



REGOLAMENTO UNIFICATO MIXED MARTIAL ARTS Senior e Junior Elite

[aggiornato a Maggio 2023]

1. FINALITÀ

Le competizioni di MMA amatoriali hanno lo scopo di far progredire nella carriera gli atleti nella pratica dello sport attraverso la progressiva acquisizione di esperienza.

L'etica dello sport amatoriale prevede la necessità di fornire al giovane atleta l'ambiente più sicuro possibile per potersi allenare e raggiungere l'esperienza e la conoscenza richiesta tali da permetter loro di competere entro i confini delle regole definiti dal presente regolamento nelle competizioni nazionali ed internazionali.

Il compromesso tra sicurezza degli atleti e il mantenimento dell'identità dello sport per le competizioni amatoriali di MMA ha caratterizzato gli esiti di questo regolamento e che è stato studiato per essere progressivamente più permissivo con l'avanzare della maturità dell'atleta, sia quella anagrafica che quella tecnica.

La LIMMA [Lega Italiana MMA] attualmente riconosce e regola 5 [cinque] differenti categorie di competizione per le Mixed Martial Arts Amatoriali

2. DEFINIZIONE:

Con "Arti marziali miste" si indicano le competizioni di combattimento che prevedono l'uso, soggetto a qualsiasi limitazione applicabile stabilita nelle presenti Regole unificate, di una combinazione di tecniche di diverse discipline delle arti marziali, inclusi, a titolo esemplificativo, lotta, calci e pugni.

3. GIURISDIZIONE:

Il direttore di gara rimarrà l'unico arbitro di un combattimento. Tutti i combattimenti e le esibizioni di arti marziali miste devono essere condotti sotto la supervisione e l'autorità della commissione arbitrale che è l'organismo di controllo e supervisione del regolamento.

4. ROUND:

Ogni competizione sotto il regolamento Elite ASC LIMMA sarà organizzata come segue: 3 [tre] Round della durata di 3 [tre] minuti con un periodo di pausa di 1 [un] minuto

Nessuna competizione dovrebbe essere organizzata nel formato dei due round poiché la probabilità di un pareggio aumenta significativamente eccezion fatta per i tornei a 4 uomini.

Le competizioni valide per il titolo si svolgeranno sulla durata di 5 round.

In tornei che si svolgono nello stesso giorno il numero massimo di round che un atleta può sostenere è 5.

5. INTERRUZIONE DELL'INCONTRO:

Il direttore di gara e il medico a bordo ring/ ottagonone sono le uniche persone autorizzate ad entrare nell'area di combattimento in qualsiasi momento durante la competizione, anche durante la procedura attivata da un ko/ sottomissione. L'area di gara sarà interdetta a tutti tranne che ai sanitari dalla Commissione Atletica fino all'ok del medico.

Il direttore di gara è l'unico arbitro di un incontro ed è l'unica persona autorizzata a interrompere la gara.

6. GIUDIZIO

Tutti gli incontri saranno valutati dai tre giudici LIMMA

7. SISTEMA DI PUNTEGGIO

Il 10-Point Must System sarà il sistema standard di assegnazione di punti. Verranno applicati gli stessi criteri unificati utilizzati attualmente nei tornei LIMMA Senior e Junior devono essere applicati ed utilizzati per determinare il vincitore di un incontro Youth

8. AVVERTIMENTI:

L'arbitro darà un singolo avvertimento verbale con il comando "warning" solo per le seguenti infrazioni

- 1) Afferrare la gabbia
- 2) Afferrare I pantaloncini, guantini, paratibia o rash-guard dell'avversario
- 3) Puntare con le dita tese, con il palmo parallelo al pavimento in direzione della faccia dell'avversario

9. FALLI:

In un incontro di arti marziali miste sono da considerarsi fallosi i seguenti comportamenti:

1. Colpire con la testa
2. Qualsiasi tipo di accecamento
3. Mordere o sputare all'avversario
4. Fish Hooking
5. Tirare i capelli
6. Piantare l'avversario sul pavimento di testa o sul collo (pile-driving)

7. Colpire la spina dorsale o la nuca. La spina dorsale include l'osso sacro
8. Colpi alla gola di qualsiasi tipo e/o afferrare la trachea
9. Tenere le dita tese in direzione della faccia / occhi dell'avversario
10. Gomitate discendenti (12-6)
11. Qualsiasi tipo di colpo ai genitali
12. Tirare ginocchiate o calci alla testa di un avversario a terra.
13. Calpestare un avversario a terra
14. Afferrare I guantini, pantaloncini, paratibie o rash guard dell'avversario
15. Tenere o afferrare la rete o le corde con le dita dei piedi o delle mani
16. Microleve alle articolazioni delle dita della mano o dei piedi
17. Tirare l'avversario fuori dall'area di gara
18. Infilare intenzionalmente le dita entro qualsiasi orifizio o dentro un taglio o una lacerazione del tuo avversario
19. Graffiare, pizzicare e torcere la carne
20. Timidezza (evitare il contatto, palesemente sputare il paradenti o simulare un infortunio)
21. Usare un linguaggio offensivo nell'area di gara
22. Palese inosservanza delle direttive dell'arbitro
23. Comportamento antisportivo che causa un infortunio dell'avversario
24. Attaccare l'avversario dopo il suono della campana che sancisce la fine delle ostilità
25. Attaccare l'avversario durante la pausa fra i round
26. Attaccare un avversario che è sotto le cure dell'arbitro
27. Interferenza da parte dei secondi e dell'angolo dell'atleta
28. Applicare qualsiasi sostanza sulla testa o sul corpo per ottenere un vantaggio

10. Tecniche proibite

Oltre ai falli sopra elencati, le tecniche che rimarranno proibite nelle gare amatoriali di arti marziali miste saranno:

- 1) Colpi di gomito e avambraccio di qualsiasi genere
- 2) Heel hook (leva in torsione al ginocchio)

- 3) Twister, neck crank, can opener, crocefisso seduto e/o qualsiasi sottomissione che applichi pressione al collo o alla spina dorsale
- 4) Ginocchia alla testa dell'avversario
- 5) Calci lineari e frontali che mirano direttamente al ginocchio

11. PROCEDURA SUI FALLI:

La squalifica può verificarsi dopo qualsiasi combinazione di falli o dopo un singolo fallo eclatante.

I falli che comportano la detrazione di un punto devono essere segnalati dall'arbitro ai tre giudici ed al segnapunti ufficiale che provvederanno ad annotare sui cartellini la deduzione del punto all'atleta reo di aver commesso il fallo.

Solo un arbitro può valutare un fallo, se l'arbitro non chiama il fallo allora i giudici non possono e non devono fare tale valutazione da soli.

Un concorrente che ha subito il fallo ha **fino a 5 minuti** per recuperare.

Questo **non è applicabile a tutti i falli**.

L'arbitro può chiamare lo stop del tempo se viene commesso un fallo ed il concorrente che ha subito il fallo mostra qualsiasi segno visibile di distrazione o infortunio.

- 1) L'arbitro chiederà l'interruzione del conteggio del tempo.
- 2) L'arbitro controllerà le condizioni e la sicurezza del concorrente che ha subito il fallo.
- 3) L'arbitro poi indirizzerà il concorrente che ha commesso il fallo verso un angolo neutro, valuterà il fallo subito dal combattente ed [eventualmente] sottrarrà un punto al concorrente che ha commesso il fallo segnalandolo ai giudici ed al segnapunti ufficiale.

Se un concorrente in una posizione dominata commette un fallo, a meno che il concorrente in alto non sia infortunato, il combattimento continuerà senza l'intervento dell'arbitro.

- 1) L'arbitro notificherà verbalmente il fallo al concorrente in posizione dominata.

2) Al termine del round, l'arbitro valuterà il fallo e lo notificherà ad entrambi gli angoli, ai giudici e al segnapunti ufficiale.

12. INFORTUNI SUBITI ATTRAVERSO COLPI REGOLARI E FALLI

Colpi regolari: se la ferita è abbastanza grave da determinare la fine del combattimento, il combattente ferito perde per TKO.

Falli:

Intenzionale:

- 1) In caso di infortunio abbastanza grave provocato da fallo intenzionale da causare l'immediata conclusione di un combattimento, verrà assegnata la sconfitta per squalifica al concorrente che ha causato l'infortunio.
- 2) Se l'infortunio non è tale da decretare la fine del combattimento, l'arbitro informerà i giudici e detraerà automaticamente 2 punti al concorrente che ha commesso il fallo. Le detrazioni di punti per falli intenzionali saranno obbligatorie.
- 3) Se un infortunio come descritto sopra è la causa dell'interruzione del combattimento ma in un round successivo a quello in cui è stato commesso il fallo, l'atleta infortunato vincerà per DECISIONE TECNICA se è in vantaggio sui cartellini dei giudici.
- 4) Se un infortunio come descritto sopra è la causa dell'interruzione del combattimento ma in un round successivo a quello in cui è stato commesso il fallo il risultato del combattimento risulterà un PAREGGIO TECNICO, se il concorrente infortunato è addirittura in svantaggio sui cartellini dei giudici
- 5) Se un atleta si infortuna mentre tenta di commettere fallo sul suo avversario, l'arbitro non intraprenderà alcuna azione in suo favore e l'infortunio sarà trattato con la stessa procedura di un colpo legale

Accidentale

- 1) In caso di infortunio abbastanza grave causato da fallo accidentale tale da costringere l'arbitro ad interrompere immediatamente l'incontro, verrà decretato un NO CONTEST se interrotto prima che siano stati completati 2 round in un incontro di 3 round o se fermato prima che siano stati completati 3 round in un incontro di 5 round.
- 2) In caso di infortunio abbastanza grave causato da un fallo accidentale tale da costringere l'arbitro ad interrompere immediatamente l'incontro dopo 2 round di un combattimento di 3 round, o dopo che si sono verificati 3 round di un combattimento di 5 round, verrà decretata una DECISIONE TECNICA, assegnata all'atleta che è in vantaggio sui cartellini nel momento in cui l'incontro viene interrotto.
- 3) Se si verifica l'infortunio di cui sopra, non si assegnerà punteggio per un round incompleto.
- 4) Se si verifica l'infortunio di cui sopra e l'arbitro penalizza uno dei contendenti, allora il punto/ i punti verranno dedotti dallo score finale

13. CLASSI DI PESO:

Il peso per gli atleti dilettanti deve essere effettuato il giorno della competizione e, nelle competizioni su più giorni, ogni giorno in cui l'atleta competerà.

Tutti gli atleti dovranno essere pesati sulla bilancia ufficiale della competizione.

Non è prevista alcuna tolleranza rispetto alla propria categoria di peso indicata di seguito:

Maschi [under]

Strawweight: -52.2 kg /115 lbs

Flyweight: -56.7 kg /125 lbs

Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs

Featherweight: -65.8 kg /145 lbs

Lightweight: -70.3 kg /155 lbs

Welterweight: -77.1 kg /170 lbs

Middleweight: -83.9 kg /185 lbs

Light Heavyweight: -93.0 kg /205 lbs

Heavyweight: -120.2 kg /265 lbs

Femmine [under]

Atomweight: - 47.7kg /105 lbs

Strawweight: -52.2 kg /115 lbs

Flyweight: -56.7 kg /125 lbs

Bantamweight: -61.2 kg /135 lbs

Featherweight: -65.8 kg /145 lbs

Lightweight: -70.3 kg /155 lbs

Welterweight: 77.1 kg /170 lbs

In caso di consenso fra i tecnici degli atleti e l'organizzatore è possibile accordarsi per una categoria di peso intermedia [cathweight] previo il parere positivo della commissione atletica ASC LIMMA

14. REQUISITI MEDICI PER I CONCORRENTI:

Tutti gli atleti sono tenuti a portare in sede di gara in originale tutti gli esami e i test medici pre-gara come stabilito dal protocollo sanitario nazionale.

È obbligatorio esibire prima della competizione la seguente certificazione medica corredata dai test secondo quanto elencato di seguito.

Certificato di tipo B1: Junior e Senior Livello Principiante

Certificato di tipo B5 o AOB: Livello Intermedio ed Elite Junior e Senior

Test Ematici Livello Elite Junior e Senior: Epatite B Virus (HBV) test antigeni di superficie, Epatite C Virus (HCV) test anticorpi, test HIV di quarta generazione.

Test di gravidanza: le atlete dovranno presentare un referto di un TEST di gravidanza eseguito esclusivamente presso un Laboratorio di Analisi Cliniche con data non anteriore *ai 14 gg. all'ultimo giorno di gara*. I Test di Gravidanza effettuati con Kit di autodiagnosi, se pur certificati dal Medico, non saranno accettati.

La commissione atletica ASC LIMMA inviata all'evento dopo la concessione del patrocinio deve condurre e supervisionare tutte le operazioni di peso pre-gara e supervisionare una riunione sulle regole per tutti i concorrenti e i loro angoli. Il numero dei membri della commissione atletica viene concordato con l'organizzatore in base alle esigenze ed all'entità dell'evento.

Visita medica post gara:

1) Immediatamente dopo l'incontro, ogni concorrente deve sottoporsi a una visita medica da parte di un medico approvato dalla commissione medica. La visita medica può includere qualsiasi esame o test che la commissione ritenga necessario per determinare l'idoneità fisica post-gara di un concorrente.

2) Qualsiasi concorrente che rifiuta di sottoporsi a una visita medica post-gara sarà immediatamente sospeso per un periodo di tempo indefinito che consenta lo svolgimento di un'indagine medica e disciplinare.

3) Immediatamente dopo le visite post incontro il medico e l'atleta dovranno firmare il foglio di scarico di responsabilità fornito dalla Commissione Atletica

15. SEZIONE EQUIPAGGIAMENTO LIMMA

Gli atleti che partecipano agli eventi ufficiali ASC LIMMA devono rispettare i regolamenti ASC LIMMA. Le società degli atleti in competizione sono responsabili di garantire che gli atleti indossino kit approvati LIMMA conformi alle regole.

Nei tornei ASC LIMMA, è un requisito obbligatorio indossare per tutta la durata della competizione il materiale omologato dalla LIMMA eventualmente fornito dall'organizzatore.

L'equipaggiamento da competizione prevede:

- Guanti da 7 onces
- Paratibia a calza
- Paradenti
- Conchiglia
- Due rash guard di colore rosso e blu
- Pantaloncini modello compression o board

Protezioni

Guanti

I guanti devono essere nuovi o in buone condizioni o devono essere sostituiti. Per tutta la durata della competizione potranno essere utilizzati solo i guanti forniti o approvati dalla commissione atletica LIMMA, previa approvazione del Comitato Tecnico LIMMA. Tutti gli atleti devono indossare guanti con imbottitura protettiva di peso minimo non inferiore a 6 onces e non superiore a 8 onces. I guanti per le competizioni amatoriali devono essere visibilmente diversi da quelli utilizzati negli eventi professionistici. **Gli atleti sono autorizzati ad utilizzare i propri guanti dei marchi omologati previa verifica della conformità da parte della Commissione Atletica.**

I guanti devono essere a mani aperte con passanti per dita e pollice per facilitare la fase di lotta. Il polso deve essere sostenuto per

mezzo di una chiusura in velcro. Non sono ammessi guanti con lacci. Sulla chiusura del guanto verrà apposto del nastro rosso o blu

Paratibia

L'uso di paratibie e rashguard è un requisito obbligatorio in una competizione di MMA amatoriali.

La tipologia di paratibia sarà quella che faciliterà la fase di lotta associata alla competizione. La tipologia da preferire sarà quella a calza attillate in neoprene. È vietato l'uso di paratibia con chiusura a strappo in velcro o che utilizzino materiale diverso da quello che costituisce il paratibia stesso (es fibbie o anelli metallici). Sul paratibia verrà apposto del nastro rosso o blu.

Conchiglia

Tutti gli atleti di sesso maschile devono procurarsi ed indossare una protezione per l'inguine. Le atlete possono scegliere se indossare una protezione per l'inguine o meno.

Paraseno

Il paraseno per le atlete è consigliato ma non obbligatorio.

Paradenti

Tutti gli atleti devono indossare un paradenti che verrà esaminato e approvato dalla commissione atletica e dall'arbitro. Un round non inizierà fino a quando entrambi gli atleti non avranno posizionato i rispettivi paradenti

Se un atleta perde involontariamente il paradenti durante l'incontro l'arbitro chiamerà il "tempo" e ricollocherà il paradenti al primo momento opportuno così da non interferire con l'andamento dell'incontro.

Gli atleti sono responsabili dell'approvvigionamento del proprio paradenti.

Abbigliamento degli atleti

Pantaloncini

Ogni atleta deve indossare pantaloncini board o pantaloncini a compression per arti marziali miste. Sui pantaloncini non è consentito presentare tasche, cerniere, chiusure o qualsiasi sostanza estranea diversa da quella del materiale di cui sono fatti i pantaloncini. Non sono consentite cinture con lacci esterni all'esterno dei pantaloncini, devono essere all'interno della cintura dei pantaloncini.

Rash guards

Il tipo di rash guard da utilizzare deve essere di materiale elasticizzato da combattimento.

Tutte le rash guard devono essere del tipo a maniche corte. Non sono consentite rash guard a maniche lunghe. Le rashguard devono essere colorate di rosso o di blu.

Considerazioni Speciali

La LIMMA comprende e concede una deroga speciale a tutte le credenze e pratiche culturali e religiose. Qualsiasi atleta donna che desideri indossare rash guard a maniche lunghe o compression lunghi per coprire la pelle può farlo previa notifica scritta alla commissione atletica LIMMA.

Scarpe

Gli atleti non possono indossare scarpe di alcun tipo durante la competizione.

Procedura di controllo dell'attrezzatura

L'equipaggiamento ed il completo da gara degli atleti deve essere esente da macchie e non deve presentare alcun segno di usura. Se le condizioni dell'attrezzatura sono giudicate insoddisfacenti dalla commissione atletica l'atleta deve procurarsi un'attrezzatura sostitutiva.

I capelli lunghi dovranno essere legati ed acconciati

16. REQUISITI DELL'AREA DI COMBATTIMENTO

L'area di gara deve essere approvata dalla Commissione Atletica LIMMA.

L'organizzatore locale deve inviare via mail le caratteristiche tecniche dell'area di gara al momento della richiesta di patrocinio LIMMA.

Di seguito le specifiche per ottenere l'autorizzazione da parte della Commissione Atletica LIMMA

La Commissione Atletica LIMMA eseguirà delle ispezioni dettagliate e ravvicinate prima dell'inizio della competizione LIMMA e, nei tornei di più gironi, ogni successivo giorno della competizione per garantire elevati standard di sicurezza.

Zona di combattimento:

L'area di combattimento deve essere circolare o può formare un'altra forma geometrica (es. ottagonale o esagonale) con lati uguali e non deve essere inferiore a 6 metri x 6 metri e non superiore i 10 metri x 10 metri di diametro/sezione trasversale. Il pavimento dell'area di combattimento deve essere imbottito in modo approvato dalla Commissione atletica LIMMA con uno strato di almeno 40 mm di imbottitura in schiuma ad alta densità. Il ring/ l'area di combattimento deve avere una copertura in vinile. Le coperture in tela non sono consentite se non per una competizione di un solo giorno o per la finale di un torneo su più giorni.

Rete:

1) La copertura del pavimento in tela/vinile dell'area di combattimento deve essere racchiusa da una recinzione fatta di materiale tale da non permettere ad un atleta di sfondarla e cadere sul pavimento o sugli spettatori; inclusa, senza limitazione, una rete a maglie metallica rivestita in vinile. Qualsiasi parte metallica dell'area recintata deve essere coperta e imbottita in un modo approvato dalla commissione atletica LIMMA e non deve essere abrasiva per i concorrenti.

- 2) Gli ingressi degli ottagoni vanno posizionati sui lati opposti.
- 3) Non ci deve essere alcuna ostruzione su nessuna parte della recinzione che circonda l'area in cui i concorrenti stanno gareggiando.

Sgabelli:

- 1) Devono essere disponibili due sgabelli di tipo approvato dalla commissione atletica per ogni area di combattimento in uso, uno per l'angolo rosso e uno per l'angolo blu. Tutti gli sgabelli devono essere accuratamente puliti o sostituiti [se danneggiati/smarriti] dopo ogni gara.
- 2) Devono essere disponibili 3 sedie o sgabelli per i secondi di ogni concorrente.

Altro equipaggiamento:

Per ogni concorso, il promotore autorizzato fornirà all'angolo di ciascun concorrente:

- 1) Un secchio di acqua pulita con un asciugamano pulito
- 2) Una bottiglia di plastica trasparente contenente acqua.

Solo l'acqua in bottiglie di plastica trasparente deve essere consumata dagli atleti in ogni momento durante la competizione.

17. REQUISITI DI SICUREZZA:

Specifiche per le bende sulle mani dei concorrenti:

- 1) In tutte le classi di peso, le bende sulla mano di ogni concorrente devono essere limitate o a bende di cotone lavabili in cotone o a bende di garza orlate morbide non più lunghe di 20 iarde e largo 2 pollici, tenuto in posizione da non più di 10 piedi di ossido di zinco / chirurgo nastro, 1 pollice di larghezza, per ogni mano.
- 2) Il nastro adesivo del chirurgo/ossido di zinco deve essere posizionato direttamente su ciascuna mano per la protezione vicino al polso. Strisce di nastro adesivo possono essere utilizzate tra le dita per tenere ferme le bende.
- 3) Le bende devono essere distribuite uniformemente sulla mano.
- 4) Bende e nastro adesivo devono essere posizionati sulle mani del concorrente nello spogliatoio

la presenza della commissione/autorità di regolamentazione ospitante.

5) In nessun caso i guanti devono essere messi sulle mani di un concorrente fino al momento in cui si riceve l'approvazione della commissione/autorità di regolamentazione ospitante. Ogni guanto deve essere sigillato e nastrato in rosso o in blu. Gli atleti non possono rimuovere i guanti una volta sigillati fino a quando l'incontro di gara non ha avuto luogo.

Aspetto fisico dell'atleta

1) Ogni atleta deve presentare un aspetto pulito e ordinato.
2) L'uso di vaselina/grasso o qualsiasi altra sostanza estranea, incluse, a titolo esemplificativo, creme, lozioni, olii o spray, non può essere utilizzato su viso, capelli o

corpo di un atleta. L'arbitro o il rappresentante della commissione atletica provvederà a far rimuovere ogni eccesso di sostanze oleose o di altre sostanze estranee.

3) Il rappresentante della commissione atletica determinerà se i capelli o la barba rappresentano un pericolo per la sicurezza del concorrente o del suo avversario o interferiranno con la supervisione e lo svolgimento della gara. Se i capelli o la barba di un atleta presentano un tale pericolo o interferiscono con la supervisione e lo svolgimento dell'incontro, l'atleta non può partecipare al match a meno che le circostanze che creano il pericolo o la potenziale interferenza non siano corrette in modo soddisfacente a giudizio del rappresentante della commissione. I capelli devono essere ordinati o raccolti in modo tale da non interferire con la visione di nessuno degli atleti o coprire qualsiasi parte del viso di un atleta.

4) Gli atleti non possono indossare gioielli o piercing durante la competizione.

18. TIPOLOGIE DI RISULTATO DEI MATCH:

Sottomissione:

Tap Out: Quando un atleta con un gesto fisico indica la volontà di resa e di non voler proseguire il combattimento

Resa verbale: Quando un atleta annuncia verbalmente la volontà di resa e di non voler proseguire il combattimento

Sottomissione Tecnica: Quando una sottomissione provoca lo svenimento, la frattura o la dislocazione di un arto

Knock Out [colpi al corpo]

KO Tecnico (TKO) per:

Stop dell'arbitro

Stop dell'arbitro su consiglio del medico di riunione o dell'angolo Squalifica

Forfeit

In una tipologia di torneo ad eliminazione diretta per il podio non possono essere applicati no contest o pareggi. In questo caso se dopo i tre round c'è una situazione di pareggio [deduzione di un punto] verrà disputato un extra round. Se anche dopo la fine dell'extra round di sarà un pareggio dovuto alla deduzione di un punto per azione fallosa verrà eliminato l'atleta che ha commesso il fallo ed avanzerà quello che ha subito l'azione fallosa. Questa regola verrà applicata solo nell'extra round

Solo in un formato di torneo dovrebbero essere disputati i turni straordinari. In tutti gli altri casi la valutazione e la decisione degli arbitri rimane definitiva.

19. ASSEGNAZIONE DEL PUNTEGGIO:

Lo striking effettivo ed il grappling effettivo devono essere il primo e più importate criterio di valutazione del round.

Striking e colpi effettivi con tecniche legali atte a provare a terminare il match prima della fine del tempo che producono un vantaggio immediato o cumulativo hanno un peso nel giudizio più alto rispetto ad un volume maggiore di tecniche meno efficaci.

La corretta esecuzione di una proiezione, tentativi di sottomissione, inversioni e il raggiungimento di posizioni vantaggiose che producono un vantaggio immediato o cumulativo nel tentativo di terminare il match prima della fine del tempo hanno un peso nel

giudizio più alto rispetto ad un volume maggiore di tecniche meno efficaci.

Va notato che è da considerarsi un takedown efficace non semplicemente quello che porta ad un cambio di posizione ma quello che da la possibilità a chi lo esegue di poter organizzare un attacco dalla posizione conquistata.

I tentativi di sottomissione che inducono un avversario a stancarsi e indebolirsi e che richiedono uno sforzo considerevole per scappare, devono avere un peso nel giudizio maggiore rispetto a quei tentativi che possono essere facilmente difesi e da cui si può fuggire senza sforzo. Le proiezioni di grande impatto hanno un peso maggiore nel giudizio rispetto ai trascinamenti o a cadute accidentali.

Lo striking ed il grappling effettivi saranno il fattore decisivo nella maggior parte delle decisioni quando si segna un round.

Va notato che prima dell'inizio di qualsiasi torneo giovanile i criteri e il protocollo per il processo decisionale devono essere resi noti ai concorrenti e alla loro squadra di allenatori attraverso un briefing tenuto prima dell'inizio della competizione.

Deve inoltre essere rigorosamente e fermamente affermato che ci sarà una politica di tolleranza zero per rimostranze e/o determinati comportamenti antisportivi o aggressivi nei confronti di qualsiasi arbitro in merito alle decisioni prese.

Questo è uno sport amatoriale e questa particolare formula è progettata e designata per i giovani e per il corretto sviluppo dello sport. Il comportamento adottato oggi da spettatori ed addetti ai lavori sarà l'immagine e la rappresentazione dello sport delle arti marziali miste domani. Appare chiaro quindi come un atteggiamento rispettoso di "*fair play*" sia da promuovere ed incoraggiare in ogni momento.

Un eventuale ricorso non riguarda la revisione di alcuna decisione presa da un arbitro o dai giudici. Il ricorso può essere attivato per qualsiasi azione illegale o omessa che avrebbe potuto portare a un risultato diverso della match.

Gli esempi includono un fallo non visto o una sottomissione non vista da un arbitro. Questa procedura deve essere comunicata in modo fermo e chiaro prima dell'inizio del torneo.