

## Supplemento alla richiesta di licenza per soggetto autorizzato all'arbitraggio per Arti marziali miste dilettantistiche

La sua richiesta per la Licenza per soggetto autorizzato nell'ambito degli sport da combattimento (Combative Sport Authorized Entity License) per **MMA dilettantistiche** deve includere e/o soddisfare i seguenti standard minimi; inoltre, i supplementi alla richiesta devono riflettere questi stessi standard minimi:

1. Standard per la qualificazione degli atleti e l'approvazione e il rifiuto dei match
2. Standard per l'area di gara approvata (gabbia, ring, dimensioni, struttura, ecc.) e l'ispezione pre-gara
3. Standard per la fasciatura obbligatoria delle mani, metodi approvati, materiali e divieti
4. Standard per i metodi di punteggio e le decisioni relative ai match
5. Standard per i rimedi approvati per fermare le emorragie
6. Standard per proibire l'uso di sostanze illegali o volte a migliorare le prestazioni sportive
7. Standard per sospensioni, tempi di recupero obbligatori e relativa applicazione
8. Standard per proibire la partecipazione di atleti dilettanti senza previa verifica della tessera identificativa nazionale
9. Standard per proibire la partecipazione degli atleti a qualsiasi evento durante il periodo di sospensione
10. Standard per proibire la partecipazione a qualsiasi evento di atleti al di sotto dei 18 anni
11. Standard per la proibizione di match tra concorrenti maschi e femmine
12. Standard per richiedere a tutti i promoter di registrare il proprio evento presso la MMA.TV e aggiornare la relativa scheda al massimo un giorno lavorativo prima dell'evento

I Promoter di arti marziali miste dovranno creare un account presso il Registro ufficiale delle arti marziali miste dell'Associazione delle commissioni pugilistiche (Association of Boxing Commissions Official Mixed Martial Arts Registry) e registrare in anticipo il loro evento. La procedura è la seguente:

1. Il promoter deve contattare Mixed Martial Arts LLC all'indirizzo <http://abc.mixedmartialarts.com>, e
  2. Selezionare il link "Request Promoter Credentials" (Richiesta credenziali promotore) che reindirizza alla pagina <http://abc.mixedmartialarts.com/?fa=login.RequestCreds>
  3. Mixed Martial Arts LLC collaborerà direttamente con il promoter per aiutarlo a creare il proprio account e spiegherà come inserire i prossimi eventi nel sistema
13. Standard per proibire modifiche alla scheda dell'incontro un giorno lavorativo prima dell'evento
  14. Standard per imporre che i match dilettantistici siano composti da tre round di tre minuti ciascuno, con un tempo di riposo minimo di 60 secondi tra i diversi round e un segnale di avviso di 15 secondi prima dell'inizio del round successivo
  15. Le categorie di peso standard sono le seguenti:

|  |                                 |
|--|---------------------------------|
| Pesi mosca (Flyweight)                     | da 125 lb (56,7 kg) in giù      |
| Pesi gallo (Bantamweight)                  | 126-135 lb (57,15-61,24 kg)     |
| Pesi piuma (Featherweight)                 | 136-145 lb (61,69 kg -65,77 kg) |
| Pesi leggeri (Lightweight)                 | 146-155 lb (66,22-70,31 kg)     |
| Pesi welter (Welterweight)                 | 156-170 lb (70,76-77,11 kg)     |
| Pesi medi (Middleweight)                   | 171-185 lb (77,56-83,91 kg)     |
| Pesi mediomassimi (Light Heavyweight)      | 186-205 lb (84,37 kg- 92,99 kg) |
| Pesi massimi leggeri (Cruiser Heavyweight) | 206-230 lb (93,44-104,33 kg)    |
| Pesi massimi (Heavy Weight)                | 231-265 lb (104,78 kg-120,2 kg) |
| Pesi supermassimi (Super Heavyweight)      | sopra 265 lb (120,2 kg)         |
  16. Standard per proibire una perdita di peso superiore all'1% tra il momento di verifica del peso e l'inizio dell'incontro
  17. Standard per richiedere che i match di Arti marziali miste dilettantistiche seguano le "Novice Division Rules" ("Regole per la classe principianti"), pensate per gli atleti che hanno gareggiato in due o meno incontri, o le "Advance Division Rules" ("Regole per la classe avanzata", per gli atleti che hanno completato tre o più incontri verificabili regolati da una commissione riconosciuta o da un ente di arbitraggio approvato dallo stato
  18. Standard per consentire agli atleti che hanno completato tre o più incontri di gareggiare in base alle novice division rules e per vietare agli atleti che hanno completato due o meno gare di gareggiare in base alle regole per la classe avanzata
  19. Falli per le Advance Division Rules (di seguito gli standard minimi):

# Supplemento alla richiesta di licenza per soggetto autorizzato all'arbitraggio per Arti marziali miste dilettantistiche

## Regole per la classe avanzata:

### **a. Tenersi o aggrapparsi alla rete o alle corde**

*Un atleta può in qualsiasi momento mettere le mani sulla rete e darsi la spinta. Un atleta può in qualsiasi momento posizionare i propri piedi sulla gabbia e superare con le dita dei piedi il materiale di recinzione. Tuttavia, se le dita delle mani o dei piedi dell'atleta superano la gabbia e si aggrappano alla rete in modo tale da controllare la posizione del proprio corpo o quella dell'avversario, la mossa diventa irregolare. Un atleta non può mai aggrapparsi alle corde o avvolgere le proprie braccia intorno alle corde del ring.*

*Se un atleta viene sorpreso mentre si tiene alla rete, alla gabbia o alle corde, l'arbitro detrarrà un punto dal suo cartellino nel caso in cui tale fallo abbia causato un cambiamento sostanziale di posizione, per esempio evitando un takedown.*

*Se viene detratto un punto perché l'atleta si è tenuto alla rete e, a causa di tale infrazione, l'atleta che ha commesso il fallo si ritrova in una posizione favorevole, l'arbitro deve far ripartire di nuovo gli atleti da una posizione neutrale.*

### **b. Trattenere l'avversario per i pantaloni o i guanti**

*Un atleta non può controllare i movimenti del suo avversario trattenendolo per i pantaloni o i guanti. Un atleta può stringere o afferrare le mani dell'avversario a patto di non controllare la mano esclusivamente mediante il materiale del guanto, ma afferrandola realmente. Un atleta può aggrapparsi ai propri pantaloni o guanti.*

### **c. Colpire con la testa**

*È irregolare usare in qualsiasi modo la testa come strumento di attacco (testa contro testa, testa contro corpo o qualunque altra maniera).*

### **d. Cercare di cavare gli occhi**

*È irregolare cercare di cavare gli occhi in qualsiasi modo, tramite dita, mento o gomiti. Colpi o pugni regolari che entrano in contatto con l'orbita oculare ma non comportano un tentativo di cavare gli occhi sono considerati regolari.*

### **e. Mordere un concorrente o sputargli addosso**

*Mordere è considerato irregolare in tutte le sue forme. Un atleta è tenuto a riconoscere che un arbitro potrebbe non notare alcune azioni e a metterlo al corrente di essere stato morso durante un incontro.*

### **f. Tirare i capelli**

*Tirare i capelli è irregolare.*

### **g. Fish hooking**

*Qualsiasi tentativo da parte di un atleta di usare le proprie dita in modo da attaccare la bocca, il naso o le orecchie dell'avversario, tirando la pelle di tale zona, verrà considerato come "Fish-Hooking".*

### **h. Attacchi di qualsiasi tipo alla zona inguinale**

*Qualsiasi attacco alla zona inguinale, incluso colpire, afferrare, pizzicare o torcere, è irregolare.*

### **i. Inserire intenzionalmente un dito in qualsiasi orifizio, taglio o ferita dell'avversario**

*Un atleta non può inserire le dita in una ferita aperta nel tentativo di allargarla. Un atleta non può inserire le dita nel naso, orecchio o bocca dell'avversario o in qualsiasi altra cavità corporea.*

### **j. Gomitate di qualsiasi tipo in qualsiasi zona del corpo**

### **k. Manipolazione delle piccole articolazioni**

*Sono considerate piccole articolazioni le dita delle mani e dei piedi. I polsi, le caviglie, le ginocchia, le spalle e i gomiti vengono considerati grandi articolazioni.*

### **l. Colpi alla schiena o alla nuca**

*Non sono consentiti colpi nella zona compresa tra la nuca e la punta delle orecchie. Sopra le orecchie, i colpi consentiti non includono la striscia centrale della testa (Mohawk area) compresa tra la punta delle orecchie e la cima della testa. La cima della testa è situata dove inizia la curva del cranio. In altre parole, non sono ammessi colpi sulla parte posteriore della calotta cranica e sopra le orecchie nella striscia centrale della testa (Mohawk area).*

### **m. Calci ai reni con il tallone**

### **n. Colpi alla gola di qualsiasi tipo**

*Un attacco mirato potrebbe consistere in un atleta che tira la testa del suo avversario in modo da scoprire il collo per un attacco. Un atleta non dovrebbe spingere le dita o il pollice nel collo o nella trachea dell'avversario nel tentativo di sottometterlo.*

### **o. Graffiare, pizzicare, torcere la pelle o afferrare la clavicola**

*Qualsiasi attacco indirizzato alla pelle dell'avversario, inteso a graffiarla, tirarla o torcerla per provocare dolore, è irregolare. Qualsiasi manipolazione della clavicola è considerata un fallo.*

### **p. Colpire la testa di un avversario a terra**

### **q. Colpire con un ginocchio la testa di un avversario**

### **r. Calpestare violentemente (stomping) un avversario a terra**

*Per stomping si intende qualsiasi tipo di azione di attacco mediante i piedi in cui l'atleta solleva la gamba flettendola all'altezza del ginocchio e inizia poi a colpire con la punta del piede o del tallone. I calci ad ascia non sono considerati stomping. Calpestare i piedi di un avversario in piedi non è considerato fallo. In tal senso, questo fallo non include l'azione di calpestare i piedi di un atleta che non è a terra.*

### **s. Uso di linguaggio offensivo nell'arena di combattimento**

### **t. Assumere qualsiasi tipo di comportamento antisportivo, in particolare comportamenti che potrebbero mettere a rischio l'avversario**

### **u. Attaccare un avversario durante un'interruzione**

*Un atleta non deve interagire in alcun modo con l'avversario durante un time-out o un'interruzione della gara.*

# Supplemento alla richiesta di licenza per soggetto autorizzato all'arbitraggio per Arti marziali miste dilettantistiche

- v. **Attaccare un avversario mentre interagisce con l'arbitro o è assistito da un medico**
- w. **Mostrare volontà di sottrarsi**  
*Si definisce volontà di sottrarsi l'atteggiamento di un atleta che evita di proposito il contatto con il suo avversario o scappa da un'azione durante il combattimento. L'arbitro può anche definire volontà di sottrarsi qualsiasi tentativo da parte di un atleta di guadagnare tempo simulando un fallo o un infortunio oppure sputando o facendo cadere di proposito il paradenti, nonché qualsiasi altra azione intesa a bloccare l'incontro.*
- x. **Interferenze da parte dell'angolo, incluso il lancio dell'asciugamano**  
*Viene definita interferenza qualsiasi azione o attività finalizzata a disturbare l'incontro o a causare un vantaggio sleale per uno dei concorrenti. Agli assistenti non è consentito distrarre l'arbitro o influenzare le azioni dell'arbitro o di qualsiasi altro ufficiale.*
- y. **Proiettare un avversario fuori dalla gabbia o dall'area di combattimento del ring**
- z. **Disobbedire in modo evidente alle istruzioni dell'arbitro**
- aa. **Proiettare l'avversario al suolo in modo che colpisca testa collo**  
*Viene considerata irregolare qualsiasi mossa in cui si controlla il corpo dell'avversario e si spinge con forza la sua testa o il suo collo contro il pavimento. Alcuni esempi di mosse irregolari sono i pile driver e i suplex.  
Si definisce pile driver qualsiasi mossa in cui si controlla il corpo dell'avversario posizionandolo con le gambe all'aria e la testa in giù e poi si spinge con forza la sua testa contro il pavimento.  
Un suplex ha diverse varianti, ma in genere consiste nel sollevare l'avversario dal suolo e poi usare il peso del corpo per spingerlo contro il pavimento sulla testa o sul collo.  
Quando un atleta viene messo in posizione di sottomissione dal proprio avversario e riesce a sollevarlo, può proiettarlo al suolo in qualsiasi modo desideri in quanto non ha alcun controllo sul corpo dell'avversario. L'atleta che sta tentando la sottomissione può correggere la propria posizione o abbandonare la presa prima di essere sbattuto contro il pavimento.*
- bb. **Attaccare un avversario dopo che viene suonata la campana o la sirena che segnala la fine del periodo di combattimento disarmato**
- cc. **Calci lineari alle articolazioni del ginocchio**
- dd. **Leve al collo**  
*Qualsiasi presa che esponga l'atleta al rischio di una leva al collo è irregolare. Leve al collo come il "Can Opener" o il "Bulldog" sono esempi di attacchi al collo irregolari, a meno che l'avversario sia in guardia e si rifiuti di aprire la guardia.*
- ee. **Tutte le sottomissioni con rotazione della gamba**  
*Sono vietate le chiavi al tallone e l'americana al piede. Sono invece consentite le leve al ginocchio dritte e le chiavi alla caviglia dritte.*
- ff. **Spine lock (chiavi che coinvolgono la spina dorsale)**
- gg. **Applicare qualsiasi sostanza estranea ai capelli, al corpo, ai vestiti e ai guanti immediatamente prima o durante un incontro o uno spettacolo tale da poter risultare in un vantaggio sleale per uno degli atleti**

## Regole per la classe principianti

- a. Gli atleti della classe principianti devono indossare parastinchi
- b. In aggiunta ai falli elencati nelle Regole per la classe avanzata, il seguente atto costituisce un fallo per la classe principianti:  
**Colpire alla testa un avversario a terra**  
*Un avversario a terra è un atleta che tocca il suolo con più della sola pianta dei piedi. Se l'arbitro determina che l'atleta non è terra esclusivamente perché la rete gli ha impedito di cadere al suolo, può comunicare agli atleti che lo considererà comunque come tale.*

Previa abilitazione, ai titolari di licenza verrà fornito un accesso UTENTE al registro del database MMA:

abc.mixedmartialarts.com. È possibile utilizzare il registro per effettuare ricerche sull'atleta, risalire agli incontri registrati e visualizzare le eventuali sospensioni. Per dubbi o domande sul database, contattare [stats@mixedmartialarts.com](mailto:stats@mixedmartialarts.com).

La Commissione atletica dello Stato di New York (New York State Athletic Commission) emetterà tessere identificative nazionali MMA per tutti gli atleti di arti marziali dilettantistiche. I partecipanti dovrebbe essere invitati a visitare il sito web della NYSAC all'indirizzo [www.dos.ny.gov/athletic](http://www.dos.ny.gov/athletic) per ottenere la tessera identificativa nazionale MMA e le relative istruzioni.