



Regolamento “Mixed Martial Arts” AMATEUR / DILETTANTI

Regolamento per atleti dilettanti basato sulle Unified Rules of Mixed Martial Arts redatte dalla commissione atletica della California, codificate dalla commissione atletica del New Jersey nel 2000 e adottate dalla commissione atletica del Nevada nel 2001, sono diventate lo standard per la salvaguardia degli atleti negli Stati Uniti e nella maggior parte degli altri paesi del mondo.

Età ed altre restrizioni:

- 1) Gli atleti che abbiano compiuto 18 anni sono ammessi alle competizioni MMA Dilettanti / Amateur
- 2) L'atleta di età compresa tra 18 e 20 anni deve usare il caschetto da MMA (vedi foto a pagina 2 di questo regolamento) in questo caso anche l'altro atleta dovrà indossarlo, anche se oltre i 20 anni di età. **Selezioni MLA: NON è previsto l'uso del Casco.**
- 3) Gli atleti, compiuti i 21 anni, combattono senza caschetto.
- 4) Obbligatorio presentare il certificato medico per attività agonistica in originale (B5) prima d'essere ammessi alla competizione durante la visita medica pre-gara.
- 5) Sono ammessi alle competizioni di MMA Amateur anche gli atleti che, provengono da altri sport di contatto o Lotta.
- 6) Sono ammessi alle competizioni amatoriali gli atleti che non abbiano fatto più di 3 incontri Pro o Classe A. Lottatori di Grappling e Brazilian Jiu Jitsu verranno valutati caso per caso al fine di essere ammessi o meno a questa categoria.
- 8) CLASSI DI ESPERIENZA:
 - N - atleti al 1° combattimento nelle discipline da combattimento con KO;
 - C – atleti da 2 a 6 combattimenti discipline da combattimento con KO.
 - B – atleti da 7 a 20 combattimenti discipline da combattimento Con KO.
 - Nelle Selezioni per il ranking MLA (MMA LEAGUE AMATEUR) – Tutte le classi saranno UNIFICATE.

Gli atleti Classe A, ovvero con più di 20 match come dilettanti, o che abbiano disputato più di 3 match Pro giudicati in base alle Regole Unificate MMA, saranno considerati PRO e pertanto non saranno ammessi alla categoria dilettanti/Amateur.

Ogni round ha una durata di 3 minuti con 1 minuto di pausa fra i round.

I match si svolgono sulla durata dei 3 round, in caso di match per il titolo ogni match ha una durata di 5 round. Nella maggior parte

degli eventi ogni atleta disputerà UN solo match. E' però possibile che in alcuni eventi vengano disputati tornei con turni ad eliminazione diretta fino alle finali.

Abbigliamento

Tutti gli atleti dovranno combattere con dei pantaloncini senza tasche, cerniere, zip o fibie che possano danneggiare o ferire l'avversario. No scarpe. Non sono ammesse magliette, Gi (Kimono) o pantaloni lunghi, nemmeno aderenti. I Combattenti dovranno usare guanti aperti per la presa (da 6 once) approvati dall'organizzazione o forniti dall'organizzazione.

Protezioni Obbligatorie:

L'atleta deve usare le seguenti protezioni:-

- guanti a dita aperte 6oz paracenti, protezione genitali, pelvica, paratibia a calza
- dai 18 ai 20 anni l'atleta deve usare il caschetto protettivo.
- massima cura per le unghie delle mani e dei piedi che devono essere obbligatoriamente corte.
- vietato applicare sul corpo qualsiasi olio o crema o vaselina.

Casco MMA "2 D" Mc David



Marca: McDavid
Codice Prodotto: MC681
Disponibilità: In magazzino

Qtà: 1

Acquista



★★★★★

0 commenti | [Scrivi una recensione](#)

[Like](#)

0

[Tweet](#)

0

[Pin it](#)

[Share](#)

Opzioni disponibili

* Taglia:

--- Seleziona ---

Descrizione

Recensioni (0)

Casco "2 D" per la lotta MMA e BJJ Mc David.

Casco da MMA Mc David "2 D". Nato inizialmente per il rugby trova un'ottimo riscontro nella lotta greco romana, il brazilian jiu jitsu, BJJ e nell MMA in quanto oltre a proteggere la testa ha una protezione ottimale per le orecchie ed è estremamente compatto ed aderente, non limita i movimenti e le tecniche dell'atleta.

Casco da lotta a terra MMA e BJJ "2 D" di Mc David;
Tecnologia 2 D assicura un'ottima vestibilità e ampio campo visivo;
Aperture di ventilazione;
Chiusura con cinghia elasticizzata;
Disponibile nelle taglie S, M, L e XL

Criteri di Giudizio

Tutti i match verranno giudicati con il sistema dei 10 punti.

3 giudici giudicheranno ogni round ed il vincitore di ognuno riceverà 10 punti, il perdente 9 o meno. Se il round è pari ogni atleta riceverà 10 punti.

Tutti gli incontri saranno giudicati da 3 giudici.

Comandi degli arbitri:

- **“FIGHT”** – Comunica agli atleti che il match è iniziato; all’inizio; dopo la pausa tra i round e dopo un break.
- **“STOP”** - Comunica agli atleti di interrompere il combattimento; determina la fine del combattimento o una pausa per intervento medico, o per riportare gli atleti al centro dell’area di gara qualora non si trattasse di una gabbia. Nel caso di intervento medico gli atleti dovranno posizionarsi in Angolo Neutro.
- **“ACTION”** – Gli atleti vengono richiamati all’azione o a lavorare per migliorare la propria posizione nelle fasi in cui l’arbitro ritenga vi sia uno stallo o mancanza di un lavoro tecnico effettivo. Può essere chiamato più volte durante ogni round e potrebbe essere seguito da uno “stop” per far rimettere gli atleti in posizione di partenza in piedi uno di fronte all’altro. In caso di Eccessiva passività da parte di uno o di tutti e due gli atleti, potrà essere assegnato un warning. 3 Warning possono portare ad una penalità di -1 punto.

Criteri di giudizio

PRIMARI: Basati su Danno Dominio e Durata (vedi definizioni più sotto).

Striking Effettivo: come l'impatto o danno causato da colpi leciti portati da un atleta, sulla sola base di tali colpi leciti.

Grappling Effettivo è valutato quando dall'esecuzione riuscita e che abbia un impatto/danno a seguito di takedown, tentativi di submission, abbia raggiunto una posizione dominante o effettuato un reversal. L'atleta nel grappling verrà premiato per il risultato delle azioni per impatto/danno, più che per le posizioni..

SECONDARI:

Aggressività Effettiva: effettuando tentativi effettivi per chiudere il match. Il termine “effettiva” in questo caso è determinante. Rincorrere l'avversario senza risultati, impatto o danni, non è effettivo e non rientra nella valutazione.

DI TERZO LIVELLO:

Controllo della Gabbia/Ring: qualora i criteri primari e secondari non siano sufficienti a determinare l'esito di un round, verrà preso in considerazione quando un atleta determini il ritmo, luogo (in piedi o al suolo) e posizione dell'incontro. Per esempio imporre la propria posizione nelle fasi in piedi anche quando non ci sia contatto, oppure controllare un clinch o preparare un takedown, raggiungere e controllare una posizione di dominio o di semi dominio a terra.

Definizioni di Danno – Dominio – Durata (del Dominio)

Danno: Verrà valutato se un atleta abbia danneggiato il proprio avversario in modo “significante” nella ripresa, anche se non sia stato dominante nell'azione. Il danno include evidenza visibile come gonfiori e lacerazioni. Danno può essere anche valutato quando le azioni di un atleta, usando striking e/o grappling, portino a diminuire l'energia, confidenza abilità e spirito dell'avversario. Tutto ciò è il risultato diretto di danno. Quando un atleta è danneggiato da colpi, a causa della mancanza di controllo e/o capacità, ciò può portare a momenti decisivi nella ripresa e gli dovrà essere dato un valore importante.

Dominio: il dominio di una ripresa sarò valutato nello striking quando un atleta che stia perdendo sia obbligato a difendersi in continuazione, senza contrattaccare o non reagisca quando gli si presentino le occasioni. Dominio nelle fasi di grappling sarà valutato quando gli atleti guadagnino posizioni dominanti e le utilizzino per tentare di chiudere il match con una submission o con attacchi (sia di submission che di Ground and Pound). Il semplice tenere una posizione dominante non sarà necessariamente considerato come un fattore primario nel valutare il dominio. Saranno valutate come primarie le azioni che seguiranno da quelle posizioni.

Durata (del Dominio): è definita dal tempo trascorso da un atleta che stia attaccando o controllando l'avversario in modo efficace, quando l'avversario offrirà poca o alcuna risposta all'attacco. Verrò valutata la durata, riconoscendo il tempo relativo all'interno della ripresa quando un atleta prenda o mantenga il pieno controllo dell'attacco effettivo. Questo vale sia per la fase in piedi che quella a terra.

Round 10-10

Una ripresa pari nelle MMA è quando entrambi gli atleti abbiano combattuto per tutto il tempo senza che uno dei due guadagnasse un vantaggio in alcuno dei parametri di cui sopra. E' possibile, ma statisticamente difficile che ciò accada. Se c'è anche una minima differenza, il giudice NON assegnerà il 10-10.

10-9 round

Quando un atleta vinca per un margine ridotto, il giudice assegnerà il 9 come un punteggio "automatico" all'atleta che abbia perso la ripresa. Il giudice considererà se l'atleta abbia o meno tentato azioni offensive, se abbia combattuto con una attitudine per cercare di vincere o semplicemente sopravvivere agli attacchi dell'avversario. (caso del 10-8 ndr).

10-8 round

Il dominio non deve essere di necessariamente per tutta la durata della ripresa ma quando il giudice vedrà risultati netti e verificabili delle azioni di uno dei due atleti. Se nell'arco del round, un atleta è passivo tanto da presentare poca o alcuna azione offensiva, potrà essere assegnato un 8 invece che il 9. Con la presenza di 2 tra Danno, Dominio e Durata il 10-8 può essere preso in considerazione, mentre se ci sia la presenza di tutti e 3, allora è certo. **TRATTANDOSI DI DILETTANTI, AL FINE DI SALVAGUARDARE GLI ATLETI, DOVESSE VERIFICARSI QUESTO CASO SPECIFICO, L'ARBITRO AVRA' COMUNQUE LA FACOLTA' DI FERMARE L'INCONTRO PRIMA DEL TERMINE SENZA DOVER NECESSARIAMENTE ATTENDERE IL VERDETTO DEI GIUDICI.**

10-7 round

Non è previsto per i dilettanti

Falli:

1. Colpire con la testa
2. Qualsiasi tipo di accecamento
3. Mordere
4. Tirare i capelli
5. Fish Hooking - Inserire le dita nel naso, occhi, orecchie ed orifici dell'avversario.
6. Qualsiasi tipo di attacco ai genitali
7. Introdurre un dito in qualsiasi orificio o taglio o lacerazione dell'avversario
8. Manipolazioni delle piccole articolazioni (micro-leve alle dita)
9. Colpire la colonna vertebrale o la nuca
10. Colpire in maniera discendente usando la punta del gomito
11. Colpi alla gola di qualsiasi tipo, incluso senza limitazioni, afferrare la trachea
12. Pizzicare, artigliare o contorcere la carne
13. Afferrare la clavicola

14. Calciare la testa di un avversario a terra (soccer Kicks)
15. Colpire con una ginocchiata la testa di un avversario a terra
16. Calpestare (la testa) di un avversario a terra
17. Calciare col tallone i reni
18. Schiacciare la testa o il collo di un avversario al tappeto
19. Proiettare un avversario fuori dal ring o dall'area protetta
20. Proiettare, slammare, o lanciare l'avversario sul collo o sulla cervicale.
21. E' possibile sollevare dal suolo l'avversario per scaraventarlo a terra, purchè non venga sollevato con la testa oltre le spalle e che l'avversario non sia scaraventato sul collo come indicato al punto 20.
22. Afferrare i pantaloncini o i guanti dell'avversario
23. Sputare all'avversario
24. Ingaggiare una condotta antisportiva che possa causare l'infortunio dell'avversario
25. Afferrare la rete
26. Utilizzare un linguaggio offensivo nel ring o nell'area protetta
27. Attaccare l'avversario durante la pausa
28. Attaccare un avversario che è sotto le cure dell'arbitro
29. Attaccare un avversario dopo che la campana ha sancito la fine del round o dell'incontro
30. La palese non osservanza delle istruzioni dell'arbitro
30. Fuggire il combattimento, incluso, senza limitazioni, evitare il contatto con l'avversario, far cadere intenzionalmente e insistentemente il parading o simulare infortuni
32. L'interferenza dell'angolo
33. Gettare la spugna durante la competizione
34. Utilizzare i Gomiti
35. Colpire con le ginocchia al volto con le braccia sul collo/testa/spalle dell'avversario
36. Leve in Torsione sulle Ginocchia
37. Mata Leao / Figura a 4 ai piedi
38. Chiave al Tallone – Heel Hook
39. Leve Cervicali

WARNING E SQUALIFICA

Se un combattente è autore di un'azione proibita, l'Arbitro ferma il match per ammonirlo verbalmente; se l'azione proibita incorre durante l'azione a terra, l'Arbitro può decidere di non fermare l'incontro durante l'ammonizione verbale. Tale scorrettezza sarà ritenuta non eccessivamente grave dall'Arbitro.

In caso di ripetuta e seria violazione, o ferita dell'avversario (a parere medico), o presa illegale, l'autore riceverà un Warning o se azione molto grave squalifica diretta.

L'Arbitro si rivolgerà chiaramente all'autore della segnalando ai giudici del warning assegnato.

Il warning sancisce la detrazione di UN PUNTO dal cartellino dei giudici per l'atleta che lo riceve.

Al Terzo Warning sarà sancita la squalifica dell'atleta.

Un atleta viene squalificato se, in seguito ad una sua azione illegale, a giudizio del Medico, l'avversario non può continuare l'incontro.

Un combattente può essere squalificato dall'Arbitro per condotta antisportiva (per es. mancanza di rispetto all'Arbitro, Giudici, Medico, Secondi, Spettatori.)

L'Arbitro può squalificare senza attendere il 3° Warning se a suo insindacabile giudizio vi siano ragioni gravi e/o pericolose come per esempio il fatto che un atleta compia un'azione illegale grave e volontaria

Modalità di vittoria:

- Resa fisica (KO)
- Resa verbale
- KO tecnico attraverso lo stop arbitrale
- Decisione attraverso i cartellini dei giudici
- Decisione Unanime [tutti i giudici hanno valutato come vincitore lo stesso fighter]
- Split Decision [un giudice valuta vincitore un fighter, gli altri due l'altro]
- Decisione a Maggioranza [due fra tre giudici valutano come vincitore un fighter l'altro un pari]

Il Pareggio include:

- Pareggio unanime
- Pareggio a Maggioranza
- Split Draw
- Decisione tecnica
- Pareggio Tecnico
- Squalifica
- Forfait
- No contest

CATEGORIE DI PESO PER UOMINI E DONNE:

Paglia (Strawweight): Fino a 52.2 kg (115 lbs)

Mosca (Flyweight): Fino a 56.7 kg (125 lbs)

Gallo (Bantamweight): Fino a 61.2 kg (135 lbs)

Piuma (Featherweight): fino a 65.8 kg (145 lbs)

Leggeri (Lightweight): Fino a 70.3 (155 lbs)

Welter (Welterweight): Fino a 77.1 (170 lbs)

Medi (Middleweight): Fino a 83.9 kg (185 lbs)

Massimi-leggeri (Light-Heavyweight): Fino a 93 kg (205 Lbs)

Massimi (Heavyweight): Fino a 120.2 kg: (265 lbs)

Super Massimi (Super Heavyweight): oltre 120.2 kg (Over 265 lbs)