual en las tarjetas de puntuación.
- 5) Si un competidor se lesiona al intentar cometer una falta sobre su oponente, el árbitro no tome ninguna acción en su favor, y el daño será el mismo que el producido por un golpe legal.

Faltas accidentales:

- 1) Cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate de inmediato, resultará en un **NO CONTEST** si se detiene antes de que se hayan completado 2 rondas en un combate de 3 asaltos.

O si se detiene antes de que se hayan completado 3 asaltos en un combate de 5 asaltos.

2) Cualquier lesión lo suficientemente grave como para que el árbitro detenga el combate inmediatamente después del 2 asalto en un combate de 3 asaltos, o después de que hayan transcurridos 3 asaltos en un combate de 5 asaltos, el resultado del combate será vencedor por DECISIÓN TÉCNICA, otorgada al competidor que está por delante en las tarjetas de puntuación en el momento en que se detiene el combate.

3) Si ocurre una lesión como se describe anteriormente, no se anotará los puntos en un asalto incompleto.

4) Si se produce una lesión y el árbitro sanciona a cualquiera de los competidores, entonces el(los) punto(s) se deducirá de la puntuación final.

El protocolo y los criterios de deducción de puntos utilizados actualmente en Junior/Senior IMMAF, será la misma en todos los torneos juveniles, siendo la premisa que competimos y nos adherimos a un conjunto de reglas únicas y unificadas lo más cerca posible para todos los torneos IMMAF.

En las categorías juveniles C y B donde se disputa un solo asalto, las decisiones técnicas no están consideradas Si un árbitro determina que un competidor no puede continuar como resultado de una falta accidental, el competidor ileso avanzará en el torneo. Solo en la **categoría juvenil A** disputada a tres asaltos, podemos volver a nuestro protocolo estándar

Artículo 12 – Categorías de peso

El pesaje de los competidores será el día de la competición, y cada siguiente día de competición que los atletas progresan.

Todos los atletas deben pesarse en la báscula oficial de competición en pantalones cortos y camiseta (Rash Guard). No se permiten a los participantes juveniles desnudarse por encima o por debajo de la cintura hasta la ropa interior o el torso desnudo.

Para facilitar todo esto a los competidores en todos los pesajes oficiales se les otorgará un margen de peso adicional de 1 lb [454 gr] por encima de su categoría de peso.

Categoría juvenil C 12 – 13 años

Masculino y Femenino

-31kg/ 68.3 lbs

-34kg/ 75 lbs

-37kg/ 81.6 lbs

-40kg/ 88.2 lbs

-44kg / 97 lbs

-48kg/ 105.8 lbs

-52kg/ 114.6 lbs

-57kg/ 125.7 lbs

+57kg/ 125.7 lbs – MÁXIMO DE 62kg / 136.7 lbs

Categoría juvenil B 14 – 15 años

Masculino y Femenino

- 40 kg/ 88.2 lbs
- 44 kg/ 97 lbs
- 48 kg/ 105.8 lbs
- 52 kg/ 114.6 lbs
- 57 kg/ 125.7 lbs
- 62 kg/ 136.7 lbs
- 67 kg/ 147.7 lbs
- 72kg/
- +72 kgs hasta un MÁXIMO DE 77.1 KGS

Ambas categorías Juveniles B y C, y solamente para los límites superiores de peso, ningún atleta podrá competir con una diferencia de peso superior a 5 kg.

Categoría juvenil A 16-17 años

Masculino

- Strawweight: -52.2 kg /115 lbs
- Flyweight: -56.7 kg /125 lbs
- Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs
- Featherweight: -65.8 kg /145 lbs
- Lightweight: -70.3 kg /155 lbs
- Welterweight: -77.1 kg /170 lbs
- Middleweight: -83.9 kg /185 lbs
- Light Heavyweight: -93.0 kg /205 lbs
- Heavyweight: -120.2 kg /265 lbs

Femenino

- Atomweight: - 47.7kg /105 lbs
- Strawweight: -52.2 kg /115 lbs
- Flyweight: -56.7 kg /125 lbs
- Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs
- Featherweight: -65.8 kg /145 lbs
- Lightweight: -70.3 kg /155 lbs
- Welterweight: 77.1 kg /170 lbs

En la categoría A femenina, sólo para el límite superior de peso, ningún atleta podrá competir con una diferencia de peso superior a 5 kg.

Artículo 13 – Requisitos médicos de los participantes

Todos los atletas deben completar todos los exámenes y pruebas médicas previas a la competición según lo establecido por la comisión/autoridad reguladora anfitriona.

Esto se puede encontrar en la licencia de competición y manual de registro o los estatutos definidos por la IMMAF (FELODA).

Los requisitos médicos establecidos antes de la competición serán obligatorios. La comisión/autoridad reguladora anfitriona que autorice la competición llevará a cabo o supervisará todos los pesajes previos al campeonato y establecerá una reunión técnica de reglas para todos los competidores y sus entrenadores.

Examen médico post-competición:

1) Inmediatamente después de un combate, cada competidor será sometido a un examen médico por un médico aprobado por la comisión/autoridad reguladora anfitriona. El examen médico podrá incluir los exámenes o pruebas que la comisión considere necesarios para determinar la aptitud física posterior al combate de un competidor.

2) Todo competidor que se niegue a someterse a un examen médico posterior al combate será inmediatamente suspendido por tiempo indefinido hasta que se lleve a cabo una investigación.

Artículo 14 – Protecciones

Los competidores que participen en eventos oficiales deben cumplir con los reglamentos IMMAF de las federaciones nacionales, que son las responsables de garantizar que los atletas usan un kit de protecciones aprobado y que cumplen con las reglas.

Guantes

Los guantes deberán ser nuevos para todos los eventos y en buen estado o deberán ser reemplazados.

Solo los guantes suministrados por la comisión/autoridad reguladora aprobados por el Comité Técnico podrán ser utilizados durante la competición.

Todos los atletas deben usar guantes con acolchado protector que pesen un mínimo de no menos de 6 onzas y no más de 8 onzas. Los guantes para competición amateur serán reconocidos como visiblemente diferentes a los utilizados bajo las reglas profesionales. Los atletas no pueden utilizar sus propios guantes.

Los guantes deben tener las manos abiertas con presillas para los dedos y los pulgares para facilitar el agarre.

La muñeca se sujetará mediante una correa de velcro. No se permiten guantes con cordones. Los guantes serán de color rojo o azul.

Espinilleras

El uso de espinilleras y rash guards serán requisito obligatorio para los competidores. El tipo de espinillera utilizada deberá ser capaz de facilitar el grappling. Como tal, el tipo preferido será uno apretado calcetín/espinillera tipo neopreno. El uso de espinilleras con velcro o sujetas con correas o utilizando cualquiera otra forma estarán prohibidas. Las espinilleras serán de color rojo o azul.

Protectores de ingle

Todos los atletas masculinos deben usar un protector de ingle. Las mujeres pueden optar por usar un protector de ingle si así lo desean.

Bucal

Se requiere que todos los atletas usen un bucal bien ajustado, el cual estará sujeto a examen y aprobación. Un asalto no comenzará hasta que ambos atletas tengan sus respectivos bucales puestos. Si un bucal se suelta involuntariamente durante el combate, el árbitro pedirá tiempo en el primer momento oportuno, que no interfiera con la acción que se ejecuta para poner el bucal. Los atletas son responsables de obtener su propio bucal.

Vendajes

Las especificaciones para los vendajes en las manos de los competidores serán las siguientes:

- 1) En todas las categorías de peso, los vendajes de la mano de cada competidor serán restringidas a la venda de gasa suave no más de 18 m de largo (20 yardas) y 5 cm de ancho, para ayudar al vendaje se utilizará esparadrapo de no más de 3 m y 2,5 cm de ancho para cada mano.
- 2) El esparadrapo se colocará directamente en cada mano para la protección de la muñeca. Se pueden utilizar tiras de cinta adhesiva entre los dedos para sujetar las vendas.
- 3) Los vendajes se distribuirán de forma homogénea en la mano.
- 4) Las vendas y esparadrapos deberán colocarse en las manos del competidor en el vestuario, en presencia del árbitro inspector o la persona delegada por la FELODA, Comisión o cuerpo regulador anfitrión y en presencia del entrenador o segundo entrenador de su oponente. Un competidor puede renunciar a su privilegio de tener un testigo en el vendaje de manos de su oponente. Una vez concluido el vendaje, el árbitro controlador deberá firmar o sellar el vendaje.
- 5) En ningún caso se colocarán los guantes en las manos de un competidor hasta que se reciba la aprobación del árbitro inspector o la persona delegada por la FELODA, Comisión o cuerpo regulador anfitrión. Cada guante será sellado y encintado de rojo o azul. Los deportistas no se pueden quitar los guantes una vez que han sido sellados hasta que el combate haya tenido lugar.

El deportista puede renunciar a llevar vendas

Ropa del competidor

Bermudas

Cada atleta debe usar pantalones cortos de MMA, sin bolsillos, cremalleras, o cualquier elemento extraño. No se permiten cordones por fuera del pantalón.

Los pantalones cortos serán de color rojo o azul.

Rash Guards

El tipo de protección que se utilizará deberá ser de material elástico ajustado.

Internacionalmente el rash guard llevará códigos del país de 3 letras y el apellido del atleta en la parte superior de la espalda de la prenda en torneos en los que se aplican números de espalda.

Todas las camisetas elásticas deben ser manga corta. No se permiten camisetas de manga larga.

Las camisetas serán de color rojo o azul.

Consideraciones Especiales

IMMAF entiende y otorga una dispensa especial a todas las creencias y culturales religiosas. Cualquier atleta femenina que desee usar camiseta de manga larga y pantalón de malla para cubrir la piel puede hacerlo con previa notificación por escrito a la comisión/anfitrión o autoridad reguladora.

Calzado

Los atletas no podrán usar ningún tipo de calzado durante la competición.

Procedimiento de control de equipos de protección

El equipo/kit de los atletas debe estar exento de manchas y no debe mostrar ningún signo de desgaste. Si el estado del equipo se considera insatisfactorio, el atleta debe obtener un equipo de reemplazo.

Sólo se emitirán reposiciones en los siguientes casos:

- Equipo roto
- Manchas de sangre o cualquier otra mancha aparente
- Desgastado
- Kit perdido o robado (a discreción del Gerente de Equipo)

El apellido del atleta en la tarjeta de acreditación tiene que corresponder con el apellido en la parte de atrás de la camiseta.

El cabello largo debe estar atado para no interferir en el combate.

Artículo 15 – Area de competición

Siempre que sea posible y sea prácticamente razonable, las federaciones deberían utilizar el Área de combate aprobada por IMMAF para todas las competiciones. Los detalles pueden ser encontrados aquí:

<https://immaf.org/immaf-fighting-area/Eventos internacionales>

A) Área de Combate:

El área de combate debe ser circular o tener otra forma tal como hexagonal u octogonal y tener a los lados iguales y no debe ser menor de 6x6 m y no más de 10x10 m de diámetro o cruz, con al menos una capa de 40 mm de relleno de espuma de alta densidad. El relleno se extenderá más allá del área de combate y sobre el borde de la plataforma.

El área de combate tendrá una cubierta de vinilo. No están permitidas las cubiertas de lona con excepción de competiciones de un solo día o finales.

Altura: La plataforma del área de combate no estará elevada del suelo a más de 1,22 m y tendrá accesos o rampa adecuados para que accedan los participantes.

B) Valla de protección:

1) La lona o cubierta del suelo de vinilo del área de combate estará rodeada por una valla hecha por un material que evitará que un luchador la atraviese y se caiga al suelo o sobre los espectadores y pueda producirse una lesión; incluyendo sin limitación: valla de malla metálica revestida con vinilo. Cualquier parte metálica de la zona delimitada debe ser cubierta y acolchada de forma aprobada por la FELODA y no deben de ser abrasivo para los participantes.

2) El área cercada debe tener 2 entradas cerradas (que deben abrir hacia afuera), preferiblemente en lados opuestos.

3) No debe haber ningún tipo de obstrucción en cualquier parte de la valla que rodea el área de competición.

Los postes de la zona de combate serán de metal de no más de 15 cm de diámetro, extendiéndose desde el suelo hasta una altura entre 1,5 y 2,15 m por encima de la plataforma de la zona de combate, y deberán estar adecuadamente acolchados en una forma aprobada por la FELODA.

C) Taburetes de la zona de combate:

Cada competidor dispondrá de un taburete circular de un tipo aprobado por la FELODA. Todos los taburetes deben ser limpiados a fondo o reemplazados después de cada combate.

Un número adecuado de taburetes o sillas, de un tipo aprobado por la FELODA, deberá estar disponible para los segundos de descanso de cada competidor en su esquina.

D) Otros equipamientos:

Para cada combate, se deberá proporcionar a la esquina de cada competidor:

- 1) Un cubo limpio;
- 2) Una botella de plástico transparente de agua.

Los deportistas en todo momento sólo consumirán agua en botellas de plástico transparente.

Artículo 16 – Tipos de victoria

Submission por:

- Tap Out Físico
- Tap out Verbal
- Knock out [al cuerpo]

Nock-out técnico (TKO) por:

- Detención del combate por el árbitro
- Detención del combate por el Árbitro por consejo del Médico o de la Esquina
- Decisión a través del árbitro y [si es necesario] 2º oficial/juez de mesa.

Descalificación
Forfeit

En un formato de torneo donde se necesita la progresión del luchador y la colocación de medallas, en tales casos, si los tres asaltos del combate [Solo en la categoría A juvenil] han resultado en un empate con [deducción de puntos] y luego hay un cuarto asalto de prórroga.

En el caso de una deducción de puntos que resulte en empate en el asalto de prórroga, entonces el peleador que cometió la falta y tuvo la deducción de puntos será eliminado del torneo. Esta regla solo se puede aplicar al cuarto asalto de tiempo extra.

Solo en un formato de torneo se deben disputar asaltos extra. En cualquier otro momento la evaluación y decisión de los árbitros sigue siendo definitiva.

Artículo 17 – Valoración de las técnicas

Golpear/Agarrar de manera efectiva se considerará la primera prioridad de las evaluaciones del asalto.

1) Golpes/agarres efectivos. Golpes legales que tienen un impacto contundente o acumulativo, pesando más el impacto **CONTUNDENTE** (daño) que persigue llegar a la finalización del combate que el impacto acumulativo.

2) Ejecución exitosa de derribos, intentos de sumisión, reversiones y el logro de posiciones ventajosas que producen impacto/daño o acumulativo, pesando siempre más el impacto contundente que el acumulado. Cabe señalar que un derribo exitoso no es simplemente un cambio de posición, sino el establecimiento de un ataque a partir del uso del derribo.

Los intentos de sumisión que hacen que un oponente se canse y se debilite, lo que requiere un considerable esfuerzo por escapar se le dará mayor peso al momento de la puntuación que aquellos intentos que son fácilmente defendidos y escapados sin esfuerzo. Los derribos impactantes pesan más que los takedowns sin impacto.

Estos serán los factores decisivos en la gran mayoría de las decisiones al anotar un asalto.

Puntuación:

Para las competiciones juveniles, el árbitro a cargo del combate determinará el ganador sobre la base de la evaluación y el uso de los criterios establecidos en este documento.

Para los combates de Categoría A Juvenil disputados en 3 rondas, el árbitro deberá llevar un pequeño bloc de notas y un bolígrafo para junto con el 2º árbitro/anotador dar una puntuación que debe de hacerse dentro del período de descanso de un minuto.

El árbitro, a su sola discreción, puede utilizar o no la opinión o la consulta del 2do. juez oficial/de mesa para deliberar y determinar el competidor ganador en un combate reñido.

Cabe señalar que antes del comienzo de cualquier torneo juvenil, los criterios y el protocolo para la toma de decisiones se dará a conocer a los competidores y a sus entrenadores.

También se establecerá estricta y firmemente que habrá una política de tolerancia cero por protesta y/o determinado comportamiento antideportivo o agresivo hacia cualquier oficial sobre las decisiones tomadas.

Este es un deporte amateur y en este formato particular diseñado y designado para los jóvenes y, en última instancia, el futuro del deporte. El comportamiento que ambos presencian y emplean hoy será la imagen y representación del deporte de las artes marciales mixtas del mañana y, como tal, se espera y fomenta una actitud respetuosa de juego limpio "Fair Play" actitud que es esperada y alentada en todo el tiempo.

El proceso de apelación no es para la revisión de ninguna decisión tomada por un árbitro. El proceso está ahí para cualquier acción ilegal que podría haber resultado durante el combate. Los ejemplos incluyen una falta grave no anotada o una sumisión fallada por el árbitro. Este procedimiento también deberá ser comunicado firme y claramente con anterioridad al comienzo de la competición

Artículo 18 - Sistema de edad divisiones juveniles

La IMMAF adopta el sistema de edad por año de nacimiento para las divisiones juveniles a partir de 2026.

La Federación Internacional de Artes Marciales Mixtas (IMMAF) y a su vez Federación Española implementará el sistema de edad por año de nacimiento para todas las divisiones juveniles (D, C, B y A) a partir de 2026, reemplazando la regla actual de elegibilidad basada en la fecha de nacimiento.

Con el nuevo sistema, la división de edad de un atleta se determinará por su año de nacimiento, no por su fecha de nacimiento exacta.

Excepción para la categoría Juvenil A

La categoría Juvenil A seguirá teniendo un límite de edad de 17 años (*). Los atletas no deben cumplir 18 años antes ni durante el período de competición de la categoría Juvenil A. Todos los atletas de 18 años deben competir en la categoría Junior/Senior.

ESTE DOCUMENTO ESTA PUBLICADO EN LA PAGINA WEB DE:
FEDERACION ESPAÑOLA DE LUCHAS OLIMPICAS Y DISCIPLINAS ASOCIADAS

F.E.L.O.D.A.

DIRECCION: <http://www.felucha.com>

