

LE MIXED MARTIAL ARTS: PREMESSA

Con il termine Mixed Martial Arts (di seguito MMA) internazionalmente si intendono forme di combattimento sportivo concepite per mettere in competizione tra loro i praticanti di differenti arti marziali e sport da combattimento.

A tale scopo le varie organizzazioni che promuovono le MMA hanno elaborato dei regolamenti che, pur con alcune differenze tra loro, cercano di dare agli atleti la massima libertà possibile nel combattimento, in modo tale che l'uso delle tecniche tipiche dello stile di provenienza di ciascuno non possa essere in alcun modo limitato.

Nell'elaborare questi regolamenti si è naturalmente tenuto conto anche e soprattutto della sicurezza dei partecipanti a queste competizioni.

In particolare è stata l'esigenza di garantire l'incolumità degli atleti, oltre al desiderio di coinvolgerne quanti più possibile, che ci ha spinto ad elaborare per il regolamento che qui di seguito presentiamo anche alcune versioni che NON prevedono il KO nei combattimenti. Ci auguriamo che questo possa facilitare la partecipazione di un maggior numero di appassionati delle arti marziali, anche quelli provenienti da discipline che di norma non competono con incontri a contatto pieno.

1. REGOLAMENTO FREE FIGHT / MIXED MARTIAL ARTS

Come per altre discipline da ring, anche per il Free Fight sono previste due versioni di combattimento: quella light (contatto leggero) e quella a contatto pieno, per ognuna delle quali saranno utilizzate regole diverse in considerazione delle rispettive esigenze. Questa disciplina ha la peculiarità di essere un mix tecnico di tutti gli stili di combattimento, quindi nella sua totalità comprende le tecniche di pugno, di calcio, di ginocchio e di gomito, oltre ai vari sistemi di lotta.

1.1 AREA DI GARA

- 1) Può essere un tatami o un ring (obbligatorio per i professionisti) di forma quadrata e l'area utile non deve misurare meno di 5 metri di lato. Il ring deve essere delimitato da corde (almeno 4) o rete rigida antigraffio. Durante i combattimenti professionistici validi per titoli nazionali, continentali e mondiali il ring deve misurare non meno di 5,5 metri per lato. In questi casi si può optare anche per un ring di differente forma geometrica ma di uguale superficie utile.
- 2) Sul ring il tappeto che ricopre il pavimento deve essere esteso oltre le corde di non meno di 50 cm. La superficie di tale tappeto deve essere di tela o di materiale gommato antiscivolo e posato in modo tale da non costituire ostacolo o impedimento ai movimenti degli Atleti durante lo svolgimento dei combattimenti.
- 3) E' possibile, unicamente per incontri dilettanti, combattere a contatto pieno su tatami. In questi casi ci dovrà essere un'area di sicurezza coperta da uguali materassine di almeno 2 metri per lato oltre l'area utile di gara.
- 4) Il ring deve essere sollevato da terra per non più di 130 cm. e dovrà essere provvisto di due scalette laterali per l'accesso.

1.2 CORDE

- 1) Il numero delle corde deve essere minimo di 4 e il loro diametro non può essere minore di 2,5 cm. La corda più bassa deve distare dal tappeto 50 cm., mentre la più alta 130 cm.
- 2) Tutte le corde devono essere ricoperte con del materiale morbido e antigraffio del diametro aggiuntivo di 1 cm.

1.3 L'EQUIPAGGIAMENTO DEL RING E DEGLI ATLETI

- 1) L'Organizzatore deve provvedere a fornire tutto l'equipaggiamento non personale necessario agli Ufficiali di Gara ed ai Secondi tipo: gong, cronometro, sgabello, secchio, bilancia, ecc...
- 2) La tenuta di gara è data da pantaloncini aderenti tipo thai boxe o submission grappling. Nelle Classi Light e Hybrid (vedi sotto) è obbligatoria la maglietta infilata nei pantaloni. Nel contatto pieno si combatte a petto nudo. In alternativa si possono indossare un body da lottatore, una tuta da grappling o la tenuta tipica del proprio stile. Sono ammessi come facoltativi anche Gi, Kimono, o divise tradizionali, purché privi di cerniere o altre parti che possano essere pericolose per gli avversari durante il combattimento.

1.4 IL GONG O LA CAMPANELLA

- 1) Il gong o la campanella deve essere posizionato a lato del ring e non deve superare l'altezza del piano di combattimento del ring. La campanella o il gong deve avere un suono chiaro e facilmente riconoscibile dai contendenti e dall'Arbitro.

1.5 Classi di gara

Light (I e II serie), "Hybrid", dilettanti, Professionisti.

Per tutte le categorie sono richieste un certificato medico sportivo valido e l'assicurazione da parte della società sportiva che gli atleti rappresentano.

- **Light II serie:** Possono partecipare a questa categoria tutti gli atleti appartenenti a qualsiasi arte marziale o sport da combattimento che non abbiano l'obbligo di gareggiare nella prima serie (vedi sotto).
- **Light I serie:** Devono partecipare a questa categoria tutti gli atleti, appartenenti a qualsiasi arte marziale o sport da combattimento, che vogliano gareggiare nel free fight light e che si ritrovino in una di queste condizioni: abbiano già combattuto a contatto pieno in qualunque AM-SDC; siano cintura nera (o grado equivalente) in qualunque disciplina; siano stati campioni italiani/internazionali in questa o qualunque altra disciplina da combattimento a contatto leggero. Possono comunque gareggiare con questo regolamento anche atleti non in possesso di questi requisiti.

FREE FIGHT, THE BEST OF FIGHTING SPORTS

www.mma-italy.com

- **“Hybrid”**: in questa classe è ammesso il contatto pieno ma, per evitare il Ko, gli atleti competono con un casco con grata e corpetto protettivo.
- **Dilettanti**: è la classe riservata a chi è alle prime esperienze nelle MMA a contatto pieno. Per questa ragione possono partecipare a questa categoria tutti gli atleti provenienti da qualsiasi arte marziale o sport da combattimento che abbiano un massimo di 5 vittorie in questa classe (anche non consecutive).
- **Professionisti**: Possono partecipare a questa categoria tutti gli atleti provenienti da qualsiasi arte marziale o sport da combattimento i quali abbiano una buona esperienza di combattimento alle spalle e accettino a pieno il regolamento a contatto totale.

NOTA: Se non ci fossero abbastanza atleti, le Classi LIGHT I e LIGHT II verranno unificate e si applicherà il regolamento ritenuto dalla giuria più adatto al livello degli atleti presenti.

NOTA 2: Per equilibrare la competizione, non è concesso a MAESTRI, e/o ISTRUTTORI di partecipare nelle categorie LIGHT I, LIGHT II se non in un torneo a parte che utilizzerà il medesimo regolamento, ma nel quale parteciperanno esclusivamente MAESTRI e/o ISTRUTTORI. Stessa cosa per le classi Hybrid e Dilettanti. La classe “Professionisti” rimane aperta a tutti.

1.5.1 Categorie di peso

- Light I e II serie: Tutte le categorie di peso variano di 5Kg in 5 Kg, partendo dalla -60 Kg ed arrivando alla +95. Se un atleta non rientra nella categoria per la quale è stato iscritto, gli organizzatori saranno liberi di decidere se spostarlo di categoria.
- Contatto pieno:

- PIUMA	fino		a	59,001Kg.
- LEGGERI	da	59,001	a	61,500 Kg.
- SUPERLEGGERI	da	61,501	a	63,500 Kg.
- WELTER	da	63,501	a	67,000 Kg.
- SUPERWELTER	da	67,001	a	70,000 Kg.
- MEDI	da	70,001	a	72,500 Kg.
- MEDIOMASSIMI	da	72,501	a	76,000 Kg.
- MASSIMI-LEGGERI	da	76,001	a	79,000 Kg.
- CRUISER	da	79,001	a	83,000 Kg.
- SUPERCRUISER	da	83,001	a	86,000 Kg.
- MASSIMI	da	86,001	a	95,000 Kg.
- SUPERMASSIMI	da	95,001 Kg.		

- In ogni classe gli atleti sono liberi di accettare incontri con avversari di qualunque peso;

- Nei tornei classe Light e Hybrid, in mancanza di avversari della propria categoria di peso, per poter permettere a tutti di competere gli atleti iscritti verranno inseriti nella categoria immediatamente superiore. Gli atleti sono comunque liberi di rifiutare questa opzione e vincere la propria categoria a tavolino senza competere. Nel caso di competizioni a tappe (ad esempio i campionati italiani light) se accettano il risultato conseguito nella categoria superiore verrà provvisoriamente ascritto a loro merito nella categoria d'origine. Se la stessa situazione si dovesse ripetere anche nelle tappe successive l'atleta verrà invece definitivamente inserito nelle classifiche della categoria superiore.

1.5.2 Protezioni

- Obbligatorie Per tutte le categorie: Paradenti, Conchiglia;
- Obbligatorie per il Light e i dilettanti: guanti a dita libere dotati di una buona imbottitura esterna sulle nocche, paratibie da thai boxe con calzare incluso (solo per il light, per i dilettanti è facoltativo);
- Obbligatorie Professionisti: Guanti a dita libere del tipo di quelli usati nei tornei Pride e Ufc;
- Facoltative Light/dilettanti: caschetto anatomico, paratibie (obbligatorio nel light, facoltativo tra i dilettanti);
- Facoltative per tutte le classi: ginocchiere, gomitiere, cavigliere, scarpette tipo lotta o savate;
- Obbligatorie Hybrid: le stesse del light oltre al caschetto chiuso e ad un corpetto protettivo tipo Sanda, thai boxe o simili;
- In tutte le classi è vietato l'uso di qualunque tipo di corpetto (**Hybrid esclusa**);
- Tutti gli atleti devono presentarsi sul quadrato con tutte le protezioni già calzate e con le chiusure ben nastrate (inclusi i lacci delle scarpette), senza parti della tenuta di gara in grado di ferire l'avversario (cerniere, superfici ruvide,..)

1.5.3 Durata del combattimento

- Light I serie: 1 round da 4 minuti / oppure 2 round da 3 minuti;
- Light II serie: 1 round da 4 minuti / oppure 2 round da 3 minuti;
- Hybrid: 1 round da 4 minuti / oppure 2 round da 3 minuti;
- Dilettanti: 2 rounds da 4 minuti con 1,5 minuti di riposo. Nei tornei 1 round da 4 minuti; Su accordo tra gli atleti e coach sarà possibile disputare gli incontri in questa categoria con 2 rounds da 5 minuti ciascuno.
- Professionisti: 2 rounds da 5 minuti con 2 minuti di riposo. Possibilità di disputare 3 rounds da 5 minuti previo accordo tra le parti. Tornei 1 round da 5 minuti per turno; Su accordo tra gli atleti e coach sarà possibile disputare gli incontri in questa categoria con 1 round da 10 minuti e un secondo Round da 5 minuti.

- In caso di parità per tutte le Classi, se c'è un titolo in palio o in caso di torneo è ammesso un extra di 2 minuti, dopodichè è necessario che i giudici esprimano la preferenza a favore di uno dei due atleti.

1.5.4 Tecniche ammesse

- **Per tutte le categorie:**
- **Pugni:** tutti quelli conosciuti, compresi i pugni a pendolo e quello saltato (jumping punch), pugni a martello (non al viso), front back fist. Tutti i pugni in genere possono essere portati utilizzando come superficie d'impatto tutta la parte esterna del guanto.
- **Calci:** tutti quelli d'uso nelle altre discipline di combattimento e arti marziali, a tutte le altezze, interni ed esterni, con i piedi o le tibie.
- **Ginocchiate:** tutte quelle conosciute e in tutti i bersagli consentiti (vedi paragrafo) con queste ulteriori limitazioni: *A) Negli incontri Light (I e II serie) non si può mai colpire al viso col ginocchio; B) Negli incontri dilettanti e Hybrid si può colpire al viso ma solo senza trattenere l'avversario;*
- **Proiezioni:** sono ammesse tutte le proiezioni dei vari sistemi di lotta orientali e occidentali, vale anche spazzare l'avversario sulla sua gamba di appoggio con spazzate interne, esterne, rimanendo in piedi o con avvitemento a terra.
- **Tecniche di lotta:** valgono le tecniche di leva e chiave articolare e tutti i tipi di strangolamento sia con l'uso delle braccia che delle gambe (ma non gli strangolamenti con le mani), valgono le prese, le spinte e gli intrappolamenti.
- **Tecniche ammesse SOLO in incontri Dilettanti e Professionisti:**
- Verrà ammessa qualsiasi tipo di azione in piedi (eccetto gomitate e tirare la testa verso le ginocchia per colpire). A terra è consentito colpire con qualsiasi tipo di calcio o pugno, fatta eccezione del "soccer kick", delle ginocchiate alla testa mentre l'avversario è al suolo. Gomitate non consentite.
- In caso di "Knock Down" ci sarà un conteggio di 8 che non finirà con la fine del round. Al secondo "Knock Down" l'incontro sarà fermato e dichiarato un KO tecnico.
- **Solo previo accordo:** colpi a mano aperta, colpi con gli avambracci, gomitate, chiave al perone e torsione del polso e della caviglia.
- **Nota:** per gli incontri DILETTANTI su richiesta degli atleti/coach è possibile concordare modifiche al regolamento.

1.5.5 Tecniche vietate e falli tecnici

- Colpire con la testa
- Colpire con il gomito (salvo accordo e solo nei match pro)

- Schiaffeggiare l'avversario o colpirlo a mani aperte (salvo accordo in match Pro)
- Mordere
- Graffiare
- Colpire l'avversario al suolo (salvo accordo e solo nei match professionistici)
- Colpire l'avversario che si trova in leva o chiave articolare
- Colpire la gola dell'avversario
- Mettere le dita negli occhi, nel naso o qualunque altro orifizio (fish hook)
- Usare tecniche intenzionalmente mortali o potenzialmente in grado di provocare danni seri o permanenti
- Applicare leve o chiavi articolari al perone e alle caviglie (consentito solo nei match pro previo accordo)
- Applicare leve o chiavi alla cervicale (consentito solo nei match pro previo accordo)
- Uscire dall'area di gara senza alcun motivo
- Passività, non affrontare il combattimento
- Proiettare l'avversario al suolo afferrando solo la testa o agendo sulla cervicale
- No Crocefisso
- Supplesse con caduta dell'avversario al suolo sulla testa o zona cervicale
- Afferrare i capelli dell'avversario
- Eseguire qualsiasi azione di lotta o striking dopo lo stop dell'arbitro e dopo il suono del gong
- No presa delle dita o del pollice (microleve)
- No sostanze o lozioni sul corpo (consentita Vasellina su zigomi e sopracciglia)
- Proiettare volutamente fuori dal ring o dal tatami

PASSIVITA':

Qualora durante lo svolgersi del combattimento si verificasse una passività superiore ai 15" causata da uno entrambi gli atleti, l'arbitro procederà con un richiamo verbale: se ciò dovesse ripetersi una seconda volta lo stesso arbitro indicherà ai giudici di detrarre 1 punto sui cartellini nei confronti di uno od entrambi gli atleti: al verificarsi una terza volta l'atleta o gli atleti, verranno squalificati.

1.5.6 Bersagli consentiti

E' possibile portare attacchi alla testa, tronco, braccia, gambe.

1.5.7 Bersagli vietati

E' vietato colpire la nuca, l'inguine e direttamente la colonna vertebrale.

1.5.8 Lotta a terra

La lotta a terra ha inizio quando uno dei due contendenti proietta l'altro, o entrambi cadono a terra contemporaneamente in seguito ad una tecnica di lotta o uno cade e l'altro gli si getta sopra. E' consentito tenere lontano l'avversario da terra utilizzando le gambe se si è stati proiettati al suolo. L'atleta rimasto in piedi ha 5 secondi per riuscire, senza colpirlo (eccetto tra i pro quando consentito), a raggiungere l'avversario a terra e passare alla fase di lotta. Se questo non accade entro i 5 secondi previsti l'arbitro dà lo stop e si ricomincia in piedi.

La durata della lotta a terra è lasciata alla discrezione dell'arbitro, il quale sullo sviluppo della stessa deciderà entro un tempo ragionevole (non inferiore ai 20/25 secondi) se interromperla o lasciarla continuare affinché possa concretizzarsi con tecniche risolutive.

La lotta a terra verrà comunque sempre sospesa dall'arbitro nel caso versi in una situazione di stallo, senza fasi o costrutti significativi. In tal caso l'arbitro intimerà agli atleti il comando " stop", invitandoli a rialzarsi per proseguire il combattimento in piedi.

N.B. nella categoria light (I e II serie) la fase al suolo, per non avvantaggiare eccessivamente i lottatori, non durerà di norma più di 30/35 secondi (a discrezione dell'arbitro), poi verrà interrotta anche se attiva.

1.5.9 Immobilizzazione

Si ha quando un atleta è completamente schienato ed impossibilitato a muoversi. Ha valore se protratta per 3 secondi, durante la quale l'arbitro ne scandirà il tempo battendo la mano sulla materassina di gara; egli comunque non dovrà interrompere il proseguo dell'azione alla quale potranno seguire altre due immobilizzazioni, fermo restando che il tempo disponibile di realizzazione tra le distinte tecniche è sempre cumulativo (riparte da zero).

1.5.10 Battuta in caso di resa

Porta alla vittoria dell'avversario nei match con Ko. Non determina invece la fine del combattimento negli incontri light (allo scopo di far gareggiare maggiormente gli atleti), ma comporta la penalità di -1 punto sui cartellini dei Giudici per l'atleta che ha battuto. In ogni caso alla seconda battuta di resa (nel Light) l'atleta verrà dichiarato sconfitto (Nei match Hybrid alla prima).

1.5.11 Punteggio

NOTA BENE: TUTTE le tecniche in piedi e a terra devono essere A BERSAGLIO, PULITE e BEN VISIBILI affinché esse vengano conteggiate dai giudici di gara.

Il dualismo tecnico di questa disciplina presuppone che tutte le tecniche, sia di lotta che di colpi, abbiano lo stesso valore di punteggio, pertanto il criterio di giudizio da seguire non deve mai discriminare nessuna tecnica a vantaggio di un'altra nonostante la difficoltà di esecuzione delle stesse, che comunque vanno parimenti premiate.

Ogni giudice di gara dovrà assegnare i punti in base a questo criterio per ognuno degli atleti in gara:

- 1 punto: tutti i tipi di colpi a segno (pugni, calci, ginocchiate), proiezioni con caduta di entrambi i contendenti.
- 1 punto: quando trattasi d'immobilizzazione, vedere il relativo paragrafo.
- 2 punti: proiezioni perfettamente riuscite (senza cadere a terra insieme all'avversario), calci alla testa, calci girati al corpo e al viso, spazzate frontali e girate nette (devono visibilmente sbilanciare l'avversario o farlo cadere senza andare giù insieme a lui – equivalente proiezione)
- 1 Punto: Uscita da una posizione di svantaggio a terra
- 2 Punti: Raggiungimento di una posizione di "Monta" (Contata 3 secondi)
- 1 Punto: Passaggio della guardia
- 1 Punto: Raggiungimento di una posizione di Cross Side (Contata 3 secondi)
- 2 Punti: Armbar
- 1 Punto: Uscita da Armbar
- I giudici segneranno ogni tecnica effettuata dai due atleti sull'apposito cartellino (allegato A) che costituisce parte integrante del presente regolamento.

ATTENZIONE!:

Il free fight NON E' SUBMISSION, o un qualunque altro tipo di lotta. Le tecniche di corpo a corpo e al suolo valgono tanto quanto i colpi sferrati in fase di striking. Pertanto anche i criteri per l'elaborazione dei verdetti sono diversi dalle discipline di pura lotta. Ne consegue, ad esempio, che il ginocchio sullo stomaco non comporta alcun punto, così come altre tecniche che invece in altri regolamenti, di sport differenti, potrebbero essere conteggiati e viceversa. Gli atleti e gli istruttori che si iscrivono, o iscrivono i loro allievi, dovranno ACCETTARE IN TOTO il regolamento ed i criteri di giudizio dei match così come sono stati stilati.

A fine gara si farà la somma dei punti dei cartellini di ogni giudice di gara per assegnare la vittoria.

1.5.12 NORME DI COMPORTAMENTO - AMMONIZIONI – SQUALIFICHE

- Ogni Atleta potrà essere ripreso in qualsiasi momento dall'arbitro se viola una regola o porta una tecnica non consentita e ricevere un richiamo verbale o essere ammonito (- 1 punto)

FREE FIGHT, THE BEST OF FIGHTING SPORTS

www.mma-italy.com

- Qualunque atleta si dimostri privo di qualsiasi controllo (nel light), scorretto, o in continuo fallo tecnico potrà essere ammonito un massimo di due volte (-1 punto) per poi alla terza volta essere squalificato e dunque decretato sconfitto
- Qualunque atleta si presenti sul tappeto di gara con totale mancanza di sportività, poco rispetto di arbitro, avversario, secondi e regolamento nonché visibile aggressività antisportiva potrà essere squalificato direttamente senza essere ammonito
- Gli organizzatori a loro discrezione potranno decidere se consentire o no la partecipazione alle tappe successive o al campionato successivo, ad un atleta squalificato che venisse squalificato per gravissime scorrettezze nei confronti degli altri atleti, dei giudici o dell'arbitro.
- L'atteggiamento degli atleti deve rimanere dignitoso, marziale e corretto nei confronti dell'avversario e dei coach dello stesso, ogni minaccia, insulto o atteggiamento offensivo potrà essere punito con la squalifica immediata dell'atleta, dei coach e nei casi più gravi della società sportiva stessa.
- Esultanze tendenzialmente offensive verso un avversario, un coach, o un team intero possono portare alla squalifica dell'atleta, dei coach o della società sportiva
- All'Atleta, e agli istruttori è assolutamente vietato recarsi al tavolo della giuria per manifestare il loro dissenso agli Ufficiali di Gara sul verdetto emesso, oppure pretendere di visionare i cartellini dei singoli Giudici, che sono rigorosamente segreti e custoditi dal Presidente di Giuria. Qualora si verificassero episodi di grave intolleranza da parte dell'Atleta e/o dei suoi istruttori, o membri della stessa società, il club da loro rappresentato verrà squalificato dall'evento e nei casi più gravi non sarà consentita la partecipazione ad eventi nelle stagioni successive.

In relazione a quanto sopra, per fatto grave si intende:

- Compiere atti di violenza fisica nei confronti degli Ufficiali di Gara o di componenti del pubblico.
- Insultare, minacciare o compiere gesti offensivi e di inequivocabile volgarità rivolgendosi alla giuria o al pubblico.
- Commettere azioni di violenza gratuita di particolare gravità che esulano dal contesto sportivo, nei confronti dell'avversario o dei suoi secondi così come dei propri.
- Boicottare, in segno di protesta, lo svolgimento della manifestazione con la minaccia di ritirare i propri atleti dalla stessa.
- Non presentarsi alle gare senza giustificato motivo o senza agli organizzatori un congruo preavviso.

1.5.13 Varie

- Negli incontri light i colpi alla testa devono essere totalmente controllati. I calci e i pugni dovranno quindi semplicemente “toccare” il volto dell’avversario. Nel light II serie il controllo deve essere totale anche nei colpi al corpo (proibiti nella lotta al suolo); mentre nel light I serie i colpi al corpo, sia in piedi che a terra, possono invece essere portati con maggior forza ***(nel caso di richiesta della maggioranza dei responsabili di ogni società partecipante i colpi a terra potranno essere banditi anche da questa categoria)***. Resta comunque sempre proibito, con qualsiasi tecnica e in qualsiasi punto, portare colpi a pieno contatto, potenzialmente in grado di causare il KO.
- In caso di ginocchiata al corpo piena, l’arbitro potrà valutare se sospendere momentaneamente l’incontro per salvaguardare gli atleti e concedere dunque all’atleta che ha subito il colpo di poter continuare a combattere (SOLO NEL LIGHT)

PER TUTTO QUANTO NON ESPRESSAMENTE PREVISTO DAL PRESENTE TESTO VALE IL REGOLAMENTO SPORTIVO GENERALE ACSI.

IL PRESENTE REGOLAMENTO È STATO REALIZZATO DA **GURO GUIDO COLOMBO** DELLA SS VERSUS DI LEGNANO (MI) E DA **BASILIO TAZIO** HEAD INSTRUCTOR DELLA JKD BIELLA NELL'OTTOBRE 2006.

IL NOSTRO SCOPO È PROMUOVERE LA PRATICA DI BASE DELLE MMA IN ITALIA.

SE VI RICONOSCETE IN QUESTO REGOLAMENTO CONTATTATECI PER COLLABORARE CON NOI. NON SIAMO UNA FEDERAZIONE CHE VI ASSILLERA' CON NOIOSE RICHIESTE DI AFFILIAZIONE, MA SOLO DEGLI APPASSIONATI CHE CERCANO ALTRI APPASSIONATI PER FAR CRESCERE QUESTO FANTASTICO SPORT ESTREMO.

OFFICIAL WEBSITE: www.mma-italy.com

Iscrizioni – Richieste Informazioni – Varie ed eventuali: info@mma-italy.com

GUIDO COLOMBO: 339/36.70.263;
SS.VERSUS@EMAIL.IT : Guido@mma-italy.com

BASILIO TAZIO: 338/91.31.536;
www.jkdbiella.biz ; info@jkdbiella.biz ; tazio@mma-italy.com

