



REGOLAMENTO MMA

INDICE:

ART. 1- PREMESSA

ART. 2- STATUS DELL'ATLETA ART. 3 - LUOGO DI GARA

ART. 4 - ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI ART. 5 - PROTEZIONI

ART. 6 - TEMPO DI GARA

ART. 7 - COLPI AMMESSI

ART. 8 - GIUDIZIO DI GARA

ART. 9 - PUNTEGGIO

ART. 10 - AZIONI PROIBITE

ART. 11 - LE CATEGORIE DI PESO E LE CLASSI

ART. 12 - GARE DI MMA

ART. 13 - L'ORGANIZZAZIONE E GLI IMPIANTI ART. 14 - GLI UFFICIALI DI SERVIZIO

ART. 15 - L'ATLETA - CONTEGNO E TENUTA DI GARA

ART. 16 - RICORSO AVVERSO UN VERDETTO

ART. 17 - IL COACH

ART. 18 - VERDETTI

ART. 19 - CONTEGGI

ART. 20 - RESPONSABILITÀ

Redazione a cura della Direzione Nazionale E.T.F.

1 GENNAIO 2017 -

EXTREME TOP FIGHTERS

MMA

1. PREMESSA

Le MMA nascono come disciplina agonistica a contatto pieno degli sport da combattimento dando risalto al coordinamento motorio attraverso tecniche di braccia, di gambe, tecniche di lotta e grappling.

2. STATUS DELL'ATLETA

Gli atleti che sono impegnati in match di MMA della **E.T.F.**, debbono essere tesserati all'Ente di Promozione Sportiva indicato ed accettano in toto lo Statuto ed i Regolamenti della stessa **ET.F.**. Essi si impegnano a rispettare il Regolamento **E.T.F.** delle MMA, per l'effettuazione di gare d'interesse a carattere regionale, interregionale, nazionale ed internazionale.

È fatto obbligo a tutti gli atleti di **MMA** di presentarsi alle gare con il Passaporto Sportivo debitamente rinnovato, indicante il numero dei match disputati e con il certificato di idoneità alla pratica sportiva agonistica di cui al

D.M. 18 febbraio 1982 di tipo **B5 (agonistico a contatto pieno) IN ORIGINALE**, rilasciato da un centro di medicina sportiva o Medico Sportivo e compilare apposita Dichiarazione pre-gara, pena l'espulsione dalla competizione. Le atlete debbono inoltre compilare un'ulteriore dichiarazione pre-gara, allegando apposito test di gravidanza effettuato presso un laboratorio di analisi, non anteriore ai 14 giorni antecedenti l'incontro (non è valido il test speditivo). Gli atleti minori di età devono presentarsi inoltre con apposita autorizzazione per atleta minore a gareggiare in discipline a contatto pieno, scritta dall'esercente la patria potestà, unitamente a copia di un documento di quest'ultimo.

ART. 3 - LUOGO DI GARA

Il match può essere disputato su un ring oppure nella gabbia.

Se il combattimento avviene su un ring, la superficie deve essere costituita da legno o materiale plastico o gommoso ricoperto di feltro e da un telo teso fino all'estremità dei bordi. Le corde dovranno essere quattro e tirate da tiranti collegati ai pali. Le corde dovranno risultare orizzontali e sullo stesso piano. Le corde saranno avvolte per intero di stoffa liscia o di materiale equivalente. Possono essere collegate verticalmente mediante due strisce di tela forte collocate al centro di esse. I pali saranno imbottiti sulla sommità e in tutta la parte che sovrasta la corda superiore del quadrato. I pali possono essere di metallo o altro materiale.

Il ring deve essere comunque del tutto simile per dimensioni e conformità a quello in uso negli altri sport da ring.

ART. 4 - ABBIGLIAMENTO DEI COMBATTENTI

I combattimenti a contatto pieno si svolgono a torso nudo.

In caso di match femminili va indossata sempre una canotta o t-shirt o top (canotta corta senza spalline che copre il seno).

Il match si disputa senza calzature.

EXTREME TOP FIGHTERS

ART. 5 – PROTEZIONI

Categorie N, C e B

Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni indossate.

Casco protettivo - Sia i maschi che le femmine dovranno portare obbligatoriamente il casco protettivo per le classi N e C. I classe B combattono senza caschetto.

Conchiglia e paraseno - Gli atleti e le atlete indosseranno sotto i pantaloncini una conchiglia di materiale resistente. Le atlete inoltre dovranno indossare il paraseno.

Paradenti - È obbligatorio per **tutte** le categorie indossare il paradenti.

Guantini - I guantini dovranno essere a mano aperta da **7 once**, di pelle, similpelle o plastica, morbida e liscia, con imbottitura uniforme distribuita sul dorso ed al livello del polso. I guantini generalmente saldati ai polsi da materiale elastico protetto da pelle liscia, potranno ulteriormente essere assicurati alle mani da un giro di cerotto ma non di scotch o altro materiale plastico.

Paratibia con parapiede – I paratibia con parapiede incorporato o a calzino sono le uniche protezioni utilizzabili per i match.

Bendaggio classi N, C e B- Gli atleti hanno l'**obbligo** di provvedere al bendaggio alle mani. Esso potrà essere formato da una garza oppure da una benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 4,5. Le garze o le bende debbono fasciare leggermente la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescano dai guantini. E' assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o unguenti.

Le protezioni dovranno portare ben visibile il logo della ditta produttrice ed in ogni caso si potranno utilizzare in gara solo materiali omologati dalla **E.T.F.**.

Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con la presente normativa, avrà un minuto e mezzo (90 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato / ring in ordine, verrà squalificato.

È fatto divieto di portare alcun oggetto metallico (catenine, orecchini, orologi, occhiali ecc.) che possano causare ferite a sé o all'avversario.

Categoria A

Nella categoria élite si utilizzano **guantini** da 4 once.

Bendaggio CLASSE A -Sarà cura dell'organizzazione comunicare quali tipi di bendaggi sono ammessi alle competizioni.

I bendaggi vanno effettuati almeno trenta minuti prima dell'inizio delle competizioni.

I bendaggi verranno verificati e siglati da personale apposito che tramite impianto audio annuncerà il controllo bendaggi.

Presentarsi al controllo bendaggi e' obbligatorio per tutti gli atleti.

Il bendaggio potrà essere formato da una garza o benda elastica della lunghezza di m. 2,50 e larghezza cm. 4,5.

Le garze o le bende debbono fasciare la mano ed essere fissate con opportuni accorgimenti perché non fuoriescono dai guantini.

E' ammesso il bendaggio artigianale formato solo ed esclusivamente dai seguenti materiali:
o/tessuto adesivo

Tale bendaggio serve esclusivamente alla protezione di polso e nocche dell'atleta e di conseguenza viene assolutamente vietato indurire il bendaggio oppure applicarvi fermagli, spille o unguenti. Il personale addetto al controllo bendaggi ha la facoltà di togliere agli atleti bendaggi che non risultino idonei.

ART. 6 - TEMPO DI GARA

Per la categorie N,C e B il tempo di gara è di **3 riprese da 3 minuti** ciascuna, con un intervallo di 1 minuto. In caso di torneo il match sarà composto da **2 riprese da 3 minuti**, in caso di parità si effettuerà un extra round di 3 minuti; al termine dell'extra round qualora sussista ancora una situazione di pareggio verrà espresso un giudizio di preferenza.

Per la categoria **A** si combatte su distanze che vanno da **3 riprese da 5 minuti** ciascuna fino a **5 riprese da 5 minuti (in caso di match con titolo in palio)** con un intervallo di 1 minuto. In caso di parità non si effettuerà un extra round.

Per match valevoli per titoli nazionali, internazionali, mondiali il match sarà di **5 riprese da 5 minuti** ciascuna con un intervallo di 1 minuto. Il tutto previo accordo ed autorizzazione della commissione della federazione o di un suo delegato.

I combattenti si fronteggeranno in piedi, al centro dell'area di gara e si scambieranno il saluto toccandosi i pugni in segno di stretta di mano. Il combattimento potrà iniziare subito dopo l'annuncio da parte dell'arbitro centrale di "*Combattimento*" o "*Fight*".

Quando il tempo è terminato, l'arbitro centrale dovrà essere avvisato con un segnale acustico o altro mezzo.

Eventuali variazioni possono essere decise dal Comitato organizzatore.

Gli Atleti hanno diritto ad un periodo di tempo tra i vari incontri, con lo scopo di riposarsi.

ART. 7 - COLPI AMMESSI

Sono ammessi tutti i colpi di tranne quelli specificati nell'articolo 10 di questo regolamento.

ART. 8 - GIUDIZIO DI GARA

Le decisioni degli arbitri e dei giudici sono definitive e senza possibilità di appello.

La direzione dell'incontro spetta esclusivamente all'arbitro che in ogni momento deve vigilare affinché siano rispettate le regole delle MMA. Egli non può tollerare alcuna infrazione al regolamento.

La vittoria è decretata al termine di ogni incontro da 3 giudici che siedono intorno al quadrato e dovranno compilare un apposito cartellino. Al termine di ogni ripresa, ogni giudice dovrà decretare la vittoria (di quel round) assegnando **10 punti al miglior atleta e 9 o 8 all'avversario**.

Al termine di ogni ripresa prevista, il giudice annoterà i punti totalizzati dagli atleti. L'arbitro centrale al termine del match raccoglierà i cartellini dei vari giudici, ne controllerà l'esatta compilazione e li consegnerà al Presidente di Giuria per il verdetto.

ART. 9 - PUNTEGGIO

Il sistema adottato per il punteggio è spiegato nell'articolo 14 del regolamento.

EXTREME TOP FIGHTERS

ART. 10 - AZIONI PROIBITE

Le seguenti azioni sono proibite durante un incontro o esibizione di MMA e dovranno essere sanzionate se commesse:

- (1) Colpire con la testa
 - (2) Cercare di lesionare gli occhi in qualsiasi modo
 - (3) Mordere
 - (4) Sputare all'avversario
 - (5) Tirare i capelli
 - (6) Fish hooking [infilare le dita in bocca all'avversario tirando la guancia]
 - (7) Colpire i genitali
 - (8) Infilare le dita in qualsiasi orifizio, taglio o lacerazione dell'avversario
 - (9) Micro leve (es. alle dita della mano)
 - (10) **Colpire con il gomito;**
 - (11) **Proiettare interessando in qualsiasi modo la regione cervicale sia in preparazione della tecnica che in chiusura della stessa (atterraggio dell'atleta al tappeto) almeno che, nella presa, non vi sia inserito un braccio.**
 - (12) Colpire la nuca o la colonna vertebrale
 - (13) Colpire ai reni con il tallone
 - (14) Colpire alla gola in qualsiasi modo, incluso, senza limitazioni, afferrare la trachea.
 - (15) Calciare alla testa un avversario a terra
 - (16) Colpire di ginocchio alla testa di un avversario a terra
 - (17) Colpire con stomping kick (tallonata verso il basso) un avversario a terra
 - (18) Afferrare la rete o le corde
 - (19) Trattenerne i pantaloncini o i guanti dell'avversario
 - (20) Usare un linguaggio violento, offensivo
 - (21) Intraprendere azioni anti-sportive che causino danno all'avversario
 - (22) Attaccare l'avversario durante la pausa tra rounds
 - (23) Attaccare l'avversario che si trova sotto le cure dell'arbitro/medico di gara
 - (24) Attaccare l'avversario dopo il suono della campana che indica la fine del round
 - (25) Evitare il contatto con l'avversario per paura, sputando il paradenti o fingendo un incidente
 - (26) Gettare l'avversario fuori dal ring o oltre la recinzione della gabbia
 - (27) Disobbedire agli ordini impartiti dall'arbitro
 - (28) Proiettare l'avversario facendolo cadere di testa o di collo
 - (29) Interferenze da parte dell'angolo
 - (30) Applicare qualsiasi sostanza su capelli o corpo che possa avvantaggiare
 - (31) Pizzicare o torcere la pelle dell'avversario
- Inoltre, per le classi N,C e B sono vietati:
- (1) tutte le leve in torsione (quindi trasversali) e quelle che interessano in modo anomalo il tratto cervicale (heel hook, anaconda, full o mezza nelson, can opener ecc...)
 - (2) ginocchiate al volto anche in standing position.

ART. 11 - CATEGORIE DI PESO E CLASSI

Le categorie di peso sono le seguenti:

Categorie maschili (Juniores, Senior, Master e Senior Master)

- MINIMOSCA -51 kg
- MOSCA -54 kg
- PIUMA -57 kg
- LEGGERI -60 kg
- WELTER JUNIOR -63.5 kg
- WELTER -67 kg
- MEDIO LEGGERI -71 kg
- MEDI -75 kg
- MEDIO MASSIMI -81 kg
- MASSIMI LEGGERI -86 kg
- MASSIMI -91 kg
- SUPER MASSIMI +91 kg

Categorie femminili (Juniores, Senior, Master e Senior Master)

- MOSCA - 48 kg
- PIUMA - 52 kg
- LEGGERI - 56 kg
- MEDI - 60 kg
- MEDIO MASSIMI - 65 kg
- MASSIMI FINO - 70 kg
- SUPER MASSIMI +70 kg

JUNIORES (MASCHILI E FEMMINILI) 15 - 17 ANNI

SENIOR (MASCHILI E FEMMINILI) 18 - 35 ANNI

MASTER (MASCHILI E FEMMINILI) 35 - 45 ANNI

SENIOR MASTER (MASCHILI E FEMMINILI) OLTRE 45 ANNI

Le classi si dividono in 4 categorie: **N, B, C ed A.**

Si accede alla categoria superiore per numero di partecipazioni o per numero di vittorie.

In caso di comprovata esperienza di combattimento il team può richiedere l'accesso diretto dell'atleta alle categorie superiori.

Il consiglio direttivo si riserva in maniera insindacabile l'approvazione di accesso alle categorie.

ART. 12 – GARE DI MMA

Qualunque società, purché regolarmente affiliata all'Ente di Promozione Sportiva riconosciuto **E.T.F.** e dopo autorizzazione **E.T.F.**, può organizzare tornei di **MMA**. Ciò vale per qualunque tipo di gara a livello regionale, interregionale, nazionale e internazionale.

EXTREME TOP FIGHTERS

Chi intende promuovere una qualunque gara di **MMA** dovrà comunque comunicare alle società partecipanti tutte le informazioni riguardanti la manifestazione (data e luogo di svolgimento, ora del peso e della visita medica, inizio gare), dare una descrizione completa degli impianti (ove sono gli spogliatoi, ove sarà posto il ring ecc.) e designare il Responsabile della gara ed indicando gli Ufficiali di Gara da assegnare per gare interregionali, nazionali e interregionali.

Al termine delle eventuali operazioni di peso, si passerà alla formazione dei tabelloni mediante sorteggio effettuato dai giudici di quel torneo.

È concessa all'organizzatore la scelta della successione degli incontri, ma generalmente essi dovranno partire dagli atleti più piccoli di età e dalle categorie più numerose, per dar modo agli atleti di **MMA** di avere a disposizione un certo tempo per il recupero.

I tornei di **MMA** devono svolgersi possibilmente entro la giornata in cui sono indetti salvo diversa disposizione del consiglio direttivo o di un suo delegato. Tutte le gare sono ad eliminazione diretta senza recupero.

Le iscrizioni ai tornei devono avvenire almeno 2 giorni prima della gara, trasmettendo all'organizzatore l'apposito modulo di iscrizione.

ART. 13 - L'ORGANIZZAZIONE E GLI IMPIANTI

L'organizzazione è oggettivamente responsabile anche disciplinarmente di ogni eventuale disordine che si verifichi nelle gare e del puntuale adempimento di tutti i suoi impegni verso gli atleti, le loro Società Sportive e le Autorità Federali. L'organizzatore deve pertanto garantire durante tutto il corso della gara un adeguato servizio d'ordine .

L'organizzatore è tenuta a mettere a disposizione:

- una bilancia, preferibilmente tipo "*bascula*";
- tatami, ring e gli altri materiali necessari;
- un gong o strumento simile ed un cronometro per ogni area digara;
- assicurare la presenza di un **medico e di un'ambulanza** con relativo personale di soccorso e munita di attrezzatura per la rianimazione, durante tutta la riunione;
- un tavolo sufficientemente ampio per il cronometrista, lo speaker, il Commissario di Riunione, Presidente di Giuria e il medico di servizio;
- posti adeguati per gli arbitri ed i giudici della gara.

Inoltre le manifestazioni debbono essere svolte in luoghi dai quali sia possibile raggiungere entro un'ora un centro ospedaliero operante, da individuare a cura dell'organizzatore.

ART. 14 - GLI UFFICIALI DI SERVIZIO

Prestano servizio nei Tornei di **MMA**:

- Il Commissario di Riunione;
- Il Gruppo Arbitrale, costituito dal Presidente di Giuria, uno o più Arbitri centrali, tre o più Giudici di sedia ed uno o più Cronometristi;
- Il medico di servizio;
- Lo speaker

COMMISSARIO DI RIUNIONE

Il Commissario di Riunione è la massima autorità nella riunione cui è stato designato ed è responsabile di tutta la manifestazione. È l'unica persona che può dare ordini e direttive circa lo svolgimento della riunione. Tutti sono tenuti ad uniformarsi alle sue disposizioni, impartite secondo le norme del presente Regolamento.

Il Commissario di Riunione dovrà trovarsi con buon anticipo sul luogo di gara. È suo compito essere perfettamente al corrente delle modalità di svolgimento della manifestazione. Dovrà controllare tutte le

attività preliminari della riunione in modo che essa si svolga secondo le norme del presente regolamento, come:

- 1 Controllare le bilance;
- 2 Ispezionare il tatami o il ring;
- 3 Controllare la presenza degli Ufficiali di Gara designati per quella riunione;
- 4 Assistere alle eventuali operazioni di peso o delegare idoneo Ufficiale di gara;
- 5 Controllare che gli atleti e i loro secondi siano abbigliati in modo appropriato;
- 6 Assegnare i rispettivi compiti a quanti intervengono al torneo;
- 7 Durante lo svolgimento del torneo, è sua facoltà allontanare o espellere chiunque non osservi la necessaria disciplina o arrechi disturbo. Occorrendo, potrà chiedere l'intervento della forza pubblica.
- 8 Redigere, in maniera sintetica ma circostanziata, il rapporto finale della riunione (*Verbale del Commissario di Riunione*).
- 9 Controllare che vi sia un adeguato servizio d'ordine, di personale medico e che vi sia la presenza di un'ambulanza per tutta la durata del torneo.

Il Commissario di Riunione non deve mai abbandonare il suo posto durante tutto lo svolgimento del torneo. In caso di necessità, dovrà farsi sostituire da altro incaricato federale. Salvo casi eccezionali, il C. R. non deve esercitare la funzione di arbitro o di giudice.

Solo il Commissario di Riunione può conferire con i Coach o chiunque abbia da interloquire con un componente del Gruppo Arbitrale. E' fatto divieto agli altri componenti di interloquire sull'andamento della competizione, di un singolo incontro o qualsiasi cosa attiene alla funzione arbitrale. E' possibile mostrare i cartellini dei giudici di sedia al solo Commissario di Riunione.

IL PRESIDENTE DI GIURIA

Il Presidente di Giuria prende posto al Tavolo di Giuria ed ha il compito di supervisionare quanto accade nell'area di gara cui è assegnato.

Il Presidente di Giuria può anche ricoprire la funzione di Giudice di sedia. In caso di necessità il Presidente di Giuria può autorizzare l'Arbitro a fungere anche da Giudice insieme a due Giudici di sedia. Così per il Cronometrista.

Il Presidente di Giuria chiama gli Atleti sul tatami / ring, provvede a registrare i cartellini dei Giudici, annuncia il vincitore e verifica le azioni del cronometrista.

ARBITRO CENTRALE

La gara di MMA deve essere arbitrata da un arbitro centrale e da tre giudici posti ai lati del tatami o del ring. L'arbitro centrale non ha diritto di giudizio, a meno che non venga deciso diversamente dal C.d.R. (Commissario di Riunione).

L'arbitro centrale ha facoltà di richiamare e squalificare i contendenti, richiamare o allontanare i secondi dei combattenti. Ha facoltà di sospendere l'incontro quando la condotta del pubblico pregiudichi il regolare svolgimento della gara. Può arrestare il combattimento qualora una protezione risulti fuori posto.

Durante lo svolgimento dell'incontro, l'arbitro farà uso degli ordini di "*stop*", "*fight*" e "*tempo*":

- **Fight** per far riprendere o cominciare il combattimento;
- **Stop** perché interrompano, in qualunque momento, la loro azione.
- **Tempo** per arrestare il combattimento e fermare il cronometro.

L'arbitro deve arrestare l'incontro in caso di fallo o quando uno o entrambi i contendenti siano rei di colpi proibiti; in questo caso dovrà:

- richiamare verbalmente il colpevole;
- penalizzarlo di un punto, segnalandolo ai giudici;
- squalificarlo (sentito il parere dei giudici - csd. verdetto a maggioranza). L'arbitro potrà adottare uno di questi provvedimenti a seconda della gravità del fallo.

Per impartire le pene di cui al punto precedente, l'arbitro dovrà interrompere l'incontro con l'ordine di "*stop*" e si rivolgerà al tavolo della giuria con l'ordine di "*tempo*". Manderà l'altro atleta all'angolo neutro, chiamerà ad alta voce il colpevole al centro del quadrato e, ricorrendo a segni appropriati in modo che i giudici ed anche il pubblico capiscano ciò che sta avvenendo, assegnerà la penalizzazione e se sarà il caso farà riprendere l'incontro con l'ordine di "*fight*". L'intervento dell'arbitro dovrà essere tempestivo.

L'arbitro, ogni volta che coglie una scorrettezza da parte di un combattente, deve intervenire per reprimere e richiamare il colpevole a parole oppure penalizzandolo di un punto. **Sono consentiti tre (3) richiami: al 1° richiamo, si annota la violazione sul cartellino dei giudici; al 2° richiamo, l'atleta viene anche penalizzato di 1 punto; al 3° richiamo si è squalificati.** La squalifica viene comminata a maggioranza, previa consultazione con gli altri Ufficiali di Gara.

L'arbitro ha altresì l'autorizzazione ad arrestare il combattimento se attorno al quadrato di gara avvengono assembramenti che impediscano il regolare svolgimento della competizione, oppure se i secondi degli atleti in gara si comportano scorrettamente, parlando o incitando ad alta voce il proprio atleta o peggio se mancano di rispetto all'arbitro e ai giudici. In questo caso l'arbitro ha la facoltà di allontanare i secondi o di squalificare l'atleta.

L'arbitro può arrestare l'incontro, indicando al tavolo della giuria di fermare il tempo quando:

- un atleta è a terra ferito oppure colpito da malore;
- quando il pavimento sia troppo bagnato;
- quando un combattente esce dal luogo di gara;
- quando ad un combattente è richiesto di riassetto l'uniforme;
- quando lo ritenga opportuno per qualsiasi ragione.

In caso di sospetto infortunio, l'arbitro fermerà il tempo e chiamerà il medico di servizio all'angolo neutro insieme all'atleta. Soltanto al medico spetterà di decidere, nel tempo massimo di **due (2) minuti**, se l'atleta potrà o non potrà continuare l'incontro. Se entro tale tempo l'atleta trattato dal Medico non sarà in condizioni di riprendere il combattimento, verrà sospeso il match.

Verificata l'entità dell'incidente, l'arbitro conferirà con i giudici per individuare se l'infortunio è stato causato **in modo intenzionale** dall'avversario, se è stato un **infortunio dovuto ad una cattiva esecuzione tecnica**, oppure un **infortunio casuale**; **dopo tale consultazione deciderà se penalizzare, squalificare o aggiudicare la vittoria a questo o a quell'atleta.**

Se **non ci sarà stata violazione delle regole** da parte dell'**illeso** questo non verrà penalizzato, e potrà **continuare a combattere** nell'incontro successivo in caso di torneo.

Qualora si fosse verificata una violazione delle regole da parte dell'**illeso** questo verrà **squalificato** e il **ferito** sarà dichiarato vincitore del match.

Qualora il ferito venisse dichiarato idoneo a proseguire il combattimento dal medico, dopo le dovute considerazioni arbitrali, l'incontro potrà continuare.

In caso di sospensione dell'incontro a causa di grave trauma cranico l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di 8 settimane dal KO o RSC, RSC-H.

In caso di sospensione dell'incontro a causa di grave trauma cranico occorso 2 volte in un periodo di 3 mesi, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di 3 mesi dal KO o RSC, RSC -H.

In caso di sospensione dell'incontro a causa di grave trauma cranico occorso 3 volte in un periodo di 12 mesi, l'infortunato non potrà prendere parte a nessuna competizione prima di 1 anno dal KO o RSC, RSCI, RSC-H.

Il responsabile del tatami/ring, quando si verifica una delle condizioni sopra menzionate, deve sempre annotare la motivazione della sospensione del combattimento.

L'arbitro, finché non è salito sul quadrato per dirigere l'incontro, è alle dipendenze del C.d.R. e del P.d.G.

Sia l'arbitro centrale che i giudici non possono abbandonare il quadrato di gara se non autorizzati dal Commissario di Riunione.

L'arbitro e i giudici, nell'esercizio delle loro funzioni, sono autonomi e non possono ricevere ordini e direttive da chicchessia, salvo che dal **C.d.R. che ha la facoltà, negli intervalli, di richiamarli o sostituirli**, qualora se ne presentasse la necessità.

L'arbitro dovrà essere sempre il primo a salire sul tatami o ring e l'ultimo a scendere.

Sia gli arbitri che i giudici sono obbligati (**salvo diversa disposizione del Commissario di Riunione**) ad indossare la divisa federale, che consiste in polo nero, pantaloni neri e scarpe ginniche nere.

Le funzioni di Ufficiale di Gara degli incontri di **MMA** debbono essere svolte da Arbitri/Giudici qualificati.

GIUDICI DI GARA

Quando il combattimento è giudicato da tre giudici, l'arbitro centrale dovrà fermare l'incontro con l'ordine di “**stop**” al segnale acustico di fine tempo, invierà i combattenti ai propri angoli, raccoglierà i fogli dei punti stilati dai giudici e dopo aver controllato che siano stati compilati in ogni parte e firmati, li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara con a fianco i combattenti, li afferrerà per i polsi, attenderà il verdetto dal tavolo della giuria e alzerà il braccio del vincitore pronunciando la parola “*Vince*”.

Nel caso un incontro venga giudicato da due giudici, l'arbitro centrale ha diritto di giudizio. Questi, al termine del combattimento, dovrà fermare l'incontro con l'ordine “**stop**”, invierà gli atleti al proprio angolo e compilerà il proprio cartellino; quindi raccoglierà i fogli dei punti dai due giudici e dopo averli controllati li consegnerà al tavolo della giuria. Si porterà al centro del quadrato di gara con a fianco gli atleti, attenderà il verdetto della giuria e alzerà il braccio del vincitore pronunciando lo parola “*Vince*”. I giudici siederanno ai limiti del quadrato di gara, uno per ogni lato del quadrato e mai davanti al tavolo della giuria, avranno il compito di giudicare l'incontro con la massima imparzialità, correttezza e professionalità.

Nel caso che secondo un giudice l'incontro finisca in parità in caso di torneo, si dovrà assegnare la vittoria per preferenza, cioè si dovrà segnare il punteggio totale di parità e sotto dovrà segnare con un “**+1**” il vincente e con un “**0**” il perdente. Nell'assegnare la preferenza, il giudice dovrà tenere conto della qualità tecnica espressa, dello stato psico-fisico generale, delle abilità offensive e difensive, della strategia generale utilizzata dagli atleti.

Il Giudice di gara durante l'incontro non può parlare con nessuno, tranne che con l'Arbitro centrale. Segna la sua preferenza sul cartellino con una valutazione massima di 10/decimi. La comunicazione del voto sarà data solo alla fine dell'incontro. Segna sul suo cartellino i richiami e le uscite segnalati dall'Arbitro centrale; non deve lasciare la sua postazione sino a quando non viene dichiarato il vincitore del match. Deve dare in caso di squalifica diretta di un Atleta il proprio eventuale consenso. I Giudici di Gara non possono arbitrare atleti del loro Team o atleti della stessa Regione/Stato. Il Presidente di Giuria ha facoltà di sostituire i Giudici, salvo diversa disposizione del C.d.R. .

Criteri di giudizi

Ai giudici è richiesto di determinare il vincitore di un incontro arrivato alla fine del tempo massimo in base ai seguenti criteri:

- colpi puliti
- grappling effettivo
- controllo dell'area di gara
- aggressività effettiva

Criteri di valutazione: 1. Ogni giudice deve valutare quale atleta è risultato più effettivo. Quindi striking e grappling hanno la priorità 2. Valutare i criteri richiede un metodo di valutazione ragionevole. Gli incontri possono rimanere totalmente in piedi o combattersi interamente a terra. I giudici dovranno riconoscere che non va valutato quanto a lungo gli atleti sono stati in piedi o a terra, ma i punti ottenuti dagli atleti quando erano nelle relative posizioni 3. Se il 90% di un round è a terra con un atleta sopra l'avversario, bisogna quindi considerare: – Per prima cosa il grappling effettivo – Subito dopo vengono i colpi puliti. Se dei colpi puliti vengono messi a segno durante il round, i giudici dovranno tenerne conto. I colpi puliti possono contare più del grappling effettivo mentre gli atleti sono a terra – A seguire bisogna tenere conto del controllo dell'ottagono (ritmo, luogo e- 14 - posizione) 4. Gli stessi principi valgono se il 90% di un round è combattuto in piedi: – I colpi puliti sono la prima cosa da considerare (l'atleta più efficace) – Subito dopo viene il grappling effettivo (atterramenti o clinch effettivo) – Poi c'è il controllo dell'ottagono. Quale atleta ha mantenuto una miglior posizione? Quale atleta ha creato le situazioni che hanno portato a dei colpi effettivi? 5. Se un round si è combattuto per metà a terra e per metà in piedi allora: – Colpi puliti e grappling effettivo contano in ugual maniera – A seguire viene considerato il controllo dell'ottagono 6. In ognuno degli ultimi tre punti, l'aggressività effettiva è calcolata per ultima essendo il criterio meno importante. Dato

che la definizione chiede di muoversi verso l'avversario facendo punti con la propria offensiva, è obbligatorio per i giudici valutare prima i punti ottenuti dagli atleti 7. Ogni giudice dovrà quindi valutare gli incontri secondo questi criteri.

In ordine di importanza:

- Colpi puliti e grappling effettivo
- Controllo dell'ottagono
- Aggressività effettiva

IL CRONOMETRISTA

Prende posto al Tavolo di Giuria ed è responsabile del rispetto dei tempi di gara; controlla il tempo del round ed il tempo di recupero, secondo quanto previsto dal Presente Regolamento.

Il cronometrista comunica per mezzo dello speaker l'ordine di sgomberare il quadrato con la frase "fuori i secondi" pronunciata dieci secondi prima dell'inizio della ripresa e da inizio alla ripresa in contemporanea all'ordine di "fight" dato dall'arbitro centrale, dando il segnale d'inizio con il gong o strumento simile. Fermerà il cronometro soltanto quando l'arbitro glielo richiederà con chiaro gesto delle mani dicendo "Tempo".

Comunica all'arbitro lo scadere della ripresa con un segnale acustico e/o con il lancio di una spugna sull'area di gara.

Controlla il tempo nel caso in cui un Atleta non si presenti sul tatami dopo la prima chiamata, non si presenti con l'abbigliamento o le protezioni previste dal Regolamento o quando il Medico è chiamato a prestare le cure ad un atleta. In tutti i casi, segnalerà la fine del tempo previsto all'Arbitro.

MEDICO DI SERVIZIO

Il Medico di gara non deve mai allontanarsi dal luogo della manifestazione. Se un combattente viene ferito in un match **il Medico di gara è l'unica persona** che può valutare se il combattente può continuare o meno il match.

In caso di un KO per colpo subito alla testa l'atleta deve essere accompagnato in Ospedale con l'ambulanza di servizio. Qualora rifiutasse il ricovero, dichiarando che provvederà per suo conto, il Medico ne darà atto nel verbale del Commissario di Riunione.

LO SPEAKER

Prende posto al Tavolo di Giuria. Egli ha il compito di rendere note al pubblico con chiarezza e concisione, le comunicazioni che il Commissario di Riunione riterrà opportune. Provvederà direttamente ad annunciare lo sgombero del quadrato quando gli sarà segnalato dal cronometrista il numero d'ordine della ripresa.

ART. 15 - L'ATLETA - CONTEGNO E TENUTA DI GARA

EXTREME TOP FIGHTERS

L'atleta di **MMA** è tenuto al massimo rispetto verso il C.d.R. e agli ufficiali di gara. Deve astenersi da commenti e da discussioni, osservando sempre le regole del più corretto comportamento sportivo anche nei riguardi degli spettatori. Una volta sul quadrato gli è consentito di conferire soltanto con i suoi secondi a bassa voce durante gli intervalli. Per nessuna ragione potrà parlare con l'arbitro di sua iniziativa salvo casi eccezionali.

Durante lo svolgimento delle riprese deve osservare il silenzio più assoluto essendogli solo consentito, quando lo intenda, pronunciare solo la parola "*abbandono*" allo scopo di ritirarsi dal combattimento. Deve eseguire con prontezza gli ordini impartiti dall'arbitro e ascoltare rispettosamente le sue osservazioni.

Userà il contegno più rispettoso nei confronti dell'avversario e dei suoi secondi, astenendosi da qualsiasi gesto o parola che possa apparire priva di riguardo nei loro confronti e nei confronti del pubblico.

Invitato dall'arbitro, immediatamente prima e subito dopo la proclamazione del verdetto, "stringerà la mano" all'avversario.

È vietata la "stretta di mano" durante le riprese o gli intervalli.

Il peso verrà effettuato il giorno antecedente la gara con comunicazione dell'orario da parte dell'organizzatore. È altresì possibile effettuare le operazioni di peso il giorno della gara, secondo quanto disposto dagli organizzatori.

Qualora ne ricorrano le ragionevoli motivazioni, al fine di garantire il corretto svolgimento della manifestazione, su disposizione del Commissario di Riunione o su richiesta del Coach avversario (solo se avallata dal C.d.R.), potrà essere ripetuto il controllo del peso prima di iniziare l'incontro.

Gli atleti di sesso maschile effettueranno il peso con pantaloncino ed a torso nudo. Le atlete di sesso femminile effettueranno il peso con pantaloncino e t-shirt a maniche corte o canotta o "top". Sono ammessi 200 gr. di tolleranza in più o in meno rispetto alla categoria.

Ogni atleta, qualora non rientrasse nel peso della categoria di iscrizione, ha la possibilità di ripetere il controllo del peso (in maniera definitiva) entro 30 minuti dal primo accertamento. Il peso registrato in questa occasione è quello definitivo. Nel caso il peso sia superiore al peso della categoria ed alla tolleranza prevista sarà squalificato. È altresì possibile in caso di tornei, **previo consenso del C.d.R o di un suo delegato**, inserire l'atleta nella categoria corrispondente al peso rilevato.

ARTICOLO 16 - RICORSO AVVERSO UN VERDETTO

Se un coach presenta un Ricorso avverso un verdetto, lo deve fare in forma scritta al Presidente di Giuria, entro quindici (15) minuti dal termine del match, versando contestualmente la quota di € 100,00, che sarà restituita in caso di accoglimento dello stesso. La presentazione del Ricorso sospende la gara limitatamente alla categoria interessata.

Il Ricorso può riguardare unicamente errori di fatto o di applicazione dei Regolamenti o posizioni irregolari di Società Sportive e/o di Atleti. Non sono ammessi Ricorsi per presunti errori di valutazione tecnica.

Il Ricorso viene immediatamente valutato da una Commissione composta da tre Arbitri di provata esperienza. La Commissione, sentiti tutti coloro che ritengono importanti nel definire la questione, si riunisce per decidere. Nel caso in cui il Ricorso venga respinto notifica al ricorrente la decisione. In caso di accoglimento del Ricorso invece adotta le misure necessarie (rivedere i giudizi che contravvengono alle regole, annullare il risultato del match interessato, ripetere il match e/o sanzionare gli Arbitri coinvolti).

ART. 17 – IL COACH

I combattenti hanno il diritto di farsi seguire all'angolo da due (2) secondi (es. first coach e second coach). I secondi all'angolo devono obbligatoriamente indossare la tuta sociale o una tenuta ginnica e

scarpe da ginnastica, pena l'allontanamento dall'area di gara. Soltanto il coach principale (first coach) può entrare all'interno del ring durante la pausa tra un round e l'altro.

I due secondi possono parlare all'atleta assistito solo durante gli intervalli tra una ripresa e l'altra; non possono incoraggiare, parlare al proprio Atleta durante il combattimento, pena l'allontanamento dal quadrato di gara.

I secondi sono tenuti a rispettare ed applicare rigorosamente le norme federali e le disposizioni impartite dagli ufficiali di gara e dal C.d.R.

È d'obbligo per i secondi assistere gli atleti negli spogliatoi prima e dopo l'incontro. Sono responsabili del loro comportamento dentro e fuori del quadrato. Debbono vigilare affinché i combattenti non assumano bevande alcoliche, sostanze bandite, che possano pregiudicare la salute degli atleti o alterare le prestazioni atletiche.

I secondi devono astenersi da ogni commento circa l'operato dell'arbitro e dei giudici, evitando ogni discussione al riguardo.

I secondi che contravvengono alle predette norme possono essere richiamati dall'arbitro centrale o dal C.d.R., ammoniti o allontanati dall'angolo anche per tutta la durata del torneo. L'arbitro può inoltre pronunciare la squalifica del combattente per infrazioni compiute dai suoi secondi.

Il secondo principale (first coach) è autorizzato a gettare la spugna all'interno del ring o del tatami, qualora si accorga che il proprio combattente non è in grado di continuare il combattimento. Ciò arresta immediatamente l'incontro.

Art. 18 -VERDETTI

Un incontro di MMA ha le seguenti diciture per i verdetti:

A) Sottomissione da:

(i) Battuta fisica con le mani (l'atleta sottomesso picchia con le mani sul tappeto o sull'avversario in segno di resa o con i piedi se le mani sono bloccate) o con il piede se le mani sono impossibilitate a farlo.

(ii) Battuta verbale (l'atleta urla la resa)

B) Knockout da:

(i) Quando l'arbitro centrale ferma l'incontro (KOT)

(ii) Quando una ferita è il risultato di una manovra consentita grave abbastanza per terminare l'incontro (KOT)

(iii) Quando un atleta perde i sensi a causa di un colpo o di un calcio (KO).

C) Decisione ai punti includendo:

(i) Unanimous decision- quando i punteggi di tutti e tre i giudici vanno a favore dello stesso atleta

(ii) Split decision- quando il punteggio di due giudici va a favore di un atleta e il punteggio di un giudice va all'altro.

(iii) Majority decision- quando il punteggio di due giudici va a favore di un atleta e il punteggio di un giudice è pari.

(iv) Pari, includendo:

a) Unanimous draw- quando il punteggio di tre giudici è pari

b) Majority draw- quando il punteggio di due giudici è pari

c) Split draw- quando il punteggio dei tre giudici è diverso.

D) Squalifica

E) Forfait

F) Technical draw (pari tecnico)

G) Technical decision (decisione tecnica)

H) No decision (nessuna decisione)

Art. 19. CONTEGGI

I conteggi nelle MMA non sono previsti.

ART. 20 - RESPONSABILITÀ

La **E.T.F.** declina ogni responsabilità per incidenti di qualsiasi genere che possano occorrere agli atleti, coach ed accompagnatori in itinere e spettatori prima, durante e dopo lo svolgimento degli incontri.

Il Consiglio Direttivo si riserva di apportare modifiche al presente regolamento.

Documentazione necessaria:

MODELLO B5

- Certificato medico sportivo per attività agonistica a contatto pieno (analisi delle urine, spirometria, ECG a riposo e sotto sforzo, EEG).
- Carta di Identità o equipollente documento di riconoscimento
- Certificato di assicurazione
- Tesseramento a ente di promozione sportiva

