



Agosto 2026

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI  
**A-MMA**

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>PREMESSA</b>                                                            | 4  |
| <b>REGOLE GENERALI</b>                                                     | 5  |
| OBIETTIVO                                                                  | 5  |
| INTERPRETAZIONE                                                            | 5  |
| CAMPO DI APPLICAZIONE                                                      | 5  |
| <b>CAPITOLO 1 – LA STRUTTURA DEI MATERIALI</b>                             | 6  |
| ARTICOLO 1.1 – IL TAPPETO (THE MAT)                                        | 6  |
| ARTICOLO 1.2 – L'UNIFORME DI GARA                                          | 7  |
| ARTICOLO 1.3 – L'EQUIPAGGIAMENTO DI PROTEZIONE E SICUREZZA DEI COMBATTENTI | 8  |
| ARTICOLO 1.4 – TESSERAMENTO NAZIONALE E LICENZA INTERNAZIONALE             | 11 |
| ARTICOLO 1.5 – CATEGORIE DI ETÀ E DI PESO                                  | 12 |
| <b>CAPITOLO 2 – LE COMPETIZIONI</b>                                        | 14 |
| ARTICOLO 2.1 – COMPETIZIONI E SISTEMI DI COMPETIZIONE                      | 14 |
| ARTICOLO 2.2 – PREMIAZIONE                                                 | 15 |
| <b>CAPITOLO 3 – PROCEDURA DI GARA</b>                                      | 16 |
| ARTICOLO 3.1 – PESO UFFICIALE                                              | 16 |
| ARTICOLO 3.2 – SORTEGGIO E ABBINAMENTO                                     | 16 |
| ARTICOLO 3.3 – ELENCO DEI PARTECIPANTI                                     | 17 |
| ARTICOLO 3.4 – ELIMINAZIONE DALLA COMPETIZIONE                             | 17 |
| <b>CAPITOLO 4 – CORPO ARBITRALE</b>                                        | 19 |
| ARTICOLO 4.1 – COMPOSIZIONE                                                | 19 |
| ARTICOLO 4.2 – RUOLI E RESPONSABILITÀ                                      | 19 |
| ARTICOLO 4.3 – STANDARD DI ABBIGLIAMENTO E ASPETTO DEGLI UFFICIALI DI GARA | 20 |
| ARTICOLO 4.4 – POSTI A SEDERE E POSIZIONAMENTO NELL'AREA DI COMBATTIMENTO  | 20 |
| ARTICOLO 4.5 – TRASPARENZA DEL PUNTEGGIO: I CARTELLINI DEI GIUDICI         | 20 |
| <b>CAPITOLO 5 – L'INCONTRO</b>                                             | 22 |
| ARTICOLO 5.1 – DURATA DELL'INCONTRO                                        | 22 |
| ARTICOLO 5.2 – CHIAMATA SUL TAPPETO                                        | 22 |
| ARTICOLO 5.3 – INIZIO                                                      | 22 |
| ARTICOLO 5.4 – INTERRUZIONE E CONTINUAZIONE DELL'INCONTRO                  | 23 |
| ARTICOLO 5.5 – FINE DELL'INCONTRO                                          | 24 |
| ARTICOLO 5.6 – USCITA FUORI DAL LIMITE DEL TAPPETO                         | 24 |
| ARTICOLO 5.7 – TIPI DI VITTORIE                                            | 25 |

|                                                                              |           |
|------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| ARTICOLO 5.8 – SICUREZZA DEGLI ATLETI E LIMITE MASSIMO DI INCONTRI AL GIORNO | 27        |
| ARTICOLO 5.9 – IL COACH                                                      | 27        |
| ARTICOLO 5.10 – IL CHALLENGE                                                 | 28        |
| ARTICOLO 5.11 – CLASSIFICA PER SQUADRE                                       | 28        |
| <b>CAPITOLO 6 - AZIONI</b>                                                   | <b>29</b> |
| ARTICOLO 6.1 – AZIONI CONSENTITE                                             | 29        |
| ARTICOLO 6.2 – AZIONI ILLEGALI (FALLI)                                       | 30        |
| ARTICOLO 6.3 – PROCEDURE RELATIVE AI FALLI                                   | 33        |
| <b>CAPITOLO 7 – SISTEMA DI PUNTEGGIO</b>                                     | <b>35</b> |
| ARTICOLO 7.1 – GIURIA E RESPONSABILITÀ                                       | 35        |
| ARTICOLO 7.2 – IL “10-POINT MUST SYSTEM”                                     | 35        |
| ARTICOLO 7.3 – CRITERI DI VALUTAZIONE                                        | 35        |
| ARTICOLO 7.4 – DEFINIZIONI DETTAGLIATE DEI PUNTEGGI                          | 36        |
| ARTICOLO 7.5 – PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI DOPO UN INCONTRO                | 36        |
| <b>CAPITOLO 8 – IL RECLAMO</b>                                               | <b>37</b> |
| ARTICOLO 8.1 – IL RECLAMO NELLE COMPETIZIONI NAZIONALI FIJLKAM               | 37        |
| ARTICOLO 8.2 – IL RECLAMO NELLE COMPETIZIONI INTERNAZIONALI UWW              | 38        |
| <b>CAPITOLO 9 - REQUISITI E PROCEDURE MEDICHE</b>                            | <b>39</b> |
| ARTICOLO 9.1 – SERVIZI MEDICI                                                | 39        |
| ARTICOLO 9.2 – SOSPENSIONE MEDICA                                            | 41        |
| ARTICOLO 9.3 – CALO DEL PESO                                                 | 44        |
| ARTICOLO 9.4 – ANTIDOPING                                                    | 44        |

## **PREMESSA**

Le Amateur Mixed Martial Arts (A-MMA), così come praticate oggi, affondano le proprie radici nell'antica arte marziale olimpica del Pankration. Il Pankration rappresenta l'unica disciplina marziale in grado di far risalire in modo autentico la propria tradizione direttamente ai Giochi Olimpici dell'antichità, dove è stato protagonista dal 648 a.C. al 393 d.C.

La United World Wrestling (UWW) mira a riconnettere le moderne A-MMA con questa eredità olimpica, stabilendo le Amateur Mixed Martial Arts come disciplina ufficiale di livello olimpico. In Italia, lo sviluppo e la pratica dell' A-MMA nell'ambito del sistema UWW sono poste sotto l'egida della Federazione Italiana Judo Lotta Karate Arti Marziali (FIJLKAM), Federazione Nazionale Italiana affiliata alla UWW.

In conformità con i valori fondamentali della lealtà e della correttezza sportiva internazionale, tutti gli atleti che competono secondo il Regolamento Internazionale dell' A-MMA sono tenuti a rispettare i più elevati standard di fair play, integrità e rispetto dell'avversario. Qualsiasi comportamento volto a provocare intenzionalmente un danno all'avversario costituisce una violazione di tali principi fondamentali e non sarà tollerato.

Queste regole, soggette a continui affinamenti, devono essere pienamente comprese e rispettate da tutti gli atleti, coach, arbitri e ufficiali di gara coinvolti. Sono progettate per garantire che la competizione rimanga onesta, universalmente accessibile e godibile sia per i partecipanti che per gli spettatori.

Il Consiglio Nazionale del CONI, nella sua 314ª riunione del 26 giugno 2026 a Roma, ha deliberato l'inserimento della disciplina "A-MMA – Amateur Mixed Martial Arts" nell'elenco ufficiale delle discipline sportive riconosciute dal Comitato Olimpico Nazionale Italiano. La regolamentazione e la gestione tecnica di tale disciplina sul territorio italiano sono attribuite in via esclusiva alla FIJLKAM, in qualità di Federazione Sportiva Nazionale rappresentante ufficiale in Italia della UWW.

## **REGOLE GENERALI**

### **Obiettivo**

Il Regolamento Internazionale dell' A-MMA è stato sviluppato in linea con lo Statuto UWW, il Regolamento Finanziario, il Regolamento Disciplinare, le norme generali che regolano l'organizzazione delle competizioni internazionali e tutti i regolamenti specifici stabiliti da UWW. In Italia, la FIJLKAM recepisce e applica tali disposizioni in conformità al proprio Statuto e ai propri Regolamenti Federali, alle disposizioni del CONI e alla normativa nazionale vigente, integrandole nell'ordinamento federale per tutte le attività di competenza nazionale. Queste regole servono ai seguenti obiettivi chiave:

- Definire chiaramente le condizioni pratiche e tecniche in cui si svolgono le competizioni di A-MMA.
- Stabilire formati di competizione standardizzati, criteri per determinare la vittoria o la sconfitta, il ranking degli atleti, le penalità e le eliminazioni.
- Assegnare i valori appropriati alle varie azioni, tecniche e posizioni nelle A-MMA.
- Specificare le azioni consentite e proibite per proteggere la sicurezza degli atleti e garantire la correttezza.
- Definire chiaramente ruoli e responsabilità per gli ufficiali di gara preposti alla gestione della competizione.

Queste regole possono essere aggiornate periodicamente in base all'applicazione pratica, a considerazioni sulla sicurezza e alle valutazioni continue della loro efficacia.

### **Interpretazione**

In caso di controversie sull'interpretazione delle disposizioni di un qualsiasi articolo del presente regolamento, per l'attività nazionale la Commissione FIJLKAM delle A-MMA fornirà l'interpretazione autentica. Qualora la controversia persista e per le attività internazionali, il Comitato Grappling, Pankration & A-MMA della United World Wrestling fornirà l'interpretazione finale. In caso di discrepanze tra le traduzioni, prevarrà la versione inglese.

5

### **Campo di applicazione**

Queste regole sono obbligatorie per tutte le competizioni italiane di A-MMA riconosciute dalla FIJLKAM e incluse nel calendario ufficiale della FIJLKAM. Atleti, tecnici e ufficiali di gara devono essere in possesso del tesseramento FIJLKAM valido per potere partecipare alle competizioni.

Tutti gli eventi italiani di A-MMA devono essere ufficialmente approvati dalla FIJLKAM e inclusi nel calendario FIJLKAM per beneficiare del riconoscimento ufficiale e della copertura assicurativa fornita dalla FIJLKAM.

Analogamente, a livello internazionale queste regole sono obbligatorie per tutte le competizioni internazionali di A-MMA riconosciute dalla UWW e incluse nel calendario ufficiale della United World Wrestling. In tali contesti, atleti, tecnici e ufficiali di gara devono essere in possesso di una licenza UWW valida per partecipare a competizioni riconosciute che coinvolgano più di due paesi.

Tutti gli eventi internazionali devono essere ufficialmente segnalati e approvati dalla UWW e inclusi nel calendario per beneficiare del riconoscimento ufficiale e della copertura assicurativa fornita dalla UWW.

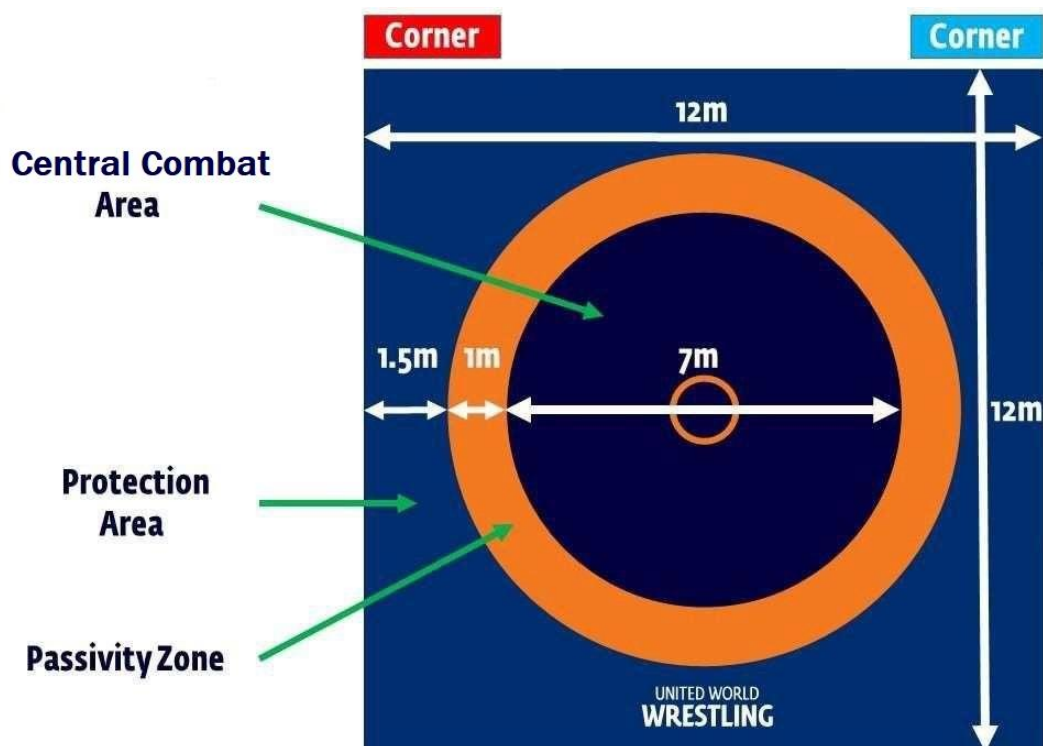
In circostanze eccezionali, deroghe alle procedure standard delle competizioni internazionali possono essere consentite solo con l'esplicita approvazione della UWW e l'accordo unanime dei paesi partecipanti.

## CAPITOLO 1 – STRUTTURA DEI MATERIALI

### Articolo 1.1 – Il Tappeto (The Mat)

Tutti gli eventi di A-MMA riconosciuti da UWW e FIJLKAM devono essere disputati su un tappeto da lotta ufficiale approvato dalla UWW e FIJLKAM. Il tappeto deve soddisfare i seguenti requisiti:

- **Diametro:** 9 metri (area di competizione).
- **Spessore:** da 4 cm a 7 cm.
- **Area di protezione:** un bordo di protezione aggiuntivo, della larghezza di 1,5 metri, che circonda l'intera superficie del tappeto. Il bordo deve avere lo stesso spessore dell'area di competizione principale.



### Configurazione e zone del Tappeto

Il tappeto da competizione standard di UWW e FIJLKAM è chiaramente suddiviso in zone specifiche:

- **Area centrale di combattimento (Central fighting surface):**  
un cerchio di 7 metri di diametro che rappresenta l'area di combattimento attiva.
- **Zona di passività (Passivity zone):**  
Una striscia circolare arancione, larga 1 metro, che segna il confine tra l'area di combattimento attiva e l'area di protezione.
- **Area di protezione (Protection area):**  
Una zona esterna larga 1,5 metri che circonda la zona di passività, fornendo margini di sicurezza aggiuntivi per prevenire infortuni.
- **Cerchio centrale (Central circle):**  
Un piccolo cerchio al centro del tappeto con un diametro di 1 metro, delineato da una banda larga 10 cm, che indica il punto centrale del tappeto.

### Igiene e sicurezza del tappeto

Per garantire la sicurezza degli atleti e ridurre i rischi per la salute, devono essere mantenuti rigorosi standard igienici:

- I tappeti devono essere accuratamente puliti e disinfettati prima di ogni sessione di gara.
- I tappeti devono presentare una superficie liscia, uniforme e non abrasiva per prevenire abrasioni cutanee e infezioni.
- Se i tappeti hanno coperture in tela o altri materiali lisci, si applicano gli stessi protocolli di pulizia.

### **Posizionamento di atleti e tecnici**

- I tecnici devono rimanere posizionati sullo stesso lato del tappeto. L'atleta all'angolo rosso sta alla sinistra del tavolo degli ufficiali di gara, mentre l'atleta all'angolo blu sta alla destra.
- Il tappeto deve essere posizionato all'interno di un'area spaziosa e priva di ostacoli al fine di garantire uno spazio sufficiente per consentire a ufficiali di gara, personale medico, atleti e staff dell'evento di operare in modo sicuro ed efficace.

### **Marchi e loghi sul tappeto**

Tutti i marchi, inclusi i loghi di UWW, FIJLKAM e dei produttori del tappeto, devono aderire strettamente alle linee guida federali. Le istruzioni specifiche sono disponibili per i produttori di tappeti su richiesta presso UWW e FIJLKAM.

### **Articolo 1.2 – L'uniforme di gara**

Gli atleti che competono in gare di A-MMA riconosciute da FIJLKAM e UWW devono attenersi a rigorosi regolamenti sull'uniforme di gara, al fine di garantire professionalità, sicurezza ed equità.

#### **Rash guard**

- Gli atleti devono indossare rash guard aderenti con maniche corte che si estendano al di sopra del gomito.
- Le rash guard devono mostrare in modo predominante il colore dell'angolo assegnato all'atleta (minimo 70% rosso o blu).
- È severamente vietata la combinazione dei colori rosso e blu sulla medesima rash guard.
- Gli atleti di sesso maschile devono indossare la rash guard direttamente a contatto con la pelle.
- Le atlete di sesso femminile devono indossare un idoneo reggiseno sportivo al di sotto della rash guard. Non sono consentiti top ampi o protezioni esterne per il seno.

---

7

#### **Pantaloncini da gara**

- I pantaloncini da gara devono essere in modo predominante (70%) di colore nero o corrispondere al colore dell'angolo assegnato (rosso o blu).
- I pantaloncini da gara possono presentare i colori o i motivi grafici della squadra di appartenenza, purché rispettino le linee guida sulle percentuali di colore.
- I pantaloncini da gara devono coprire almeno due terzi della coscia, estendendosi non oltre il limite superiore del ginocchio.
- I pantaloncini da gara non devono essere eccessivamente aderenti o larghi.
- I pantaloncini da gara non devono presentare sistemi di chiusura esterni in velcro, tasche, cerniere o elementi metallici.
- Gli atleti non devono mai competere indossando esclusivamente pantaloncini a compressione.

#### **Pantaloncini a compressione**

- Gli atleti possono indossare pantaloncini a compressione al di sotto dei pantaloncini da gara.
- I pantaloncini a compressione devono essere di colore nero e non devono estendersi oltre il livello del ginocchio.

## **Calzature**

- Gli atleti devono competere a piedi nudi. Scarpe di qualsiasi tipo sono severamente vietate durante i match.

## **Identificazione e abbreviazioni del paese nei tornei internazionali**

- Gli atleti devono mostrare l'abbreviazione ufficiale del proprio paese in modo prominente sul retro della rash guard.
- L'abbreviazione del paese deve misurare circa 20 x 15 cm, non eccedente la dimensione di un foglio A5.
- Il cognome dell'atleta può essere stampato sopra o sotto il codice del paese in caratteri latini (altezza 4–7 cm).
- Gli emblemi nazionali sono consentiti su rash guard o pantaloncini (dimensione massima: 4 x 8 cm).

## **Pubblicità sulle uniformi**

- I loghi o i nomi degli sponsor possono apparire sull'abbigliamento da gara purché non ostriscano l'identificazione dell'atleta o i colori dell'angolo.
- Gli sponsor non devono presentare simboli o linguaggi religiosi, offensivi o volgari.
- Tutti i loghi degli sponsor e i simboli richiedono la preventiva approvazione da parte del responsabile degli ufficiali di gara dell'evento, il quale detiene la piena autorità di far rimuovere i messaggi pubblicitari non conformi.

## **Aspetto e igiene dell'atleta**

- Le uniformi devono essere pulite, asciutte e prive di odori sgradevoli al momento della gara.
- Gli atleti devono tenere le unghie delle mani e dei piedi accuratamente tagliate e smussate.
- I capelli devono essere legati saldamente per evitare di ostruire la visuale o costituire rischi per la sicurezza. Capelli lunghi o trecce devono essere fissati sopra l'altezza delle spalle prima del match.
- Durante la competizione, gli atleti non possono indossare alcun gioiello, inclusi orecchini, collane, braccialetti, cavigliere, anelli per le mani o per i piedi e piercing di qualsiasi tipo.
- L'uso di cosmetici facciali è consentito solo a discrezione dell'arbitro. I cosmetici per il corpo sono severamente vietati.

8

## **Eccezioni per abbigliamento tradizionale/religioso**

- Gli atleti possono richiedere l'approvazione per indossare capi di abbigliamento aggiuntivi per motivi tradizionali o religiosi.
- L'abbigliamento religioso approvato (come copricapi, rash guard a maniche lunghe o calzamaglie intere) deve essere di colore nero e indossato al di sotto dell'uniforme standard.
- Le deroghe relative all'abbigliamento religioso richiedono la preventiva approvazione da parte del capo degli arbitri, il quale detiene la piena autorità per l'adozione della decisione finale in merito alle eccezioni sul vestiario.

## **Articolo 1.3 – Equipaggiamento di protezione e sicurezza degli atleti**

Garantire la sicurezza degli atleti è una priorità fondamentale delle A-MMA secondo i regolamenti di FIJLKAM e UWW. È obbligatorio il rigoroso rispetto dei seguenti standard relativi alle protezioni:

### **Paradenti**

- Gli atleti devono iniziare ogni round indossando un paradenti. La competizione non può iniziare senza di esso.
- **I paradenti non possono essere di colore rosso** per evitare confusione riguardo a eventuali infortuni o sanguinamenti.



- Gli atleti sono tenuti a portare un paradenti di riserva, ispezionato e tenuto pronto dal proprio coach.
- Se il paradenti dovesse fuoriuscire durante l'azione, l'arbitro interromperà l'incontro alla prima opportunità utile per consentirne il reinserimento, garantendo la minima interruzione possibile.
- L'espulsione volontaria del paradenti può comportare sanzioni disciplinari (fallo di timidezza/passività).

### Protezione Inguinale

- Gli atleti di sesso maschile devono indossare una conchiglia protettiva in plastica.
- Le atlete di sesso femminile possono indossare una protezione inguinale appropriata.

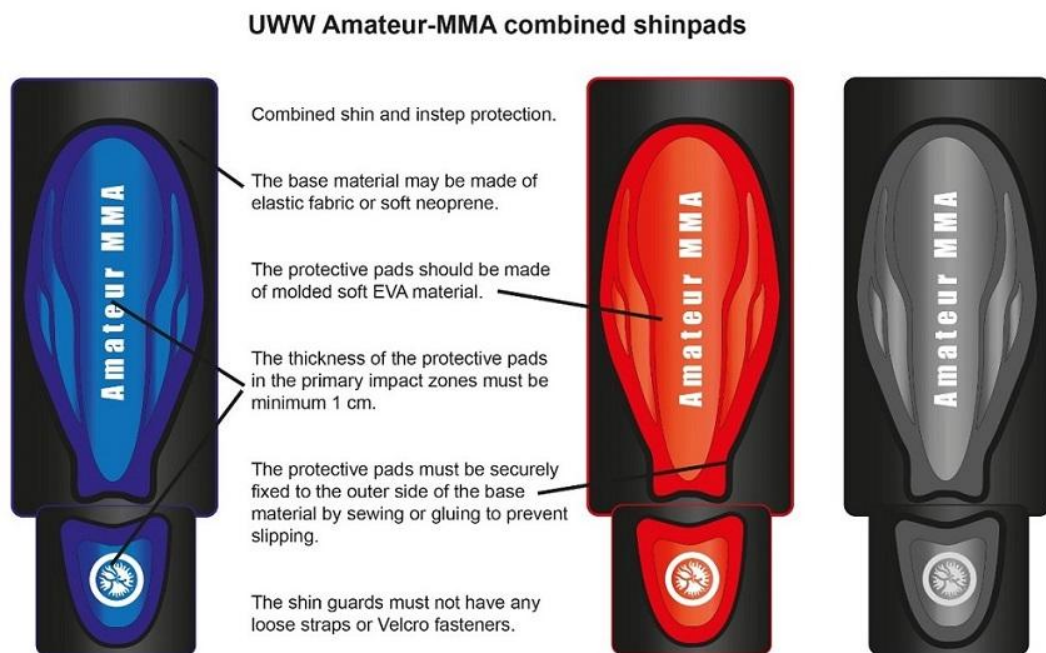
### Guanti

- Gli atleti devono indossare guanti da A-MMA approvati e identici, in condizioni eccellenti, conformi alle seguenti specifiche tecniche:
  - Guanti realizzati in vera pelle o in pelle sintetica di alta qualità. Peso minimo di 7 once (Taglia L).
  - Spessore minimo dell'imbottitura di **2 cm** a copertura della zona delle nocche.
  - All'esterno dei guanti, l'imbottitura del dorso della mano e del pugno deve essere realizzata in un unico pezzo, senza dita separate.
  - All'interno dei guanti, le dita devono essere separate singolarmente mediante appositi passadita, con i polpastrelli scoperti.
  - Il pollice deve essere dotato del suo passadito separato, con un'imbottitura esterna di circa 0,5 cm a copertura dell'articolazione metatarsofalangea del pollice stesso.
  - I guanti devono essere saldamente fissati al polso mediante cinturini in pelle a singolo o doppio avvolgimento e sistema di chiusura in velcro.
  - La zona del polso deve essere nastrata saldamente utilizzando nastro adesivo telato colorato, largo 40–50 mm, corrispondente al colore dell'angolo assegnato (rosso o blu).



## Paratibia e piede

- Gli atleti devono utilizzare paratibia e piede da A-MMA identici e in buone condizioni, conformi a quanto segue:
  - Costruiti in tessuto elastico o neoprene con protezione del collo del piede integrata.
  - L'imbottitura protettiva deve essere in materiale EVA sagomato, saldamente fissata all'esterno del materiale di base.
  - Lo spessore minimo dell'imbottitura protettiva deve essere di 1 cm nelle zone principali di impatto della tibia e del piede.
  - I paratibie e piede non devono avere cinghie sporgenti o chiusure in velcro esterne.
  - I paratibie e piede della Kickboxing o Muay Thai sono vietati.



10

## Coordinazione dei Colori

- I guanti e i paratibie e piede devono corrispondere chiaramente al colore dell'angolo assegnato all'atleta (rosso o blu).
- Qualora non fosse disponibile l'equipaggiamento specifico del colore dell'angolo assegnato, questo dovrà essere prevalentemente nero.

## Applicazione della vaselina e sostanze similari

- La vaselina o sostanze similari possono essere applicate solo da un ufficiale di gara o ispettore autorizzato.
- Zone di applicazione consentite (una singola passata sottile):
  - Sopracciglia
  - Zona suboculare sotto gli occhi
  - Dorso del naso
- La vaselina non può essere applicata sulle orecchie, sull'attaccatura dei capelli o su qualsiasi altra parte del corpo.
- La riapplicazione tra i round è consentita solo da parte dell'ufficiale autorizzato.
- L'uso di qualsiasi sostanza vietata (es. creme, oli riscaldanti o fluidi muscolari) comporta la squalifica immediata.

**Esempio:**

- L'area evidenziata in rosso è la zona consentita per l'applicazione della vaselina.
- È consentita una sola passata di vaselina sulle sopracciglia, senza estenderla verso l'alto fino alla fronte.
- La vaselina può essere applicata anche sotto gli occhi, senza estenderla al di sotto della parte superiore degli zigomi.
- La vaselina può essere applicata anche sul dorso del naso.
- È vietata l'applicazione della vaselina sulle orecchie o in modo tale da raggiungere l'attaccatura dei capelli.

**Bendaggio delle mani**

- Per ciascuna mano è consentito utilizzare un solo rotolo di garza morbida di cotone bianca, di larghezza massima 5 cm e lunghezza massima 15 mt. Il bendaggio non deve oltrepassare il bordo del polsino del guanto.
- Nastro medico adesivo (1 rotolo per mano, larghezza massima 2,5 cm per 10 mt di lunghezza). Il nastro medico non deve coprire le nocche e deve mantenere una distanza minima di 1 cm dalle nocche.
- Un uso eccessivo di nastro adesivo, la sovrapposizione stratificata, la creazione di cordoncini o accumuli di materiale intorno alle nocche comportano la squalifica.
- I bendaggi elastici sono tassativamente vietati.
- I bendaggi per le mani sono raccomandati ma rimangono facoltativi.

**Protezione e bendaggi delle articolazioni e del corpo**

- Oltre alle rash guard consentite, non è permesso l'uso di nastri adesivi (taping) o di equipaggiamento protettivo sulla parte superiore del corpo (inclusi manicotti articolari, imbottiture, tutori o nastro adesivo).
- Sulle articolazioni del ginocchio o della caviglia sono consentite solo ginocchiere o cavigliere in neoprene morbido o tessuto elastico, prive di imbottiture, chiusure in velcro, componenti in plastica o metallo.
- Qualsiasi applicazione di nastro adesivo (tape) al di sotto delle ginocchiere o cavigliere consentite deve ricevere la preventiva approvazione degli ufficiali di gara o ispettori, ed essere giustificata esclusivamente da comprovate finalità mediche.

---

11**Articolo 1.4 – Tesseramento nazionale e licenza internazionale dell'atleta**

Ogni atleta, di sesso maschile o femminile, che partecipi ad attività e competizioni di A-MMA riconosciuti o organizzati nell'ambito della FIJLKAM deve essere regolarmente tesserato a FIJLKAM per l'anno solare in corso. Il tesseramento costituisce requisito obbligatorio per la partecipazione all'attività federale. La procedura si effettua tramite la Società Sportiva (ASD/SSD) di appartenenza regolarmente affiliata e iscritta al Registro Nazionale delle Attività Sportive Dilettantistiche (RASD) secondo le modalità e i requisiti previsti dalle disposizioni federali vigenti.

Il tesseramento FIJLKAM comporta l'accesso alla copertura assicurativa prevista dalla polizza federale vigente per i tesserati, secondo le condizioni, i massimali, le franchigie, le esclusioni e le procedure stabilite dalla relativa polizza. La copertura assicurativa opera in relazione all'attività sportiva svolta in Italia nell'ambito delle A-MMA riconosciute dalla FIJLKAM, nei limiti e alle condizioni previste dalla polizza vigente.

Ogni combattente, di sesso maschile o femminile, delle categorie U20, U23, senior che partecipi ai Giochi Olimpici, ai Campionati del Mondo, alle Coppe del Mondo, ai Campionati, alle Coppe e ai Giochi Continentali, ai Giochi Regionali, alle World e Continental League e ai tornei internazionali iscritti nel calendario UWW deve essere in possesso di una licenza internazionale del concorrente, come definito da specifico regolamento.

La licenza funge altresì da copertura assicurativa per le spese mediche e ospedaliere in caso di incidente verificatosi all'estero durante la competizione internazionale alla quale l'atleta partecipa.

La licenza è valida esclusivamente per l'anno in corso e deve essere rinnovata ogni anno. La richiesta di licenza deve essere presentata almeno 2 mesi prima della competizione alla quale l'atleta interessato prenderà parte. Tale termine è stabilito al fine di consentire un tempo sufficiente per completare la procedura e convalidare la licenza.

## **Articolo 1.5 – Categorie di Età e di Peso**

### **Categorie di Età**

Le competizioni di A-MMA sono riservate esclusivamente ad atleti di età pari o superiore a 18 anni. Le regole per gli atleti sotto i 18 anni sono governate dal regolamento del Pankration.

- **Categoria U20:** da 18 a 20 anni.
- **Categoria U23:** da 19 a 23 anni.
- **Categoria Senior:** da 21 a 35 anni.

*Nota: Gli atleti che competono nelle categorie U20 e U23 possono partecipare anche alle competizioni Senior.*

### **Autorizzazione Medica**

In Italia gli atleti maggiorenni che combattono nelle A-MMA devono effettuare la visita medica pre-gara. Alla visita medica pre-gara gli atleti devono:

- Esibire l'originale del CERTIFICATO MEDICO B5 di idoneità all'attività agonistica nelle "Amateur Mixed Martial Arts" o "A-MMA".
- Esibire i TEST EMATICI per HIV, epatite B (Hbsag) ed epatite C (Hcv), che abbiano una data di massimo sei mesi precedente alla competizione.
- Solo le donne consegnare l'originale del TEST DI GRAVIDANZA di laboratorio (su urine o su sangue; no test di farmacia) con esito negativo che abbia una data di massimo 14 giorni precedente alla competizione.
- Consegnare al Medico i seguenti documenti compilati e firmati:
  - DICHIARAZIONE PRE-GARA PER ATLETI CHE PARTECIPANO IN DISCIPLINE A CONTATTO PIENO (UOMINI E DONNE).
  - Solo le donne: DICHIARAZIONE PRE-COMPETIZIONE (D.M. 2/08/05) SEZIONE FEMMINILE.
  - Solo gli atleti che utilizzano apparecchi ortodontici: MODULO APPARECCHIO ORTODONTICO.

12

I test ematici per HIV, epatite B ed epatite C possono essere effettuati gratuitamente attraverso la donazione di sangue. Donare il sangue rappresenta un importante atto di solidarietà e generosità, dal significativo valore civico ed etico, che contribuisce concretamente a salvare numerose vite. Per questo motivo, si incoraggiano tutti gli atleti a prendere in considerazione la possibilità di diventare donatori di sangue.

A livello internazionale tutti gli atleti che partecipano alle competizioni di A-MMA devono fornire l'autorizzazione medica richiesta, come specificato dai regolamenti UWW. Il certificato medico annuale e la dichiarazione dell'atleta devono essere caricati su Athena al momento dell'acquisto della licenza UWW. Il certificato medico per le A-MMA deve essere compilato non prima di una settimana dall'inizio della competizione e deve essere esibito in sede di visita medica pre-peso dell'evento di A-MMA, dove sarà esaminato e firmato dal Medico Ufficiale.

### **Nazionalità e rappresentanza dell'atleta nelle competizioni internazionali UWW**

Gli atleti possono rappresentare esclusivamente la nazionalità indicata sul proprio passaporto e sulla licenza UWW. Qualsiasi falsa dichiarazione o frode relativa alla nazionalità o all'età di un atleta comporterà l'immediata adozione di provvedimenti disciplinari nei confronti dell'atleta, della rispettiva Federazione Nazionale e della persona che ha sottoscritto la documentazione fraudolenta.

Gli atleti che desiderano cambiare nazionalità devono attenersi rigorosamente alla procedura ufficiale UWW prevista per il cambio di nazionalità. Il cambio di nazionalità è consentito una sola volta. Una volta completata la procedura di cambio di nazionalità, gli atleti non potranno più gareggiare per il Paese precedentemente rappresentato né per qualsiasi altro Paese, ad eccezione di quello indicato sulla loro licenza UWW in vigore.

## **Diritti d'Immagine e multimediali**

Con la partecipazione alle competizioni autorizzate da FIJLKAM e UWW, gli atleti concedono automaticamente a FIJLKAM e UWW il diritto di utilizzare la propria immagine, sia fotografica sia video, per finalità promozionali connesse alla competizione o a eventi futuri. Qualora un atleta non presti il proprio consenso all'utilizzo della propria immagine, tale diniego deve essere comunicato espressamente al momento dell'iscrizione alla competizione. Il mancato consenso può comportare l'esclusione dall'evento.

La predetta concessione dei diritti d'immagine si intende rilasciata a titolo totalmente gratuito, con espressa e irrevocabile rinuncia dell'atleta a qualsiasi corrispettivo, indennità o pretesa economica, presente o futura.

## **Categorie di Peso**

Gli atleti che competono in eventi di A-MMA approvati da FIJLKAM e UWW sono suddivisi nelle seguenti categorie di peso:

Uomini (U20, U23, Seniors): -57kg, -62kg, -66kg, -71kg, -77kg, -84kg, -93kg, -100kg, -130kg.

Donne (U20, U23, Seniors): -50kg, -53kg, -57kg, -61kg, -65kg, -70kg, -75kg, -80kg, -90kg.

Gli atleti sono autorizzati a competere esclusivamente nella classe di peso corrispondente al peso rilevato durante il peso ufficiale. Gli atleti della categoria Seniors possono scegliere di gareggiare in una categoria di peso superiore rispetto al loro peso effettivo.

## **CAPITOLO 2 – COMPETIZIONI**

### **Articolo 2.1 – Competizioni e sistema di competizione nazionale e internazionale**

#### **Le competizioni**

**Le competizioni nazionali in Italia per le diverse categorie d'età sono le seguenti:**

|                            |                            |                |
|----------------------------|----------------------------|----------------|
| U20<br>18-20 anni          | Tornei regionali           | (su richiesta) |
|                            | Tornei interregionali      | (su richiesta) |
|                            | Tornei nazionali           | (su richiesta) |
|                            | Coppa Italia               | (su richiesta) |
|                            | Selezioni/Trials nazionali | (ogni anno)    |
|                            | Campionato Italiano        | (ogni anno)    |
| U23<br>19-23 anni          | Tornei regionali           | (su richiesta) |
|                            | Tornei interregionali      | (su richiesta) |
|                            | Tornei nazionali           | (su richiesta) |
|                            | Coppa Italia               | (su richiesta) |
|                            | Selezioni/Trials nazionali | (su richiesta) |
|                            | Campionato Italiano        | (su richiesta) |
| Seniors<br>21 anni e oltre | Tornei regionali           | (su richiesta) |
|                            | Tornei interregionali      | (su richiesta) |
|                            | Tornei nazionali           | (su richiesta) |
|                            | Coppa Italia               | (su richiesta) |
|                            | Selezioni/Trials nazionali | (ogni anno)    |
|                            | Campionato Italiano        | (ogni anno)    |

Ulteriori tipologie di competizioni nazionali in Italia potranno essere organizzate previa approvazione della FIJLKAM.

#### **Sistema di competizione nazionale in Italia**

Il sistema di gara è quello a eliminazione diretta, senza ripescaggio. L'abbinamento degli atleti per il primo incontro viene determinato mediante sorteggio, effettuato manualmente oppure tramite sistema informatico. Qualora il numero degli iscritti alla competizione non corrisponda a un numero ideale di partecipanti (4, 8, 16, 32, 64, ecc.), vengono disputati incontri di qualificazione, a partire dalla parte inferiore del tabellone, al fine di ridurre il numero degli atleti fino al successivo numero ideale. Il numero complessivo dei match di qualificazione da disputare è pari al numero di atleti eccedenti che occorre eliminare per raggiungere la quota ideale del tabellone. (Esempio: in presenza di 11 atleti iscritti in una categoria, è necessaria l'eliminazione di 3 unità per ricondurre il tabellone al numero ideale di 8 atleti; dovranno pertanto essere disputati 3 incontri di qualificazione). Gli atleti che risultano vincitori dei rispettivi incontri proseguono la competizione nel tabellone a eliminazione diretta, fino a determinare i due atleti imbattuti che si affronteranno nell'incontro di finale per il 1° e il 2° posto della categoria. I due atleti sconfitti nei rispettivi incontri di semifinale sono classificati entrambi al 3° posto a pari merito e ricevono la medaglia di bronzo.

Le competizioni si svolgono nelle seguenti fasi consecutive: a) Incontri di qualificazione; b) Incontri del tabellone a eliminazione diretta; c) Incontro di finale per il 1° e 2° posto.

Nei tornei ad alta partecipazione, ogni categoria di peso si svolge nell'arco di due giornate. Il sorteggio ha luogo la mattina del primo giorno di gara della categoria interessata, dopo il peso ufficiale.

Il controllo medico e il peso ufficiale si svolgono la mattina della giornata di gara prevista per la categoria di peso interessata. Il sorteggio ha luogo dopo il controllo medico e la pesatura della categoria di peso interessata.

La visita medica pre-gara deve essere effettuata prima del controllo del peso. Tutti gli atleti dovranno essere pesati sulla bilancia ufficiale della competizione. Non è prevista alcuna tolleranza rispetto alla propria categoria di peso.

## **Le competizioni internazionali per le diverse categorie d'età sono le seguenti:**

|                 |                             |                |
|-----------------|-----------------------------|----------------|
| U20             | Competizioni internazionali | (su richiesta) |
| 18-20 anni      | Campionati continentali     | (ogni anno)    |
| U23             | Competizioni internazionali | (su richiesta) |
| 19-23 anni      | Campionati continentali     | (su richiesta) |
|                 | Campionati mondiali         | (su richiesta) |
| Seniors         | Competizioni internazionali | (su richiesta) |
| 21 anni e oltre | Campionati continentali     | (ogni anno)    |
|                 | Campionati mondiali         | (ogni anno)    |

Ulteriori tipologie di competizioni potranno essere organizzate previa approvazione della UWW.

### **Sistema di competizione internazionale**

Le competizioni si svolgono con il sistema a eliminazione diretta, con un numero ideale di atleti, vale a dire 4, 8, 16, 32, 64, ecc. Qualora non sia presente un numero ideale di atleti in una categoria, possono essere organizzati incontri di qualificazione. Gli accoppiamenti vengono effettuati in base all'ordine dei numeri estratti a sorte.

Ogni categoria di peso si svolge nell'arco di due giornate. Il sorteggio ha luogo la mattina del primo giorno di gara della categoria interessata, dopo il peso ufficiale.

Il controllo medico e il peso ufficiale si svolgono la mattina della giornata di gara prevista per la categoria di peso interessata. Il sorteggio ha luogo dopo il controllo medico e la pesatura della categoria di peso interessata.

### **Le competizioni internazionali si svolgono nelle seguenti modalità:**

Primo giorno:

-Incontri di qualificazione

-Incontri del tabellone a eliminazione diretta

Secondo giorno:

-Incontri del tabellone a eliminazione diretta (solo per eventi ad alta partecipazione)

-Finali

### **Criteri di classificazione**

A partire dal 10° posto, gli atleti di ciascuna categoria saranno classificati in base ai loro punti di classifica. In caso di parità in classifica, essi saranno classificati analizzando i seguenti criteri in successione, presi in esame nell'ambito dell'intera competizione:

Il maggior numero di vittorie per "KO, TKO o Sottomissione";

Il maggior numero di incontri vinti per decisione unanime;

Il minor numero di detrazioni di punti assegnate;

Il numero di testa di serie più basso (se applicabile);

Il numero di sorteggio più basso.

### **Articolo 2.2 – Premiazione**

I primi quattro atleti classificati di ciascuna categoria di peso dovranno prendere parte alla cerimonia di premiazione e riceveranno una medaglia e un diploma, in base alla posizione ottenuta in classifica.

1° Medaglia d'oro + diploma

2° Medaglia d'argento + diploma

3° Medaglia di bronzo + diploma

3° Medaglia di bronzo + diploma

### **Classifica per Team**

Una classifica per Team può essere predisposta in base ai criteri stabiliti dall'organizzatore della gara. La classifica per Team, ove prevista, è attribuita esclusivamente alla singola società sportiva regolarmente iscritta alla competizione. Non è consentito aggregare o accorpare più società sportive in un unico Team, né ai fini del cumulo dei punti né per qualsiasi altra finalità.

### **Articolo 3.1 – Peso ufficiale**

#### **Procedura ufficiale di pesatura**

Le operazioni di peso si svolgono in conformità con le seguenti linee guida:

- **Tempistica:**
  - Il peso ufficiale si effettua ogni mattina, con una durata standard di 60 minuti, e include i controlli medici obbligatori.
  - Gli atleti devono presentarsi puntualmente e con l'abbigliamento appropriato.
- **Abbigliamento richiesto:**
  - Gli atleti devono presentarsi al peso indossando la rash guard ufficiale da gara e i pantaloncini.
- **Controllo medico:**
  - Medici qualificati effettuano le visite di controllo prima del peso ufficiale.
  - I medici possono dichiarare non idoneo ed escludere dalla competizione qualsiasi atleta che presenti segni di malattie contagiose, infortuni o qualsiasi altra condizione medica che comporti un rischio per se stesso o per gli altri concorrenti.
- **Verifica del peso:**
  - Gli atleti hanno più tentativi per verificare il proprio peso entro la finestra ufficiale di 60 minuti prevista per la pesatura.

#### **Responsabilità degli atleti**

- Gli atleti devono presentare il proprio tesseramento FIJLKAM o la propria licenza UWW e l'accredito in occasione del peso.
- Gli atleti sono responsabili del rispetto dei criteri di peso richiesti e delle norme igieniche.
- Le unghie devono essere pulite, corte e prive di bordi taglienti.
- Gli atleti che non si presentano alle operazioni di peso o non rientrano nel peso richiesto sono automaticamente squalificati e classificati all'ultimo posto delle rispettive categorie.

16

#### **Squalifica e penalità**

- Gli atleti che falliscono la prova del peso o che non si presentano al peso sono eliminati immediatamente, classificati all'ultimo posto e contrassegnati come squalificati senza piazzamento.
- Gli ufficiali di gara responsabili delle operazioni di peso applicano rigorosamente le norme relative all'abbigliamento e alle norme igieniche; agli atleti che non soddisfano tali requisiti sarà negato l'accesso alla pesatura.

### **Articolo 3.2 – Sorteggio e abbinamenti**

I partecipanti devono essere abbinati in base all'ordine numerico determinato dal sorteggio, che deve essere effettuato al più tardi la mattina del giorno di gara della relativa categoria di peso. Il sistema di gestione delle competizioni FIJLKAM/UWW deve essere utilizzato per il sorteggio e la gestione di tutte le competizioni inserite nel calendario.

Se il sistema di gestione delle competizioni FIJLKAM/UWW non può essere utilizzato, i contrassegni numerati devono essere inseriti in un'urna, un sacchetto o qualsiasi altro contenitore analogo. Se viene utilizzato un sistema diverso, questo deve essere chiaramente annunciato.



**Importante:** Quando la persona responsabile delle operazioni di peso e del sorteggio rileva un errore nella procedura regolamentare sopra descritta, il sorteggio per la categoria in questione deve essere annullato. Il sorteggio per questa categoria sarà quindi ripetuto previo accordo con il delegato tecnico.

Il delegato tecnico o il responsabile informatico sono responsabili del corretto svolgimento del sorteggio e devono garantire che queste regole siano state rispettate. Essi confermeranno inoltre la lista delle operazioni di peso. Dopo la fine del sorteggio, non può essere presentato alcun reclamo.

Se il numero di atleti partecipanti in una categoria di peso è diverso da 8, 16, 32, ecc., devono essere organizzati dei turni di qualificazione. Per garantire un equilibrio tra la parte superiore e inferiore del tabellone, la posizione dei turni di qualificazione segue l'approccio dello schema di alternanza alto-basso-basso-alto.

### **Articolo 3.3 – Elenco dei partecipanti**

Se uno o più atleti non si presentano o non superano la prova del peso, il loro avversario (o i loro avversari) vincerà il match per forfait. Questi atleti saranno eliminati dalla competizione e saranno classificati all'ultimo posto, senza piazzamento. NON verranno effettuati nuovi abbinamenti il giorno della competizione.

### **Articolo 3.4 – Eliminazione dalla competizione**

#### **Principio generale di eliminazione**

L'atleta sconfitto in un qualsiasi incontro è eliminato dal prosieguo della competizione e posizionato in classifica in base ai punti di classifica ottenuti.

#### **Ritiro senza giustificazione medica (Forfait senza giustificazione medica)**

Se un atleta, dopo aver effettuato il peso e senza presentare un certificato medico ufficiale firmato dal Medico di Gara designato da FIJLKAM/UWW o dal responsabile medico ufficiale designato per l'evento, non si presenta al proprio incontro e non informa la segreteria di gara, sarà considerato ritirato per forfait. L'atleta verrà eliminato e posizionato all'ultimo posto della classifica, senza l'attribuzione di un piazzamento specifico, e accanto al suo nome verrà registrata la nota "FFT". L'avversario sarà dichiarato vincitore per forfait.

#### **Simulazione di infortunio**

Qualora la commissione medica designata da FIJLKAM/UWW accerti che un atleta abbia deliberatamente simulato un infortunio per evitare di affrontare un avversario, l'atleta sarà squalificato, posizionato all'ultimo posto della classifica, senza l'attribuzione di un piazzamento specifico, e contrassegnato con la nota "DSQ".

#### **Squalifica per condotta antisportiva**

Qualsiasi atleta che violi palesemente il fair play o commetta un'infrazione grave — come una frode sportiva, una condotta antisportiva o atti di brutalità — sarà immediatamente squalificato per decisione unanime del corpo arbitrale. L'atleta verrà posizionato all'ultimo posto della classifica, senza l'attribuzione di un piazzamento specifico, e accanto al suo nome comparirà la nota "DSQ".

#### **Doppia squalifica per brutalità**

Se entrambi gli atleti vengono squalificati per atti di brutalità nel medesimo incontro, saranno entrambi eliminati, posizionati all'ultimo posto della classifica senza l'attribuzione di un piazzamento specifico e contrassegnati con la nota "DSQ". Gli abbinamenti del turno successivo rimarranno invariati; l'atleta originariamente designato per affrontare uno dei contendenti squalificati vincerà automaticamente il match per forfait.

### Doppia squalifica in semifinale

Se entrambi i semifinalisti vengono squalificati o eliminati per forfait durante lo stesso incontro, gli atleti da essi sconfitti nei quarti di finale vengono riammessi alla competizione e disputano l'incontro per un posto in finale.

- Se la semifinale era programmata per la sessione serale, l'incontro sostitutivo si disputerà al termine di tale sessione, in modo da garantire agli atleti un tempo di recupero sufficiente.
- Se la squalifica si verifica nella prima parte della giornata, sarà concesso un tempo minimo di un'ora per consentire all'atleta di prepararsi.

### Doppio infortunio (2VIN)

Nel caso in cui un incontro termini con un doppio infortunio (entrambi gli atleti impossibilitati a proseguire), l'avversario previsto per affrontare il vincitore nel turno successivo vincerà per infortunio.

- Se ciò si verifica in semifinale, si applicheranno i criteri di classifica finale per determinare quale dei due atleti infortunati avanza nel tabellone.

### Squalifica o rinuncia negli incontri per le medaglie

Se si verifica una rinuncia o una squalifica durante un incontro per le medaglie (sia per l'oro/argento che per il bronzo), si applica il seguente protocollo:

- L'atleta proveniente dalla stessa metà del tabellone dell'atleta squalificato o rinunciatario avanzerà in classifica.
- Se entrambi i finalisti vengono squalificati o rinunciano, i perdenti delle semifinali avanzeranno e si affronteranno per determinare i vincitori della medaglia d'oro e d'argento.
- Tutti i restanti atleti saranno classificati di conseguenza in base alla progressione nel torneo.

### Classificazione finale degli atleti che rinunciano

In tutti i casi di rinuncia o squalifica (eccetto quando giustificati per motivi medici), l'atleta sarà classificato all'ultimo posto, senza un piazzamento numerico, e contrassegnato con la dicitura "DSQ" o "FFT" a seconda del caso.

### Classifica in caso di violazioni delle norme antidoping

Se un atleta viene squalificato a seguito di un controllo antidoping positivo, sarà automaticamente inserito all'ultimo posto della classifica con la dicitura "DSQ" e non gli sarà assegnato alcun piazzamento. Tutti gli altri atleti saliranno di posizione in classifica di conseguenza.

Se l'atleta squalificato era originariamente classificato al 3° posto (medaglia di bronzo), l'atleta appartenente allo stesso lato del tabellone (ovvero colui che ha perso contro la medaglia di bronzo in semifinale) avanzerà e riceverà la medaglia di bronzo. In questo caso, un solo atleta sarà classificato al 5° posto.

Se entrambi i finalisti (originariamente classificati al 1° e al 2° posto) vengono squalificati per doping:

- I due vincitori della medaglia di bronzo avanzeranno entrambi e riceveranno la medaglia d'oro.
- Non sarà assegnata alcuna medaglia d'argento.
- I due atleti originariamente classificati al 5° posto avanzeranno e verranno inseriti in classifica come medaglie di bronzo (ovvero, entrambi classificati al 3° posto).
- Di conseguenza, ci sarà un solo atleta classificato al 5° posto, e i restanti atleti avanzeranno progressivamente nella classifica finale.

In una competizione a squadre, se un atleta risulta positivo, la squadra rappresentata da tale atleta sarà squalificata e inserita all'ultimo posto della classifica a squadre, con l'indicazione "DSQ" riportata accanto alla bandiera della squadra.

## **CAPITOLO 4: CORPO ARBITRALE**

Un arbitraggio corretto è fondamentale per garantire imparzialità, sicurezza e professionalità nelle competizioni di A-MMA approvate da FIJLKAM e UWW. Tutti gli ufficiali di gara devono attenersi rigorosamente alle linee guida riportate di seguito.

### **Articolo 4.1 – Composizione**

Ogni area di gara deve essere dotata di una squadra di ufficiali di gara composto da:

- **1 Arbitro:** controlla l'azione all'interno dell'area di combattimento.
- **3 Giudici:** responsabili di valutare e assegnare i punteggi dell'incontro in modo oggettivo.
- **1 Assistente Tecnico (Addetto al Tabellone):** gestisce il cronometraggio, il tabellone e registra i punteggi ufficiali.
- **1 Presidente di Tappeto:** supervisiona la squadra degli ufficiali di gara, sovrintende ai verdetti degli incontri e risolve le controversie sui punteggi.
- **2 Ispettori:** supervisionano la condotta degli atleti e dei coach, i controlli dell'equipaggiamento e la gestione degli angoli.
- **1 Medico:** gestisce l'assistenza medica agli atleti e fornisce indicazioni agli arbitri in merito alle interruzioni dell'incontro per motivi medici.

### **Articolo 4.2 – Ruoli e responsabilità**

#### **Arbitro**

- Ha autorità esclusiva all'interno dell'area di combattimento dall'inizio dell'incontro fino all'annuncio del verdetto ufficiale.
- È responsabile della sicurezza degli atleti, del rispetto del regolamento, della gestione dei falli e della dichiarazione di interruzione dell'incontro.
- Deve consultare il Presidente di Tappeto prima di confermare squalifiche o gravi deduzioni di punti (penalizzazione di 2 punti).

#### **Giudici**

- Valutano e assegnano i punteggi dei match in modo neutrale, equo e in conformità con i criteri di punteggio ufficiali di FIJLKAM e UWW.
- Utilizzano schede di annotazione standardizzate per registrare accuratamente le tecniche, garantendo un punteggio trasparente e dettagliato.

#### **Addetto al cronometro e ai punteggi**

- Gestisce il cronometraggio ufficiale dell'incontro, registra i punti, gestisce i tabelloni e documenta i risultati finali.

#### **Presidente di Tappeto**

- Supervisiona gli ufficiali di gara, assicurando il rispetto del regolamento e delle procedure.
- Annuncia i verdetti ufficiali degli incontri.
- Può annullare e ribaltare le decisioni dell'arbitro in caso di palese errore arbitrale.
- Gestisce il Challenge e le controversie riguardanti gli esiti degli incontri.

#### **Ispettori**

- Verificano il rispetto da parte degli atleti e dei coach delle regole sull'abbigliamento, sull'equipaggiamento e sulla condotta.
- Supervisionano la preparazione degli atleti, i bendaggi delle mani, l'ispezione dell'equipaggiamento e le procedure di accesso all'area di gara.

#### **Medico**

- Fornisce la supervisione medica, valuta gli infortuni degli atleti e fornisce indicazioni in merito alle interruzioni per motivi medici.
- Assiste gli arbitri nel prendere decisioni informate riguardo alla sicurezza degli atleti.

#### **Presidente di Giuria nelle competizioni nazionali FIJLKAM di A-MMA**

- Sovrintende al regolare svolgimento della competizione e coordina gli ufficiali di gara e gli addetti alla gara.
- Verifica la corretta applicazione delle disposizioni regolamentari e adotta i provvedimenti necessari allo svolgimento della manifestazione.
- Esamina e decide sui reclami presentati dopo lo svolgimento dell'incontro cui si riferiscono, secondo quanto previsto dal Regolamento Organico Federale di FIJLKAM e dal regolamento della disciplina. Cura gli atti ufficiali della competizione.

#### **Articolo 4.3 - Standard di abbigliamento e aspetto degli ufficiali di gara**

Gli ufficiali devono mantenere standard professionali di abbigliamento e di aspetto come segue:

- **Pantaloni:** pantaloni eleganti o stile golf completamente neri (no tute sportive, no jeans e no pantaloncini).
- **Maglie:** magliette o polo nere ufficiali fornite da FILJIKAM o UWW o specifiche del torneo. I loghi devono essere ufficialmente approvati.
- **Calzature:** scarpe sportive prevalentemente nere (minimo 95%).
- **Calze:** solo calze nere.
- **Guanti:** gli arbitri devono indossare guanti in lattice neri durante gli incontri. Il personale medico può indossare guanti in lattice neri, blu o bianchi.
- **Oggetti vietati:** gli arbitri devono evitare di indossare occhiali, grandi fibbie di cinture, orologi o qualsiasi gioiello durante lo svolgimento delle funzioni arbitrali.
- **Telefoni cellulari:** agli ufficiali è vietato utilizzare dispositivi cellulari mobili durante gli incontri.

#### **Articolo 4.4 - Posti a sedere e posizionamento nell'area di combattimento**

- Gli ufficiali di gara devono essere seduti strategicamente attorno all'area di combattimento per una visibilità ottimale e una comunicazione efficace.
- I giudici e il Presidente di Tappeto devono mantenere una visuale libera, per valutare e gestire accuratamente gli incontri.

#### **Articolo 4.5 - Trasparenza del punteggio: i cartellini dei giudici**

- I giudici devono utilizzare cartellini standardizzati per garantire un punteggio del round accurato e trasparente.
- I cartellini sono progettati per registrare e valutare sistematicamente le tecniche attraverso tre categorie chiave:
  - **Colpi/Pugni/Calci/Ginocchiate (Striking)**
  - **Atterramenti (Takedowns)**
  - **Lotta a terra/Sottomissioni (Grappling/Submissions)**
- Le tecniche sono classificate in base al volume e all'efficacia utilizzando un semplice sistema di marcatura a tre livelli:
  - **Barra (I):** tecniche consentite chiaramente eseguite, con impatto o controllo minimi.
  - **Cerchio (O):** tecniche forti ed efficaci che provocano un impatto visibile, reazioni fisiche o un significativo vantaggio posizionale.
  - **Più (+):** tecniche di altissimo impatto, prossime a porre fine all'incontro o che indeboliscono significativamente l'avversario.
- I giudici esaminano attentamente i cartellini dopo ogni round per determinare in modo chiaro ed corretto il vincitore del round.



|                               |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| <b>Event:</b>                 |                                                                                                            | <b>Date:</b>                                                                                               |               |
| <b>Memory sheet Judge:</b>    |                                                                                                            | <b>Arena:</b>                                                                                              | <b>Match:</b> |
| <b>Round 1</b>                | <b>Blue corner</b>                                                                                         | <b>Red corner</b>                                                                                          |               |
| Strikes & Kicks               |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Takedowns                     |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Grappling & Submissions       |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Secondary evaluation criteria | B: effective aggressiveness <input type="checkbox"/><br>C: control of combat area <input type="checkbox"/> | B: effective aggressiveness <input type="checkbox"/><br>C: control of combat area <input type="checkbox"/> |               |
| Score round 1                 |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| <b>Round 2</b>                | <b>Blue corner</b>                                                                                         | <b>Red corner</b>                                                                                          |               |
| Strikes & Kicks               |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Takedowns                     |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Grappling & Submissions       |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Secondary evaluation criteria | B: effective aggressiveness <input type="checkbox"/><br>C: control of combat area <input type="checkbox"/> | B: effective aggressiveness <input type="checkbox"/><br>C: control of combat area <input type="checkbox"/> |               |
| Score round 2                 |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| <b>Round 3</b>                | <b>Blue corner</b>                                                                                         | <b>Red corner</b>                                                                                          |               |
| Strikes & Kicks               |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Takedowns                     |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Grappling & Submissions       |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Secondary evaluation criteria | B: effective aggressiveness <input type="checkbox"/><br>C: control of combat area <input type="checkbox"/> | B: effective aggressiveness <input type="checkbox"/><br>C: control of combat area <input type="checkbox"/> |               |
| Score round 3                 |                                                                                                            |                                                                                                            |               |
| Score Total:                  |                                                                                                            |                                                                                                            |               |

Use symbol "I" for good, symbol "o" for very good impact or techniques and symbol "+" for superior technique and significant impact. Keep in mind: Effectiveness over volume!



## CAPITOLO 5 - L'INCONTRO

### Articolo 5.1 – Durata dell'incontro

Un incontro standard di A-MMA secondo le regole di FIJLKAM e UWW consiste di:

- **3 round**, ciascuno della durata di **3 minuti**.
- **1 minuto di intervallo** per il recupero tra i round.

#### Segnali e cronometraggio

Il cronometrista ufficiale deve attenersi ai seguenti segnali:

- **10 secondi prima della fine di ciascun round**, un battito di clapper o un analogo segnale acustico avvisa gli atleti e gli arbitri.
- **10 secondi prima della fine di ciascun intervallo**, un fischio indica l'imminente inizio del round successivo.
- La fine di ciascun round è chiaramente indicata da una sirena o da una campana.

#### Durata speciale dei grandi tornei

Per grandi tornei che presentano un alto numero di partecipanti, gli incontri preliminari possono essere accorciati per accelerare il programma della competizione:

- I match preliminari possono consistere di **3 round di 2 minuti ciascuno**.
- **Tutti gli incontri di finale devono rimanere alla durata standard di 3 round di 3 minuti ciascuno**.

Il direttore del torneo, in consultazione con la FIJLKAM o UWW, deve annunciare chiaramente qualsiasi modifica alla durata prima dell'evento.

22

### Articolo 5.2 – Chiamata sul tappeto

I concorrenti vengono chiamati a voce alta e chiara a presentarsi sul tappeto. Un concorrente non può essere chiamato a competere in un nuovo incontro fino a quando non abbia avuto un periodo di riposo di novanta (90) minuti dal momento in cui il suo incontro precedente è terminato.

Un rinvio è concesso a qualsiasi atleta che non risponda alla prima chiamata nelle seguenti modalità: i concorrenti devono essere chiamati tre volte a intervalli di 30 secondi. Nei tornei internazionali queste chiamate sono effettuate in inglese e facoltativamente in una seconda lingua. Se l'atleta non si presenta dopo la terza chiamata, sarà eliminato e non sarà classificato. Il suo avversario vincerà l'incontro per forfait.

### Articolo 5.3 – Inizio

Quando il loro nome è stato chiamato, gli atleti devono prendere posto nell'angolo corrispondente al colore loro assegnato e attendere che l'arbitro centrale li chiami al suo fianco.

Quando arrivano nell'area di gara, gli atleti stringeranno la mano all'arbitro e tra loro. Successivamente, prenderanno il posto loro assegnato accanto all'arbitro, uno di fronte all'altro, assumendo la posizione di pronti a combattere.

Quando l'arbitro è pronto, lui chiederà agli atleti se sono pronti: "Siete pronti?" ("Are you ready?"). Gli atleti devono rispondere o segnalare all'arbitro che sono pronti a gareggiare. L'incontro ha inizio quando l'arbitro chiama "Azione" ("Action"). Per fermare l'azione l'arbitro chiama "Tempo" ("Time") o "Stop".

La posizione in piedi di pronti a combattere è ordinata all'inizio dell'incontro e dopo qualsiasi interruzione (ad esempio, uscita dall'area di gara o interruzione da parte degli arbitri dovuta a circostanze specifiche). Gli atleti si posizionano uno di fronte all'altro al centro del tappeto, con un piede a contatto con il cerchio interno, e attendono che l'arbitro dia inizio all'incontro con il comando "Azione" ("Action").

#### **Articolo 5.4 – Interruzione e continuazione dell'incontro**

a) Se, per qualsiasi motivo, l'incontro deve essere interrotto (ad es. tempo per infortunio, consultazione arbitrale, ecc.), i due atleti devono rimanere in piedi nei rispettivi angoli, rivolti verso il centro del tappeto, senza parlare con nessuno né assumere liquidi, e attendere che l'arbitro centrale li richiami al centro del tappeto per riprendere l'incontro.

b) In caso di malfunzionamento dell'equipaggiamento o dell'abbigliamento, l'arbitro centrale deve impartire il comando di "STOP - Non muovetevi" ("STOP – Don't move"), toccare entrambi gli atleti e ordinare loro di fermarsi. Entrambi gli atleti dovranno smettere di muoversi immediatamente e rimanere come sono fino a quando l'arbitro ordina loro di riprendere tramite il comando di "Azione" ("Action").

c) Se un incontro non può essere ripreso per motivi medici, la decisione è presa dal Medico di Gara in collaborazione con l'arbitro centrale. In questo caso, l'arbitro decreterà la fine dell'incontro incrociando e agitando le mani sopra la propria testa. La decisione presa dal Medico di Gara non può essere modificata.

d) In nessun caso un atleta può prendere l'iniziativa di interrompere da solo l'azione.

e) Se un'azione deve essere interrotta a causa di un atleta che ha deliberatamente causato un infortunio al proprio avversario, l'atleta colpevole sarà squalificato.

f) In caso di sanguinamento di uno degli atleti, l'arbitro dovrà interrompere l'incontro con il comando di "Tempo" ("Time") per esaminare l'infortunio. L'arbitro prenderà la propria decisione in conformità alle disposizioni regolamentari in materia di lesioni sanguinanti. È a discrezione dell'arbitro consultare il Medico di Gara e/o il Presidente di Tappeto prima di prendere una decisione.

g) Dopo qualsiasi trattamento medico e dopo aver ricevuto l'autorizzazione a combattere, l'incontro riprende dalle posizioni di ripresa previste dal regolamento.

h) Se un incontro viene interrotto a causa di qualsiasi incidente indipendente dalla volontà degli atleti, l'arbitro può interrompere l'incontro con il comando "Tempo" ("Time") e il tempo rimanente del round sarà disputato non appena l'interruzione sarà terminata. Se una sessione non può essere conclusa nel programma previsto, essa può essere posticipata al giorno successivo. Se si tratta dell'ultimo giorno di gara e, per motivi straordinari, la fine della competizione può essere posticipata a una data successiva e svolgersi in un'altra sede.

i) In caso di un errore grave che non sia stato rilevato dal team arbitrale (ad esempio: errori dell'operatore del tabellone, punti errati o detrazioni di punti errate pubblicate sul tabellone, dichiarazione del vincitore errato, ecc.), il Presidente di Tappeto o il Presidente di Giuria possono intervenire e chiedere di correggerlo tramite consultazione, oppure tramite revisione video qualora questa sia prevista dal Comitato Organizzatore Locale.

j) Segnale speciale del Presidente di Tappeto: se il Presidente di Tappeto intende interrompere un incontro in corso, segnala all'arbitro mediante due fischi brevi e forti. Se l'arbitro non reagisce al segnale del fischietto, il Presidente di Tappeto deve immediatamente lanciare un oggetto morbido — preferibilmente un peluche o un oggetto simile — sull'area di gara, vicino all'arbitro.

Al ricevimento del segnale di interruzione da parte del Presidente di Tappeto, l'arbitro dovrà interrompere l'azione e segnalare un time-out al cronometrista. Il time-out deve quindi essere utilizzato dal Presidente di Tappeto per adottare il provvedimento necessario.

### **Articolo 5.5 – Fine dell'incontro**

L'incontro può terminare per fuori combattimento (KO/TKO), sottomissione, squalifica, infortunio oppure allo scadere del tempo regolamentare con una decisione dei giudici.

Se il tempo è scaduto e l'arbitro non ha sentito o rilevato il segnale acustico della sirena o della campana, il Presidente di Tappeto deve intervenire e interrompere l'incontro lanciando un oggetto morbido sul tappeto, al fine di attirare l'attenzione dell'arbitro.

Qualsiasi singola azione che sia stata iniziata prima o contemporaneamente al suono della campana o della sirena che indica la fine del round sarà considerata un'azione regolare.

Quando l'incontro è terminato, l'arbitro si posiziona al centro del tappeto rivolto verso il tavolo del Presidente di Tappeto. Gli atleti si stringono la mano, si posizionano ai lati dell'arbitro e attendono il verdetto. È vietato loro rimuovere qualsiasi parte dell'uniforme prima di lasciare l'area di gara. Immediatamente dopo che il verdetto è stato annunciato, gli atleti stringono la mano all'arbitro.

Ciascun atleta deve quindi stringere la mano al coach del proprio avversario. Qualora le disposizioni di cui sopra non siano rispettate, l'atleta responsabile sarà sanzionato conformemente al Regolamento Disciplinare.

24

### **Articolo 5.6 – Uscita fuori dal limite del tappeto**

Da posizione in piedi, si considera uscita fuori dal limite del tappeto quando uno o entrambi gli atleti, per più di 2 secondi, oltrepassano di 0,5 mt la zona di passività/zona arancione.

Quando gli atleti sono a terra, sono considerati fuori dal limite del tappeto quando entrambi gli atleti si trovano completamente oltre la zona di passività/zona arancione.

- Se, da posizione in piedi, un atleta viene portato fuori dal limite del tappeto durante un'azione tecnica regolare per più di 2 secondi, l'arbitro centrale deve impartire il comando "Stop" e riportare gli atleti al centro del tappeto nelle posizioni di partenza.

- Se, da una posizione a terra stabilizzata (senza una presa di sottomissione), gli atleti si trovano fuori dal limite del tappeto e per effetto dell'azione tecnica sono pericolosamente vicini alla fine del tappeto o a qualsiasi oggetto duro (come sedie, tavoli, monitor), l'arbitro centrale deve impartire i comandi di "Stop" e "Tempo" ("Time"), riportare entrambi gli atleti al centro del tappeto e far riprendere l'incontro nella stessa posizione a terra stabilizzata, impartendo il comando "Azione" ("Action"), dopodiché il tempo dell'incontro riprenderà a scorrere.

- Se, da una posizione a terra con una sottomissione già chiusa, i competitori si trovano fuori dal limite del tappeto a causa di un'azione tecnica reciproca, l'arbitro centrale deve impartire i comandi "Stop" e "Tempo" ("Time") e riportare gli atleti al centro del tappeto in una posizione neutra in piedi. L'arbitro deve quindi segnalare al segnapunti di detrarre 1 punto all'atleta che era intrappolato nella sottomissione. Dopo che il segnale è stato ricevuto, l'arbitro deve quindi impartire il comando "Azione" ("Action"), dopodiché il tempo dell'incontro riprenderà a scorrere.



- Se, durante la lotta a terra, un atleta mantiene una posizione di monta completa (full mount) o una posizione di monta da dietro (back mount) e l'avversario è vicino a un fuori combattimento tecnico (TKO) a causa di colpi alla testa e al corpo, l'arbitro può consentire all'azione di continuare al di fuori della zona di sicurezza arancione, a condizione che la sequenza dalla posizione di monta sia stata iniziata all'interno dell'area di gara.

Tuttavia, l'arbitro deve interrompere immediatamente l'azione se gli atleti si avvicinano al bordo del tappeto o si trovano pericolosamente vicini a oggetti pericolosi quali sedie, tavoli o monitor. In tali casi, l'arbitro deve interrompere l'incontro e riposizionare entrambi gli atleti in una posizione neutra in piedi al centro dell'area di gara.

L'atleta che beneficia dell'interruzione e che, di conseguenza, viene sollevato da una posizione svantaggiata riceverà una detrazione di un punto.

Importante: il riposizionamento non deve essere utilizzato per proteggere un atleta da un imminente fuori combattimento tecnico (TKO).

- Se un atleta fugge intenzionalmente dal tappeto, sia dalla posizione in piedi che dalla posizione a terra, deve essere immediatamente impartito un richiamo. Spetta all'arbitro decidere se detrarre dei punti.

-Se un atleta esce intenzionalmente dai limiti dell'area di combattimento al solo scopo di sfuggire a una sottomissione, perderà l'incontro.

## **Articolo 5.7 – Tipi di vittorie**

Un incontro di A-MMA può concludersi nei seguenti modi:

### **1. Sottomissione (Submission SB)**

- **Resa per battuta (Tap-Out):** l'atleta indica chiaramente la resa battendo la mano sul proprio avversario o sul tappeto.
- **Sottomissione verbale (Verbal submission):** l'atleta indica verbalmente la resa oppure manifesta in modo udibile uno stato di sofferenza o dolore.
- **Sottomissione tecnica (Technical submission):** l'arbitro interviene quando un atleta perde conoscenza, subisce un infortunio oppure è in grave pericolo di subire un infortunio a causa di un tentativo di sottomissione.

Gli arbitri centrali hanno piena autorità di interrompere l'incontro qualora ritengano che un atleta sia in imminente pericolo di subire un grave infortunio, oppure qualora l'arbitro determini che un atleta abbia perso la volontà o la capacità di continuare a competere, anche se un atleta dichiara di non essersi arreso o di non aver effettuato il tap. La sicurezza dell'atleta rimarrà sempre la priorità.

### **2. Fuori combattimento (Knockout KO)**

- L'arbitro interrompe immediatamente l'incontro a causa della perdita di conoscenza di un atleta o della sua evidente incapacità di continuare dopo aver ricevuto colpi di forte impatto o atterramenti.

Quando l'arbitro dichiara che un atleta è stato messo KO o TKO, l'avversario è automaticamente il vincitore, indipendentemente dai risultati riportati sui cartellini dei giudici.

Nota: Se un atleta viene dichiarato KO, tale atleta non può più partecipare al torneo. Inoltre, gli verrà comminata una sospensione medica automatica di 45 giorni dall'attività di sparring e competizione.

### **3. Fuori combattimento tecnico (Technical Knockout TKO)**

Intervento dell'arbitro per interrompere l'incontro per la sicurezza dell'atleta a causa di una o più delle seguenti circostanze:

- Atleta che non si difende attivamente (interruzione da parte dell'arbitro).
- Eccessivo sanguinamento o gravi lacerazioni.
- Interruzione da parte dell'angolo o atleta che non risponde al suono della sirena o campana.
- Motivi medici, inclusa la perdita del controllo delle funzioni corporee (vomito, urina, feci).

### **4. Squalifica (Disqualification DSQ)**

- Conseguente a falli intenzionali che causano un infortunio, falli ripetuti, condotta antisportiva o palese inosservanza delle istruzioni dell'arbitro.
  - Il terzo fallo con detrazione di punti comporta la squalifica automatica dell'atleta.

### **5. Rinuncia (Forfeit FO)**

- Un atleta non si presenta o si rifiuta di competere, determinando la vittoria automatica del proprio avversario.

### **6. Decisioni dei giudici (Judge's Decisions)**

Quando un incontro arriva alla conclusione senza un'interruzione, i giudici determinano l'esito sulla base del punteggio dei round:

- **Decisione unanime (Unanimous decision):** tutti e tre i giudici assegnano la vittoria dell'incontro allo stesso atleta.
- **Decisione non unanime (Split decision):** due giudici assegnano la vittoria a un atleta, mentre un giudice assegna la vittoria all'altro atleta.
- **Decisione a maggioranza (Majority decision):** due giudici assegnano la vittoria a un atleta e un giudice valuta l'incontro come pareggio.
- **Decisione tecnica (Technical decision):** assegnata se l'incontro viene interrotto prematuramente a causa di falli accidentali e sono stati completati un numero sufficiente di round per determinare un vincitore sulla base dei punteggi dei giudici.

---

26

### **7. Pareggi (Draws)**

Le decisioni di pareggio si verificano nei seguenti casi:

- **Pareggio unanime (Unanimous draw):** tutti e tre i giudici il punteggio dell'incontro in parità.
- **Pareggio a maggioranza (Majority draw):** due giudici valutano l'incontro come pareggio.
- **Pareggio non unanime (Split draw):** ciascun giudice assegna un punteggio diverso all'incontro, determinando complessivamente un pareggio.
- **Pareggio tecnico (Technical draw):** assegnato quando un incontro viene interrotto prematuramente a causa di un infortunio derivante da un fallo intenzionale dopo che l'incontro è proseguito, e un successivo infortunio ne impone l'interruzione a causa di azioni regolari o irregolari, con punteggi pari o insufficienti per determinare chiaramente un vincitore.

#### **Risoluzione dei pareggi nei tornei**

Se deve essere dichiarato un vincitore (ad es. nei turni a eliminazione) e si verifica un pareggio sui cartellini dei giudici, si applicano i seguenti criteri, nell'ordine seguente:

1. L'atleta al quale sono stati detratti punti per falli perde l'incontro.
2. Se non si sono verificati falli, vince l'incontro l'atleta che ha vinto un qualsiasi singolo round con il maggior margine di punti di vantaggio (ad es. un round 10-8 rispetto a due round 10-9).
3. Se nessuno di questi criteri risolve il pareggio, **il Presidente di Tappeto** interPELLA i giudici affinché votino il vincitore. L'atleta che riceve la maggioranza dei voti dei giudici viene dichiarato vincitore. Questa decisione è definitiva e non può essere impugnata.

## **Articolo 5.8 – Sicurezza degli atleti e limite massimo di incontri al giorno**

Al fine di garantire la sicurezza degli atleti:

- Un atleta può disputare un massimo di 3 incontri per giornata di gara.
- Se la logistica del torneo richiede che gli atleti disputino fino a 3 turni preliminari nella stessa giornata, la durata dei turni preliminari dovrebbe essere ridotta a 3 round da 2 minuti ciascuno.
- Il periodo minimo obbligatorio di riposo tra un incontro e l'altro è di 90 minuti.

Queste misure di sicurezza devono essere rigorosamente applicate dagli organizzatori della competizione, dagli arbitri e dallo staff medico.

## **Articolo 5.9 – Il coach**

I coach (massimo 2 per atleta) possono rimanere esclusivamente nello spazio loro assegnato, ad almeno due metri dal bordo del tappeto durante l'incontro. Se il Medico di Gara lo consente, uno dei coach è autorizzato ad assistere al trattamento dell'infortunio del proprio atleta.

Fatta eccezione per questa situazione e durante l'intervallo, è severamente vietato ai coach salire sul tappeto, il che può comportare una sanzione da parte dell'arbitro.

I coach hanno il diritto di fornire acqua e borse del ghiaccio all'atleta esclusivamente durante l'intervallo. Nessun'altra sostanza può essere somministrata durante la pausa o durante l'incontro. Durante l'intervallo, gli atleti vanno al bordo del tappeto, nell'angolo corrispondente al colore loro assegnato. Lì incontrano i propri coach, che possono quindi fornire assistenza dal bordo del tappeto.

I coach devono portare nell'area di gara un asciugamano pulito di dimensioni standard. Gli atleti devono essere asciugati durante il periodo di riposo e la zona di riposo deve essere mantenuta asciutta e priva di rischi di scivolamento. Se l'incontro viene ritardato perché l'angolo non provvede a fornire un asciugamano per asciugare l'atleta o la zona di riposo al termine dell'intervallo, l'arbitro o il Presidente di Tappeto possono detrarre un punto all'atleta.

Al coach è severamente vietato influenzare le decisioni o di insultare il corpo arbitrale. Può parlare solo con l'atleta.

Qualora queste restrizioni non vengano rispettate, l'arbitro è tenuto a chiedere al Presidente di Tappeto di mostrare al coach un cartellino "Giallo" (richiamo); se il comportamento persiste, il Presidente di Tappeto gli mostrerà un cartellino "Rosso" (eliminazione). Il Presidente di Tappeto può anche prendere l'iniziativa di mostrare il cartellino GIALLO o ROSSO.

Non appena viene mostrato il cartellino rosso, il Presidente di Tappeto fa rapporto al Presidente di Giuria e il coach verrà escluso dalla competizione e non potrà più continuare a svolgere le proprie funzioni. Questi fatti devono inoltre essere riportati anche sui cartellini dell'incontro interessato. Tuttavia, la squadra interessata ha il diritto di avvalersi dei servizi di un altro coach. Il team del coach escluso sarà sanzionata in conformità alle disposizioni del Regolamento Disciplinare e Finanziario.

Inoltre, se un coach riceve due cartellini gialli durante la stessa competizione (non necessariamente durante lo stesso incontro), sarà anch'egli escluso dalla competizione e non potrà più continuare a svolgere le proprie funzioni. Come nel caso del cartellino rosso, il suo accreditamento sarà revocato.

## Articolo 5.10 – Il Challenge

Esclusivamente durante gli intervalli o dopo la fine dell'incontro (entro un massimo di 2 minuti), un coach può avvicinarsi al Presidente di Tappeto per richiedere una revisione della decisione arbitrale in merito a un eventuale errore dell'arbitro. Un errore può includere, ad esempio, il mancato riconoscimento di una sottomissione o la valutazione errata di una tecnica illegale. Il Presidente di Tappeto valuterà quindi l'obiezione utilizzando le risorse ufficiali a sua disposizione e fornirà una valutazione definitiva della situazione. Tale valutazione è vincolante e non può essere contestata. Il Challenge è una procedura autonoma rispetto al reclamo previsto dall'articolo 8.1.

## Articolo 5.11 – Classifica per squadre

### Classifica a squadre durante le competizioni individuali

La classifica a squadre è determinata dai primi 10 atleti classificati nella competizione.

| Posizione in classifica | Punti | Posizione in classifica | Punti |
|-------------------------|-------|-------------------------|-------|
| 1° posto                | 25    | 7° posto                | 8     |
| 2° posto                | 20    | 8° posto                | 6     |
| 3° posto - 3° posto     | 15    | 9° posto                | 4     |
| 5° posto - 5° posto     | 10    | 10° posto               | 2     |

L'applicazione della suddetta tabella rimane invariata, indipendentemente dal numero di atleti presenti in ciascuna categoria. \*

\* Nel caso di un atleta squalificato e qualora nella classifica finale vi sia un solo atleta al 5° posto, l'atleta classificato al 6° posto riceverà 9 punti.

Se più squadre hanno lo stesso numero di punti, tali squadre saranno classificate secondo i seguenti criteri:

1. maggior numero di primi posti;
2. maggior numero di secondi posti;
3. maggior numero di terzi posti;
4. ecc.

Durante una competizione nella quale un paese o un team può schierare più di un atleta per categoria di peso, i punti per la classifica a squadre vengono assegnati soltanto all'atleta meglio classificato di ciascun paese nella categoria. L'assegnazione dei punti per la classifica a squadre rimane invariata.

Esempio:

1° posto TUR 25 punti  
2° posto TUR 20 punti  
3° posto UKR 15 punti  
3° posto GER 15 punti

...

Per le coppe di classifica a squadre, ogni stile somma i punti degli atleti e delle atlete per determinare il piazzamento della squadra. Per la categoria U20 può essere istituita una coppa combinata per stile, nella quale vengono sommati i punti degli atleti e delle atlete di entrambe le categorie, maschili e femminili.

## **CAPITOLO 6 - AZIONI**

### **Articolo 6.1 – Azioni consentite**

Gli atleti che competono secondo i regolamenti di A-MMA riconosciuti da UWW e FIJLKAM possono utilizzare un'ampia gamma di tecniche di arti marziali entro limiti chiaramente definiti. Le azioni consentite comprendono:

#### **Tecniche di percussione (Striking techniques)**

- Sono consentiti i colpi (pugni, calci, ginocchiate) diretti alle aree consentite della testa, del tronco e delle gambe.
- È consentito colpire un avversario a terra, purché i colpi siano diretti esclusivamente ai bersagli consentiti.
- Per le restrizioni dettagliate sui bersagli vietati, fare riferimento alla sezione Azioni Illegali (Falli).

#### **Proiezioni e atterramenti (Throws and takedowns)**

- Le proiezioni e gli atterramenti, ad eccezione di quelli espressamente indicati come illegali, sono consentiti.
- Gli atterramenti devono rispettare le linee guida sulla sicurezza previste nella sezione dei Falli e delle Azioni Illegali.

#### **Tecniche di grappling e di sottomissione (Grappling and submission techniques)**

- Le prese di sottomissione e le tecniche di grappling, ad eccezione di quelle specificamente vietate, sono consentite.
- Gli atleti possono utilizzare leve articolari, strangolamenti e il controllo posizionale per ottenere la vittoria.

#### **Clinch e lotta (Clinching and wrestling)**

- Sono consentite tutte le forme di clinch e le tecniche di lotta finalizzate al controllo o al miglioramento della posizione.
- Gli atleti sono incoraggiati a cercare attivamente posizioni dominanti e tentativi di sottomissione.

#### **Gestione dello stallo e dell'inattività (Addressing stalling and inactivity)**

Per mantenere una competizione attiva e dinamica, gli arbitri devono gestire tempestivamente i casi di stallo o l'atteggiamento passivo:

- **Posizione a terra (Ground position):**
  - Se gli atleti rimangono inattivi o effettuano uno stallo in posizione a terra per **20 secondi** senza colpi significativi, tentativi attivi di sottomissione o un significativo avanzamento della posizione, l'arbitro impartisce un richiamo verbale: **"Azione!" ("Action!")**.
  - Se l'inattività continua per ulteriori **5–10 secondi**, l'arbitro interrompe l'azione, fa ripartire gli atleti in posizione neutrale in piedi al centro del tappeto e riprende l'incontro.
- **Posizione di clinch/lotta in piedi (Standing clinch/Wrestling position):**
  - Se gli atleti effettuano uno stallo o rimangono inattivi in posizione di clinch o di lotta in piedi per più di **20 secondi** senza colpi significativi o tentativi di atterramento, l'arbitro impartisce un richiamo verbale: **"Azione!" ("Action!")**.
  - Se l'inattività persiste per altri **5–10 secondi**, l'arbitro interrompe l'azione, fa ripartire gli atleti in posizione neutrale in piedi al centro del tappeto e riprende l'incontro.

Gli atleti sono responsabili di impegnarsi con continuità e attivamente per tutta la durata dell'incontro. Un'eccessiva passività comporterà l'intervento dell'arbitro e potenziali penalità per condotta elusiva di timidezza o passività.

## **Articolo 6.2 – Azioni illegali (Falli)**

Per garantire la sicurezza degli atleti, l'equità e la sportività, le seguenti azioni sono rigorosamente vietate durante le competizioni di A-MMA riconosciute da UWW e FIJLKAM:

### **1. Colpire con la testa**

- È vietato utilizzare la testa per colpire qualsiasi parte del corpo dell'avversario.

### **2. Attacchi agli occhi (Eye Gouging)**

- Attacchi intenzionali agli occhi utilizzando le dita, il mento, i gomiti o qualsiasi oggetto.
- I colpi accidentali agli occhi derivanti da tecniche consentite (ad es. pugni) non costituiscono falli, a meno che non siano intenzionalmente mirati agli occhi.

### **3. Mordere o sputare**

- Qualsiasi forma di morso all'avversario.
- Sputare contro un avversario, sputare sull'area di gara.

### **4. Agganciare con le dita o infilare le dita negli orifizi del corpo dell'avversario (Fish hooking)**

- Inserire le dita nella bocca, nel naso o nelle orecchie dell'avversario e tirare o tendere tali parti.

### **5. Tirare i capelli**

- Afferrare o tirare i capelli dell'avversario per ottenere il controllo o un vantaggio.

### **6. Atterramenti utilizzando esclusivamente la testa o il collo**

- Tentare atterramenti utilizzando esclusivamente una presa sulla testa o sul collo.
  - Eccezione: ghigliottine frontali, nelle quali l'atleta va in guardia o porta l'avversario a terra in sicurezza.

### **7. Schiacciamento a terra e proiezione di impatto verticale sulla testa o collo (Slamming and spiking)**

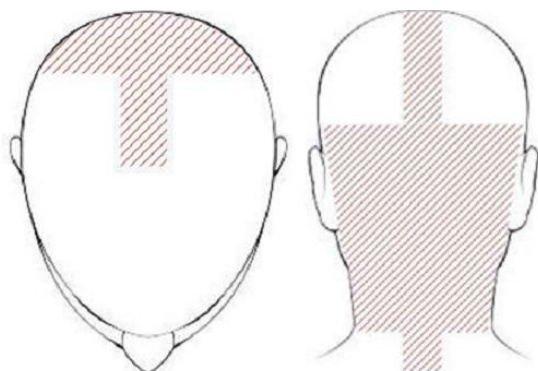
- Sollevare l'avversario e schiacciarlo con forza direttamente verso il basso sulla testa, sul collo, sulla colonna vertebrale o sul tronco, senza un movimento ad arco o una rotazione.
- Qualsiasi proiezione intenzionale che causi l'impatto diretto della testa o del collo dell'avversario per primo sul tappeto (spiking).

### **8. Proiezione forzata dell'avversario sulla testa o sulla schiena dalla posizione di controllo da dietro (Back splashing)**

- Quando si è trattenuti da dietro in posizione eretta (back control), saltare intenzionalmente all'indietro o rotolare in avanti per schiacciare con forza l'avversario sulla testa o sulla schiena.

### **9. Colpire la parte posteriore di testa e collo, la colonna vertebrale e il coccige**

- Colpi diretti alla parte posteriore della testa: la parte posteriore della testa inizia dalla sommità del capo con una estensione di 2,5 cm su ciascun lato, proseguendo giù lungo la parte posteriore della testa fino alla linea appena sopra la parte superiore delle orecchie, dove poi si estende per l'intera larghezza delle orecchie. Il bersaglio illegale prosegue quindi verso il basso e comprende l'intera parte posteriore del collo. L'area bersaglio illegale continua dalle spalle giù lungo la colonna vertebrale con una variazione di 2,5 cm rispetto alla linea mediana della colonna vertebrale, includendo il coccige.



#### **Esempio:**

Le aree ombreggiate in rosso sono bersagli illegali che si estendono giù lungo la colonna vertebrale fino al coccige.

#### **10. Colpire la gola e afferrare la trachea**

- Attacchi diretti alla gola, inclusa la presa o la compressione della trachea. Spingere la gola con la mano aperta e con la tibia è consentito.

#### **11. Dita distese verso il volto dell'avversario**

- Estendere le mani aperte o le dita direttamente verso il volto o gli occhi dell'avversario nella posizione in piedi.

#### **12. Gomitate**

- Tutte le forme di colpi di gomito sono vietate.

#### **13. Calci frontali diretti alle ginocchia**

- I calci frontali e lineari rivolti alle ginocchia dell'avversario sono vietati.

#### **14. Ginocchiate alla testa**

- Tutte le ginocchiate dirette alla testa sono vietate.

#### **15. Leva in torsione al ginocchio (Heel hooks)**

- Tutte le varianti di sottomissioni tramite leva in torsione al ginocchio sono vietate.

#### **16. Leve sulla colonna vertebrale o sulle vertebre cervicali (Spinal lock)**

- Leve pure sulla colonna vertebrale (ad es. twister, neck crank, can opener) che agiscono direttamente sulla colonna vertebrale o sulle vertebre cervicali.

#### **17. Leva a compressione del bicipite e del polpaccio (Biceps & calf slicer)**

- Tutte le varianti di leva a compressione del bicipite e del polpaccio sono vietate.

#### **18. Attacchi all'inguine**

- Colpire, afferrare, torcere o pizzicare la zona inguinale.

#### **19. Calci o ginocchiate all'avversario a terra**

- Calci e ginocchiate diretti a un avversario a terra (un atleta a terra è definito tale quando una qualsiasi parte del suo corpo, diversa dalle piante dei piedi, è a contatto con il tappeto).
  - Nota: i calci dal basso verso l'alto (Up-kicks) diretti a un avversario in piedi sono consentiti.

#### **20. Pestoni (Foot stomps)**

- Tutte le varianti dei pestoni (Foot stomps) sono illegali.

#### **21. Trattenere i guanti o l'abbigliamento dell'avversario**

- Afferrare l'interno dei guanti dell'avversario, afferrare la rash guard, i pantaloncini o l'equipaggiamento protettivo per ottenere controllo o leva.
  - È consentito trattenere il proprio abbigliamento o i propri guanti.

#### **22. Microleve alle articolazioni delle dita della mano o dei piedi**

- Piegare o manipolare meno di tre dita delle mani o dei piedi contemporaneamente.

#### **23. Inserire le dita in tagli aperti, lacerazioni o aperture corporee dell'avversario**

- Inserire le dita in tagli aperti, ferite o aperture corporee dell'avversario (naso, orecchie, bocca, occhi) per provocare dolore o lesioni.

**24. Graffiare, pizzicare o torcere la carne**

- Attacchi deliberati che prendono di mira la pelle, come graffiare o pizzicare, per provocare dolore o lesioni.

**25. Timidezza o passività**

- Evitare il contatto, far cadere intenzionalmente il parading o simulare un infortunio per evitare il combattimento.

**26. Linguaggio offensivo**

- Qualsiasi linguaggio offensivo, a sfondo razziale o denigratorio rivolto a un avversario, ufficiale di gara o spettatore.

**27. Ignorare le istruzioni dell'arbitro**

- Disattendere o ignorare intenzionalmente i comandi e gli avvertimenti dell'arbitro durante l'incontro.

**28. Condotta antisportiva**

- Azioni che mostrano deliberatamente mancanza di rispetto nei confronti di un avversario, degli ufficiali di gara o dello sport.
- Attaccare un avversario dopo che l'incontro è stato interrotto dall'arbitro, o dopo che un avversario si sottomette chiaramente.

**29. Attaccare dopo il suono della campana/sirena o dopo l'interruzione dell'arbitro**

- Intraprendere un'azione offensiva dopo il segnale di fine del round (campana o sirena) o dopo il comando dell'arbitro di "Tempo" (Time) o "Stop".

**30. Interferenza dall'angolo**

- Coach o secondi che interferiscono con l'incontro disturbando gli ufficiali di gara, influenzando le decisioni o distraendo gli atleti.
- Versare acqua sulla testa e sul corpo degli atleti e sul tappeto durante l'intervallo.

**31. Fuggire dal tappeto**

- Spostarsi intenzionalmente o fuggire ripetutamente oltre il limite dell'area di combattimento.
- Uscire intenzionalmente dal tappeto mentre si è sottoposti a una tecnica di sottomissione (comporta la sconfitta immediata nell'incontro).

**32. Spingere l'avversario fuori dall'area di combattimento**

- Spingere ripetutamente un avversario oltre il limite del tappeto senza tentare tecniche attive o atterramenti.



## Articolo 6.3 – Procedure relative ai falli

Quando si verificano falli durante le competizioni di A-MMA, gli arbitri devono seguire procedure chiare per garantire la sicurezza degli atleti e la regolarità dei risultati della competizione.

### Azioni dell'arbitro in caso di fallo

Se si verifica un fallo, l'arbitro procederà immediatamente a:

1. Interrompere l'incontro pronunciando chiaramente il comando "**Tempo!**" ("**Time!**") e indirizzando gli atleti verso gli angoli neutri.
2. Valutare le condizioni dell'atleta che ha subito il fallo, assicurandone la sicurezza e richiedendo, se necessario, il consulto del Medico.
3. Valutare la gravità e l'intenzionalità del fallo, determinando la sanzione necessaria, che può comprendere la detrazione di punti o la squalifica.

In caso di falli che comportino un infortunio o un sanguinamento, l'arbitro può invitare il Medico a esaminare l'atleta interessato.

**Nota:** ai coach non è consentito impartire istruzioni o fornire indicazioni tecniche durante un time-out per la valutazione di un fallo.

### Falli intenzionali

Procedure per la gestione dei falli intenzionali:

- **Infortunio grave:** se un fallo intenzionale causa un infortunio grave e immediato che impedisce la prosecuzione dell'incontro, l'atleta responsabile del fallo è squalificato (DSQ).
- **Infortunio non grave:** se un fallo intenzionale causa un infortunio, ma l'incontro può proseguire, all'atleta responsabile del fallo vengono automaticamente **detratti due punti**.
- **Lacerazione o gonfiore:** se un fallo intenzionale provoca un infortunio significativo (lacerazione o gonfiore) e l'incontro prosegue, ma successivamente richiede un'interruzione:
  - Dopo che è stata completata almeno la metà dei round previsti più un secondo, una **Decisione Tecnica (Technical Decision)** determina il vincitore sulla base dei cartellini dei giudici.
  - Se l'atleta che ha subito il fallo è in vantaggio, vince per **Decisione Tecnica (Technical Decision)**. Se dai cartellini risulta che è in svantaggio o in parità, l'incontro è dichiarato un **Pareggio Tecnico (Technical Draw)**.
- **Autoinfortunio durante un fallo intenzionale:** se un atleta si infortuna mentre commette intenzionalmente un fallo, l'infortunio è considerato come causato da un colpo regolare (nessuna considerazione particolare).
- **Condotta antisportiva:** gli arbitri hanno la discrezionalità di detrarre punti o squalificare gli atleti per grave condotta antisportiva.

33

### Falli accidentali

Procedure per la gestione dei falli accidentali:

- **Infortunio grave prima del completamento di 1 round:**
  - I giudici emettono immediatamente una **Decisione Tecnica (Technical Decision)** sulla base del punteggio parziale del round.
  - Se l'atleta infortunato viene dichiarato idoneo dal personale medico a proseguire nella competizione, può continuare; in caso contrario, il suo avversario avanza nel torneo.
- **Infortunio grave dopo il completamento di 1 round o durante i round successivi:**
  - I giudici emettono una **Decisione Tecnica (Technical Decision)** assegnando i punteggi ai round completati e agli eventuali round parziali.
- **Perdita di funzioni corporee (vomito, urina, feci):**
  - Interruzione immediata e dichiarazione del TKO per interruzione medica.

- **Perdita di funzioni corporee durante gli intervalli:**
  - I medici di gara valutano l'atleta. Se non viene dichiarato idoneo a proseguire, l'incontro termina per TKO a causa di interruzione medica.

#### Tempo concesso per il recupero da un infortunio

- Gli atleti che subiscono un fallo tramite un dito negli occhi o un colpo ai genitali ricevono fino a **5 minuti** di tempo per il recupero.
- I medici possono prestare assistenza durante il recupero (applicando impacchi freddi, borse del ghiaccio, ecc.).
- Se dopo 5 minuti l'atleta non è in grado di recuperare completamente, il Medico determina se l'atleta può proseguire l'incontro in sicurezza.

#### Valutazione medica

- I medici hanno l'autorità finale in merito alle decisioni relative alla sicurezza degli atleti.
- Gli arbitri non devono chiamare un time-out per valutare gli effetti di un colpo regolare, salvo nei casi che comportino lacerazioni significative o lesioni visibili.

## **CAPITOLO 7 - SISTEMA DI PUNTEGGIO**

Le competizioni di A-MMA autorizzate da UWW e FIJLKAM utilizzano il "10-Point Must System", chiaramente disciplinato per garantire un punteggio equo e trasparente.

### **Articolo 7.1 - Giuria e responsabilità**

- Tutti gli incontri sono valutati da **tre (3)** giudici in possesso di idonea qualifica e tesseramento. Essi devono essere posizionati in 3 diversi lati dell'area di competizione.
- I giudici devono rimanere imparziali e obiettivi, basando le proprie decisioni esclusivamente sui criteri stabiliti.
- I giudici devono dare priorità al Criterio A (tecniche efficaci) prima di prendere in considerazione il Criterio B (aggressività) o il Criterio C (controllo dell'area di gara).
- I giudici devono comunicare chiaramente il proprio punteggio al segnapunti al termine di ogni round, garantendo risultati accurati e trasparenti.

### **Articolo 7.2 - Il "10-Point Must System"**

- In base a questo sistema, ogni round deve avere un vincitore al quale vengono assegnati **10 punti**.
- L'atleta sconfitto riceve **9 punti o meno**, a seconda del grado di prevalenza nel round.
- **I round da 10-10** non sono consentiti, salvo in casi specifici di round non completati (ad esempio, round interrotti prematuramente a causa di falli).

### **Articolo 7.3 - Criteri di valutazione**

I giudici assegnano il punteggio ai round sulla base di tre criteri distinti, secondo il seguente ordine di priorità:

#### **A. Tecniche efficaci (primo criterio)**

1. Colpi efficaci (Effective striking)
  - I giudici valutano l'impatto e l'efficacia dei colpi regolari in base all'evidenza fisica (danni o reazioni visibili).
  - Un singolo colpo di notevole impatto che provoca effetti fisici evidenti ha un peso maggiore rispetto a molteplici colpi inefficaci.
2. Lotta efficace (Effective wrestling)
  - Valutata sulla base degli atterramenti riusciti che dimostrano un controllo significativo, proiezioni di notevole impatto e il mantenimento di posizioni dominanti dopo aver completato con successo l'atterramento.
3. Combattimento al suolo e sottomissioni efficaci (Effective grappling)
  - Valutata sulla base dell'esecuzione e dei tentativi quasi riusciti di sottomissione che rappresentino una minaccia concreta di concludere l'incontro per finalizzazione.

#### **B. Aggressività efficace (secondo criterio, considerato solo se il criterio A è pari)**

- Definita come una chiara iniziativa offensiva e sforzi che tentano attivamente di concludere l'incontro.

#### **C. Controllo dell'area di combattimento (terzo criterio, considerato solo se i criteri A e B sono pari)**

- I giudici determinano quale atleta controlla efficacemente e imponga il ritmo, la gestione degli spazi e la posizione dell'azione.

## **Articolo 7.4 - Definizioni dettagliate dei punteggi**

### **Round 10-9**

- Assegnato quando un atleta vince chiaramente con un margine stretto, dimostrando una leggera superiorità nei colpi (Striking), nella lotta (Wrestling), nel combattimento al suolo e sottomissioni (Grappling) o nell'aggressività.

### **Round 10-8**

- Assegnato per round dominanti nei quali un atleta supera nettamente il proprio avversario nei colpi (Striking), nella lotta (Wrestling), nel combattimento al suolo e sottomissioni (Grappling) e nell'aggressività.
- I giudici valutano nello specifico:
  - Impatto: danni visibili o effetti evidenti sulle capacità fisiche e sul morale dell'avversario.
  - Dominio: pressione offensiva costante, che costringe l'avversario a continue reazioni difensive.
  - Durata: controllo prolungato e azione offensiva efficace per la maggior parte del round, con risposte limitate da parte dell'avversario.

### **Round 10-7**

- Assegnato per round che dimostrano un dominio schiacciante e assoluto in tutti gli aspetti - nei colpi (Striking), nella lotta (Wrestling), nel combattimento al suolo e sottomissioni (Grappling), nell'aggressività e nel controllo - che comporta quasi la conclusione dell'incontro.

### **Round 10-10**

- Assegnato esclusivamente in casi eccezionali (come round interrotti prematuramente a causa di falli accidentali) nei quali i giudici non possono determinare in modo definitivo un chiaro vincitore.

36

## **Articolo 7.5 – Punti di classifica assegnati dopo un incontro**

I punti di classifica che gli atleti ricevono per i loro incontri saranno utilizzati per determinare la loro classifica finale (ranking).

|     |                                    |                                              |      |
|-----|------------------------------------|----------------------------------------------|------|
| 1)  | Vittoria per knockout              | (5 punti al vincitore – 0 punti al perdente) | VKO  |
| 2)  | Vittoria per knockout tecnico      | (5 punti al vincitore – 0 punti al perdente) | VTKO |
| 3)  | Vittoria per sottomissione         | (5 punti al vincitore – 0 punti al perdente) | VBS  |
| 4)  | Vittoria per squalifica            | (5 punti al vincitore – 0 punti al perdente) | DSQ  |
| 5)  | Vittoria per rinuncia (forfeit)    | (5 punti al vincitore – 0 punti al perdente) | VFO  |
| 6)  | Vittoria per mancata presentazione | (5 punti al vincitore – 0 punti al perdente) | VBD  |
| 7)  | Vittoria per infortunio            | (5 punti al vincitore – 0 punti al perdente) | VIN  |
| 8)  | Vittoria ai punti                  | (3 punti al vincitore – 0 punti al perdente) | VPO  |
| 9)  | Doppia squalifica                  | (0 punti per il rosso e 0 punti per il blu)  | 2DSQ |
| 10) | Doppia rinuncia (doppio forfait)   | (0 punti per il rosso e 0 punti per il blu)  | 2VFO |
| 11) | Doppio infortunio                  | (0 punti per il rosso e 0 punti per il blu)  | 2VIN |

## **Articolo 8 – IL RECLAMO**

### **Articolo 8.1 – Il reclamo nelle competizioni nazionali FIJLKAM di A-MMA**

Le società sportive che durante lo svolgimento di una gara si ritengono danneggiate possono presentare reclamo al Presidente di Giuria nei casi previsti dall'art. 98 del Regolamento Organico Federale FIJLKAM e secondo le modalità stabilite dal presente regolamento, nel rispetto dell'ordinamento federale. Il reclamo è una procedura autonoma rispetto al Challenge di cui all'articolo 5.10. Il reclamo può riguardare unicamente errori di fatto o di applicazione dei regolamenti o posizioni irregolari di società sportive o atleti. Non sono ammessi reclami per presunti errori di valutazione tecnica.

#### **Articolo 8.1.1 – Presentazione**

Il reclamo deve essere annunciato immediatamente al Presidente di Giuria al termine dell'incontro e formalizzato per iscritto prima dell'inizio dell'incontro successivo della stessa categoria interessata, con l'indicazione della denominazione della competizione, la data e il luogo di svolgimento dell'evento, l'incontro oggetto della contestazione e i nomi degli atleti, l'indicazione specifica del fatto, dell'azione o della decisione contestata, i motivi del reclamo, l'indicazione degli elementi di riscontro sui quali il reclamo si fonda, ove disponibili. Deve essere sottoscritto dal dirigente sociale responsabile, dall'insegnante tecnico o da un loro delegato. Decorso tale termine, il reclamo non è ammesso nell'ambito della presente procedura, salvo quanto diversamente previsto dall'ordinamento FIJLKAM.

#### **Articolo 8.1.2 – Prova video**

Quando il reclamo riguarda un'azione o un fatto verificatosi durante l'incontro, può essere utilizzata la prova video, ove disponibile. La prova video può essere utilizzata esclusivamente ai fini dell'accertamento di errori di fatto o di applicazione dei regolamenti e non può essere utilizzata per ottenere una nuova valutazione tecnica o discrezionale dell'azione da parte degli ufficiali di gara. È considerata prova video ufficiale la registrazione effettuata dal sistema di ripresa predisposto o riconosciuto dall'organizzazione della competizione. Il Presidente di Giuria può prendere in considerazione registrazioni video disponibili, comprese quelle effettuate da soggetti presenti alla manifestazione, purché acquisite lecitamente, non risultino alterate o manipolate e siano idonee a consentire una verifica attendibile del fatto contestato. L'idoneità della registrazione e la sua rilevanza ai fini del reclamo sono valutate dal Presidente di Giuria. Il Presidente di Giuria può esaminare una o più registrazioni disponibili e ogni altro elemento ufficiale utile alla decisione.

#### **Articolo 8.1.3 – Quota per il reclamo**

La presentazione del reclamo è subordinata al versamento della quota di 100,00 euro. La quota costituisce l'importo previsto per la procedura di reclamo delle A-MMA ed è applicata nei limiti e secondo le modalità riconosciuti dall'ordinamento FIJLKAM. La quota è restituita alla società sportiva in caso di accoglimento del reclamo. Il versamento effettuato non sostituisce le eventuali quote, tasse o contributi previsti per il successivo ricorso o per eventuali procedimenti dinanzi agli Organi di Giustizia FIJLKAM.

#### **Articolo 8.1.4 – Effetti sullo svolgimento della gara**

Il reclamo tempestivamente e regolarmente formalizzato nei termini e secondo le modalità previste dall'articolo 8.1.1 comporta, ove necessario, la sospensione del prosieguo della gara della categoria interessata fino alla decisione del Presidente di Giuria. Il Presidente di Giuria decide senza ritardo e, ove possibile, prima della prosecuzione dell'incontro o degli incontri interessati. La presentazione del reclamo non comporta automaticamente l'annullamento o la modifica del risultato dell'incontro.

### **Articolo 8.1.5 – Decisione**

Il reclamo è deciso dal Presidente di Giuria, sentiti, ove necessario, gli ufficiali di gara interessati ed esaminati gli elementi disponibili, compresa la prova video. Gli ufficiali di gara direttamente interessati dalla contestazione non partecipano alla decisione.

Il Presidente di Giuria può:

- a) accogliere il reclamo;
- b) respingere il reclamo;
- c) dichiararlo inammissibile.

La decisione è motivata per iscritto e inserita negli atti ufficiali della competizione.

L'eventuale modifica del risultato dell'incontro può essere disposta esclusivamente nei limiti delle competenze attribuite al Presidente di Giuria dall'ordinamento FIJLKAM.

Il procedimento di reclamo non può essere utilizzato per sostituire la valutazione tecnica degli ufficiali di gara con una diversa valutazione tecnica.

### **Articolo 8.1.6 – Ricorso**

Avverso la decisione del Presidente di Giuria è ammesso ricorso nei casi, nei termini e secondo le modalità previste dall'art. 99 del Regolamento Organico Federale FIJLKAM. Il ricorso deve essere proposto entro cinque giorni dallo svolgimento della manifestazione alla Commissione Nazionale Ufficiali di Gara, con le modalità e la prescritta quota previste dall'ordinamento federale. Restano ferme le competenze degli Organi di Giustizia FIJLKAM per le materie rientranti nell'ordinamento della Giustizia Sportiva.

### **Articolo 8.1.7 – Coordinamento con l'ordinamento FIJLKAM**

Le presenti disposizioni sul reclamo nelle competizioni organizzate sotto egida FIJLKAM costituiscono disciplina di dettaglio della procedura di reclamo prevista dal Regolamento Organico Federale FIJLKAM e si applicano nel rispetto dello Statuto Federale, del Regolamento Organico Federale, del Regolamento di Giustizia e delle altre disposizioni federali vigenti.

In caso di contrasto, prevalgono le disposizioni dell'ordinamento FIJLKAM di rango superiore.

### **Articolo 8.1.8 – Atti della gara e omologazione**

Il reclamo, la documentazione prodotta, la decisione del Presidente di Giuria e la documentazione relativa alla prescritta quota sono inseriti negli atti ufficiali della manifestazione e trasmessi dal Presidente di Giuria secondo quanto previsto dall'articolo 100 del Regolamento Organico Federale FIJLKAM.

## **Articolo 8.2 – Il reclamo nelle competizioni internazionali UWW di A-MMA**

### **Articolo 8.2.1 – Inammissibilità**

Non può essere presentato alcun reclamo dopo la fine di un incontro, né può essere presentato alcun ricorso dinanzi al CAS o a qualsiasi altra giurisdizione contro una decisione presa dal corpo arbitrale.

### **Articolo 8.2.2 – Definitività del risultato**

In nessun caso il risultato di un incontro può essere modificato dopo che la vittoria è stata dichiarata sul tappeto.

### **Articolo 8.2.2 – Poteri del Presidente UWW e del responsabile dell'arbitraggio**

Se il Presidente della UWW o il responsabile dell'arbitraggio rileva che la terna arbitrale ha abusato del proprio potere per modificare il risultato di un incontro, può esaminare il video e, con l'accordo del Bureau UWW, sanzionare i responsabili secondo quanto stabilito dalle disposizioni del Regolamento dell'Organo di Arbitraggio Internazionale.

## CAPITOLO 9 – REQUISITI E PROCEDURE MEDICHE

### Articolo 9.1 – Servizi medici

Garantire la sicurezza degli atleti è una responsabilità primaria in tutte le competizioni FIJLKAM/UWW di A-MMA. Gli organizzatori e il personale medico devono attenersi rigorosamente alle seguenti linee guida:

#### Responsabilità dello staff medico

- Gli organizzatori dell'evento devono mettere a disposizione un'équipe medica pienamente operativa e garantire la presenza di almeno un'ambulanza, idoneamente equipaggiata per il primo soccorso e il trasporto d'urgenza, per tutta la durata della competizione.
- L'équipe medica opera sotto la diretta autorità del supervisore medico nominato dalla FIJLKAM/UWW.
- Il personale medico deve essere disponibile in ogni momento, pronto per un intervento immediato in caso di infortunio o emergenza.

#### Visite mediche pre-gara

- Prima del peso, tutti gli atleti devono sottoporsi a visita medica obbligatoria.
- Medici qualificati sottopongono gli atleti a visita per accertare che siano idonei dal punto di vista medico e privi di condizioni che possano mettere a rischio la loro sicurezza o quella degli altri concorrenti.
- Qualsiasi atleta ritenuto non idoneo dallo staff medico sarà immediatamente squalificato e gli sarà vietato partecipare alla competizione.

#### Intervento medico durante la gara

- I Medici o il personale medico possono intervenire in qualsiasi momento durante gli incontri qualora lo stato di salute di un atleta appaia compromesso.
- Gli atleti che riportano infortuni o che necessitano di assistenza medica devono essere sottoposti inizialmente alle cure del personale medico ufficiale di FIJLKAM/UWW. I medici del team o i coach possono prestare assistenza esclusivamente con l'esplicita autorizzazione del rappresentante medico ufficiale FIJLKAM/UWW.
- Gli atleti devono rimanere nell'area di gara per la valutazione medica iniziale, salvo che un infortunio grave renda necessario l'immediato allontanamento dal tappeto per ulteriori cure.

#### Presenza di sangue

Per ridurre al minimo il rischio di infezione, il medico di gara o l'arbitro deve tutelare l'atleta che non presenta sanguinamento. I seguenti parametri fungono da linee guida per il processo decisionale dell'arbitro o del medico di gara:

- Sanguinamento lieve: l'incontro può proseguire.
- Sanguinamento intenso: l'incontro deve essere interrotto.

Eccezione: negli ultimi 20 secondi dell'ultimo round, l'arbitro ha la facoltà discrezionale di consentire la prosecuzione dell'incontro anche se uno o entrambi gli atleti presentano un sanguinamento leggermente più marcato. La decisione dell'arbitro in questi casi è definitiva e non può essere contestata. Se l'incontro deve essere interrotto a causa di sanguinamento eccessivo (causato da azioni regolari), l'atleta infortunato perderà l'incontro per TKO.

- Se il sanguinamento intenso è causato da una tecnica irregolare, l'atleta che ha causato il sanguinamento sarà squalificato e perderà l'incontro.
- Se il sanguinamento intenso è causato da azioni regolari, l'atleta che sta sanguinando perderà l'incontro per TKO.
- Se l'arbitro stabilisce che il sanguinamento intenso è stato causato accidentalmente, il risultato sarà determinato dai giudici. Se l'incontro viene interrotto prima che sia completato un round e l'atleta infortunato è dichiarato ancora idoneo dal punto di vista medico a competere, il round parziale sarà valutato ai fini del punteggio e sarà determinato un vincitore per Decisione Tecnica (Technical Decision).
- Se il sanguinamento intenso viene giudicato accidentale dall'arbitro e l'interruzione avviene prima che sia completato un round e l'atleta non è dichiarato idoneo dal punto di vista medico a competere, l'atleta non infortunato vincerà l'incontro e proseguirà nel torneo.

#### Autorità delle decisioni mediche

- Lo staff medico ha la piena autorità di interrompere qualsiasi incontro a propria discrezione qualora la salute o la sicurezza di un atleta siano a rischio.
- Le decisioni adottate dallo staff medico in merito alla sicurezza dell'atleta e alla sua idoneità a competere sono definitive e non negoziabili.

#### Linee guida per gli infortuni e trattamento

- Se si verifica un infortunio a causa di una tecnica irregolare, all'atleta infortunato possono essere concessi fino a 5 minuti di assistenza medica per determinare se può proseguire l'incontro in condizioni di sicurezza.
- Se lo staff medico stabilisce che un atleta non può proseguire l'incontro in condizioni di sicurezza a seguito di un infortunio, l'incontro viene immediatamente interrotto e viene dichiarata la modalità appropriata di vittoria (TKO, VTD o DSQ), come da regolamento sui falli e sugli infortuni.
- Gli atleti che non possono continuare per motivi medici perdono per interruzione medica e sono classificati in base alla loro prestazione precedente all'infortunio.
- Un atleta infortunato avrà tempo fino a un'ora dopo la conclusione della prima giornata di competizione della propria categoria di peso per comunicare l'infortunio al medico di FIJLKAM/UWW.

40

#### Assistenza sanitaria e rimborso spese mediche nelle competizioni FIJLKAM di A-MMA

- Il primo soccorso e gli eventuali trattamenti sanitari di lieve entità prestati in loco durante la competizione sono garantiti nell'ambito dell'assistenza sanitaria prevista per la manifestazione. Eventuali spese mediche sostenute dall'atleta potranno essere rimborsate esclusivamente nei casi, nei limiti e alle condizioni previsti dalla polizza assicurativa applicabile al tesserato. Gli infortuni che richiedono il ricovero ospedaliero o ulteriori cure e trattamenti medici potranno beneficiare del rimborso delle spese mediche previsto dalla polizza assicurativa applicabile al tesserato, esclusivamente nei limiti, alle condizioni e secondo le modalità stabiliti dalla polizza vigente.

#### Assistenza sanitaria e rimborso spese mediche nelle competizioni UWW di A-MMA

- Gli organizzatori coprono tutti i costi associati al primo soccorso o ai trattamenti di lieve entità prestati in loco durante le competizioni UWW. Gli infortuni che richiedono il ricovero ospedaliero o un trattamento esteso sono coperti dalla polizza assicurativa connessa alla licenza UWW, a condizione che l'evento venga tempestivamente segnalato nello stesso giorno.



## Autorizzazione medica per il rientro in competizione

- Gli atleti infortunati durante la competizione devono ottenere l'esplicita autorizzazione a riprendere la competizione da parte del rappresentante medico ufficiale FIJLKAM/UWW prima di riprendere la partecipazione agli incontri successivi.
- Gli atleti infortunati o che si ammalano tra una giornata di competizione e l'altra devono comunque presentarsi al controllo peso ufficiale; in caso contrario, saranno automaticamente squalificati e classificati all'ultimo posto senza assegnazione del punteggio.

## **Articolo 9.2 – Sospensione medica**

### Sospensione medica nelle competizioni FIJLKAM di A-MMA

Se un atleta riporta una ferita, un trauma, un infortunio o subisce un Knockout (KO) durante un incontro, il Medico di Gara è l'autorità competente per valutare le condizioni dell'atleta e stabilire, ove necessario, un periodo di Fermo Medico. Il Fermo Medico comporta la sospensione dalla partecipazione alle competizioni e da tutte le forme di allenamento con contatto per il periodo stabilito dal Medico di Gara, in relazione alla natura e all'entità dell'evento e alle condizioni cliniche dell'atleta.

### Ferita o taglio o trauma

Quando l'incontro viene interrotto a causa di una ferita, di un taglio, di un trauma o di un altro infortunio, il periodo di Fermo Medico sarà stabilito dal Medico di Gara, sulla base della valutazione delle condizioni cliniche dell'atleta. Saranno valutati, tra l'altro, l'entità della lesione o del trauma, la necessità di trattamento medico e il tempo necessario per la completa guarigione. Il Fermo Medico potrà essere prolungato qualora la guarigione non sia completa o ulteriori accertamenti medici rendano necessario un periodo di sospensione più lungo.

41

### Knockout al corpo

In caso di Knockout al corpo, il periodo di Fermo Medico sarà stabilito dal Medico di Gara sulla base della valutazione clinica effettuata dopo l'interruzione dell'incontro. La durata del Fermo Medico sarà determinata in relazione alla natura e all'entità del trauma e potrà essere prolungata qualora il Medico di Gara, il medico di servizio o il medico ospedaliero lo ritengano clinicamente necessario.

### Interruzione dell'arbitro per colpo/i alla testa o al collo

In caso di interruzione dell'incontro da parte dell'arbitro a seguito degli effetti di uno o più colpi alla testa, l'atleta sarà sottoposto a un periodo minimo di Fermo Medico di 45 giorni, costituito da 30 giorni di sospensione più 15 giorni aggiuntivi prima della ripresa degli allenamenti. L'atleta dovrà essere sottoposto agli accertamenti medici e diagnostici prescritti dal Medico di Gara.

### Knockout alla testa o al collo

In caso di Knockout determinato da uno o più colpi alla testa, l'atleta sarà sottoposto a un periodo minimo di Fermo Medico di 45 giorni, costituito da 30 giorni di sospensione più 15 giorni aggiuntivi prima della ripresa degli allenamenti. A seguito di un Knockout determinato da uno o più colpi alla testa, l'atleta dovrà essere immediatamente sottoposto a valutazione medica e, ove necessario, accompagnato presso una struttura ospedaliera per gli opportuni accertamenti diagnostici.

### Obbligatorietà del Fermo Medico

I periodi di Fermo Medico indicati devono essere intesi come periodi minimi di sospensione obbligatoria dall'attività agonistica e da tutte le forme di allenamento con contatto. Durante tali periodi l'atleta non è autorizzato a partecipare ad alcuna competizione, incontro, sparring o sessione di allenamento con contatto. Il Fermo Medico è valido per tutte le competizioni e tutte le forme di allenamento con contatto e non può essere derogato.

### Gestione di Knockout e dell'interruzione per colpi alla testa o al collo

In caso di Knockout alla testa o al collo o di interruzione dell'incontro da parte dell'arbitro per colpi alla testa o al collo, l'atleta deve essere immediatamente esaminato dal Medico di Gara e, nel caso, accompagnato all'ospedale dall'ambulanza in servizio. L'atleta sottoposto a Knockout alla testa o al collo o a interruzione dell'incontro da parte dell'arbitro per colpi alla testa o al collo deve interrompere immediatamente ogni forma di allenamento e rispettare integralmente il periodo di Fermo Medico indicato nel referto o certificato rilasciato dal Medico di Gara con il supporto del Presidente di Giuria.

### Recidiva a breve termine

Qualora un atleta subisca un Knockout alla testa/collo o l'interruzione dell'incontro da parte dell'arbitro per colpi alla testa/collo entro tre mesi da un precedente Knockout alla testa/collo o interruzione dell'incontro da parte dell'arbitro per colpi alla testa/collo, non potrà partecipare ad allenamenti con contatto né a competizioni per un periodo non inferiore a tre mesi, calcolato dalla data del secondo evento.

42

### Recidiva annuale

Qualora un atleta subisca Knockout alla testa/collo o interruzione dell'incontro da parte dell'arbitro per colpi alla testa/collo per tre volte nell'arco di dodici mesi, l'atleta sarà sottoposto a un periodo di Fermo Medico di un intero anno. Durante tale periodo l'atleta sarà sospeso dalle competizioni e da tutte le forme di allenamento con contatto. Il periodo annuale decorre dalla data dell'ultimo evento che determina l'applicazione della presente disposizione.

### Valutazione medica ed estensione del Fermo

In tutti i casi in cui il Fermo Medico sia stabilito sulla base della valutazione del Medico di Gara, quest'ultimo deve documentare in modo chiaro e formale la motivazione clinica e la durata precisa della sospensione imposta all'atleta. Il periodo di Fermo Medico può essere esteso dal medico di servizio qualora lo ritenga clinicamente necessario. Anche il medico ospedaliero che abbia effettuato ulteriori accertamenti sull'atleta può disporre o raccomandare un'estensione del periodo di Fermo Medico. In presenza di un grave trauma cranico o di qualsiasi altra condizione medica che possa compromettere la sicurezza dell'atleta, il Fermo Medico può essere prolungato fino a quando le condizioni cliniche non consentano la ripresa dell'attività.

### Divieto di ripresa anticipata

L'atleta non può riprendere anticipatamente le competizioni o l'allenamento con contatto durante il periodo di Fermo Medico prescritto. Le società sportive, i coach e gli altri soggetti responsabili dell'atleta sono tenuti ad assicurare il rispetto del periodo di Fermo Medico prescritto.

## Certificato di reintegro e ripresa dell'attività agonistica

Al termine del periodo di Fermo Medico conseguente a un trauma, l'atleta dovrà effettuare gli esami diagnostici e strumentali prescritti dal Medico di Gara. La ripresa dell'attività agonistica è subordinata all'esito favorevole degli accertamenti richiesti e alla verifica della sussistenza delle condizioni sanitarie necessarie per la ripresa dell'attività agonistica, nel rispetto della normativa italiana vigente in materia di tutela sanitaria dell'attività sportiva agonistica, incluso il Decreto del Ministro della Sanità 18 febbraio 1982 – “Norme per la tutela sanitaria dell'attività sportiva agonistica”, e successive modificazioni e disposizioni applicabili. Il certificato di idoneità alla pratica sportiva agonistica costituisce condizione indispensabile per la partecipazione all'attività agonistica, secondo quanto previsto dalla normativa sanitaria. Il semplice decorso del periodo minimo di Fermo Medico non determina automaticamente l'autorizzazione alla ripresa dell'attività agonistica. Qualora il Medico di Gara abbia prescritto ulteriori accertamenti, valutazioni o controlli sanitari, l'atleta non potrà riprendere la partecipazione alle competizioni fino al loro completamento e al positivo esito degli stessi.

## Comunicazione e registrazione del Fermo Medico

Ogni Fermo Medico deve essere debitamente documentato ai fini della registrazione della sospensione. Il Medico di Gara deve redigere la documentazione relativa agli infortuni e agli eventi che comportino un Fermo Medico, indicando la durata della sospensione, le motivazioni cliniche, gli accertamenti prescritti e le eventuali condizioni per la ripresa dell'attività agonistica. Il provvedimento di Fermo Medico deve essere comunicato e consegnato all'atleta interessato al termine della valutazione medica, con indicazione chiara della data di decorrenza, della durata e della data prevista per il termine della sospensione, nonché degli eventuali accertamenti, controlli o prescrizioni necessari ai fini della ripresa dell'attività. La documentazione relativa al Fermo Medico deve essere consegnata direttamente all'atleta, che ne prende visione e, ove previsto dalle procedure organizzative, ne sottoscrive per ricevuta una copia. L'eventuale rifiuto dell'atleta di sottoscrivere per ricevuta non pregiudica in alcun modo la validità e l'efficacia del Fermo Medico. La documentazione relativa al Fermo Medico deve essere trasmessa agli organismi competenti secondo le procedure previste, ai fini della registrazione della sospensione e degli eventuali controlli relativi all'idoneità dell'atleta alla partecipazione a successive competizioni.

Le presenti disposizioni si applicano anche agli eventi traumatici verificatisi durante l'allenamento con contatto, qualora il medico competente stabilisca la necessità di un Fermo Medico.

## Sospensione medica nelle competizioni UWW di A-MMA

Se un atleta ha riportato qualsiasi danno a seguito di un Knockout, sia esso verificatosi durante l'allenamento o durante un incontro, sarà sospeso dalla partecipazione a competizioni e/o sessioni di sparring per 60 giorni (con un minimo di 45 giorni e un massimo di 90 giorni, a seconda dell'entità del danno). Qualora, secondo il parere dei medici, un knockdown abbia causato un danno alla testa dell'atleta, si applicherà la medesima regola. Qualora venga diagnosticato un grave danno alla testa, l'atleta potrà essere sospeso a tempo indeterminato o fino a quando la UWW non ne autorizzi il ritorno al combattimento.

Le Federazioni Nazionali devono provvedere affinché ogni sospensione medica sia debitamente annotata nel libretto della licenza dell'atleta e trasmessa all'ufficio UWW per la registrazione nella banca dati internazionale degli atleti.

I medici assegnati alle competizioni internazionali di A-MMA hanno l'obbligo di trasmettere alla UWW un rapporto completo sugli infortuni e sui casi di Knockout, nonché le proprie raccomandazioni e/o decisioni relative alle sospensioni degli atleti.

### **Articolo 9.3 – Calo del peso**

Per quanto riguarda la riduzione del peso sul luogo di gara, FIJLKAM e UWW hanno adottato le seguenti disposizioni: la pratica della disidratazione (e della reidratazione tramite flebo endovenosa), nonché un'eccessiva restrizione calorica, l'uso di diuretici, emetici, lassativi e il vomito autoindotto sono vietati da FIJLKAM e UWW.

### **Articolo 9.4 – Antidoping**

Gli atleti e il personale di supporto sono tenuti al rispetto della normativa antidoping nazionale e internazionale vigente, del Codice Mondiale Antidoping (WADA), delle Norme Sportive Antidoping (NSA) di NADO Italia, delle norme antidoping UWW applicabili e della Lista delle Sostanze e dei Metodi Proibiti WADA vigente.

Gli atleti possono essere sottoposti a controlli antidoping in competizione e fuori competizione e sono tenuti a collaborare alle relative procedure.

L'uso di sostanze o metodi proibiti è vietato, salvo i casi previsti dalla normativa antidoping applicabile, previa concessione di un'Esenzione a Fini Terapeutici (TUE), ove prevista.

Le violazioni della normativa antidoping comportano l'applicazione delle conseguenze e delle sanzioni previste dalle norme antidoping nazionali e internazionali vigenti e dalla normativa federale applicabile.