

Offizielles Regelwerk für Amateur-MMA in Österreich

Version 13.01.2022

Info@autmmaf.at

Inhaltsverzeichnis:

1. Abweichungen zum Profi-Regelwerk.....	Seite 2
2. Gewichtsklassen & Einwiegen.....	Seite 3
3. Runden.....	Seite 4
4. Anforderungen an die Ringfläche.....	Seite 4
5. Veranstalter.....	Seite 6
6. Athlet / Betreuer.....	Seite 6
7. Medizinische Anforderungen an den Athleten.....	Seite 10
8. Autorität für den Kampf und Schutz der Athleten.....	Seite 11
9. Fouls.....	Seite 11
10. Judging.....	Seite 15
11. Rundenwertung.....	Seite 17
12. Arten von Ergebnissen.....	Seite 18
13. Durchsetzung des Regelwerks und Abweichungen.....	Seite 20

1. Überblick über relevanteste Abweichungen zum Profi-Regelwerk

- a. Das Einwiegen für Amateure muss am Veranstaltungstag stattfinden.
- b. Die Rundendauer ist auf 3 Minuten je Runde verkürzt.
- c. Die Amateure müssen schwerere Handschuhe mit dickem Schutzpolster tragen.
- d. Die Amateure müssen Shin Guards tragen.
- e. Die Amateure sollen Rash Guards tragen.
- f. Zusätzlich zu den bekannten Fouls sind folgende Techniken im Amateur-MMA verboten.
 - Jegliche Art von Schlagtechniken mit dem Ellenbogen oder Unterarm
 - Knie zum Kopf
 - Heel Hooks
 - Twister, Neck Cranks, Can Opener, Sit Through Crucifix und/oder jeder Aufgabegriff, der primär Druck auf den Nacken oder die Wirbelsäule ausübt.
- g. Der Referee kann den Kampf im Zuge einer Technical Submission bereits vor Eintreten einer Verletzung abbrechen.

2. Gewichtsklassen & Einwiegen

Die Gewichtsklassen sind wie folgt unterteilt:

(Frauen) Atomweight: bis 47,6 kg (105 lbs)

Strawweight: bis 52,2 kg (115 lbs)

Flyweight: bis 56,7 kg (125 lbs)

Bantamweight: bis 61,2 kg (135 lbs)

Featherweight: bis 65,8 kg (145 lbs)

Lightweight: bis 70,3 kg (155 lbs)

Welterweight: bis 77,1 kg (170 lbs)

Middleweight: bis 83,9 kg (185 lbs)

Light Heavyweight: bis 93,0 kg (205 lbs)

Heavyweight: bis 120,2 kg (265 lbs)

Super Heavyweight: über 120,2 kg (265 lbs)

- a. Das Einwiegen für Amateure muss am Veranstaltungstag stattfinden. Das gilt auch für Amateur-Veranstaltungen, die über mehrere Tage dauern.
- b. Die AUTMMAF-Offiziellen sollen das Einwiegen durchführen oder überwachen.
- c. Der Fairness halber müssen beide Athleten eines Kampfes am selben Tag innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne am selben Ort auf der offiziellen Waage einwiegen.
- d. Die Toleranzgrenze beim Wiegen ist 0,45 kg (1 lb). Bei Titelnkämpfen kann die Toleranzgrenze aufgehoben werden.
- e. Die AUTMMAF kann Kämpfe auch mit anderen Gewichtslimits genehmigen (Catchweight Bouts).
- f. Die AUTMMAF kann einen Kampf auch genehmigen, wenn die Athleten in unterschiedlichen Gewichtsklassen einwiegen. Voraussetzung dafür ist, dass beide Athleten und deren Betreuer einwilligen und nach Einschätzung der AUTMMAF der Kampf trotzdem sicher, fair und ausgewogen wäre. Für Titelnkämpfe in einer definierten Gewichtsklasse gilt diese Regelung nicht.

3. Runden

Jeder Kampf im Amateur-MMA soll aus folgenden Runden bestehen:

- a. Nicht-Titelnkämpfe bestehen aus 3 Runden zu je 3 Minuten mit 1 Minute Pause zwischen den Runden.
- b. Titelnkämpfe bestehen aus 3 oder 5 Runden zu je 3 Minuten mit 1 Minute Pause zwischen den Runden.

4. Anforderungen an die Ringfläche

MMA-Kämpfe können in einem Ring mit Seilen oder in einem MMA-Ring stattfinden. Die Ringfläche muss so gestaltet sein, dass sie den gängigen Sicherheitsansprüchen genügt und weder eine Gefährdung noch eine Behinderung der Athleten darstellt. Ist dies nicht der Fall, können keine Kämpfe abgehalten werden, bis die Ursache für die potenzielle Gefährdung oder Behinderung abgestellt ist. Die Verantwortung für und die ordnungsgemäße Gestaltung der Ringfläche obliegt dem Veranstalter. Die Überprüfung und Abnahme der Ringfläche geschehen durch AUTMAF-Offizielle vor der Veranstaltung. Stellen die AUTMAF-Offiziellen Mängel fest, setzen sie den Veranstalter davon unverzüglich in Kenntnis und wirken auf eine Abstellung der nicht genehmigten Abweichungen in Kooperation mit dem Veranstalter hin.

MMA-Ring (Ringfläche mit Sicherheitszaun)

- a. Die Ringfläche muss rund oder in einer anderen Form mit gleich langen Seiten sein, zum Beispiel ein Hexagon oder Oktagon.
- b. Mindest-Durchmesser: 610 cm (20 Feet); Maximal-Durchmesser: 975 cm (32 Feet).
- c. Eine Ecke soll blau markiert sein, die gegenüberliegende Ecke rot.
- d. Die Ringfläche muss mit einer Matte aus Schaumstoff oder vergleichbarem Material mit hoher Dichte gepolstert sein, die wenigstens 4 cm dick ist. Die Polsterung muss über die Ringfläche und über die Ecken der Plattform hinausgehen.
- e. Die Ringfläche soll mit einer Vinyl-Plane überdeckt sein, die so an der Plattform fixiert und gespannt ist, dass kein Sicherheitsrisiko entsteht. Stoff-Planen sind nicht erlaubt, außer für den einmaligen Gebrauch an einzelnen Veranstaltungstagen oder Finals.
- f. Die Pfeiler der Ringfläche müssen aus Metall und entsprechend gepolstert sein. Die Pfeiler sollen vom Boden des Gebäudes bis minimal 147 cm (58 Inches) über den Ringboden reichen.
- g. Alle harten Bestandteile der Ringfläche müssen entsprechend verdeckt und gepolstert sein, sodass kein Sicherheitsrisiko für die Athleten entsteht.
- h. Die Ringfläche muss von einem Zaun umschlossen sein, der aus einem Material ist, das verhindert, dass Athleten durchbrechen können, zum Beispiel ein Vinyl-ummantelter Maschendrahtzaun.
- i. Es dürfen keine anderen störenden Objekte im Bereich der Ringfläche sein, die eine Gefahr für die Athleten darstellen könnten.

Ring mit Seilen

- a. Mindest-Durchmesser: 610 cm (20 Feet); Maximal-Durchmesser: 975 cm (32 Feet).
- b. Eine Ecke soll blau markiert sein, die gegenüberliegende Ecke rot.

- c. Der Ringboden muss mindestens 46 cm (18 Inches) über die Seile hinausgehen.
- d. Die Ringplattform darf nicht mehr als 122 cm (4 Feet) über dem Boden des Gebäudes sein. Passende Treppen für die Athleten müssen vorhanden sein.
- e. Die Ringfläche muss mit einer Matte aus Schaumstoff oder vergleichbarem Material mit hoher Dichte gepolstert sein, die wenigstens 4 cm dick ist. Die Polsterung muss über die Ringfläche und über die Ecken der Plattform hinausgehen.
- f. Die Ringfläche soll mit einer Vinyl-Plane überdeckt sein, die so an der Plattform fixiert und gespannt ist, dass kein Sicherheitsrisiko entsteht. Stoff-Planen sind nicht erlaubt, außer für den einmaligen Gebrauch an einzelnen Veranstaltungstagen oder Finals.
- g. Die Pfeiler der Ringfläche müssen aus Metall sein und entsprechend gepolstert sein. Die Pfeiler sollen vom Boden des Gebäudes bis minimal 147 cm (58 Inches) über den Ringboden reichen und mindestens 46 cm (18 Inches) vom Ende der Ringplattform entfernt sein.
- h. Alle harten Bestandteile der Ringfläche müssen entsprechend verdeckt und gepolstert sein, sodass kein Sicherheitsrisiko für die Athleten entsteht.
- i. Der Ring soll 5 Seile haben. Der Durchmesser der einzelnen Seile muss mindestens 2,5cm (1 Inch) betragen und die Seile müssen weich ummantelt sein. Das tiefste Seil soll maximal 30,5 cm (12 Inches) über dem Ringboden sein.
- j. Es dürfen keine anderen störenden Objekte im Bereich der Ringfläche sein, die eine Gefahr für die Athleten darstellen könnten.

5. Veranstalter

Folgende Dinge sollen durch den Veranstalter gestellt werden.

-Waage

Der Veranstalter soll mindestens eine (geeichte) Waage zum Einwiegen der Athleten zur Verfügung stellen.

-Gaffertape

Für das Verschließen der Handschuhe der Athleten soll der Veranstalter blaues und rotes Panzertape in ausreichender Menge bereitstellen.

-Ringhocker

Der Veranstalter soll für jede Ringfläche einen stabilen Ringhocker jeweils für die rote und blaue Ecke bereitstellen. Ringhocker sollen nach Bedarf gereinigt oder ausgetauscht werden. Eine angemessene Zahl an Hockern oder Stühlen sollen auch für das jeweilige Team der Athleten vorhanden sein.

-Eistüten

Für jeden Kampf und jede Ecke sollte der Veranstalter nach Möglichkeit eine doppelt gepackte Eistüte bereitstellen, die von den Betreuern während der Rundenpause genutzt werden kann.

6. Athlet / Betreuer

Der Athlet bzw. seine Betreuer sollen folgende Dinge bereitstellen, die den nachfolgenden Anforderungen genügen.

-Bandagen für die Hände

a. In allen Gewichtsklassen sollen die Bandagen inklusive Aufbau beschränkt sein auf trockene Mullbinden mit einer Länge von nicht mehr 18,3 Meter (20 Yards) und einer Breite von nicht mehr als 6 cm (2,4 Inches), das durch Tape (medizinisches Klebeband / Zinkoxid Tape) mit einer Länge von nicht mehr als 3,05 Meter (10 Feet) und einer Breite von nicht mehr als 2,5 Zentimeter (1 Inch) je Hand befestigt ist. Bandagen aus anderem Material, als dem hier beschriebenen, sind nicht erlaubt (z. B. Boxbandagen aus Stoff sind nicht zulässig).

b. Abgesehen vom Aufbau sollen die Mullbinden gleichmäßig über die Hand verteilt sein.

c. Die Innenhandfläche darf nicht von Mull oder Tape bedeckt sein und muss freiliegen.

d. Einzelne Streifen des Tapes dürfen zwischen den Fingern entlangführen, um die Bandagen zu befestigen.

e. Die Mullbinden und das Tape sollen in Anwesenheit eines Offiziellen der AUTMMAF platziert werden. Bei Bedarf kann ein Betreuer oder Manager des Gegners anwesend sein.

f. Unter keinen Umständen dürfen die Handschuhe angezogen werden, bevor ein Offizieller der AUTMMAF die bandagierten Hände durch seine Unterschrift freigegeben hat. Beim Anziehen der Handschuhe soll ein Offizieller der AUTMMAF anwesend sein. Nachdem die Handschuhe versiegelt sind, dürfen die Athleten die Handschuhe erst wieder entfernen, wenn der Kampf vorüber ist.

g. Grundsätzlich ist das Bandagieren der Hände keine Pflicht. Es wird allerdings aus Gründen der Verletzungsprävention ausdrücklich empfohlen.

Anmerkung: Bei vielen Veranstaltungen ist ein Cut-Team vor Ort, das (gegen Gebühr) professionell die Hände wrappen kann.

Bekleidung der Athleten

a. Jeder Athlet muss eine MMA-Short, Kompressions-Short oder eine andere den gängigen Sicherheitsansprüchen genügende Hose tragen. Nicht erlaubt sind Hosentaschen, Reißverschlüsse,

Knöpfe, Nieten oder rutschhemmendes Material. Schnürbünde der Hosen müssen geschnürt, und sollten, falls möglich, innerhalb der Hose gelagert sein und dürfen nicht hinausragen. Die Hosen dürfen nicht so lang sein, dass sie die Knie bedecken.

b. Athleten sollen Rash Guards für ihre Kämpfe tragen, die selbst mitzubringen sind. Die Rash Guards müssen aus enganliegendem Stretchmaterial gefertigt sein. Die Rash-Guards müssen kurzärmelig sein und dürfen nicht über die Ellenbogen hinaus gehen. Langärmelige Rash Guards sind nicht erlaubt.

c. Es ist den Athleten nicht erlaubt jegliche Form von Schuhen während des Kampfes zu tragen.

d. Bandagen am Körper sind erlaubt, solange keine Polsterungen und rutschhemmende Materialien sowie anderweitige Fremdmaterialien (z. B. Plastik, PVC, Metall) vorhanden sind. Eine vorherige Abnahme der Bandagen durch die Offiziellen ist nötig.

e. Jedwedes Tape außer das der Bandagen an den Händen ist verboten. In begründeten Sonderfällen kann nach Genehmigung des Ringarztes, des AUTMMAF Offiziellen sowie des Veranstalters eine Ausnahme gemacht werden.

f. Die AUTMMAF nimmt Rücksicht auf kulturelle und religiöse Traditionen sowie Sonderfälle (z. B. starke Vernarbungen). Athleten haben die Möglichkeit im Voraus schriftlich bei der AUTMMAF Abweichungen von den Bekleidungsvorschriften zu beantragen. Entsprechende Athleten werden aufgefordert bereits beim Erstkontakt mit dem Veranstalter einen entsprechenden Antrag zu stellen, sodass die AUTMMAF und der Gegner des Athleten rechtzeitig darüber informiert werden können.

Tiefschutz und Brustschutz

a. Alle männlichen Athleten müssen einen Tiefschutz tragen. Weibliche Athletinnen dürfen einen Tiefschutz tragen, falls sie dies möchten. Der Tiefschutz kann selbst gewählt werden und muss den gängigen Sicherheitsansprüchen genügen (ein übermäßig harter Tiefschutz, von dem Verletzungsgefahr ausgeht, ist z. B. nicht zugelassen).

b. Weibliche Athleten dürfen einen Brustschutz tragen, falls sie dies möchten. Männliche Athleten dürfen keinen Brustschutz tragen. Der Brustschutz kann selbst gewählt werden, muss aber im Vorfeld durch die AUTMMAF-Offiziellen genehmigt werden.

Mundschutz

a. Alle Athleten müssen einen gut passenden Mundschutz tragen, welcher den gängigen Sicherheitsansprüchen genügen muss.

b. Eine Runde kann nicht starten, bis beide Athleten ihren Mundschutz eingesetzt haben.

c. Wenn ein Mundschutz während des Kampfes aus dem Mund fällt, soll der Referee den Kampf unterbrechen, sobald sich nach seiner Einschätzung die erste geeignete Gelegenheit bietet, und den Athleten auffordern, seinen Mundschutz wiedereinzusetzen. In bestimmten Fällen kann das Einsetzen des Mundschutzes durch den Referee geschehen. In allen Fällen bei Verlust des Mundschutzes gilt „protect yourself at all times“.

Wassereimer und Handtuch

- a. Der Wassereimer und das Handtuch sollen sauber sein.
- b. Im Wassereimer dürfen sich nur das Handtuch sowie die vom Veranstalter gestellte Wasserflasche und Eistüte befinden. Weitere Gegenstände im Eimer müssen im Vorfeld durch die AUTMMAF-Offiziellen genehmigt werden.

Anforderungen an den Athleten und seine Betreuer

Athleten, die nach diesem Regelwerk antreten, müssen zum Zeitpunkt des Kampfes mindestens 16 Jahre alt sein.

Der Athlet und seine Betreuer müssen vertraut mit dem vorliegenden Regelwerk sowie allen sonstigen vom Veranstalter oder der AUTMMAF kommunizierten oder frei veröffentlichten wettkampfrelevanten Dokumente (z. B. Code of Conduct, Regularien zum Einspruchsverfahren) sein sowie die Vorgaben innerhalb dieser Dokumente befolgen. Fragen, Probleme oder Unklarheiten sind im Vorhinein mit der AUTMMAF oder dem Veranstalter, spätestens jedoch bei der von der AUTMMAF durchgeführten Regelbesprechung vor der Veranstaltung zu klären. Die Athleten und Teams sind in der Pflicht, an der Regelbesprechung teilzunehmen.

Offenlegung von Informationen

Bei der Anmeldung sowie der weiteren Kommunikation mit dem Veranstalter und der AUTMMAF müssen der Athlet sowie seine Betreuer alle geforderten Informationen wahrheitsgemäß offenlegen. Dazu zählen insbesondere Angaben zum Alter und zur Identität sowie der aktuelle Kampfrekord des Athleten aufgeschlüsselt nach Siegen, Niederlagen und Unentschieden. Bewusste Täuschungen oder auch nur Täuschungsversuche können mit einem Ausschluss von der Veranstaltung geahndet werden.

Anzahl der Betreuer

Jeder Athlet muss mindestens einen Betreuer zur Veranstaltung mitbringen. Maximal darf ein Athlet 2 Betreuer an der Ringfläche haben.

In Rundenpausen dürfen 2 Betreuer die Ringfläche betreten. Falls eine Cutperson in der Rundenpause an dem Athleten arbeitet, darf nur 1 Betreuer die Ringfläche betreten.

Erscheinungsbild des Athleten

- a. Athleten müssen ein sauberes und gepflegte Erscheinung haben.
- b. Vaseline, Öle, Haargel, KO-Sprays oder andere Substanzen dürfen nicht auf das Gesicht, die Haare, den Körper oder die Ausrüstung des Athleten aufgetragen werden. Sollten AUTMMAF-Offizielle feststellen, dass Substanzen aufgetragen wurden, kann dies zum Punktabzug oder zur Disqualifikation des Athleten durch den Referee führen.
- c. Die Offiziellen der AUTMMAF entscheiden, ob Haare, Bart oder Nägel eine Gefährdung der Sicherheit des Athleten oder seines Gegners oder eine Störung des Kampfablaufs darstellen könnten.

Falls die Haare, der Bart oder die Nägel eine solche Gefährdung oder Störung hervorrufen könnten, darf der jeweilige Athlet nicht antreten solange bis die Umstände, die die Gefährdung oder Störung hervorrufen könnten, aus Sicht der Offiziellen nicht korrigiert sind. Standardmäßig müssen Haare getrimmt oder zusammengebunden, der Bart getrimmt und die Nägel geschnitten sein, sodass eine Gefährdung oder Beeinträchtigung nicht möglich ist und das Gesicht des Athleten nicht verdeckt ist.

d. Athleten dürfen keinerlei Schmuck, Piercings oder andere Accessoires während des Kampfes tragen.

7. Medizinische Anforderungen an den Athleten

Der Athlet muss wettkampffähig sein. Das heißt, dass der Athlet keine Gebrechen oder Krankheiten haben darf, welche die eigene oder die Gesundheit seines Gegners gefährden. Um die Gesundheit des Athleten muss es so bestellt sein, dass dieser bedenkenlos Vollkontakt-Kampfsport betreiben kann. Die Wettkampffähigkeit wird von den Ärzten vor Ort geprüft. Das bewusste Verheimlichen von Verletzungen, Gebrechen, Schwangerschaft oder infektiösen Krankheiten geht mit der Sperre vom aktuellen Kampf einher und kann mit einer Sperre unbestimmter Dauer sowie rechtlichen Schritten geahndet werden.

Die Anwendung jeglicher, illegaler Mittel und Substanzen, Narkotika, schmerzstillender, rauscherzeugender, leistungssteigernder oder alkoholischer Substanzen durch den Athleten unmittelbar vor oder während des Kampfes sind verboten und führen zur sofortigen Disqualifikation und Sperrung des Athleten. Die Zeitspanne der Sperre legt das technische Komitee der AUTMMAF fest. Die AUTMMAF bzw. der jeweilige Veranstalter behält sich vor, stichprobenartig oder auf Verdacht vor, während oder nach Veranstaltungen Dopingproben durchzuführen. Die Einnahme ärztlich verordneter Substanzen ist dem Ringarzt bei der medizinischen Voruntersuchung mit entsprechenden Belegen gewissenhaft mitzuteilen.

Vor jedem Kampf muss sich jeder Athlet einer medizinischen Untersuchung durch autorisiertes Personal unterziehen.

Dabei muss der Athlet alle von der AUTMMAF oder dem Veranstalter vorgegebenen vor den Kampf durchzuführenden medizinischen Untersuchungen und Tests vollständig vorweisen. Die durchzuführenden Untersuchungen und Tests sind in der jeweiligen Ausschreibung oder in sonstigen Vorschriften der AUTMMAF oder des Veranstalters zu finden. Die Erfüllung der medizinischen Anforderungen ist verpflichtend. Ohne die Erfüllung der medizinischen Anforderungen kann der Athlet nicht antreten.

Zu den vorzulegenden Tests zählen im Regelfall:

- a. Ein Bluttest, der am Veranstaltungstag nicht älter als ein Jahr sein darf und der bestätigt, dass der Athlet am Tag des Bluttests frei von Hepatitis B (HBsAg), Hepatitis C (Anti-HCV) und HIV (p24 Antigen und HIV 1+2 Antikörper) ist. Zu beachten ist dabei, dass nicht beliebige, sondern die in den Klammern angegebenen Parameter zu prüfen sind.
- b. Für weibliche Athleten, ein aktueller Nachweis dass keine Schwangerschaft besteht, nicht älter als 14 Tage. Es kann auch ein Schnelltest vor Ort gemacht werden.

Medizinische Nachuntersuchung (Post-Medicals)

Sofort nach jedem Kampf muss sich jeder Athlet ggf. einer medizinischen Untersuchung durch autorisiertes Personal unterziehen. Diese medizinische Untersuchung kann alle Untersuchungen oder Tests beinhalten, die die AUTMMAF, der Veranstalter oder der Ringarzt für nötig hält, um die physische Fitness der Athleten festzustellen.

Medizinische Versorgung

Der Veranstalter ist verantwortlich für die Bereitstellung des medizinischen Personals, medizinischer Informationen, Einrichtungen und Ausrüstung. Zwingend vorgeschrieben ist die Anwesenheit von, mindestens einem Rettungssanitäter, die Verfügbarkeit einer Trage sowie notfallmedizinischer Ausrüstung. Während des Kampfes ist die Anwesenheit eines Arztes sowie eines Rettungssanitäters obligatorisch.

8. Autorität für den Kampf und Schutz der Athleten

Der Referee ist die alleinige Autoritätsperson für den Kampf und die einzige Person, die berechtigt ist, den Kampf zu stoppen und zu beenden.

Der Referee kann für seine Entscheidungen die Meinung des Ringarztes oder der anderen AUTMMAF-Offiziellen heranziehen. Wenn die technischen Möglichkeiten vorhanden sind, ist das Nutzen von Video-Replays durch den Referee zu jeder Zeit erlaubt, aber sollte nach Möglichkeit minimiert werden. Es liegt ausschließlich im Ermessen des Referees ein Video-Replay anzufordern.

Abgesehen von den Athleten sind der Referee und der verantwortliche Ringarzt die einzigen Personen, die autorisiert sind, die Ringfläche jederzeit während des Kampfes zu betreten

Ein Athlet kann den Kampf jederzeit durch physischen oder verbalen Tapout aufgeben. Auch sonstige Bekundungen des Athleten (z. B. selbständiges Abwinken mit der Hand) oder seiner Betreuer (z. B. Handtuchwurf) zur Aufgabe des Kampfes gegenüber dem Referee sind möglich. Zum Schutz der Athleten muss der Referee in all diesen Fällen den Kampf umgehend beenden.

9. Fouls

Die folgenden Handlungen stellen ein Foul in MMA-Kämpfen dar:

1. Kopfstöße
2. Augenstechen jeglicher Art
3. Beißen oder Bespucken des Gegners
4. Fish Hooking (Allgemein: Jegliche Ansätze mit den Fingern den Mund, die Nase oder die Ohren zu ziehen oder zu manipulieren; Konkret: Kontrollieren des Munds des Gegners durch Einführen von Fingern)

5. Haare ziehen
6. Spiking des Gegners auf den Kopf oder Nacken (Piledriving)
7. Schlagtechniken zur Wirbelsäule (inklusive Steißbein) oder zum Hinterkopf
8. Schlagtechniken zur Kehle oder Greifen der Luftröhre
9. Finger ausstrecken in Richtung des Gesichts oder der Augen des Gegners
10. Nach unten gerichtete Ellenbogen-Schläge (12 to 6)
11. Angriffe auf den Genitalbereich in jeglicher Form
12. Kniestöße oder Kicks zum Kopf, wenn der Gegner sich am Boden befindet (grounded athlete)
13. Stampftritte, wenn der Gegner sich am Boden befindet (grounded athlete)
14. Halten oder Greifen der gegnerischen Ausrüstung (z. B. Shorts, Handschuhe, Shin Guard, Rash Guard)
15. Halten oder Greifen des Zauns oder der Ringseile
16. Hebel kleiner Gelenke (weniger als 3 Finger oder 3 Zehen)
17. Hinauswerfen des Gegners aus der Ringfläche
18. Finger in jedwede Körperöffnung oder Cuts stecken
19. Kratzen, kneifen, Haut verdrehen
20. Passivität: Vermeiden von Kontakt mit dem Gegner; absichtliches oder andauerndes Verlieren des Zahnschutzes; Vortäuschen einer Verletzung
21. Nutzen von beleidigender Sprache innerhalb der Ringfläche
22. Missachten der Anweisungen des Referees
23. Unsportliches Verhalten, das z. B. zur Verletzung oder Diffamierung des Gegners führt
24. Attackieren des Gegners, nachdem das Signal für das Rundenende ertönt ist
25. Attackieren des Gegners während der Pause
26. Attackieren des Gegners, wenn er unter dem Schutz des Referees steht
27. Stören des Kampfes durch die Betreuer
28. Auftragen von fremder Substanz auf Kopf oder Körper, um sich einen Vorteil zu verschaffen

Verbotene Techniken

Zusätzlich zu den in Kapitel 10 genannten Fouls sind folgende Techniken im Amateur-MMA in allen Alterskategorien verboten:

- a. Jegliche Art von Schlagtechniken mit dem Ellenbogen oder Unterarm
- b. Knie zum Kopf
- c. Heel Hooks

d. Twister, Neck Cranks, Can Opener, Sit Through Crucifix und/oder jeder Aufgabegriff, der primär Druck auf den Nacken oder die Wirbelsäule ausübt.

Vorgehensweise bei einem Foul

Der Referee entscheidet über Punktabzug oder Disqualifikation nach einer beliebigen Kombination von Fouls oder auch nach einem einzelnen schweren Foul.

Fouls, die zu Punktabzug führen und dementsprechend vom Referee angezeigt werden, resultieren in der Verringerung des Rundenscores des foulenden Athleten und sind von allen drei Judges sowie dem Scorekeeper zu notieren.

Nur der Referee kann ein Foul ansagen. Wenn der Referee kein Foul anzeigt, dürfen die Judges oder der Scorekeeper nicht selbst eine Bewertung diesbezüglich vornehmen.

Wenn eine Unterbrechung aufgrund eines Fouls länger als 5 Minuten andauert, so muss der Referee den Kampf beenden.

Allgemeine Foulprozedur

Wenn ein Foul begangen wurde, kann der Referee den Kampf unterbrechen, sofern es sich um ein relevantes Foul handelt (z. B. wenn der Gefoulte sichtbare Zeichen von Angeschlagenheit oder einer Verletzung aufweist).

- a. Der Referee unterbricht den Kampf („stop, time“).
- b. Der Referee verweist den Athleten, der das Foul begangen hat, in eine neutrale Ecke und stellt sicher, dass die Betreuer beider Athleten nicht coachen.
- c. Der Referee prüft den Zustand und das Befinden des Gefoulten.
- d. Der Referee kann bei Annahme einer relevanten Verletzung den Ringarzt bzw. die Cutperson hinzuziehen, um eine fachmännische Beurteilung der Verletzung zu erhalten. Wenn der Ringarzt die Entscheidung trifft, dass der Gefoulte aufgrund der Verletzung den Kampf nicht mehr fortsetzen kann, dann muss der Referee den Kampf beenden. Wenn der Ringarzt sein Einverständnis zur Fortsetzung des Kampfes gibt, muss der Kampf fortgeführt werden.
- e. Der Referee teilt dem Foulenden und ggf. dem Gefoulten seine Bewertung des Fouls mit und verkündet ggf. einen Punktabzug.
- f. Der Referee setzt den Kampf fort.
- g. Im Falle eines Punktabzugs teilt der Referee den Judges und dem Scorekeeper nach dem Rundenende die Höhe des Punktabzugs und den Grund dafür mit.

Foulprozedur bei einem Tiefschlag

Die Prozedur bei einem Tiefschlag ist identisch zu der allgemeinen Foulprozedur. Allerdings kann der Athlet, der einen Tiefschlag erlitten hat, sich nach eigenem Ermessen bis zu 5 Minuten erholen.

Wenn der Athlet vor Ablauf der 5 Minuten wieder starten möchte, dann soll der Referee den Kampf so bald wie möglich wieder freigeben.

Verletzungen

-Verletzungen durch legale Techniken

Falls die Verletzung ernst genug ist, den Kampf zu beenden, verliert der verletzte Athlet durch Technical Knockout (TKO).

-Verletzungen durch Fouls

Der Referee entscheidet, ob es sich um ein absichtliches oder unabsichtliches Foul handelt.

Absichtliche Fouls

a. Falls der Gefoulte trotz der durch das absichtliche Foul entstandenen Verletzung weiterkämpfen kann, kann der Referee dem Athleten, der das Foul begangen hat, bis zu 2 Punkte abziehen.

b. Falls die Verletzung ernst genug ist, den Kampf sofort zu beenden, verliert der foulende Athlet durch Disqualifikation (DQ).

c. Falls der Kampf aufgrund einer wie in b) beschriebenen Verletzung zu einem späteren Zeitpunkt beendet werden muss, dann gewinnt der Gefoulte durch Technical Decision, falls er in der Punktentscheidung vorne liegt oder der Kampf endet in einem Technical Draw, falls der Gefoulte in der Punktentscheidung unterlegen oder gleichauf ist. Diese Regelungen greifen auch, wenn die Verschlimmerung der durch das absichtliche Foul entstandenen Verletzung durch legale Techniken geschehen ist.

Unabsichtliche Fouls

a. Falls der Gefoulte trotz der durch das unabsichtliche Foul entstandenen Verletzung weiterkämpfen kann, liegt ein Punktabzug im Ermessen des Referees.

b. Falls die Verletzung ernst genug ist, den Kampf sofort oder im weiteren Verlauf zu stoppen, dann endet der Kampf als No Contest, sofern der Kampf beendet wurde, bevor die Mehrzahl der Runden (2 Runden für Kämpfe mit 3 Runden / 3 Runden für Kämpfe mit 5 Runden) beendet wurden. Unvollständige Runden werden nicht als beendete Runden gezählt.

c. Falls die Verletzung ernst genug ist, den Kampf sofort oder im weiteren Verlauf zu stoppen, dann endet der Kampf in einer Technical Decision bzw. in einem Technical Draw, sofern der Kampf gestoppt wurde nachdem die Mehrzahl der Runden (2 Runden für Kämpfe mit 3 Runden / 3 Runden für Kämpfe mit 5 Runden) beendet wurden. Unvollständige Runden werden dabei nicht als beendete Runden gezählt. Gewinner der Technical Decision ist der Athlet, der im Punktestand vorne liegt oder der Kampf endet in einem Technical Draw, sofern der Punktestand ein Draw ergibt. Diese Regelungen greifen auch, wenn die Verschlimmerung der durch das unabsichtliche Foul entstandenen Verletzung durch legale Techniken geschieht.

Scoring von unvollständigen Runden

Beendet der Referee einen Kampf vorzeitig aufgrund einer Verletzung durch ein Foul oder aufgrund unvorhergesehener, äußerer Umstände, so informiert der Referee die Judges und den Scorekeeper, ob sich das Ergebnis des Kampfes anhand der Punktbewertungen ergibt. Außerdem informiert der Referee die Judges und den Scorekeeper über mögliche Punktabzüge aufgrund des/der Fouls. Falls das Ergebnis anhand von Punktbewertungen ermittelt wird, bewerten die Judges die unvollständige Runde bis zum Zeitpunkt des Abbruchs durch den Referee unter Beachtung möglicher Punktabzüge. Die Bewertung der unvollständigen Runde geht genauso in die Wertung ein, wie vollständig beendete Runden. Eine unvollständige Runde kann eine nachvollziehbare Begründung für den Rundenscore 10:10 sein, wenn der Judge keinen stimmigen Sieger ermitteln kann.

10. Judging

Alle Kämpfe werden von drei Judges bewertet, die an verschiedenen Stellen an der Ringfläche positioniert sind. Der Referee darf nicht einer der Judges sein.

Judging-Kriterien

Der Bereich „Effektive Schlagtechniken / Effektives Grappling“ stellt das primäre Judging-Kriterium dar und ist die erste Priorität für die Bewertung einer Runde. Das sekundäre Judging-Kriterium „Effektive Aggressivität“ darf erst in der Bewertung berücksichtigt werden, wenn das primäre Judging-Kriterium zwischen den Athleten völlig ausgeglichen ist. Das tertiäre Judging-Kriterium „Kontrolle der Ringfläche“ darf erst in der Bewertung berücksichtigt werden, wenn das primäre und sekundäre Judging-Kriterium zwischen den Athleten völlig ausgeglichen ist.

Das primäre Judging-Kriterium: Effektive Schlagtechniken/Effektives Grappling

Das primäre Judging-Kriterium wird unterteilt in die Bereiche effektive Schlagtechniken und effektives Grappling, die prinzipiell gleich gewichtet sind. Das bedeutet nicht, dass Aktionen aus diesen Bereichen grundsätzlich gleich stark gewertet werden, sondern, dass die beiden Bereiche dasselbe Potenzial haben, Effektivität zu erzielen.

Effektive Schlagtechniken sind legale Schlagtechniken, die sofortige oder kumulierte Auswirkungen auf den Gegner haben und den Kampf in Richtung eines Endes führen. Dabei wird sofortige Auswirkung durch effektive Schlagtechniken stärker gewichtet als kumulierte Auswirkung.

Effektives Grappling beinhaltet erfolgreiches Ausführen von Takedowns, Ansätze von Submissions (Aufgabegriffen), Reversals und das Erreichen von vorteilhaften Positionen, wodurch sofortige oder kumulierte Auswirkungen auf den Gegner entstehen und der Kampf in Richtung eines Endes geführt wird. Dabei wird sofortige Auswirkung durch effektives Grappling stärker gewichtet als kumulierte Auswirkung.

Submission-Ansätze, die den Gegner dadurch schwächen und ermüden, dass dieser eine erhebliche Anstrengung zur Befreiung aus der Submission aufbringen muss, sollen höher gewichtet werden als Submission-Ansätze, die leicht und ohne relevante Anstrengung verteidigt werden.

Takedowns mit hoher Amplitude und starkem Aufprall sollen stärker gewichtet werden als solche, die nicht diese Eigenschaften aufweisen.

Das primäre Judging-Kriterium wird in der überwältigenden Mehrheit der entscheidende Faktor für die Bewertung der Runde sein. Die nächsten beiden Judging-Kriterien sind als „Notlösung“ anzusehen und nur zu nutzen, wenn das primäre Judging-Kriterium 100% ausgeglichen für beide Athleten ist.

Das sekundäre Judging-Kriterium: Effektive Aggressivität

Aggressive Vorstöße machen, um den Kampf zu beenden.

Das sekundäre Judging-Kriterium ist nur in Erwägung zu ziehen, wenn das primäre Judging-Kriterium 100% ausgeglichen für beide Athleten ist.

Das tertiäre Judging-Kriterium: Kontrolle der Ringfläche

Bestimmen der Position, des Ortes und des Tempos des Kampfes.

Das tertiäre Judging-Kriterium ist nur in Erwägung zu ziehen, wenn das primäre Judging-Kriterium und das sekundäre Judging-Kriterium 100% ausgeglichen für beide Athleten sind. Das tertiäre Judging-Kriterium wird dementsprechend sehr selten angewandt.

11. Rundenwertung

Das Ten-Point Must-System ist das Standard-Bewertungssystem im MMA. Der Gewinner einer Runde erhält 10 Punkte, der Verlierer 9 Punkte oder weniger, außer in dem sehr seltenen Fall einer völlig ausgeglichenen Runde, die 10:10 gewertet wird.

10:10 Runde

Eine 10:10 Runde im MMA liegt vor, wenn in der Runde gar kein Unterschied oder Vorteil zwischen den Athleten erkennbar ist.

10:10 Runden im MMA sollen sehr selten vergeben werden und dürfen nicht als Notlösung von Judges genutzt werden, die nicht fähig sind, Unterschiede zwischen den Athleten in der Runde zu erkennen.

Die Möglichkeit 10:10 Runden zu vergeben, muss allerdings gegeben sein, da in manchen Fällen unvollständige Runden bewertet werden müssen (vgl. Kapitel 11.2.3). Der Rundenscore 10:10 ist primär für die Bewertung unvollständiger Runden vorgesehen, in denen der Judge keinen stimmigen Sieger ermitteln kann.

10:9 Runde

Eine 10:9 Runde im MMA liegt vor, wenn ein Athlet die Runde mit sehr geringem bis moderatem Abstand gewinnt.

Eine 10:9 Runde ist die im MMA mit Abstand am meisten vorkommende Rundenwertung. Selbst, wenn ein Athlet nur durch eine einzelne Technik aus dem Bereich Schlagtechniken oder Grappling oder bei völlig ausgeglichenem primärem Judging-Kriterium durch das sekundäre oder tertiäre Judging-Kriterium vorne liegt, dann erhält dieser Athlet 10 Punkte, während der unterlegene Athlet 9 Punkte erhält.

10:8 Runde

Eine 10:8 Runde im MMA liegt vor, wenn ein Athlet die Runde mit großem Abstand gewinnt.

Judges sollen immer eine 10:8 Runde vergeben, wenn nach deren Einschätzung ein Athlet die Runde dominiert hat, die Dominanz einen Großteil der Runde angedauert hat und Effektivität durch effektive Schlagtechniken oder effektives Grappling erkennbar sind, sodass die Konkurrenzfähigkeit des Gegners verringert wird.

Bei der Beurteilung, ob eine 10:8 Runde vorliegt, werden die drei Faktoren Effektivität, Dominanz und Dauer berücksichtigt. Liegen zwei dieser Faktoren vor, so ist eine 10:8 Wertung zu erwägen. Liegen alle drei Faktoren vor, so muss eine 10:8 Wertung vergeben werden. Eine 10:8 Runde setzt nicht zwangsläufig voraus, dass ein Athlet seinen Gegner für die gesamte Rundenzeit dominiert.

10:7 Runde

Eine 10:7 Runde im MMA liegt vor, wenn ein Athlet seinen Gegner durch effektive Schlagtechniken oder effektives Grappling vollkommen überwältigt und der Abbruch des Kampfes mehrfach oder über einen längeren Zeitraum droht.

12. Arten von Ergebnissen

Submission (Aufgabegriff)

- a. Physical Tapout (Physisches Abklopfen): Der Athlet gibt durch erkennbares Abklopfen mit Hand, Fuß oder einem anderen Körperteil zu erkennen, dass er aufgibt.
- b. Verbal Tapout (Verbales Abklopfen): Der Athlet sagt oder gibt anders verbal zu erkennen, dass er aufgibt (z. B. auch durch Schreien oder Stöhnen).
- c. Technical Submission (Technische Aufgabe): Obwohl der Athlet weder physisch noch verbal aufgibt, bricht der Referee aufgrund einer Submission den Kampf ab, da der Athlet durch die Submission bewusstlos wird oder eine (ernsthafte) Verletzung erleidet. Im Amateur-MMA sollte der Referee allerdings einschreiten, bevor Verletzungen durch Submissions entstehen. Ist für den Referee erkennbar, dass ein Athlet in einer Submission, durch die eine (ernsthafte) Verletzung droht, gefangen ist, aus der er sich nicht mehr intelligent verteidigt / verteidigen kann, so kann der Referee im Sinne der Gesundheit des Amateurs auch ohne jeglichen Tap Out und bevor die Submission eine Verletzung verursacht, eingreifen und den Kampf beenden.

Knockout

- a. TKO (Technical Knockout; technischer Knockout): Der Referee beendet den Kampf.

Anmerkung: Der TKO ist als Überbegriff zu sehen, der genutzt wird, wenn der Referee den Kampf abbricht. Die Ursachen für einen TKO können entsprechend vielfältig sein (z. B. Schlagtechniken, Verletzung, Kampfverweigerung, Handtuchwurf).

- b. KO (Knockout): Ein Athlet wird aufgrund von Auswirkungen von Schlagtechniken bewusstlos.

Decision (Punktentscheidung)

- a. Unanimous Decision (Einstimmige Punktentscheidung): Alle Judges werten den Kampf für den gleichen Athleten.
- b. Split Decision (Geteilte Punktentscheidung): Zwei Judges werten für den einen Athleten, der dritte Judge wertet für den anderen Athleten.
- c. Majority Decision (Mehrheitliche Punktentscheidung): Zwei Judges werten für den einen Athleten, der dritte Judge wertet unentschieden.

Draw (Unentschieden)

- a. Unanimous Draw (Einstimmiges Unentschieden): Alle Judges werten den Kampf als Unentschieden.
- b. Split Draw (Geteiltes Unentschieden): Alle Judges werten unterschiedlich.
- c. Majority Draw (Mehrheitliches Unentschieden): Zwei Judges werten den Kampf als Unentschieden.

Disqualification

- a. Nach Ermessen des Referees nach einer beliebigen Kombination von Fouls oder auch nach einem einzelnen schweren Foul.
- b. Ein absichtliches Foul führt zu einer Verletzung des Gefoulten und den Kampf muss aufgrund der Verletzung sofort abgebrochen werden. Der Athlet, der das absichtliche Foul begangen hat, wird disqualifiziert.

Forfeit (Nicht-Antreten)

Wenn ein Athlet nach dem Wiegen und vor dem Beginn des Kampfes ohne medizinische oder sonstige stichhaltige Begründung nicht antritt oder aufgibt, verliert der Athlet den Kampf.

Technical Draw (technisches Unentschieden)

- a. Doppel-KO
- b. Absichtliches Foul führt zu Verletzung des Gefoulten (bis zu 2 Punkte Abzug beachten). Der Kampf kann vorerst fortgeführt werden, muss aber aufgrund der entstandenen Verletzung im späteren Verlauf des Kampfes abgebrochen werden und der Gefoulte ist gleichauf oder unterlegen in der Wertung.
- c. Unabsichtliches Foul führt zu Verletzung des Gefoulten und der Kampf muss aufgrund der entstandenen Verletzung sofort oder im späteren Verlauf abgebrochen werden. Der Abbruch findet nach dem Ende der Mehrzahl der Runden statt und der Punktestand ergibt ein Draw.
- d. Unvorhergesehene, äußere Umstände führen zu Abbruch des Kampfes nach dem Ende der Mehrzahl der Runden und der Punktestand ergibt ein Draw.

Technical Decision (Technische Punktentscheidung)

- a. Absichtliches Foul führt zu Verletzung des Gefoulten (bis zu 2 Punkte Abzug beachten). Der Kampf kann vorerst fortgeführt werden, muss aber aufgrund der entstandenen Verletzung im späteren Verlauf des Kampfes abgebrochen werden und der Gefoulte liegt vorne in der Wertung.
- b. Unabsichtliches Foul führt zu Verletzung des Gefoulten und der Kampf muss aufgrund der entstandenen Verletzung sofort oder im späteren Verlauf abgebrochen werden. Der Abbruch findet nach dem Ende der Mehrzahl der Runden statt und der Punktestand ergibt einen Sieger durch Punktentscheidung.
- c. Unvorhergesehene, äußere Umstände führen zu Abbruch des Kampfes nach dem Ende der Mehrzahl der Runden und der Punktestand ergibt einen Sieger durch Punktentscheidung.

No Contest (keine Entscheidung)

- a. Unabsichtliches Foul führt zu einer Verletzung und der Kampf muss aufgrund der entstandenen Verletzung sofort oder im späteren Verlauf abgebrochen werden. Der Abbruch findet vor dem Ende der Mehrzahl der Runden statt.
- b. Unvorhergesehene, äußere Umstände führen zum Abbruch des Kampfes vor dem Ende der Mehrzahl der Runden.

Sonderfall Turniermodus

Bei Veranstaltungen mit Turniermodus können No Contests und Draws nicht angewandt werden. Falls ein Draw entstanden ist, muss eine Zusatzrunde stattfinden. Falls in der Zusatzrunde ebenfalls ein Draw entsteht, das durch einen Punktabzug durch ein Foul entstanden ist, dann gelangt der Gefoulte in die nächste Runde. Diese Regelung kann nur auf die Zusatzrunde angewandt werden. Ausschließlich in Veranstaltungen mit Turniermodus dürfen Zusatzrunden stattfinden. In allen anderen Fällen sollen die Bewertungen der Judges und das resultierende Ergebnis final sein.

Muss im Turniermodus ein Kampf aufgrund einer durch ein Foul entstandenen Verletzung abgebrochen werden, gelten die Regelungen aus Kapitel 11 analog. Unabhängig vom Ergebnis des Kampfes kann der Athlet, aufgrund dessen Verletzung der Kampf beendet wurde, im Turnier nicht weiter progressieren und scheidet automatisch aus. Selbiges gilt für den foulenden Athleten, sofern das Foul nach Einschätzung des Referees absichtlich begangen wurde. Wurde das Foul nicht absichtlich begangen, so kann der foulende Athlet progressieren, also in die nächste Runde gelangen, sofern er die Entscheidung nicht verliert. Falls keiner der beiden Athleten progressieren kann, erhält der in der nächsten Runde vorgesehene Gegner ein Freilos. Das Nachrücken von ausgeschiedenen Athleten ist nicht möglich.

13. Durchsetzung des Regelwerks und Abweichungen

Das vorliegende Regelwerk dient der Sanktionierung von Events durch die AUTMMAF. Die Ausführung und Einhaltung des Regelwerks bei Veranstaltungen wird vor Ort durch die Offiziellen der AUTMMAF sichergestellt. Die AUTMMAF-Offiziellen sind mit entsprechenden Befugnissen ausgestattet, um die korrekte Umsetzung des Regelwerks zu überprüfen und das Regelwerk durchzusetzen. Verstößt ein Athlet oder Team gegen das Regelwerk, wirken die Offiziellen auf eine Abstellung der Abweichungen vom Regelwerk in Kooperation mit dem Athleten bzw. Team hin. Die Offiziellen sind befugt Verstöße nach pflichtgemäßem Ermessen zu ahnden, wobei der Umfang der Strafe bis hin zum Ausschluss des Athleten bzw. Teams von der Veranstaltung reichen kann.

Begründete Abweichungen vom hier formulierten Regelwerk müssen vom Veranstalter im Vorhinein bei der AUTMMAF beantragt und genehmigt werden. Insbesondere Abweichungen, die restriktiver als die in diesem Regelwerk formulierten Regeln sind und dem zusätzlichen Schutz der Athleten dienen, können vereinbart werden (z. B. keine Ellenbogen zum Kopf für Profis). Außerdem sind von den Behörden oder dem Ordnungsamt vorgeschriebene Abweichungen möglich. Beantragte Abweichungen, die nicht sicherheitsrelevant sind, müssen im Einzelfall durch das technische Komitee der AUTMMAF bearbeitet werden.

Den Athleten und deren Teams werden für sie relevante genehmigte Abweichungen vom Regelwerk in der Veranstaltungs-Ausschreibung oder der generellen Kommunikation durch den Veranstalter mitgeteilt. Die AUTMMAF teilt den Offiziellen die genehmigten Abweichungen mit.

Stellen die Offiziellen vor, während oder nach der Veranstaltung nicht genehmigte Abweichungen im Verantwortungsbereich des Veranstalters vom AUTMMAF-Regelwerk fest, setzen sie den Veranstalter davon unverzüglich in Kenntnis und wirken auf eine Abstellung der nicht genehmigten Abweichungen in Kooperation mit dem Veranstalter hin. Der Veranstalter ist zur Abstellung der festgestellten Abweichungen in Kooperation mit den Offiziellen verpflichtet. Kommt der Veranstalter dieser Verpflichtung nicht nach, behält sich die AUTMMAF vor, von der Sanktionierung zurückzutreten und die Offiziellen von der Veranstaltung abzuziehen.

Situationen, die nicht durch das Regelwerk definiert sind, werden im Falle ihres Auftretens durch gemeinschaftliche Entscheidung des AUTMMAF-Supervisors sowie mindestens zwei weitere Offizielle geklärt.