



**FEDERAZIONE ITALIANA
Lotta Judo Karate Arti Marziali**

REGOLAMENTO INTERNAZIONALE PER LE COMPETIZIONI DI LOTTA

**CENTRO OLIMPICO FIJKAM
VIA DEI SANDOLINI, 79 – OSTIA LIDO - 00195**

PREFAZIONE

LA LOTTA

Come tutte le discipline sportive, la Lotta obbedisce a regole che costituiscono la "legge del Gioco" e definiscono la sua pratica, il cui obiettivo è di "atterrare" l'avversario o di vincerlo ai punti.

Lo Stile Greco-Romana e lo Stile Libero si differenziano principalmente come segue:

- Nella Lotta Greco-Romana, è formalmente proibito afferrare l'avversario al di sotto delle anche, fare lo sgambetto e utilizzare attivamente le gambe nell'esecuzione di qualsiasi azione.
- Nella Lotta Stile Libero, invece, è permesso afferrare le gambe dell'avversario, effettuare gli sgambetti e utilizzare attivamente le gambe nell'esecuzione di qualsiasi azione.
- Nella lotta Femminile sono formalmente proibite le prese di "chiave doppia" (Doppia Nelson).
- La Beach Wrestling è oggetto di un regolamento specifico.

Le Lotte tradizionali praticate in tutti i Paesi del mondo sono oggetto di Regolamenti specifici nelle regioni dove sono praticate.

Già modificate svariate volte, sempre modificabili, le regole appresso descritte devono essere conosciute e applicate da tutti i lottatori, Allenatori Ufficiali di Gara e Dirigenti e richiedono ai praticanti di fornire una Lotta totale e universale nell'onestà e nel fair-play per il piacere degli spettatori.

LA F.I.L.A.

REGOLE INTERNAZIONALI DI LOTTA
LOTTA GRECO ROMANA - STILE LIBERO - LOTTA FEMMINILE

REGOLE GENERALI

Art. 1 - Oggetto	pag.	7
Art. 2 - Interpretazione	"	8
Art. 3 - Campo di applicazione	"	8

CAPITOLO 1

GARE E PROGRAMMI

Art. 4 - Metodo di gara	pag.	9
Art. 5 - Programma delle gare	"	16

CAPITOLO 2

STRUTTURE MATERIALI

Art. 6 - Categorie di età - di peso - competizioni	pag.	17
Art. 7 - Licenza del concorrente	"	21
Art. 8 - Il costume	"	22
Art. 9 - Il tappeto	"	24
Art. 10 - Servizio medico	"	26
Art. 11- Interventi del servizio medico	"	27
Art. 12 - Doping	"	28

CAPITOLO 3

IL CORPO ARBITRALE

Art. 13 - Composizione	pag.	30
Art. 14 - Le funzioni di insieme	"	30

Art. 15 - L'Arbitro	pag.	32
Art. 16 - Il Giudice	"	35
Art. 17 - Il Presidente di tappeto	"	36
Art. 18 - Il Responsabile dell'Arbitraggio	"	37
Art. 19 - Decisione e punteggio	"	38
Art. 20 - Tabella delle decisioni	"	39
Art. 21 - Sanzioni nei confronti del Corpo Arbitrale	"	40
Art. 22 - Abbigliamento del Corpo Arbitrale	"	40

CAPITOLO 4

SVOLGIMENTO DI UNA COMPETIZIONE

Art. 23 - Peso	pag.	42
Art. 24 - Sorteggio	"	43
Art. 25 - Lista di partenza	"	44
Art. 26 - Accoppiamento	"	44
Art. 27 - Eliminazione dalla competizione	"	45
Art. 28 - Cerimonia protocollare	"	46
Art. 29 - Classifica per squadra in occasione delle competizioni individuali	"	46
Art. 30 - Sistema di classifica nelle competizioni a squadre	"	46

CAPITOLO 5

IL COMBATTIMENTO

Art. 31 - Durata degli incontri	pag.	49
Art. 32 - Chiamata	"	50
Art. 33 - Presentazione dei lottatori	"	50
Art. 34 - Inizio	"	51
Art. 35 - Interruzione del combattimento	"	51

Art. 36 - Fine del combattimento	pag.	52
Art. 37 - Interruzione e continuazione del combattimento	"	54
Art. 38 - Tipi di vittorie	"	54
Art. 39 - Il prolungamento	"	55
Art. 40 - L'allenatore	"	56

CAPITOLO 6

PUNTI ASSEGNATI ALLE AZIONI E ALLE PRESE

Art. 41 - Valutazione dell'importanza dell'azione o della presa	pag.	57
Art. 42 - La messa in pericolo	"	59
Art. 43 - Segnalazione dei punti	"	59
Art. 44 - Presa di grande ampiezza	"	60
Art. 45 - Valore attribuito alle azioni e alle prese	"	61

CAPITOLO 7

PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI DOPO UN COMBATTIMENTO

Art. 46 - Punti di classifica	pag.	64
Art. 47 - L'atterramento	"	65
Art. 48 - Superiorità tecnica	"	66

CAPITOLO 8

LOTTA NEGATIVA

Art. 49 – Lotta a terra durante il combattimento	pag.	67
Art. 50 - Zona rossa	"	68
Art. 51 - Il contatto obbligato	"	70

CAPITOLO 9

I DIVIETI E LE PRESE ILLEGALI

Art. 52 - Divieti generali	pag.	73
Art. 53 - Fuga dalla presa	"	74
Art. 54 - Fuga dal tappeto	"	76
Art. 55 - Prese illegali	"	76
Art. 56 - Prese e divieti per le categorie Esordienti e Cadetti	"	78
Art. 57 - Divieti particolari	"	88
Art. 58 - Conseguenze sul combattimento	"	79

CAPITOLO 10

IL RECLAMO

Art. 59 - Reclamo	pag.	80
-------------------	------	----

CAPITOLO 11

PUNTI PARTICOLARI DEL REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI LOTTA FEMMINILE

Art. 60 - Classi di età e categorie di peso	pag.	81
Art. 61 - Il costume	"	83
Art. 62 - Peso	"	83
Art. 63 - Durata del combattimento	"	83
Art. 64 - Regole tecniche generali	"	84
Art. 65 - Prese vietate	"	84

CAPITOLO 12

INTERPRETAZIONI DELLE REGOLE DI LOTTA

Art. 66 - Modifiche e imprevisti	pag.	85
----------------------------------	------	----

CAPITOLO 13
BEACH WRESTLING

pag. 86

ALLEGATI

N. 1 - Vocabolario di base	pag. 90
N. 2 - Sistema di competizione	"
N. 3 - Esempio di girone nordico	"
N. 4 - Tabellone di gara già compilato	"
N. 5 - Bollettino di punteggio	"
N. 6 - Verbale del peso	"
N. 7 - Esempio di classifica nelle Poule	"
N. 8 - Lista dei Paesi affiliati alla F.I.L.A.	"

REGOLE INTERNAZIONALI DI LOTTA
LOTTA GRECO-ROMANA - STILE LIBERO - LOTTA FEMMINILE

REGOLE GENERALI

Art. 1- OGGETTO

Stabilite in esecuzione delle disposizioni degli Statuti della F.I.L.A.,

- visto il Regolamento Finanziario;
- visto il Regolamento Disciplinare;
- visto il Regolamento sull' organizzazione delle competizioni internazionali;
- visti tutti i Regolamenti specifici.

Le Regole Internazionali di lotta hanno segnatamente per oggetto:

- di definire e di precisare le condizioni pratiche e tecniche nelle quali devono svolgersi i combattimenti;
- di fissare il valore attribuibile alle azioni e alle prese;
- di enumerare le situazioni e le proibizioni;
- di fissare le funzioni tecniche del Corpo Arbitrale;
- di determinare il sistema di competizione, le modalità di classifica, di penalizzazione, di eliminazione dei concorrenti, ecc....

Suscettibili di essere modificate alla luce delle constatazioni pratiche nella loro applicazione e in funzione della ricerca della loro efficacia, le Regole Internazionali enunciate più avanti costituiscono il quadro

entro il quale si manifesta lo sport della Lotta nei suoi stili. Le Lotte tradizionali hanno Regolamenti a parte propri dei loro stili.

Art. 2 - INTERPRETAZIONE

In caso di divergenza sull'interpretazione delle disposizioni di un qualsiasi articolo del presente Regolamento, il Bureau Esecutivo della F.I.L.A. è il solo ad avere la competenza a precisare il significato esatto.

Fa fede unicamente il testo francese.

Art. 3 - CAMPO DI APPLICAZIONE

Il presente Regolamento è obbligatoriamente applicabile ai Giochi Olimpici, ai Campionati e a tutti gli incontri internazionali organizzati sotto il controllo della F.I.L.A..

In occasione di tornei internazionali, eccezionalmente, può essere applicato un sistema di competizione diverso da quello previsto nelle Regole, a condizione di aver ottenuto l'accordo della F.I.L.A. e di tutti i paesi partecipanti.

CAPITOLO 1

GARE E PROGRAMMI

Art. 4 - METODO DI GARA

Sistema e metodo di competizione

Le competizioni di lotta si svolgono secondo il sistema della eliminazione diretta con:

- Accoppiamento nell'ordine dei numeri sorteggiati.

Tutte le competizioni di Lotta si svolgono secondo il sistema dell'eliminazione diretta, con recupero dei lottatori che hanno perso da coloro che devono disputare l'incontro per la finale del 1^a e 2^a posto.

Il numero ideale dei lottatori si cerca all'inizio della competizione e la composizione degli abbinamenti si effettua a partire dal fondo del tabellone.

- Soltanto i lottatori che hanno perso contro i due finalisti hanno diritto agli incontri di recupero.

Nel caso in cui gli incontri di recupero siano più numerosi nella parte bassa del tabellone, si inizierà da questi e si procederà alternativamente fino a raggiungere gli incontri di finale per le medaglie di bronzo.

Gli incontri di recupero iniziano con i lottatori che hanno perso al primo girone (compresi gli incontri per la ricerca del numero ideale) contro uno dei finalisti fino ai perdenti delle semifinali, in linea diretta. I vincitori dei due ultimi incontri dei recuperi riceveranno ciascuno la medaglia di bronzo.

- Ogni categoria di peso inizia e termina in una sola giornata. Il peso, per ciascuna categoria, avrà luogo alla vigilia dell'inizio della categoria.

La competizione si svolge nel seguente modo:

- a) Incontri di qualificazione (per la ricerca del nr.ideale)
- b) Gironi eliminatori;
- c) Incontri di recupero;
- d) Incontri di finale.

Se in una categoria di peso ci sono meno di sei lottatori, la competizione si svolgerà secondo il sistema nordico (uno contro tutti). **All. n°.**

Per applicare il sistema dell'eliminazione diretta, è necessario avere un numero ideali di lottatori, ossia 4, 8, 16, 32, 64 ..etc. Se in una categoria di peso non esiste il numero ideale di lottatori, bisogna disputare gli incontri di qualificazione.

Esempio di una competizione ad eliminazione diretta

Facciamo l'esempio di una competizione con 22 lottatori in una categoria di peso.

I 22 lottatori sorteggiano un numero da 1 a 22 (**Vedere tabellone n° 1 allegato**).

Incontri di qualificazione

Per poter arrivare al numero ideale inferiore più vicino che permetta l'applicazione del sistema dell'eliminazione diretta (16 lottatori) bisogna disputare gli incontri di qualificazione.

Nel nostro esempio, abbiamo 6 lottatori in più del numero ideale di 16. Gli incontri di qualificazione sono quindi disputati dai 6 lottatori che hanno sorteggiato i numeri più alti dopo il 16, ossia i numeri 17, 18, 19, 20, 21 e 22 e con i 6 lottatori che hanno sorteggiato i numeri direttamente precedenti il 17, ossia i numeri 16, 15, 14, 13, 12 e 11. Secondo il principio dell'accoppiamento nell'ordine dei numeri sorteggiati, abbiamo quindi gli incontri:

- numero 11 contro il numero 12;
- numero 13 contro il numero 14;
- numero 15 contro il numero 16;
- numero 17 contro il numero 18
- numero 19 contro il numero 20;
- numero 21 contro il numero 22.

I vincitori di questi 6 incontri di qualificazione entrano nei gironi eliminatori della competizione per l'eliminazione diretta.

Gironi eliminatori

Dopo gli incontri di qualificazione, noi abbiamo il numero ideale di 16 lottatori. I 16 lottatori che disputano i gironi eliminatori sono i 10 lottatori che hanno estratto i numeri da 1 a 10 e i 6 lottatori che hanno vinto gli incontri di qualificazione, ossia i numeri 12, 13 e 15, 18, 19 e 22 (per fare 16). Sempre secondo il principio dell'accoppiamento nell'ordine dei numeri sorteggiati, il 1° girone eliminatorio si svolge come segue:

- Numero 1 contro il numero 2;
- Numero 3 contro il numero 4;

- Numero 5 contro il numero 6;
- Numero 7 contro il numero 8;
- Numero 9 contro il numero 10;
- Numero 12 contro il numero 13 Vincitore dell'incontro di qualificazione;
- Numero 15 contro il numero 18 Vincitore dell'incontro di qualificazione;
- Numero 19 contro il numero 22 Vincitore dell'incontro di qualificazione.

Incontri di recupero

Come descritto precedentemente, tutti i lottatori (o lottatrici) che hanno perduto contro i due finalisti hanno diritto agli incontri di recupero.

I lottatori che hanno perso contro il finalista n° 5 sono i seguenti:

- Numero 6 (perdente nel 1° girone);
- Numero 7 (perdente nel 2° girone);
- Numero 3 (perdente nel 3° girone).

I lottatori che hanno perso contro il finalista n° 15 sono:

- Numero 16 (perdente nell'incontro di qualificazione);
- Numero 18 (perdente nel 1° girone);
- Numero 19 (perdente nel 2° girone);
- Numero 12 (perdente nel 3° girone).

Gli incontri di recupero iniziano con i lottatori che hanno perso contro i finalisti a partire dall'inizio della competizione.

1° incontro:

- Numero 6 (perdente nel 1° girone) contro il numero 7 (perdente nel 2° girone).

2° incontro:

- Il vincitore del 1° incontro (es. n° 6) contro il numero 3 (perdente nel 3° girone).

Il lottatore n° 6 è il vincitore del gruppo dei recuperi che hanno perso contro il finalista n° 5.

Nello stesso modo si procede con i lottatori che hanno perso contro il finalista n° 15.

1° incontro:

- Numero 16 (perdente nell'incontro di qualificazione) contro il numero 18 (perdente nel 1° girone);

2° incontro:

- Il vincitore del 1° incontro dei recuperi (es. n° 16) contro il numero 19 (perdente nel 2° girone);

3° incontro:

- Il vincitore del 2° incontro dei recuperi (es. n° 16) contro il numero 12 (perdente nel 3° girone).

Il lottatore n° 16 è il vincitore del gruppo dei recuperi che hanno perso contro il finalista n° 15.

I vincitori dei due ultimi incontri dei recuperi (n° 6 e n° 16) riceveranno ciascuno la medaglia di bronzo.

Finale

I due finalisti dei gironi eliminatori sono il n° 5 ed il n° 15, e disputeranno l'incontro per il 1° e 2° posto.

Criteri di classifica

I lottatori di ciascuna categoria saranno classificati nel seguente modo:

- I perdenti delle due finali per la medaglia di bronzo sono classificati 5[^] ex-aequo.
- I punti di classifica determineranno il piazzamento dei lottatori a partire dal 7° posto.

In caso di parità di punti di classifica essi saranno classificati analizzando nell'ordine i seguenti criteri:

- 1) il numero di vittorie per atterramento;
- 2) Il numero di vittorie per superiorità tecnica
- 3) Il numero di vittorie dei periodi di lotta per superiorità tecnica;
- 4) La somma dei punti tecnici acquisiti durante tutta la competizione;
- 5) Il minor numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione.

I lottatori che partecipano ai recuperi saranno ugualmente classificati in funzione dei punti di classifica acquisiti durante tutta la competizione.

- Se i lottatori non possono essere classificati con i criteri sopra elencati saranno classificati ex-aequo.

N.B.: I lottatori squalificati per brutalità o comportamento anti sportivo, saranno eliminati da tutta la competizione e non classificati. In questo caso il lottatore che avanza nel recupero, incontrerà direttamente il lottatore successivo.

-Se un lottatore non si presenta sul tappeto per qualsiasi ragione non solo perde l'incontro ma sarà eliminato e non classificato.

- Art. 5 - PROGRAMMA DELLE GARE

La durata dei Giochi Olimpici e dei Campionati del Mondo Seniores e Juniores viene fissata come segue:

6 giorni per i tre stili di lotta (L/F, G/R e S/L) su 3 tappeti.

Tuttavia in funzione delle iscrizioni ricevute, si potrà aggiungere o togliere un tappeto per tutti i tipi di gara, d'accordo con la F.I.L.A..

Di norma, in tutti i tipi di gare, la durata delle sessioni non deve oltrepassare le tre ore. Per tutti i tipi di competizione, una categoria di peso inizia e termina al massimo in una sola giornata.

In ogni girone della competizione, gli incontri relativi ad una categoria di peso debbono svolgersi sempre su un solo tappeto e non su più tappeti contemporaneamente.

Tutti gli incontri per il 1°, 2° e terzi posti si devono svolgere su un solo tappeto.

CAPITOLO 2

STRUTTURE MATERIALI

Art. 6 - CATEGORIE DI ETA - DI PESO - COMPETIZIONI

1) Categorie di età

Le categorie di età sono le seguenti:

ESORDIENTI 14 - 15 anni

(da 13 anni con certificato medico e autorizzazione dei genitori)

CADETTI 16 - 17 anni

(da 15 anni con certificato medico e autorizzazione dei genitori)

JUNIORES 18 - 20 anni

(da 17 anni con certificato medico e autorizzazione dei genitori)

SENIORES 21 - 35 anni

I lottatori appartenenti alla classe Juniores possono lottare nella classe Seniores. Tuttavia, l'atleta che ha compiuto 18 anni durante l'anno dovrà obbligatoriamente presentare il certificato medico e l'autorizzazione dei genitori. I lottatori che hanno compiuto 17 anni durante l'anno non sono autorizzati a partecipare alle competizioni Seniores.

L'età sarà controllata in tutti i Campionati e gare al momento dell'iscrizione definitiva, 6 ore prima del peso.

A tal fine, il Responsabile di ogni Delegazione dovrà consegnare al Delegato Tecnico della F.I.L.A.:

- La licenza del lottatore convalidata per l'anno in corso.
- Il passaporto personale o la carta d'identità (il passaporto collettivo non è accettato).
- Un certificato per ogni partecipante, redatto sotto la responsabilità del Presidente della Federazione Nazionale, attestante l'età del lottatore. Il certificato dovrà essere secondo il modello fornito dalla F.I.L.A. e su carta intestata della Federazione Nazionale.
- Un lottatore può partecipare ad una competizione soltanto per la nazionalità iscritta sul suo passaporto.

Se la F.I.L.A. constata in qualsiasi momento che la dichiarazione è falsa e che c'è stato imbroglio, saranno applicate immediatamente le misure disciplinari previste a tal fine nei confronti della Federazione, del lottatore e della persona che ha firmato il certificato falso.

- Ogni lottatore che partecipa ad una Competizione autorizza, automaticamente, la F.I.L.A. a diffondere la sua immagine filmata o fotografata per la diffusione della competizione o di quelle a venire. Se un lottatore rifiuta questa disposizione dovrà farlo al momento dell'iscrizione ed in questo caso potrà essere escluso dalla competizione.

2) Categorie di peso

Le categorie di peso sono le seguenti:

ESORDIENTI

1. 29 - 32 kg
2. 35 kg
3. 38 kg
4. 42 kg
5. 47 kg
6. 53 kg
7. 59 kg
8. 66 kg
9. 73 kg
10. 73 kg - 85 kg

CADETTI

1. 39 - 42 kg
2. 46 kg
3. 50 kg
4. 54 kg
5. 58 kg
6. 63 kg
7. 69 kg
8. 76 kg
9. 85 kg
10. 85 kg - 100 kg

JUNIORES

1. 46 - 50 kg
2. 55 kg
3. 60 kg
4. 66 kg
5. 74 kg
6. 84 kg
7. 96 kg
8. 96 kg - 120 kg

SENIORES

1. 50 - 55 kg
2. 60 kg
3. 66 kg
4. 74 kg
5. 84 kg
6. 96 kg
7. 96 kg - 120 kg

Ogni concorrente, considerato come partecipante di sua spontanea volontà e sotto la propria responsabilità, può essere ammesso ad una prova solo nella categoria corrispondente al suo peso corporeo, al momento del peso ufficiale.

Per le categorie del gruppo di età Seniores, i lottatori possono optare per la categoria immediatamente superiore al loro peso

corporeo, ad eccezione dei pesi massimi, categoria nella quale il lottatore dovrà pesare più di 96 kg.

3) Competizioni

Le Competizioni Internazionali delle diverse classi di età sono le seguenti:

Esordienti 14 - 15 anni

- Competizioni Internazionali (bilaterali e regionali).

Cadetti 16 - 17 anni

- Competizioni Internazionali;
- Campionati Continentali ogni anno.

Juniores 18 - 20 anni

- Competizioni Internazionali;
- Campionati Continentali ogni anno;
- Campionati del Mondo ogni anno.

Seniores 21 - 35 anni

- Competizioni Internazionali;
- Campionati Continentali ogni anno;
- Coppe Continentali ogni anno;
- Campionati del Mondo ogni anno (escluso l'anno dei Giochi Olimpici);
- Coppa del Mondo ogni anno;
- Incontri sfida, Master, Gran Premi Internazionali, Gala Gran Prix F.I.L.A., incontri Super Star;
- Giochi Olimpici ogni quattro anni.

Veterani più di 35 anni

- Competizioni secondo programma, categorie e regolamenti specifici.

Art. 7 - LICENZA DEL CONCORRENTE

Tutti i lottatori o lottatrici, Esordienti, Cadetti, Juniores, Seniores o Veterani, che prendono parte ai Giochi Olimpici, Campionati del Mondo, Coppe del Mondo, Campionati, Coppe e Giochi Continentali, Giochi Regionali, Lega mondiale e continentale devono possedere la licenza internazionale di concorrente, definita da un Regolamento particolare.

Il concorrente deve consegnare la sua licenza al momento del peso, al Delegato Ufficiale che la presenta per la verifica al Rappresentante della F.I.L.A., il quale la restituisce nel più breve tempo possibile al responsabile della squadra di detto concorrente.

La licenza è valida solo se fornita di bollino della F.I.L.A. dell'anno in corso.

Con il pagamento del bollino annuale, il lottatore, ad eccezione dei Veterani, è assicurato in caso di incidente occorso durante la competizione alla quale partecipa per le spese mediche e di ricovero ospedaliero solamente in occasione dei Giochi Olimpici, Campionati del Mondo, Campionati Continentali, Coppe del Mondo, Coppe delle Nazioni.

La licenza ed i bollini sono obbligatori anche per i Tornei Internazionali seniores organizzati sotto il controllo della F.I.L.A.

Art. 8 - IL COSTUME

Ciascun concorrente deve presentarsi accuratamente rasato o avere una barba lunga di diversi mesi.

A) Il costume da Lotta

I concorrenti devono presentarsi al bordo del tappeto indossando un costume omologato dalla F.I.L.A. di unico pezzo del colore che viene loro indicato (rosso o blu).

E' vietato mescolare il colore rosso e blu.

Il lottatore deve portare obbligatoriamente:

- sul petto l'emblema del suo paese.
- Sul retro del costume la sigla del proprio paese, la grandezza delle lettere deve essere al massimo cm. 10 x 10.
- I concorrenti non possono portare l'emblema o l'abbreviazione di un altro paese.
- E' permesso l'uso di leggere ginocchiere senza parti metalliche.
- prima di ogni incontro deve presentare all'Arbitro un fazzoletto di stoffa che deve avere con lui durante l'incontro.

B) Pubblicità sul costume

Ad eccezione dei Giochi Olimpici durante i quali sono applicate le regole del CIO, i concorrenti possono portare sulla coscia o sul dorso il nome di uno sponsor.

I concorrenti possono portare sul dorso o sulle maniche dell'accappatoio o della tuta, i nomi dei loro sponsor.

Per l'identificazione dello Sponsor, le lettere o i simboli non devono superare l'altezza di 6 cm.

C) Proteggi orecchie

I lottatori che lo volessero possono portare un proteggi orecchie che devono essere omologati dalla F.I.L.A. purché non abbiano parti metalliche o di plastica.

L'Arbitro potrà obbligare il lottatore che ha i capelli troppo lunghi ad indossare il proteggi orecchie.

D) Scarpe

I concorrenti devono calzare scarpe da lotta con copertura della caviglia. E' vietato l'uso di scarpe con tacchi o con suola, chiodi, di scarpe con fibbie o componenti metalliche. Le scarpe possono essere senza lacci o fare in maniera che questi siano trattenuti intorno alla caviglia con del nastro adesivo, al fine di evitare che possano slacciarsi durante l'incontro. I concorrenti sono tenuti a procurarsi il nastro adesivo per le proprie calzature, che saranno controllate prima di salire sul tappeto.

E) Divieti

E' ugualmente proibito:

- portare bende ai polsi, alle braccia o alle caviglie, salvo in caso di ferita e su prescrizione medica. Queste bende debbono essere ricoperte da fasce elastiche;
- ungersi il corpo con materie grasse o appiccicose;
- presentarsi in stato di sudorazione all'inizio dell'incontro oltre che all'inizio di ogni periodo di lotta;
- portare un qualsiasi oggetto suscettibile di ferire l'avversario, come anelli, braccialetti, protesi ecc.

L'Arbitro al momento del peso deve controllare che ciascun concorrente sia in grado di soddisfare le disposizioni del presente articolo. Il lottatore deve essere avvertito al momento del peso che se la sua tenuta non è corretta non potrà partecipare alla

competizione. Se ciò non dovesse avvenire il Corpo Arbitrale tollererà un tempo massimo di 1 minuto per consentire al lottatore di rendersi conforme alla regola. Passato questo periodo il lottatore colpevole avrà l'incontro perso per abbandono

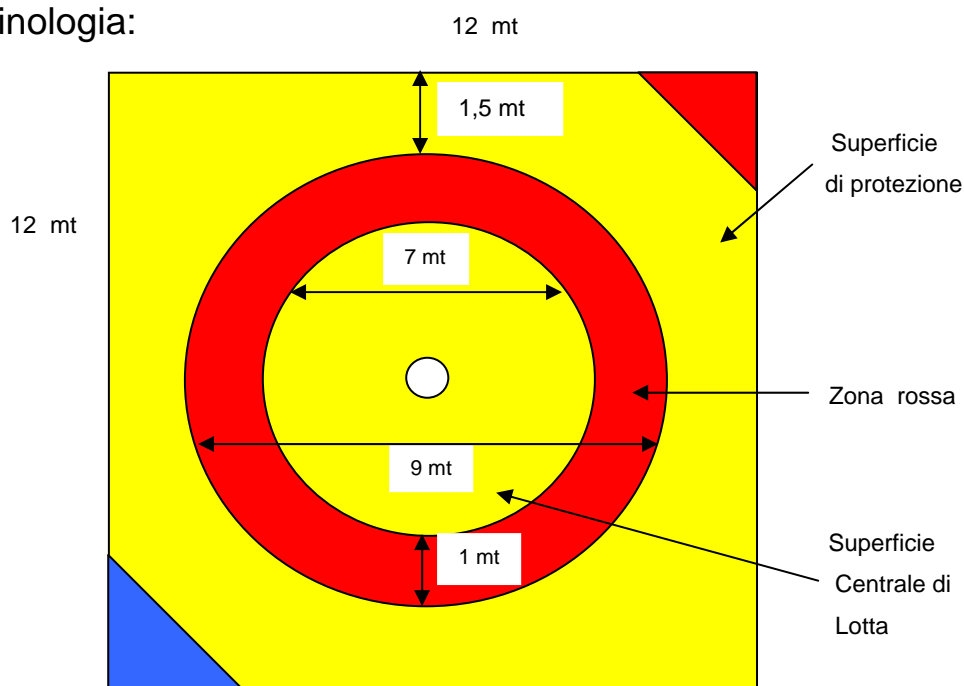
Art. 9 - IL TAPPETO

Un tappeto di tipo omologato dalla F.I.L.A, di 9 metri di diametro, circondato da una protezione dello stesso spessore e di una larghezza di mt. 1,50 è obbligatorio in tutte le prove seguenti: Giochi Olimpici, Campionati, Coppe e tutte le Competizioni Internazionali.

Per i Giochi Olimpici e i Campionati del Mondo i tappeti di riscaldamento e allenamento dovranno essere di tipo omologati dalla F.I.L.A. e della stessa qualità di quelli della competizione.

All'interno del cerchio di 9 metri di diametro, lungo la sua circonferenza, deve essere tracciata una banda circolare di colore rosso larga 1 metro, che fa parte integrante della superficie di combattimento.

Per definire le diverse parti del tappeto si utilizzerà la seguente terminologia:



- il cerchio centrale è il centro del tappeto (diametro 1 mt);
- la parte del tappeto situata all'interno della striscia rossa è chiamata: superficie centrale di lotta (diametro 7 mt);
- la banda rossa: (larghezza 1 metro).
- La protezione: superficie di protezione (larghezza 1,50 mt).

Per i Giochi Olimpici, Campionati del Mondo e Campionati Continentali il tappeto dovrà essere montato su di una piattaforma elevata la cui altezza non dovrà superare 1,10 mt.

Se il tappeto viene installato su di un podio e se il margine di protezione (protezione e spazio libero del tappeto) non raggiunge i due metri, i lati del podio dovranno essere inclinati a 45°. La protezione in ogni caso dovrà essere di un colore diverso da quello del tappeto.

Il pavimento accanto al tappeto dovrà essere dotato di una copertura morbida, accuratamente fissata.

Per evitare qualsiasi contagio, il tappeto deve essere lavato e disinfettato prima di ogni sessione di lotta. Nel caso di uso di tappeti che presentano una superficie liscia, uniforme e non rugosa (telone incorporato), dovranno essere ugualmente applicate le misure igieniche.

Al centro del tappeto deve essere tracciato un cerchio avente diametro interno 1 metro, circondato da una striscia di 10 cm di larghezza. Il colore del cerchio così definito e quello del tracciato che delimita l'area di combattimento deve essere rosso. All'interno del cerchio devono figurare le impronte della presa obbligata e dello start a terra.

Inoltre, gli angoli opposti del tappeto devono essere segnati con i colori dei lottatori, cioè rosso e blu.

Infine, l'installazione del tappeto deve essere tale da lasciare un ampio spazio libero intorno in modo da permettere il normale svolgimento della competizione.

Art. 10 - SERVIZIO MEDICO

Come viene precisato dal Regolamento che definisce la licenza internazionale di concorrente, ogni lottatore deve sottoporsi nel suo paese ad una visita medica tre giorni prima della partenza per i Campionati, Coppe o Giochi.

L'organizzazione delle Competizioni deve costituire un servizio medico incaricato di assicurare il controllo medico prima delle operazioni di peso e la sorveglianza medica durante i combattimenti. Il suddetto servizio medico che dovrà funzionare durante tutta la durata delle prove, è posto sotto l'autorità del medico responsabile della F.I.L.A..

Prima dell'operazione del peso dei concorrenti, i medici procedono all'esame degli atleti e verificano il loro stato di salute. Se un concorrente viene considerato, dal punto di vista medico, non in buona salute o se presenta uno stato pericoloso per se stesso o per i suoi avversari, gli verrà proibito di partecipare alle prove.

Per tutta la durata delle prove e in qualsiasi momento, il servizio medico deve essere pronto ad intervenire in caso d'incidente e per decidere dell'idoneità di un lottatore a continuare o cessare il combattimento.

I medici delle squadre partecipanti possono intervenire nelle cure da praticare ai loro atleti feriti, ma solo l'allenatore o Dirigente della squadra può assistere alle cure prestate dal medico.

Art. 11 - INTERVENTI DEL SERVIZIO MEDICO

Il responsabile medico della F.I.L.A. ha il diritto ed il dovere di interrompere in qualsiasi momento un combattimento, tramite il Presidente di tappeto, quando valuta che vi sia pericolo per l'uno o per l'altro dei concorrenti.

Inoltre, può far cessare immediatamente un combattimento dichiarando uno dei due lottatori non idoneo a continuare.

Il lottatore non deve mai lasciare il tappeto, salvo in caso di ferita grave che rende necessario il suo immediato allontanamento.

In caso di ferita di un lottatore, l'Arbitro deve immediatamente richiedere l'intervento del medico e domandare a quest'ultimo se l'interruzione dell'incontro è giustificato o simulato. Se il medico ritiene che l'infortunio sia simulato l'Arbitro richiede al Giudice o al Presidente di tappeto la sanzione dell'Atleta

Se un lottatore subisce una ferita evidente o con perdita di sangue, il medico disporrà di tutto il tempo necessario per curare l'Atleta e deciderà se il lottatore è in grado di continuare il combattimento o no, senza limite di tempo.

In caso di controversia di natura medica, il medico della squadra del lottatore ferito ha il diritto di intervenire nelle eventuali cure o di esprimere il suo parere sulla decisione del servizio medico. Soltanto il Delegato della Commissione Medica della F.I.L.A. può proporre al Corpo Arbitrale di arrestare l'incontro.

Nelle competizioni in cui non ci sia il medico ufficiale, è prevista una sospensione dell'incontro massimo di 2 minuti. Il Corpo Arbitrale è competente per decidere se vi è stata simulazione o no.

L'interruzione può essere concessa una o più volte ed è valida per ciascuno dei lottatori.

L'interruzione deve essere comunicata dal cronometrista ogni 30 secondi.

10 secondi prima della fine dei due minuti, l'Arbitro deve invitare i due lottatori a riprendere l'incontro al centro del tappeto.

Nelle Competizioni Internazionali dove la Commissione Medica della F.I.L.A. non è rappresentata, la decisione di interrompere il combattimento sarà presa dal Delegato della F.I.L.A. o dall'Arbitro delegato della F.I.L.A. previa consultazione con il medico della competizione e il medico della squadra del lottatore ferito.

In tutti i casi, il medico che dovrà decidere se proibire ad un lottatore di continuare l'incontro, dovrà essere di nazionalità diversa rispetto a quella del lottatore ferito e non dovrà essere interessato alla categoria (vedi Regolamento Sanitario).

Il lottatore che interrompe improvvisamente l'incontro senza ferita con sanguinamento, subisce la penalizzazione di un punto che sarà attribuito al suo avversario.

Art. 12 - DOPING

In applicazione delle disposizioni degli Statuti Federali e per lottare contro l'eventuale pratica del doping, rigorosamente proibita, la F.I.L.A. si riserva il diritto, per tutte le Competizioni da essa controllate, di sottoporre i lottatori ad esami o test.

Tale disposizione è obbligatoria in occasione di Campionati Continentali e del Mondo come previsto dalle Regole della F.I.L.A., ai Giochi Olimpici e ai Giochi Continentali come previsto dalle Regole del C.I.O..

In nessun caso, i concorrenti o i Dirigenti potranno mai opporsi a tale controllo, pena l'eliminazione immediata e l'applicazione delle sanzioni previste in caso di doping.

La Commissione Medica della F.I.L.A. deciderà il momento, il numero e la frequenza di detti esami di controllo, che saranno praticati con tutti i mezzi da essa giudicati utili.

I relativi prelievi saranno effettuati da un medico accreditato della F.I.L.A. in presenza di un Dirigente del lottatore chiamato per sottoporsi al test.

Nel caso in cui un prelievo non viene praticato nelle condizioni stabilite più avanti, i risultati così ottenuti saranno considerati come nulli (vedi Regolamento Anti-doping).

La messa in atto e le conseguenze finanziarie dei controlli antidoping sono a carico del paese organizzatore e delle Federazioni Nazionali.

Poiché la F.I.L.A. ha accettato la convenzione di lotta contro il doping firmata con il C.I.O. e applicata dall'agenzia mondiale contro il doping L.A.M.A., tutti i Regolamenti, le procedure e le sanzioni previste da queste verranno applicate dalla F.I.L.A. stessa.

In caso di una sanzione per doping adottata dal Bureau della F.I.L.A. nei confronti di un lottatore l'organo di ricorso è il T.A.S (Tribunale Arbitrale dello Sport) di Losanna (Svizzera).

Classifica in caso di Doping

Nel caso in cui il 1° o il 2° classificato sia squalificato per doping, la medaglia di bronzo sconfitto in **linea diretta** dal lottatore squalificato salirà nella classifica. **.(vincitore recupero relativo , 2° classificato- il perdente 3° classificato)**

La medaglia di bronzo verrà ugualmente attribuita al perdente della finale 3°- 5° della stessa linea. Per i restanti posti di classifica, gli altri lottatori risalgono secondo il sistema di classifica.

CAPITOLO 3

IL CORPO ARBITRALE

Art. 13 - COMPOSIZIONE

In tutte le Competizioni, il Corpo Arbitrale per ogni incontro è composto da:

- 1 Presidente di tappeto;
- 1 Arbitro;
- 1 Giudice

ossia tre Ufficiali le cui modalità di qualificazione o di nomina sono stabilite dal Regolamento del Corpo Arbitrale Internazionale.

E' tassativamente proibito cambiare un membro del Corpo Arbitrale durante un incontro, salvo in caso d'indisposizione grave constatata dal medico.

Il Corpo Arbitrale non può mai essere formato da due Ufficiali della medesima nazionalità.

Inoltre, è severamente proibito ad un membro del Corpo Arbitrale di esercitare le sue funzioni in incontri disputati da suoi compatrioti.

Art. 14 - LE FUNZIONI D'INSIEME

a) Il Corpo Arbitrale assicura tutte le funzioni previste dalle Regole delle prove di lotta e dalle disposizioni particolari eventualmente fissate per l'organizzazione di alcune di esse.

E' suo dovere seguire ogni combattimento con la massima attenzione e valutare le azioni in modo tale che il risultato figurante sul bollettino del Giudice rifletta esattamente la fisionomia del combattimento.

- b) Il Presidente di tappeto, l'Arbitro e il Giudice valutano individualmente le prese per esprimere una decisione definitiva. L'Arbitro ed il Giudice devono collaborare sotto la direzione del Presidente di tappeto che coordina i lavori del Corpo Arbitrale.
- c) Il Corpo Arbitrale deve assumersi tutte le funzioni di giudizio, attribuire il punteggio e infliggere le sanzioni previste dalle Regole.
- d) I bollettini del Giudice e del Presidente di tappeto servono ad annotare il punteggio di tutte le prese effettuate dai due avversari. I punteggi, gli avvertimenti (O), devono essere riportati sul bollettino con la massima precisione nell'ordine corrispondente alle varie fasi del combattimento. I bollettini di punteggio debbono essere rispettivamente firmati dal Giudice e dal Presidente di tappeto.
- e) Se un periodo non si conclude con un "atterramento", la decisione dovrà essere comunicata dal Presidente di tappeto che dovrà basarsi sulla valutazione di tutte le azioni di entrambi gli avversari, annotate dall'inizio alla fine sul bollettino del Giudice e del Presidente di tappeto.
- f) Dal momento della loro assegnazione, tutti i punti del Giudice debbono essere resi noti al pubblico, o con palette, o mediante dispositivi luminosi.
- g) Per la durata degli incontri e a seconda del loro ruolo rispettivo, i membri del Corpo Arbitrale devono esprimersi secondo i termini del vocabolario di base della F.I.L.A., ma nel corso dell'incontro non possono comunicare con nessuno, oltre che evidentemente tra di loro per consultarsi e per il buon esito della loro missione.

Art. 15 - L'ARBITRO

- a) L'Arbitro è responsabile del regolare svolgimento del combattimento sul tappeto che deve dirigere secondo le Regole.
- b) Deve farsi rispettare dai concorrenti ed esercitare su di essi una piena autorità, affinché questi ultimi obbediscano immediatamente ai suoi ordini e istruzioni. Inoltre deve condurre il combattimento senza tollerare interventi esterni irregolari e inopportuni.
- c) Lavora in stretta collaborazione con il Giudice. Porta avanti la sua azione e dirige il combattimento evitando di intervenire senza riflettere e in modo intempestivo. Il suo fischio dà inizio, interrompe e conclude l'incontro.
- d) L'Arbitro ordina il ritorno dei lottatori sul tappeto qualora ne fossero usciti, o la continuazione del combattimento, in piedi o a terra, sopra o sotto, previa autorizzazione del Giudice, o in mancanza di questa, del Presidente di tappeto.
- e) L'Arbitro deve portare sul braccio sinistro un polsino di colore rosso e sul braccio destro un polsino di colore blu. Dopo l'esecuzione di una presa, indica con le dita i punti (se la presa è valida, se è stata eseguita entro i limiti del tappeto, se un lottatore è stato messo in pericolo, ecc.), indica il valore dell'azione alzando il braccio destro se i punti vengono ottenuti dal lottare vestito di blu, e alzando il braccio sinistro se sono stati ottenuti dal lottatore vestito di rosso.
- f) L'Arbitro non deve mai esitare a:
 - interrompere il combattimento al momento opportuno, né troppo presto, né troppo tardi;
 - indicare se la presa eseguita al bordo del tappeto è valida o no;

- contare visibilmente i 5 secondi durante i quali il lottatore viene mantenuto in ponte e attribuire il relativo punto supplementare;
- segnalare e pronunciare "TOUCHE" dopo aver sollecitato l'accordo del Giudice o, in mancanza, quello del Presidente di tappeto. Per constatare se un lottatore è stato veramente atterrato, con due spalle nello stesso tempo, l'Arbitro deve pronunciare mentalmente la parola "tombè", alzare la mano per avere l'accordo del Giudice o del Presidente di tappeto, battere sul tappeto con la mano e poi fischiare.

g) L'Arbitro deve aver cura:

- di non avvicinarsi ai lottatori quando questi sono in piedi, perché non potrebbe vedere le loro gambe, ma di mantenersi vicino a loro quando la lotta si svolge a terra;
- di ordinare rapidamente e chiaramente la posizione nella quale la lotta deve essere ripresa quando rimanda i due lottatori al centro del tappeto (con i piedi nel cerchio centrale);
- di non avvicinarsi troppo ai lottatori per non ostacolare la vista del Giudice e del Presidente di tappeto, specialmente se vi è rischio di atterramento;
- non permettere che i lottatori si riposino durante il combattimento, con la scusa di asciugarsi, pulirsi il naso o simulare ferite, ecc.

In tal caso, deve interrompere il combattimento sanzionare il lottatore falloso con un avvertimento (O) ed assegnare un punto al suo avversario.

- di poter cambiare posizione in qualsiasi momento sul tappeto e, in particolar modo, di portarsi all'istante a terra per vedere meglio una schienata imminente;

- di stimolare senza interrompere il combattimento, il lottatore o i lottatori assumendo una posizione che impedisca qualsiasi fuga dal tappeto;
 - di essere pronto a fischiare se i lottatori si avvicinano al bordo del tappeto.
- h) L'Arbitro deve altresì:
- osservare in particolare le gambe dei lottatori nella Lotta Greco-Romana;
 - obbligare i lottatori a restare sul tappeto fino all'annuncio del risultato dell'incontro;
 - in tutti i casi che ne presentano necessità, chiedere prima il parere del Giudice posto al bordo del tappeto, di fronte al Presidente di tappeto;
 - partecipare al voto pronunciandosi pro o contro, con gli altri membri del Corpo Arbitrale in caso di vittoria per squalifica;
 - proclamare il vincitore dopo aver ottenuto il consenso del Presidente di tappeto.
- i) L'Arbitro domanda le sanzioni per infrazione alle Regole o per brutalità.
- j) L'Arbitro, su intervento del Presidente di tappeto, deve interrompere l'incontro e proclamare la vittoria per superiorità tecnica quando si arriva a 6 punti di differenza o due colpi da 3 punti. In questa situazione l'Arbitro deve attendere il termine dell'azione ossia attacco e contro-attacco.
- k) Dopo aver fermato l'incontro, egli deve domandare al vincitore se vuole continuare l'incontro fino al termine.
- l) In caso di interruzione del combattimento per superiorità tecnica, l'Arbitro deve in ogni caso chiedere al vincitore se vuole continuare il combattimento.

Art. 16 - IL GIUDICE

- a) Il Giudice assolve tutti gli incarichi previsti dalle Regole della lotta in generale.
- b) Deve seguire con molta attenzione lo svolgimento del combattimento senza lasciarsi distrarre in alcun modo e deve attribuire i punti di ogni azione che segna sul suo bollettino, d'accordo con l'Arbitro o con il Presidente di tappeto.
Egli deve esprimere il suo parere in tutte le situazioni.
- c) In seguito ad ogni azione e sulla base delle indicazioni dell'Arbitro (che confronta con le proprie valutazioni), o in sua assenza, di quelle del Presidente di tappeto, segna il numero dei punti attribuiti all'azione in questione e mostra il risultato tramite un tabellone installato vicino a se, che deve essere visibile sia per gli spettatori che per i lottatori.
- d) Il Giudice constata e segnala all'Arbitro l'atterramento (TOUCHE).
- e) Se, durante il combattimento, il Giudice nota qualche irregolarità che, a suo avviso, deve essere portata a conoscenza dell'Arbitro qualora quest'ultimo non avesse potuto vederla o non fosse stato attento (una schienata, una presa illegale, ecc.) deve farlo alzando la paletta del colore del lottatore in questione, anche se l'Arbitro non ha sollecitato il suo parere.
In tutte le circostanze il Giudice deve attirare l'attenzione dell'Arbitro per tutto ciò che gli sembra anormale o irregolare nello svolgimento del combattimento o nel comportamento dei lottatori.
- f) Il Giudice deve peraltro firmare il bollettino di punteggio al suo ricevimento e alla fine del combattimento non deve omettere di

- indicare chiaramente il risultato dell'incontro, sbarrando in modo ben preciso il nome del perdente e scrivere il nome del vincitore.
- g) Le decisioni del Giudice e dell'Arbitro sono valide ed esecutive, senza l'intervento del Presidente di tappeto, se sono identiche, eccezion fatta per la proclamazione della vittoria per superiorità tecnica per la quale è obbligatorio avere il parere del Presidente di tappeto.
 - h) Il bollettino di punteggio del Giudice deve indicare in modo esatto in quanto tempo si è concluso un combattimento, nel caso di vittoria per schienata, superiorità tecnica, abbandono, ecc.
 - i) Perché egli possa seguire perfettamente il combattimento, in caso di posizione delicata, il Giudice è autorizzato eccezionalmente a spostarsi, ma solo lungo il lato del tappeto in cui si trova.
 - j) Egli deve indicare, sottolineandoli, i punti acquisiti con le cinture in ponte effettuate da uno o dall'altro lottatore.
 - k) L'avvertimento per fuga dal tappeto, presa illegale, messa a terra ordinata scorretta o brutalità dovrà essere segnalato con una "O" nella colonna del lottatore colpevole.
 - l) Ogni volta che si ha il contatto obbligato, egli deve indicare con una "K" il lottatore che ha l'obbligo del contatto obbligato e mettere in un quadrato i punti tecnici acquisiti.

Art. 17 - IL PRESIDENTE DI TAPPETO

- a) Il Presidente di tappeto, le cui funzioni sono preponderanti, deve assumersi tutti i doveri previsti dalle Regole della lotta.
- b) Egli coordina i lavori dell'Arbitro e del Giudice.
- c) Ordina il contatto obbligato se un periodo di lotta termina 0 – 0.
- d) Deve seguire con molta attenzione lo svolgimento dei combattimenti senza lasciarsi distrarre in alcun modo e valutare

in funzione delle Regole, il comportamento e l'operato dei membri del Corpo Arbitrale.

- e) In caso di disaccordo tra il Giudice e l'Arbitro, ha il compito di stabilire il risultato, il numero di punti e gli atterramenti.
- f) Non può mai esprimere il suo parere per primo, deve attendere l'opinione del Giudice e dell'Arbitro. Non ha diritto d'influenzare la decisione.
- g) In caso di infrazione flagrante, ha il diritto di interrompere il combattimento e di chiedere le ragioni che hanno motivato le decisioni dell'Arbitro e del Giudice. Dopo la consultazione con il Giudice e l'Arbitro, egli potrà rettificare immediatamente la decisione a maggioranza (2 voti contro 1), ratificare immediatamente la decisione o applicare la procedura prevista dall'Art. 18

In generale, il Presidente di tappeto deve soddisfare le competenze tecniche e particolari previste al capitolo corrispondente del Regolamento del Corpo Arbitrale Internazionale.

Art. 18 – IL RESPONSABILE DELL'ARBITRAGGIO

Durante lo svolgimento dei Giochi Olimpici, dei Campionati del Mondo, Coppe del Mondo, Campionati, Coppe e Giochi Continentali, Giochi Regionali, due Membri del Dipartimento d'Arbitraggio saranno nominati per supervisionare tutte le questioni dell'arbitraggio.

Durante un combattimento, se il Presidente di tappeto constata un errore grave del Giudice e dell'Arbitro e Lui stesso non condivide la loro valutazione, ha l'obbligo di interrompere l'incontro. Egli deve rivedere l'azione al video e dare l'interpretazione esatta con l'accordo del Giudice e dell'Arbitro se questi riconoscono il loro errore. In caso contrario la decisione non può essere cambiata.

Art. 19 - DECISIONE E PUNTEGGIO

- a) L'Arbitro indica la sua decisione alzando il braccio e segnalando i punti con le dita in modo evidente. Se l'Arbitro e il Giudice sono d'accordo, la decisione è valida.
- b) Il Presidente di tappeto non ha il diritto d'influenzare o di modificare una decisione quando il Giudice e l'Arbitro sono d'accordo, salvo nella situazione prevista all'Art 18.
- c) In caso di voto, il Giudice e il Presidente di tappeto debbono esprimere il loro giudizio a mezzo di tastiera elettronica o di palette.

Le palette debbono essere 11, dipinte di colori diversi: blu, bianco, rosso, cioè:

- una bianca,
- 5 rosse, di cui quattro numerate 1, 2, 3, 5, per indicare i punti e una non numerata per indicare gli avvertimenti e attirare l'attenzione sul lottatore in questione;
- 5 blu, di cui quattro numerate come quelle rosse e una non numerata.

Le palette devono essere a portata di mano degli interessati.

Il Giudice non può mai astenersi dalla votazione e deve segnalare la sua decisione in modo chiaro, tale da non consentire alcun dubbio.

In caso di disaccordo, la decisione viene presa dal Presidente di tappeto. Tale decisione deve far cessare lo stato di parità, sopravvenuto a seguito dei pareri divergenti del Giudice e dell'Arbitro e costringe in ogni caso il Presidente di tappeto a pronunciarsi a favore dell'una o dell'altra valutazione espressa.

- d) Se l'incontro dura fino alla fine del tempo previsto per un combattimento, per indicare il vincitore sarà preso in

considerazione il bollettino di punteggio del Presidente di tappeto. Il tabellone pubblico dovrà essere sempre conforme al bollettino di punteggio del Presidente di tappeto.

Se vi è differenza di uno o più punti fra il bollettino di punteggio del Giudice e quello del Presidente di tappeto, sarà preso in considerazione soltanto il bollettino del Presidente di tappeto.

Art. 20 - TABELLA DELLE DECISIONI

Assegnazione dei punti

In considerazione delle varie situazioni, il Giudice e l'Arbitro assegnano i punti, gli avvertimenti come sotto indicato e, a seconda delle ipotesi fatte, si ottiene il risultato seguente:

(**R**: Lottatore ROSSO - **B**: Lottatore BLU - **O**: zero punti)

Posizione del:

Arbitro	Giudice	Pres. di Tapp.	Risultato uff.
1 R.	1 R.	---	1 R.
2 B.	2 B.	---	2 B.
3 R.	3 R.	---	3 R.
5 R.	5 R.	---	5 R.

Osservazioni:

Negli esempi sopra citati, essendo d'accordo il Giudice e l'Arbitro il Presidente di tappeto non interviene, salvo in caso di errore grave.

Arbitro	Giudice	Pres. di Tapp.	Risultato uff.
1.R.	0	0	0
1 B.	1 R.	1 R.	1 R.
2 R.	1 R.	2 R.	2 R.
2 B.	0	2 B.	2 B.
3 R.	2 R.	2 R.	2 R.
3 B.	1 R.	3 B.	3 B.

Osservazioni:

In questi esempi, il Giudice e l'Arbitro non sono d'accordo per l'assegnazione dei punti. Il Presidente di tappeto interviene e viene applicato il principio della maggioranza.

In caso di infrazione flagrante alle Regole, il Presidente di tappeto deve procedere alla consultazione secondo l'Art. 18.

Alla fine di ciascun periodo, il punteggio per l'incontro successivo riparte da 0.

Art. 21 - SANZIONI NEI CONFRONTI DEL CORPO ARBITRALE

Il Bureau della F.I.L.A., che rappresenta la Giuria Suprema, potrà prendere, dopo aver ricevuto il rapporto dei Delegati alle Competizioni, le misure disciplinari seguenti nei confronti del o dei membri del Corpo Arbitrale tecnicamente in difetto:

- 1 - dare un avvertimento;
- 2 - escluderlo dalla gara;
- 3 - retrocedere il membro interessato ad una categoria inferiore;
- 4 - pronunciare la sospensione per un tempo determinato;
- pronunciare la radiazione definitiva.

Art. 22 - ABBIGLIAMENTO DEL CORPO ARBITRALE

Il Corpo Arbitrale, Arbitro, Giudice, Presidente di tappeto, per svolgere la loro funzione, devono essere vestiti nel seguente modo:

- Giacca classica di colore blu-marine con l'emblema della F.I.L.A..
- Pantaloni senza risvolto di colore grigio con cintura nera.
- Camicia a maniche corte o lunghe di colore blu chiaro con l'emblema della F.I.L.A. sul petto a sinistra.
- Cravatta gialla con l'emblema della F.I.L.A..
- Calzini neri.
- Scarpette nere da ginnastica artistica

Il Corpo d'Arbitraggio non può portare il nome di uno sponsor.
Tuttavia il numero d'identificazione può portare il nome dello sponsor della F.I.L.A..

CAPITOLO 4

SVOLGIMENTO DI UNA COMPETIZIONE

Art. 23 - PESO

La lista definitiva dei concorrenti deve obbligatoriamente essere consegnata, dal Capo Delegazione alla segreteria del Comitato Organizzatore, 6 ore prima dell'inizio delle operazioni di peso. Scaduto questo termine, non sarà ammessa alcuna modifica della suddetta lista.

L'operazione di peso si svolge sempre la sera prima della gara relativa alla categoria.

L'operazione di peso ha la durata di 30 minuti.

Nessun lottatore potrà essere ammesso alle operazioni di peso se non si è sottoposto al controllo medico nei tempi previsti dal Regolamento inerente la competizione.

Il controllo medico viene sempre effettuato un'ora prima dell'operazione di peso.

I concorrenti si devono presentare muniti di licenza F.I.L.A. e di passaporto personale.

I concorrenti debbono obbligatoriamente pesarsi indossando il costume da lotta (senza scarpe), dopo essere stati esaminati dai medici abilitati, che hanno il dovere di eliminare ogni lottatore che presenti un qualsiasi rischio di contagio.

Non viene concessa tolleranza di peso per il costume.

I concorrenti dovranno essere in perfetta forma fisica e presentare le unghie tagliate molto corte.

Fino alla fine delle operazioni di peso, i lottatori hanno il diritto di pesarsi quante volte lo desiderano.

Per tutte le Competizioni vi è una sola operazione di peso per ciascuna categoria.

Gli Arbitri responsabili delle operazioni di peso sono obbligati a controllare che tutti i lottatori siano in regola con le disposizioni previste nell'Art. 8 "il Costume" e di informare i lottatori dei rischi che corrono se si presentano sul tappeto in una tenuta non conforme.

Gli Arbitri si dovranno rifiutare di pesare un lottatore che si presenta con il costume non conforme.

Art. 24 - SORTEGGIO

I partecipanti alle prove dovranno essere accoppiati per ogni girone secondo un numero d'ordine assegnato ad ognuno dal sorteggio effettuato prima dell'inizio della competizione, al momento del peso.

Il sorteggio deve essere pubblico. Dei gettoni numerati corrispondenti al numero di lottatori che hanno passato il controllo medico, debbono essere inseriti in un'urna, sacco o oggetto analogo. Se viene utilizzato un altro sistema, questi deve garantire qualsiasi differenziazione.

Il lottatore pesato, al momento di abbandonare la bilancia, prende egli stesso il suo numero in base al quale sarà accoppiato.

Questo numero deve essere scritto immediatamente sul tabellone affisso alla vista del pubblico nonché sulla lista di inizio e di peso.

IMPORTANTE: Nel caso in cui, durante il sorteggio, il Responsabile del peso e del sorteggio constatasse un errore nella regolare procedura sopra effettuata, il sorteggio della categoria verrà annullato.

Si dovrà allora procedere ad un nuovo sorteggio per questa categoria con l'accordo del Responsabile della competizione.

Art. 25 - LISTA DI PARTENZA

Se uno o più lottatori non si presentano o sono troppo pesanti al momento del peso, alla fine di questa operazione essi vengono ri-elencati in ordine progressivo, che va dal numero più basso a quello più alto.

N. 1 E	N. 5 D	N. 9 L
N. 2 H	N. 6 C	N. 10 I
N. 3 B	N. 7 J	N. 11 K
N. 4 A	N. 8 K	N. 12 F

I lottatori sono quindi riposizionati in un ordine progressivo.

Art. 26 - ACCOPPIAMENTO

I lottatori sono accoppiati secondo l'ordine dei numeri sorteggiati. Dovrà essere predisposto un documento che riporti il protocollo e l'orario delle prove e che fornisca ogni informazione utile sullo svolgimento previsto della competizione.

Gli accoppiamenti di ciascun girone, oltre che gli stessi risultati, vengono trascritti su un tabellone all'attenzione dei concorrenti che devono poterli consultare in ogni momento.

Vedi tabellone allegato.

Art. 27 - ELIMINAZIONE DALLA COMPETIZIONE

- Il lottatore che ha subito una sconfitta è eliminato e classificato in funzione di punti di classifica acquisiti, ad eccezione dei lottatori che hanno subito una sconfitta contro uno dei due finalisti, poichè essi partecipano ai recuperi per la classifica dei terzi o quinti posti.
- Un lottatore che, senza il parere del medico e senza avvertire la Segreteria Ufficiale, non si presenta di fronte al suo avversario quando viene chiamato il suo nome, sarà

eliminato e non classificato. Il suo o i suoi avversari avranno l'incontro vinto.

- Un lottatore che commette una scorrettezza contro lo spirito e la concezione della F.I.L.A. della lotta totale e universale, che si trova in una situazione d'imbroglio, colpa grave o brutalità, sarà immediatamente squalificato dalla competizione ed eliminato all'unanimità del Corpo Arbitrale. In questa ipotesi, egli non sarà classificato.
- Se due lottatori sono squalificati per brutalità nello stesso incontro, essi saranno eliminati come sopra descritto e l'accoppiamento del girone successivo non sarà modificato, il lottatore che segue dovrà essere accoppiato con uno dei lottatori che avrà vinto l'incontro.
- Se questa o queste squalifiche dovessero pregiudicare le finali, i concorrenti successivi saranno fatti salire nel tabellone per stilare la classifica finale.

Art. 28 - CERIMONIA PROTOCOLLARE

I primi quattro atleti classificati di ogni categoria di peso assistono alla Cerimonia Protocollare e ricevono una medaglia ed un diploma a seconda della loro classifica:

1° medaglia d'oro;

2° medaglia d'argento;

i due 3^a medaglia di bronzo.

Ai Campionati del Mondo, il vincitore riceverà la cintura di Campione del Mondo (vedi Regolamento per distinzioni e ricompense).

I lottatori classificati dal 5° al 10° posto riceveranno un diploma.

Le cerimonie protocolлари si svolgeranno immediatamente dopo la fine dei combattimenti relativi alla categoria di peso.

Art. 29 - CLASSIFICA PER SQUADRA IN OCCASIONE DELLE COMPETIZIONI INDIVIDUALI

La classifica per squadra è determinata dal posto occupato dai primi 10 lottatori classificati nella competizione.

Il 1° classificato di ogni categoria riceve 10 punti;

Il 2° classificato di ogni categoria riceve 9 punti;

I due 3[^] classificati di ogni categoria ricevono 8 punti;

I due 5[^] classificati di ogni categoria ricevono 6 punti;

Il 7° lottatore classificato di ogni categoria riceve 4 punti;

Il 8° lottatore classificato di ogni categoria riceve 3 punti;

Il 9° lottatore classificato di ogni categoria riceve 2 punti;

Il 10° lottatore classificato di ogni categoria riceve 1 punto.

L'applicazione della tabella resta invariata indipendentemente dal numero di lottatori per categoria.

In caso di parità di classifica di più squadre, sarà classificata prima la squadra che avrà il maggior numero di 1[^] posti etc.

Art. 30 - SISTEMA DI CLASSIFICA NELLE COMPETIZIONI A SQUADRE

Principio generale

Una squadra è composta da 7 lottatori, uno per ogni categoria di peso, ma con un minimo di 6 lottatori.

Ciascuna squadra è autorizzata a pesare 9 lottatori.

Ciascun incontro comprende due parti (andata e ritorno) con una pausa di 10 - 15 minuti tra le due parti.

Alla fine di queste due parti vengono sommati i punti di classifica conquistati da ciascun lottatore e la squadra che avrà totalizzato la

maggioranza dei punti di classifica sarà dichiarata vincitrice dell'incontro.

Ciascuna squadra è autorizzata a cambiare dei lottatori per la seconda parte dell'incontro, se questi sono stati preventivamente pesati.

Se si tratta di una gara fra due squadre soltanto:

- Il risultato viene stabilito addizionando i punti di classifica assegnati ad ogni lottatore alla fine di un combattimento come viene descritto all'art. 46 (5-0 / 4-0 / 4-1 / 3-0 / 3-1).

La squadra che avrà totalizzato più punti di classifica sarà dichiarata vincitrice.

Se le due squadre sono a parità di punti di classifica, si procederà allo spareggio valutando in successione gli elementi seguenti:

- 1) il maggiore numero di vittorie per atterramento, abbandono, squalifica, forfait (5-0);
- 2) il maggior numero di vittorie di incontri per superiorità tecnica;
- 3) il maggior numero di vittorie di periodi per superiorità tecnica, il numero di vittorie conseguite a seguito dell'esecuzione di una presa da 5 punti o due prese da 3 punti;
- 4) il maggior numero di punti tecnici conquistati in tutta la competizione;
- 5) il minor numero di punti tecnici subiti in tutta la competizione.

Se si tratta di un incontro tra più di due squadre, il risultato di ogni incontro è determinato dalla somma dei punti di classifica assegnati ad ogni lottatore alla fine di un combattimento.

In caso di parità di punti di classifica le due squadre non vengono classificate in funzione della qualità delle vittorie bensì saranno classificate in parità (incontro nullo).

La classifica finale verrà effettuata assegnando dei punti per squadra alla fine di ogni incontro.

- La squadra vincitrice riceve 2 punti;
- la squadra sconfitta riceve 0 punti;
- parità 1 punto ciascuna.

Se alla fine di tutti gli incontri della competizione due o più squadre si trovano in parità di punti, saranno classificate sommando i punti di classifica accumulati durante tutta la competizione, e sarà classificata prima la squadra che avrà il maggior numero di punti di classifica.

In caso di parità, il risultato dell'incontro diretto determina la classifica.

CAPITOLO 5

IL COMBATTIMENTO

Art. 31 - DURATA DEGLI INCONTRI

In tutte le competizioni sui tabelloni elettronici il conteggio del tempo deve avvenire da 0 a 2 minuti a salire. Alla fine di ciascun periodo un segnale luminoso dovrà indicare il colore del lottatore vincente. L'Arbitro al termine del periodo, su indicazione del P.T, alza il braccio del colore relativo all'atleta che ha vinto il periodo.

La durata degli incontri è la seguente:

- *Esordienti e Cadetti:* 3 periodi di 1 minuto e 30 secondi.
- *Juniores e Seniores:* 3 periodi di 2 minuti.

La pausa tra i periodi è di 30 secondi.

Alla fine di ciascun periodo, è obbligatorio proclamare un vincitore. Il lottatore che vince due periodi è dichiarato vincitore dell'incontro. Se la vittoria può essere assegnata dopo due periodi il terzo periodo di lotta viene soppresso.

L' "Atterramento" arresta automaticamente l'incontro indipendentemente dal periodo in cui si è verificato. Nel caso eccezionale in cui un periodo termina 0 – 0, alla fine del tempo regolamentare sarà effettuato il contatto obbligato. Detto contatto dura al massimo 30 secondi.

Art. 32 - CHIAMATA

I concorrenti sono invitati a voce alta e chiara a presentarsi sul tappeto. Un concorrente può essere chiamato a disputare di nuovo un combattimento soltanto se ha potuto disporre di un periodo di recupero di 15 minuti dalla fine del combattimento precedente.

Tuttavia al lottatore che non si presenta dopo la prima chiamata viene concesso un tempo di tolleranza nel modo seguente:

- si dovranno effettuare tre appelli dei concorrenti, appelli distanziati di 30 secondi.

Se dopo il terzo appello il lottatore non si presenta, viene escluso dalla competizione e non classificato.

- Il suo avversario avrà l'incontro vinto per abbandono.
 - Questi appelli sono fatti in francese ed in inglese.
 -

Art. 33 - PRESENTAZIONE DEI LOTTATORI

Per ogni categoria, prima degli incontri di finale, deve essere applicato il seguente cerimoniale:

- gli atleti che devono disputare l'incontro per il primo e secondo posto si devono presentare sul tappeto accompagnati dal proprio allenatore.
- Lo Speaker annuncia il loro palmares.
- Allo stesso tempo viene presentato il Presidente di Tappeto, il Giudice e l'Arbitro.

Art. 34 - INIZIO

Nel rispondere all'appello del suo nome, ogni lottatore deve, prima dell'incontro, piazzarsi in un angolo del tappeto, nel posto assegnatogli, che è contraddistinto con lo stesso colore del costume che gli è stato attribuito.

L' Arbitro al centro del tappeto chiama i due lottatori, dà loro la mano, esamina il loro abbigliamento, verifica che non siano cosparsi di una qualsiasi materia grassa o appiccicosa, che non siano in stato di traspirazione, che le loro mani siano nude e che possiedano un fazzoletto di stoffa.

I lottatori si salutano, si stringono la mano e, su ordine dell'Arbitro (colpo di fischiotto), iniziano il combattimento.

Art. 35 - INTERRUZIONE DEL COMBATTIMENTO

a) Se un concorrente si trova nella necessità di interrompere il combattimento in seguito a ferita o a qualsiasi altro incidente accettabile ed indipendente dalla propria volontà, l'Arbitro può sospendere la lotta secondo le disposizioni previste dall'Art. 11 del presente Regolamento.

Durante un'interruzione del combattimento il o i lottatori debbono rimanere in piedi nell'angolo che è stato loro assegnato. Essi possono mettersi un indumento sulle spalle e ricevere i consigli del loro allenatore.

b) Se il combattimento non può proseguire per motivi medici, la decisione viene presa dal medico Responsabile della competizione che informa l'allenatore del lottatore in questione ed il Presidente di tappeto che ordina l'interruzione dell'incontro.

c) Il Presidente di tappeto può decidere l'interruzione di un combattimento se c'è un errore grave dell'Arbitro e del Giudice. Egli può, inoltre, interrompere il combattimento se c'è errore

grave riguardante il punteggio dell'Arbitro e del Giudice. In questo caso il Presidente di tappeto chiede la consultazione. Se, dopo la consultazione, il Presidente di tappeto non ottiene la maggioranza, deve applicare la procedura prevista dall'Ar. 18.

- d) In nessun caso un concorrente può prendere l'iniziativa di interrompere il combattimento assumendo egli stesso la decisione di lottare in piedi o a terra o di inviare il suo avversario dal bordo del tappeto al centro.
- e) Se un lottatore è costretto ad interrompere il combattimento a seguito di ferita volontaria causata dal suo avversario, il lottatore colpevole sarà squalificato ed il lottatore infortunato sarà dichiarato vincitore.

Art. 36 - FINE DEL COMBATTIMENTO

La fine del combattimento si verifica al momento della constatazione di un atterramento o per squalifica, abbandono, forfait, ferita, di uno dei due lottatori o per ferita.

La fine di un periodo di lotta avviene sia per superiorità tecnica (6 punti di differenza, Art. 48), sia dopo l'esecuzione di una presa di grande ampiezza da 5 punti, indipendentemente dal punteggio, sia dopo l'esecuzione di due prese da 3 punti, indipendentemente dal punteggio, sia in caso di contatto obbligato dove il lottatore guadagna 1 o più punti, prima dei 30 secondi, sia per la scadenza dei minuti effettivi di lotta annunciati dal colpo di gong e dal fischio dell'Arbitro.

Quando un lottatore, nel tempo regolamentare, esegue una presa da 5 punti, l'Arbitro deve attendere un'eventuale atterramento. Se il suo avversario lo sorpassa, L'Arbitro deve fischiare immediatamente e domandare al vincitore se intende proseguire il combattimento.

Nel caso contrario, deve proclamare la vittoria del periodo di lotta o del combattimento.

Per vincere un combattimento per superiorità tecnica, bisogna che un lottatore abbia vinto due periodi di lotta per superiorità tecnica (2 volte con uno scarto di 6 punti) o due periodi con una presa da 5 punti o due periodi con due prese da 3 punti o due periodi ognuno con una qualsiasi di queste tipologie di vittorie per superiorità.

In caso di superiorità tecnica l'Arbitro deve sempre chiedere al lottatore se vuole continuare il combattimento.

Il lottatore che vince un periodo di lotta per superiorità, ha la scelta di continuare l'incontro per vincerlo per atterramento, con il rischio che può anche perderlo.

Se l'Arbitro non ha sentito il colpo di gong, il Presidente di tappeto deve intervenire e far cessare l'incontro lanciando sul tappeto un testimone di gommapiuma per attirare l'attenzione dell'Arbitro.

Qualsiasi azione cominciata nel momento in cui suona il colpo di gong non viene presa in considerazione e nessuna azione effettuata fra il colpo di gong ed il fischio dell'Arbitro è valida.

Quando l'incontro è finito, l'Arbitro prende posto al centro del tappeto, di fronte al tavolo ufficiale, i lottatori si stringono la mano, si piazzano ai lati dell'Arbitro e aspettano la decisione. I lottatori hanno il divieto di calare le bretelle del loro costume prima di aver lasciato la sala di competizione.

Subito dopo l'annuncio della decisione, i lottatori stringono la mano all'Arbitro.

Ogni lottatore deve poi stringere la mano all'allenatore del suo avversario. In caso di non osservanza delle disposizioni qui menzionate, il lottatore colpevole deve essere sanzionato in virtù del Regolamento Disciplinare.

Art. 37 - INTERRUZIONE E CONTINUAZIONE DEL COMBATTIMENTO

Regole generali:

In tutti i casi, quando la lotta è interrotta nella posizione in piedi o a terra, il combattimento riprende dalla posizione in piedi.

Il combattimento deve essere interrotto e ripreso al centro del tappeto, sempre IN PIEDI, nei seguenti casi:

- a) se un piede tocca la superficie di protezione;
- b) se i lottatori in presa penetrano nella zona con tre o quattro piedi e vi rimangono senza eseguire la presa;
- c) in tutti i casi, se un lottatore esce nella zona di protezione.

Nel caso eccezionale in cui il lottatore attaccato durante il combattimento a terra commette una azione illegale, che impedisce al suo avversario di eseguire una presa, egli riceverà un avvertimento e il suo avversario 1 o 2 punti tecnici e il combattimento riprenderà a terra.

Art. 38 - TIPI DI VITTORIE

Un combattimento può essere vinto nel seguente modo:

- a) per "atterramento";
- b) Per ferita, abbandono o forfait, squalifica dell'avversario. Alla fine di ciascun periodo di lotta è obbligatorio proclamare un vincitore. Il lottatore che vince due periodi di lotta è dichiarato vincitore dell'incontro. Se la vittoria può essere pronunciata dopo due periodi di lotta, il terzo periodo non viene disputato.
- c) per superiorità tecnica
- d) ai punti

Se il Lottatore esegue una presa di grande ampiezza da 5 punti, viene dichiarato vincitore del periodo indipendentemente dal

punteggio.

Se il lottatore esegue due prese da 3 punti nello stesso periodo di lotta viene dichiarato vincitore del periodo indipendentemente dal punteggio.

In caso di parità di punteggio 1 – 1, 2 – 2, 3 – 3 etc, e quando i criteri di valore delle prese e degli avvertimenti sono identici, al fine di stimolare la lotta per l'intero periodo, sarà dichiarato vincitore il lottatore che avrà guadagnato l'ultimo punto tecnico.

Se ci sono uno o più avvertimenti, il lottatore che ne avrà di meno verrà dichiarato vincitore. Nel caso in cui il periodo di lotta termina 0 - 0 , il vincitore del periodo sarà il lottatore che guadagna il o i punti derivanti dal contatto obbligato, che dura al massimo 30 secondi.

Per gli avvertimenti, si deve prendere in considerazione l'insieme dell'incontro. Il lottatore che riceve 3 avvertimenti nell'insieme dei periodi di lotta viene squalificato nell'incontro.

Art. 39 - IL PROLUNGAMENTO

Se alla fine del tempo regolamentare di un periodo di lotta i due lottatori sono 0 - 0, l'Arbitro arresta il combattimento e ordina immediatamente la ripresa dell'incontro in posizione di contatto obbligato (Art. 51) che dura al massimo 30 secondi.

Art. 40 - L'ALLENATORE

L'allenatore durante il combattimento può stare ai piedi del podio o ad una distanza di due metri minimo dal bordo del tappeto.

A parte l'attività autorizzata in caso di cure prestate al suo lottatore dal medico e alle quali può assistere, l'allenatore non può assolutamente influenzare le decisioni o insultare il Corpo Arbitrale; egli ha solo il diritto di parlare al proprio lottatore.

In caso di non rispetto di queste interdizioni l'Arbitro è tenuto a chiedere al Presidente di tappeto di mostrare all'allenatore il cartellino "GIALLO" (avvertimento) o, nel caso in cui l'allenatore abbia oltrepassato i limiti, il Presidente di tappeto, mostrerà il cartellino "ROSSO" (eliminazione).

Solo il Presidente di tappeto può mostrare il cartellino Giallo o Rosso.

A partire dall'esibizione del cartellino rosso, su rapporto del Presidente di tappeto indirizzato al responsabile della gara, l'allenatore sarà eliminato dalla competizione e non potrà più assolvere i suoi compiti. I lottatori di tale squadra avranno comunque diritto ad un altro allenatore.

E' fatto divieto all'allenatore di fornire acqua o qualsiasi sostanza al proprio lottatore durante la pausa o nel corso del combattimento.

CAPITOLO 6

PUNTI ASSEGNATI ALLE AZIONI E ALLE PRESE

Art. 41 - VALUTAZIONE DELL'IMPORTANZA DELL'AZIONE O DELLA PRESA

Al fine di eliminare la simulazione della lotta, un lottatore che esegue un tentativo di presa senza alcun risultato e si trova in posizione di inferiorità a terra ma senza alcun intervento del suo avversario, al lottatore in posizione di vantaggio non verrà attribuito alcun punto tecnico. La lotta continua a terra senza che l'Arbitro interrompa il combattimento.

Al contrario, se nell'esecuzione di una presa il lottatore attaccato esegue un contrattacco e porta il suo avversario a terra, egli riceverà il o i punti corrispondenti alla sua azione.

Se il lottatore attaccante che effettua una presa al di sopra del proprio ponte rimane un istante in ponte e termina la sua azione mettendo il suo avversario in posizione di ponte, egli non riceverà sanzioni; solo a lui verranno attribuiti dei punti dato che avrà terminato una presa che comporta dei rischi.

Per contro, se l'attaccante viene bloccato e controllato in ponte da una contro-azione dell'avversario, è evidente che quest'ultimo si vedrà attribuire dei punti.

Detto questo il lottatore attaccato potrà ottenere dei punti grazie alla propria azione, se:

- a) avrà portato a terra il lottatore attaccante;
- b) avrà completato l'azione con continuità;

- c) bloccando l'attaccante, sarà riuscito a controllarlo in ponte, cioè in una posizione considerata come completata.
- d) L'Arbitro deve attendere la fine di ogni azione e assegnare il punteggio acquisito da ciascun lottatore.
- e) Nel caso in cui le azioni dei lottatori cambino alternativamente da una posizione all'altra, l'assegnazione dei punti per tutte le azioni si effettua secondo il loro valore.
- f) L'atterramento istantaneo non esiste (Art. 47). Se un lottatore arriva in posizione di atterramento istantaneo dalla posizione in piedi, in seguito ad una azione del suo avversario, il lottatore attaccante riceverà 3 punti.
Se un lottatore arriva nella posizione di atterramento istantaneo su una sua propria azione il suo avversario riceverà 2 punti.
Nella lotta a terra per tutte le posizioni in cui un lottatore si trova in posizione di atterramento istantaneo il suo avversario riceverà 2 punti.
- g) La rotazione da una spalla all'altra con l'aiuto dei gomiti nella messa in ponte e viceversa è considerata come una sola azione.
- h) Una presa non dovrà essere considerata come una nuova azione fino a che i concorrenti non tornino alla posizione iniziale.
- i) L'Arbitro segnalerà i punti. Se il Giudice è d'accordo alzerà la paletta con lo stesso colore e valore (1, 2, 3 o 5 punti). In caso di disaccordo tra il Giudice e l'Arbitro, il Presidente di tappeto dovrà obbligatoriamente pronunciarsi in favore di uno o dell'altro dei due lottatori, egli non potrà dare un'opinione diversa.
- k) Nel caso di un atterramento che si verifica alla fine del tempo regolamentare, è valido solo il colpo di gong (e non il fischio dell'Arbitro).

- l) Alla fine del combattimento ogni presa è considerata valida se è terminata prima del colpo di gong. In nessun caso la presa di un lottatore può essere considerata valida se effettuata dopo il colpo di gong.

Art. 42 - LA MESSA IN PERICOLO

Si considera che un lottatore si trovi in posizione di "pericolo" quando la sua linea del dorso (o linea delle spalle) verticalmente o parallelamente al tappeto forma un angolo inferiore a 90° e quando resiste con la parte superiore del corpo per non essere "atterrato" (vedi definizione di "atterramento").

Vi è posizione di pericolo quando:

- a) il lottatore in difesa si mette in ponte per non essere atterrato.
- b) Il lottatore in difesa, con la schiena verso il tappeto, è appoggiato su uno o due gomiti per non essere atterrato.
- c) Il lottatore ha una spalla a contatto con il tappeto e supera la linea verticale di 90° con l'altra spalla (angolo chiuso).
- d) Il lottatore si trova in posizione di "atterramento istantaneo", cioè passa sulle due spalle in meno di un secondo.
- e) Il lottatore ruota sulle spalle.

Non vi è più "pericolo" quando:

- a) il lottatore supera la linea verticale di 90° e si trova con il petto e il ventre girati verso il tappeto;
- b) se la schiena del concorrente ed il tappeto formano solo un angolo di 90°, questa situazione non è ancora considerata di "pericolo" (punto morto).

Art 43 - SEGNALAZIONE DEI PUNTI

Il Giudice riporta sull'apposito bollettino i punti ottenuti con le azioni e le prese effettuate dai lottatori.

Li segna man mano che le azioni vengono effettuate.

Per ottenere una indicazione uniforme, i punti dell'azione che hanno provocato l'atterramento vengono contrassegnati da un cerchio sul bollettino di punteggio.

Per poterli distinguere tra di loro i punti derivanti dalla cintura in ponte vengono sottolineati (1 0 2).

L'avvertimento per fuga dal tappeto, fuga dalla presa, rifiuto di start, presa illegale e brutalità sarà segnalato con la lettera (O).

Dopo ciascun avvertimento (O) l'avversario riceverà obbligatoriamente 1 o 2 punti tecnici, secondo la gravità della scorrettezza.

Il lottatore che deve prendere il contatto obbligato viene segnato con un (K) e il o i punti acquisiti saranno inseriti in un quadrato.

Art. 44 - PRESA DI "GRANDE AMPIEZZA"

E' considerata come azione o presa di "grande ampiezza" qualsiasi azione o presa di un lottatore, nella lotta in piedi:

- che ha fatto perdere totalmente il contatto con il suolo al suo avversario, lo controlla e gli fa compiere nello spazio una curva di grande ampiezza e lo porta al suolo in posizione di messa in pericolo diretta e immediata.
- E' ugualmente considerata presa di "grande ampiezza" nella lotta a terra ogni presa con stacco dal suolo da parte del lottatore attaccante che proietta con una grande rotazione il lottatore attaccato portandolo pancia a terra (3 punti) o in immediata posizione di pericolo (5 punti).

N.B.: Se nell'esecuzione di una presa di "grande ampiezza" il lottatore attaccante tocca il tappeto con le due spalle, egli riceverà i punti (3 o 5), ed il suo avversario 2 punti, a causa dell'atterramento istantaneo nell'esecuzione della presa.

Art. 45 - VALORE ATTRIBUITO ALLE AZIONI E ALLE PRESE

1 punto:

- al lottatore che porta il suo avversario a terra, passando dietro di lui e lo controlla in questa posizione (3 punti di contatto: due braccia e un ginocchio o le due ginocchia ed un braccio).
- Al lottatore che effettua una presa corretta in piedi o a terra e che non mette il suo avversario in una posizione di messa in pericolo.
- Al lottatore che passa sopra, mantiene e controlla il suo avversario passando dietro di lui.
- Al lottatore che blocca o che fa passare il suo avversario su uno o due braccia tese, con la schiena rivolta al tappeto.
- Al lottatore la cui presa viene disturbata irregolarmente dall'avversario ma che riesce ad eseguire la sua presa con punteggio.
- Al lottatore attaccante il cui avversario commette una fuga dal tappeto o dalla presa, rifiuto dello start, presa illegale, brutalità.
- Al lottatore che mantiene il suo avversario in posizione di messa in pericolo per cinque secondi o più.
- Al lottatore il cui avversario mette un piede nella zona di protezione. **(viene assegnato un punto senza avvertimento)**
- al lottatore il cui avversario rifiuta di prendere il contatto obbligato in maniera regolare.
- Tutti le interruzioni del combattimento per ferita senza sanguinamento sono penalizzati con 1 punto all'avversario.

2 punti:

- al lottatore che effettua una presa corretta nella lotta a terra e che mette il suo avversario in posizione di pericolo o di atterramento istantaneo.
- Al lottatore attaccante il cui avversario ruota sulle spalle.
- Al lottatore attaccante il cui avversario fugge la presa e si lancia al di fuori del tappeto, in posizione di pericolo.
- Al lottatore attaccante il cui avversario commette una presa illegale che impedisce l'esecuzione della presa o di un atterramento.
- Al lottatore attaccato se l'attaccante passa in atterramento istantaneo oppure ruota sulle spalle nell'esecuzione di una presa.
- Al lottatore che blocca il suo avversario in posizione di messa in pericolo dalla posizione in piedi.

3 punti:

- al lottatore che esegue una presa in piedi e che porta il suo avversario in posizione di messa in pericolo con una proiezione diretta di piccola ampiezza.
- Per ogni presa effettuata strappando l'avversario dal suolo con una piccola ampiezza, anche se il lottatore attaccante si trova con uno o due ginocchia al suolo, purché l'attaccato venga immediatamente messo in pericolo.
- Al lottatore che esegue una presa di grande ampiezza e che non riesce a portare il suo avversario in posizione di pericolo diretto e immediato.

N.B.: Se durante l'esecuzione della presa il lottatore attaccato resta a contatto con il tappeto con una mano, ma arriva immediatamente in pericolo, il lottatore attaccante riceverà lo stesso 3 punti.

5 punti:

- tutte le prese eseguite dalla posizione in piedi, con grande ampiezza che portano il lottatore attaccato in posizione di pericolo diretto ed immediato.
- la presa eseguita dal lottatore a terra che strappa il suo avversario dal suolo ed esegue una presa di grande ampiezza che proietta quest'ultimo in posizione di pericolo diretto e immediato.

CAPITOLO 7

**PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI DOPO UN
COMBATTIMENTO**

Art. 46 - PUNTI DI CLASSIFICA

Principio:

I punti di classifica acquisiti dal lottatore dopo ciascun incontro determinano la sua classifica finale.

Punti di classifica alla fine di un combattimento

5 punti per il vincitore e 0 per lo sconfitto in caso di:

- vittoria per atterramento (il perdente con o senza punti tecnici).
- Ferita;
- Abbandono;
- Forfait;
- Squalifica.
- Vittoria conseguita a seguito di tre avvertimenti, contro le regole, al lottatore avversario (sommati nei tre periodi di lotta).

4 punti per il vincitore e 0 per lo sconfitto in caso di:

- superiorità tecnica (6 punti di differenza in due periodi) e lo sconfitto non ha realizzato alcun punto tecnico.
- Vittoria di due periodi con presa da 5 punti o con due prese da 3 punti.

4 punti per il vincitore e 1 punto per lo sconfitto in caso di:

- vittoria per superiorità tecnica (6 punti di differenza in due periodi) e lo sconfitto ha realizzato dei punti tecnici.
- Vittoria di due periodi con presa da 5 punti o con due prese da 3 punti e lo sconfitto ha realizzato dei punti tecnici.

3 punti per il vincitore e 0 per lo sconfitto:

- quando il lottatore vince due periodi con una differenza di punti tecnici da 1 a 5, e lo sconfitto non ha realizzato alcun punto tecnico.

3 punti per il vincitore e 1 punto per lo sconfitto:

- Se il lottatore vince due periodi ai punti durante il tempo regolamentare o con il contatto obbligato, e lo sconfitto ha realizzato uno o più punti tecnici.

0 : 0 punti

Qualora ambedue i lottatori vengono squalificati.

Art. 47 - L'ATTERRAMENTO

E' considerato come "atterrato" (touché) il lottatore mantenuto dal suo avversario con le due spalle contro il tappeto, per un periodo sufficiente e tale da permettere all'Arbitro di constatare il controllo della schienata.

Perché venga riconosciuto l'atterramento al bordo del tappeto, le spalle del concorrente devono essere completamente a contatto con la zona di passività e la testa non deve toccare la superficie di protezione.

L'atterramento nella superficie di protezione non è valido.

Se il lottatore si pone sulle sue spalle come conseguenza della propria irregolarità o della sua propria presa, l'atterramento sarà valido per il suo avversario.

L'atterramento constatato dall'Arbitro sarà valido se il Giudice o il Presidente di tappeto manifestano il loro accordo. Se l'Arbitro non segnala l'atterramento e se quest'ultimo è valido, può essere proclamato con il consenso del Giudice e del Presidente di Tappeto. Di conseguenza, per essere accertato e riconosciuto, l'atterramento deve essere chiaramente mantenuto, cioè le due spalle del lottatore in questione debbono essere bloccate contemporaneamente durante il breve periodo di arresto previsto al primo paragrafo, anche in caso di cintura in souplesse indietro. In tutti i casi l'Arbitro deve battere il tappeto solo dopo aver ottenuto il consenso del Giudice o in mancanza, del Presidente di tappeto; in seguito fischierà.

Art. 48 - SUPERIORITA' TECNICA

A parte l'atterramento, l'abbandono o la squalifica, il combattimento deve essere arrestato prima della fine del tempo regolamentare quando si verifica una situazione di superiorità tecnica:

- una presa da 5 punti
- due prese da 3 punti
- differenza di 6 punti

Nei suddetti casi l'Arbitro deve richiedere al vincitore se vuole continuare il combattimento.

Nel caso di due prese da 3 punti o di 6 punti di differenza, l'Arbitro prima di interrompere il combattimento, su segnalazione del Presidente di Tappeto dovrà attendere la fine completa dell'azione.

Nel caso di una presa da 5 punti, prima di interrompere il combattimento, dovrà attendere che l'attacco si concluda con eventuale atterramento.

CAPITOLO 8

LOTTA NEGATIVA

Art. 49 - LA LOTTA A TERRA DURANTE IL COMBATTIMENTO

Se uno dei lottatori viene portato a terra nel corso del combattimento, la lotta continua a terra ed il lottatore al di sotto può contrastare gli sforzi del suo avversario e mettersi in piedi od eseguire qualsiasi contro-attacco che desideri.

Se un lottatore porta il suo avversario a terra e, a causa di una buona difesa del lottatore attaccato non può iniziare alcuna azione, l'Arbitro, dopo un tempo ragionevole, interrompe il combattimento e fa riprendere la lotta in piedi.

Il lottatore al di sopra non può riprendere la lotta saltando sul suo avversario. Se commette questa infrazione, l'Arbitro deve ammonire il colpevole e far rialzare il lottatore a terra.

Il lottatore al di sopra non ha alcun diritto di interrompere da solo la lotta né di chiedere la ripresa nella posizione in piedi.

Posizione ordinata a terra

Posizione iniziale del lottatore a terra, prima del fischio dell'Arbitro. Il lottatore posto a terra si mette obbligatoriamente in ginocchio, con le mani sul tappeto, mani e gomiti distanti almeno 20 cm dalle ginocchia. Le braccia devono essere distese, i piedi non incrociati, i glutei distaccati dai talloni.

Art. 50 - LA ZONA ROSSA

- La zona rossa ha lo scopo di individuare il lottatore che fugge e di eliminare la lotta sistematica al bordo del tappeto, con le conseguenti uscite fuori dall'area di combattimento.
- Tutte le prese e le azioni iniziate nella superficie centrale di lotta e terminate in questa zona sono valide ivi comprese la messa in pericolo, il contrattacco, l'atterramento.
- Qualsiasi presa o contrattacco, cominciata in piedi nella superficie centrale di lotta del tappeto (fuori della zona rossa) è valida in qualsiasi punto venga terminata (superficie centrale di lotta, zona rossa o superficie di protezione).
- Comunque, se l'azione termina nella superficie di protezione, il combattimento viene interrotto ed i lottatori vengono riportati al centro, in piedi; in questo caso i punti verranno attribuiti secondo il valore della presa.
- L'atterramento nella zona di protezione non è valido. In effetti il combattimento deve essere interrotto ed i lottatori riportati al centro, in piedi.
- Nel caso in cui il lottatore attaccante che esegue la presa termina in posizione di auto-schienata, sulla superficie di protezione, il combattimento viene interrotto ed il suo avversario riceverà 2 punti. Il combattimento riprende al centro in piedi.
- Nell'esecuzione delle prese ed azioni, il cui sviluppo è già cominciato nella superficie centrale di lotta, i lottatori possono passare nella zona rossa con tre o quattro piedi e, continuando il movimento, possono sviluppare azioni o prese in tutte le direzioni,

a condizione che non vi sia alcuna interruzione nell'esecuzione (spinta, blocco, presa di braccio, bousculade).

- Un'azione o presa può essere cominciata in piedi nella zona rossa solo a condizione che i lottatori abbiano impiegato solo due piedi, nella zona suddetta. In questo caso, l'Arbitro concederà un tempo limitato, per lo svolgimento della presa.
- Se i lottatori arrestano la loro azione nella zona rossa e vi rimangono o, se, senza azione, vi restano con due, tre o quattro piedi, l'Arbitro interromperà in combattimento e riporterà i lottatori al centro, la lotta riprende in piedi.
- In tutti i casi, nella posizione in piedi, un piede del lottatore attaccante nella superficie di protezione del tappeto, vale a dire fuori dalla zona rossa, fa obbligatoriamente interrompere il combattimento e applicare le regole.
- Quando il lottatore attaccato tocca con un piede la superficie di protezione, ma l'attaccante esegue la presa con continuità, la presa è valida. Se il lottatore attaccante non esegue la presa l'Arbitro interrompe obbligatoriamente il combattimento e applica le regole.
- Nel momento in cui un lottatore mette un piede nella zona rossa, l'Arbitro deve pronunciare ad alta voce la parola "ZONA". A questo richiamo, i lottatori stessi debbono cercare di ritornare verso il centro del tappeto, senza interrompere l'azione di lotta intrapresa.
- Nella lotta a terra qualsiasi azione, presa o contrattacco effettuato da o nella zona rossa è valida anche se termina nella superficie di protezione.
- Per tutte le azioni cominciate a terra nella zona rossa ed eseguite nella superficie di protezione, l'Arbitro e il Giudice attribuiscono i

punti, ma il combattimento viene interrotto ed i lottatori riportati al centro e la lotta riprende in piedi.

- Nella lotta a terra il lottatore attaccante può terminare la sua azione se nell'esecuzione della presa esce dalla zona rossa, a condizione che le spalle e la testa del suo avversario siano entro i limiti della zona stessa. In questo caso, tutte e quattro le gambe possono trovarsi al di fuori del tappeto.

Art. 51 - CONTATTO OBBLIGATO

Principio generale

Nel caso eccezionale in cui un periodo di lotta termina senza punti tecnici (0 – 0), sarà immediatamente ordinato il contatto obbligato in tutti gli stili di lotta e per tutte le categorie d'età. L'Arbitro procederà al sorteggio per determinare il lottatore che dovrà chiudere il contatto obbligato per primo.

Il contatto obbligato dura al massimo 30 secondi.

Il contatto obbligato in lotta stile libero e nella lotta femminile si farà con la presa su una gamba dell'avversario al di sopra del ginocchio da parte del lottatore che avrà vinto il sorteggio.

- In ciascuno stile, la regola generale è che il contatto obbligato dura al massimo 30 secondi. Se colui che ha vinto il sorteggio non esegue alcuna tecnica in questo lasso tempo, egli verrà penalizzato con un avvertimento (0) ed il suo avversario riceverà 1 punto tecnico. Il vincitore del periodo di lotta sarà colui che ha guadagnato 1 punto.
- Se un lottatore esce dal tappeto e il Corpo Arbitrale può identificare il lottatore che è uscito per primo, questi verrà penalizzato direttamente con 1 avvertimento (0) ed il suo avversario riceverà 1 punto tecnico.

- Se i due lottatori toccano contemporaneamente con un piede la zona di protezione, il Corpo Arbitrale deve obbligatoriamente decidere il lottatore falloso ed applicare la sanzione, ossia avvertimento (0) e 1 punto.
- Nella situazione del contatto obbligato la regola della presa di rischio non esiste e il lottatore che si ritrova a terra al di sotto o dominato perde il o i punti tecnici.
- Se un lottatore porta volontariamente il suo avversario fuori dal tappeto senza che i piedi di costui tocchino il suolo, riceverà un avvertimento (0) ed il suo avversario 1 punto tecnico.

Sorteggio

Quando il punteggio è di 0 – 0 alla fine di ogni periodo di lotta, colui che deve prendere il contatto obbligato per primo sarà designato per sorteggio (rosso o blu).

Posizione di contatto obbligato in Greco Romana

Se dopo un periodo di lotta viene ordinato il contatto obbligato, l'Arbitro ordina la posizione di “start” al centro del tappeto con i quattro piedi dei lottatori nel cerchio centrale di lotta,petto contro petto e l'atleta che ha vinto il sorteggio effettua la presa di braccio e tronco con un braccio sotto l'ascella dell'avversario e l'altro che chiude il braccio dell'avversario tra il gomito e la spalla con le due mani che si serrano dietro il dorso .

Per ordinare il contatto ordinato si devono considerare tre fasi e cioè:

1^ fase

Il lottatore che deve subire il contatto obbligato deve tenersi al centro del tappeto, nel cerchio centrale, in posizione in piedi con i piedi paralleli, busto eretto, braccia leggermente staccate dal corpo.

2^ fase

Il lottatore che deve chiudere per primo il contatto obbligato deve prendere il contatto con la presa sul braccio destro o sinistro dell'avversario, secondo la sua scelta.

3^ fase

Quando il lottatore che deve chiudere il contatto obbligato ha preso il contatto, l'Arbitro fischia ed i due lottatori iniziano il combattimento. I primi punti guadagnati interrompono l'incontro.

Posizione di contatto obbligato in Lotta Libera

- Nella lotta Stile libero, il lottatore che ha perso il sorteggio, deve avanzare una gamba qualsiasi al centro del tappeto, con il piede che deve toccare completamente il tappeto. Il lottatore che ha vinto il contatto obbligato, effettua, nella posizione che preferisce, una presa su questa gamba con le due braccia. L'Arbitro fischia immediatamente e la lotta può iniziare.

La presa corretta è con le due mani sulla coscia.

La testa può essere posizionata sia esternamente che internamente e non sull'addome.

Le mani del lottatore che subisce il contatto obbligato devono essere posizionate sul dorso di colui che deve prendere il contatto.

CAPITOLO 9

DIVIETI E PRESE ILLEGALI

Art. 52 - DIVIETI GENERALI

I lottatori hanno il divieto di:

- tirare i capelli, le orecchie, le parti genitali, pizzicare la pelle, mordere, torcere le dita delle mani o dei piedi ecc e, in via generale, compiere qualsiasi azione, gesto o presa che ha per obiettivo di torturare l'avversario o di farlo soffrire per costringerlo ad abbandonare.
- Dare dei calci, delle testate, strangolare, spingere, effettuare prese che possono mettere in pericolo la vita dell'avversario o provocargli una frattura o una lussazione degli arti, pestare i piedi dell'avversario e toccargli il viso fra le sopracciglia e la linea della bocca.
- Affondare il gomito o il ginocchio nello stomaco o nella pancia dell'avversario, praticare qualsiasi torsione suscettibile di far soffrire, tenere l'avversario per il costume,
- Aggrapparsi e appigliarsi al tappeto.
- Parlare durante l'incontro.
- Prendere la pianta del piede dell'avversario (è permessa solo la presa sopra il piede e il tallone).
- Di accordarsi tra di loro sul risultato del combattimento.

Art. 53 - FUGA DALLA PRESA

Sono considerate come fughe dalla presa tutte le situazioni in cui il lottatore attaccato rifiuta apertamente il contatto per impedire al suo avversario di eseguire o di iniziare una presa.

Queste situazioni esistono sia nella lotta in piedi sia nella lotta a terra. Possono verificarsi sulla superficie centrale di lotta e sulla zona rossa. La fuga dalla presa sarà penalizzata nella stessa maniera della fuga dal tappeto, ovvero:

- 1 avvertimento al colpevole (O);
- 1 punto all'avversario;

Lotta a terra in greco-romana

Il lottatore che si trova a terra in seguito ad un'azione del suo avversario, che salta in avanti per impedire la presa del suo avversario e che pone il lottatore attaccante in posizione di presa illegale, sulle cosce del lottatore attaccato, è da considerarsi come fuga dalla presa.

L'Arbitro che dirige l'incontro non deve in alcun caso tollerare questa situazione che è una fuga dalla presa manifesta da parte del lottatore attaccato. Egli deve quindi trattare questa situazione in maniera chiara e precisa.

- La prima volta che il lottatore a terra salta in avanti per evitare la presa del suo avversario, l'Arbitro deve pronunciare ad alta voce: **ATTENZIONE, NON SALTARE** (Attention, no jump).
- La seconda volta, l'Arbitro dovrà obbligatoriamente richiedere un avvertimento ed 1 punto per fuga dalla presa, arrestare il combattimento, dopo l'accordo con il Giudice o con il Presidente di tappeto, far rialzare i lottatori, segnalare l'errore e ordinare la ripresa del combattimento nella posizione in piedi.

Questo metodo è valido per penalizzare la fuga dalla presa del lottatore che si getta in avanti. Per contro, la difesa a terra che consiste nello spostamento laterale per impedire l'esecuzione della presa è autorizzato e non deve essere sanzionato.

- V'è ricordato che il lottatore che è dominato a terra non ha il diritto di piegare o alzare una o ambedue le gambe per impedire l'esecuzione di una presa.
- Se un lottatore dominato a terra utilizza le gambe in difesa, riceverà un avvertimento (O) ed il suo avversario 2 punti e la lotta riprende a terra.

Lotta in piedi in Stile Libero e in Greco-romana

Il lottatore che rifiuta il contatto in piedi in lotta libera o greco-romana o che gesticola per simulare il contatto deve essere sanzionato perché imbrogliare e lavora contro lo spirito della lotta simulando attività.

L'Arbitro, quindi, la prima volta pronuncia un avvertimento verbale amichevole (Rosso contatto o Blu contatto). Se il lottatore continua a rifiutare il contatto, sarà penalizzato con un avvertimento ed il suo avversario riceverà 1 punto tecnico.

La lotta riprende in piedi dopo che l'Arbitro avrà arrestato il combattimento.

Art. 54 - FUGA DAL TAPPETO

Per quanto riguarda la fuga dal tappeto in piedi o a terra, è opportuno sottolineare che l'avvertimento viene pronunciato immediatamente e obbligatoriamente contro il lottatore colpevole.

Al lottatore attaccante sarà attribuito il seguente punteggio:

Fuga dal tappeto

- 1 punto + 1 avvertimento all'avversario (O)

Fuga dal tappeto in posizione di pericolo

- 2 punti + 1 avvertimento all'avversario (O).

La lotta riprende in piedi.

Tutti i punti per le fughe dal tappeto sono considerati punti tecnici.

Art. 55 - PRESE ILLEGALI

Sono illegali e formalmente proibite le prese o le azioni seguenti:

- prese alla gola;
- torsione delle braccia di più di 90°;
- l'armlock effettuato sull'avambraccio;
- presa della testa e del collo con le due mani, oltre che tutte le situazioni di strangolamento;
- doppia presa di testa (Nelson) se non è stata effettuata di lato e comunque senza intervento delle gambe su di una parte del corpo dell'avversario;
- portare il braccio dell'avversario dietro la schiena esponendolo contemporaneamente ad una pressione e mettendolo in una situazione tale che l'avambraccio formi un angolo chiuso;
- eseguire una presa bloccando la colonna vertebrale dell'avversario;
- la presa della sola testa (cravatta) con una o due mani qualunque sia il senso in cui è portata;
- sono autorizzate solo le prese con la testa e un braccio;

- inoltre, nelle prese effettuate da in piedi e da dietro mentre l'avversario è girato a testa in giù (cintura a rovescio) la caduta deve essere provocata solo di lato e assolutamente non dall'alto in basso (piqué);
- nell'esecuzione di una presa, tenere la testa o il collo dell'avversario con le due braccia;
- sollevare l'avversario che è in ponte e poi farlo ricadere sul tappeto (violenti colpi a terra); cioè si può solo "schacciare" il ponte;
- è, inoltre, assolutamente proibito schacciare il ponte spingendolo verso la testa;
- in linea generale, se nel corso dell'esecuzione di una presa si accerta un'irregolarità da parte del lottatore attaccante, l'azione in questione è completamente annullata e il colpevole sanzionato (richiamo verbale). Se il lottatore attaccante ripete la sua irregolarità sarà sanzionato con un avvertimento (O) e al suo avversario viene assegnato 1 punto.
- Se il lottatore attaccato, con la sua azione illegale impedisce all'avversario di sviluppare la presa, sarà sanzionato con un avvertimento (O) e al lottatore attaccante saranno assegnati 2 punti.

I doveri dell'Arbitro verso i concorrenti che commettono un'irregolarità sono i seguenti:

Se il lottatore può eseguire l'azione:

- far cessare l'irregolarità;
- far abbandonare la presa se è pericolosa;
- richiedere l'avvertimento;
- dare un punto;
- assegnare il punteggio corrispondente alla presa, al suo avversario;

- interrompere il combattimento;
- la lotta riprende nella posizione in piedi.

Se il lottatore non può eseguire la presa:

- fermare il combattimento;
- richiedere l'avvertimento;
- dare due punti al suo avversario;
- la lotta riprende nella posizione in piedi.

Art. 56 - PRESE E DIVIETI PER LE CATEGORIE ESORDIENTI E CADETTI

Per proteggere la salute dei bambini, le seguenti prese vengono definite illegali e proibite per le categorie Esordienti e Cadetti:

- doppia chiave di testa (Doppia Nelson) non solo in avanti ma anche di lato.
- viene proibita anche la presa analoga in lotta Stile Libero, bloccando, oltre la testa, con la propria gamba, la gamba dell'avversario.

Art. 57 - DIVIETI PARTICOLARI

- Nella lotta Greco-romana è proibito afferrare l'avversario al di sotto delle anche e stringerlo con le gambe. Tutte le spinte, pressioni, o "sollevamenti" per contatto delle gambe su una parte del corpo dell'avversario sono totalmente proibiti.
- Nella lotta greco-romana, contrariamente allo stile libero, è necessario accompagnare l'avversario al suolo e restare in contatto con Lui perché la sua azione sia valida.
- Nella lotta Stile Libero, è proibita la forbice con i piedi incrociati sopra la testa, il collo o il corpo.

Art. 58 - CONSEGUENZE SUL COMBATTIMENTO

- L'irregolarità del lottatore attaccato deve essere eliminata dall'Arbitro senza interrompere il completamento della presa, se ciò è possibile. Nei casi in cui non vi è pericolo, viene permesso lo svolgimento della presa e se ne aspetta il risultato. Dopo di che l'Arbitro arresta il combattimento, assegna il punteggio e pronuncia l'avvertimento contro il lottatore falloso.
- Se la presa è cominciata regolarmente e diventa irregolare, bisogna valutare la presa fino al momento dell'inizio dell'irregolarità, poi arrestare il combattimento, far riprendere la lotta in piedi ed avvertire amichevolmente il lottatore attaccante.
Se il lottatore attacca ancora una volta in modo irregolare l'Arbitro interrompe il combattimento, dà un avvertimento (O) al lottatore falloso, 1 punto al suo avversario.

In ogni caso, quando vi sono colpi di testa volontari o qualsiasi altra brutalità, il lottatore colpevole può essere immediatamente squalificato dal combattimento per decisione unanime del Corpo Arbitrale, squalificato dalla competizione e classificato all'ultimo posto con la menzione eliminato per brutalità.

CAPITOLO 10

IL RECLAMO

Art. 59 - RECLAMO

Nessun reclamo può essere presentato al termine dell'incontro circa il risultato dello stesso.

E' valido soltanto il risultato acquisito sul tappeto. Se il Presidente della F.I.L.A. o del Dipartimento d'Arbitraggio constata che il Corpo Arbitrale ha abusato del suo potere per modificare il risultato di un incontro, essi possono esaminare il video e con l'accordo del Bureau della F.I.L.A. sanzionare i responsabili secondo le disposizioni previste dal regolamento del Corpo Arbitrale Internazionale.

In nessun caso il risultato dell'incontro potrà essere modificato.

CAPITOLO 11

**PUNTI PARTICOLARI DEL REGOLAMENTO INTERNAZIONALE
DI LOTTA FEMMINILE**

Art. 60 - CLASSI D'ETA' E CATEGORIE DI PESO

Per le ragazze, le classi di età sono le seguenti:

ESORDIENTI: 14 - 15 anni

(da 13 anni con certificato medico ed autorizzazione dei genitori)

CADETTE: 16 - 17 anni

(da 15 anni con certificato medico ed autorizzazione dei genitori)

JUNIORES: 18 - 20 anni

(da 17 anni con certificato medico ed autorizzazione dei genitori)

SENIORES: 21 anni e più

Le lottatrici che compiono 17 anni nell'anno della categoria Cadette possono lottare nella classe Seniores con certificato medico ed autorizzazione dei genitori.

Le categorie di peso sono le seguenti:

ESORDIENTI

1. 28 - 30 kg
2. 32 kg
3. 34 kg
4. 37 kg
5. 40 kg
6. 44 kg
7. 48 kg
8. 52 kg
9. 57 kg
10. 57 kg - 62 kg

CADETTE

1. 36 - 38 kg
2. 40 kg
3. 43 kg
4. 46 kg
5. 49 kg
6. 52 kg
7. 56 kg
8. 60 kg
9. 65 kg
10. 65 kg - 70 kg

JUNIORES

1. 40 - 44 kg
2. 48 kg
3. 51 kg
4. 55 kg
5. 59 kg
6. 63 kg
7. 67 kg
8. 67 kg - 72 kg

SENIORES

1. 44 - 48 kg
2. 51 kg
3. 55 kg
4. 59 kg
5. 63 kg
6. 67 kg
7. 67 kg – 72 kg

Art. 61 - IL COSTUME

Le concorrenti debbono presentarsi in gara con il costume definito nell'Art. 8.

Inoltre:

- E' vietato portare il reggiseno con armatura.
- E' formalmente proibito portare orecchini, fermacapelli, braccialetti, anelli, qualsiasi tipo di oggetto rigido o metallico, nonché indossare un costume maschile o maglie scollate.
- E' obbligatorio portare il proteggi orecchie di tipo omologato dalla F.I.L.A. per tutte le categorie di età femminili Cadette e Juniores. Per la classe Seniores indossare il proteggi orecchie è lasciato alla libera scelta delle atlete.

Art. 62 - PESO

Principio:

Le atlete vengono pesate nello stesso modo degli uomini come previsto dall' Art. 22 del presente regolamento.

Art. 63 - DURATA DEL COMBATTIMENTO

ESORDIENTI e CADETTE: 3 periodi da 1 minuto e 30 secondi.

JUNIORES e SENIORES: 3 periodi da 2 minuti.

La pausa tra i due periodi è di 30 secondi.

Art. 64 - REGOLE TECNICHE GENERALI

L'insieme delle regole tecniche applicate alla lotta maschile è valido per la pratica della lotta femminile.

Art. 65 - PRESE VIETATE

Oltre ai divieti generali e alle prese illegali esposte per la lotta maschile, nella lotta femminile sono vietate:

- tutte le chiavi doppie o bloccate nella lotta a terra o in piedi (Doppia Nelson).

CAPITOLO 12

INTERPRETAZIONI DELLE REGOLE DELLA LOTTA

Art.66 - MODIFICHE E IMPREVISTI

Il presente regolamento annulla tutte le interpretazioni vigenti finora. Per qualsiasi modifica alle disposizioni che precedono, il Bureau Esecutivo della F.I.L.A è il solo abilitato a prendere qualsiasi decisione utile, ritenuta auspicabile ai fini del miglioramento delle regole tecniche della lotta.

Il presente Regolamento è stato elaborato tenendo conto di tutte le circolari e informazioni distribuite dalla F.I.L.A..

Esso contiene tutti i suggerimenti proposti dagli organi ausiliari e dal Bureau ed accettati dal Congresso della F.I.L.A..

Il presente Regolamento è l'unico documento in vigore facente fede fino al prossimo Congresso che sarà chiamato a deliberare su tutte le modifiche o interpretazioni eventuali decise dal Bureau Esecutivo. In caso di disaccordo fa fede solo il testo francese.

Le Federazioni Nazionali hanno l'obbligo di tradurre il presente Regolamento nella loro lingua ufficiale.

Ogni Arbitro presente alle competizioni deve avere un'esemplare del Regolamento nella sua lingua e in una delle lingue della F.I.L.A. (francese o inglese)

CAPITOLO 13

REGOLAMENTO DELLA BEACH WRESTLING UOMINI E DONNE

Categorie di età

CADETTE	da 10 a 15 anni;
JUNIORES	da 16 a 20 anni;
SENIORES	da 21 anni in poi.

Categorie di peso

L'animatore divide i partecipanti in due categorie:

- una leggera
- una pesante

Non si effettuano operazioni di peso, la ripartizione si fa secondo la corpulenza dei partecipanti e al fine di ottenere il più rapidamente possibile il numero ideale divisibile.

Tipo di competizioni

Torneo o campionato aperti a tutti senza alcuna affiliazione o licenza.

Torneo o campionato riservato agli affiliati ad una Federazione nazionale.

Costume di gara

Per gli uomini costume da bagno senza altro accessorio.

Per le donne costume da bagno intero o due pezzi senza altri accessori.

Superficie di gara

Sulla sabbia, all'interno di un cerchio del diametro di 6 metri.

Durata dei combattimenti

Un solo periodo della durata massima di 3 minuti.

Sistema di competizione

La competizione si svolge ad eliminazione diretta. I perdenti delle semifinali sono tutti e due classificati al terzo posto.

Identificazione dei lottatori e delle lottatrici

Dopo essere stati ripartiti per categoria ognuno riceve una fascia numerata da 1 a ... (differente per ogni categoria di peso) da applicare sulla caviglia. Dopo ogni incontro il perdente riconsegna all'Arbitro la sua fascia numerata.

Arbitraggio

L'animatore funziona come Arbitro unico e le sue decisioni sono senza appello.

Tipi di vittorie

La beach wrestling si svolge unicamente nella posizione in piedi.

La vittoria può essere ottenuta nei seguenti modi:

- per atterramento quando le due spalle di un lottatore toccano il suolo.
- Per portata a terra, quando uno dei due lottatori è riuscito a far toccare il suolo per due volte durante l'incontro una parte del corpo del suo avversario. Nell'esecuzione della presa, l'attaccante può mettere uno o due ginocchia a terra.

- Per uscita dall'area di competizione se un lottatore riesce a far uscire per due volte un piede dell'avversario dall'area di gara.
- Per la somma di una portata a terra e di una uscita dall'area di gara.
- Per decisione arbitrale se alla fine dei 3 minuti nessuna azione. La decisione sarà presa in funzione dell'attività manifestata da un lottatore o lottatrice.

Divieti

- colpo di piede o pugno;
- attacco sul viso o con i capelli;
- cospargesi il corpo con materia grassa o scivolosa;
- prese che possono provocare lussazioni;
- E' proibito, per qualsiasi ragione interrompere il combattimento.

Classifica

E' previsto un 1°, 2° e due Terzi posti per ciascuna categoria leggera e pesante.

I primi due classificati di ciascuna categoria devono fare un incontro per determinare il vincitore assoluto della categoria del torneo.

Dovranno, quindi, incontrarsi il 1° classificato della categoria leggera contro il 1° della categoria pesante.

Il 2° classificato della categoria leggera contro il secondo della categoria pesante.

* * * * *

N.B.: In Italia, per le competizioni nazionali, saranno applicate le variazioni previste dalle Norme del Programma dell' Attività Agonistica Federale.

ALLEGATO N° 1

VOCABOLARIO DI BASE

Tutti i membri del Corpo Arbitrale debbono conoscere perfettamente a applicare il vocabolario qui definito, che costituisce il mezzo ufficiale di comunicazione fra di loro.

1. SALUT - SALUTO

I lottatori debbono salutarsi.

2. START - INIZIO

Invito ai lottatori, in piedi negli angoli del tappeto, a portarsi al centro per essere controllati e stringersi la mano, dopo di ché essi torneranno al loro rispettivo angolo e aspetteranno il fischio dell'Arbitro che li invita a cominciare la lotta.

3. CONTACT - CONTATTO

L'Arbitro chiede che il lottatore posi le sue mani sulla schiena dell'avversario sotto di lui a terra.

I lottatori, in posizione in piedi, debbono prendere contatto (corpo a corpo).

4. OPEN - APERTO

Il lottatore deve modificare la sua posizione e adottare una lotta più aperta.

5. DAWAI - ATTIVITA'

L'Arbitro invita i lottatori ad una lotta più attiva.

6. ATTENTION - ATTENZIONE

L'Arbitro mette in guardia il lottatore passivo prima di richiedere l'avvertimento per rifiuto di posizione corretta a terra.

7. ACTION - AZIONE

Il lottatore deve eseguire la presa che ha cominciato.

8. HEAD UP - TESTA ALTA

Il lottatore deve alzare la testa. L'ordine viene dato dall'Arbitro nel caso di passività e attacco con la testa bassa.

9. JAMBE - GAMBA

Il lottatore ha commesso un fallo di gamba (Greco-Romana)

10. POSITION - POSIZIONE

Posizione iniziale dei lottatori, a terra, prima del fischio dell'Arbitro.

11. A TERRE - A TERRA

Il combattimento riprende a terra.

12. PLACE - POSTO

Con un colpo della mano sul tappeto pronunciando la parola PLACE, l'Arbitro ricorda ai lottatori di non fuggire al di fuori del tappeto.

13. DANGER - PERICOLO

Messa in pericolo.

14. FAULT - FALLO

Presa illegale o infrazione alle regole tecniche.

15. STOP

Questa parola significa l'arresto del combattimento.

16. ZONE - ZONA

Questa parola deve essere pronunciata a voce alta se i lottatori entrano nella zona rossa.

17. CONTINUER - CONTINUARE

La lotta deve riprendere su quest'ordine dell'Arbitro. L'Arbitro utilizza questa parola anche per far continuare la lotta se i lottatori si arrestano confusi e lo guardano come per chiedere una spiegazione.

18. TIME OUT - INTERRUZIONE

Quando uno dei lottatori smette intenzionalmente di lottare in seguito a ferita, o per qualsiasi altra ragione, l'Arbitro utilizzerà questa espressione per chiedere al cronometrista di arrestare il cronometro.

19. CENTRE - CENTRO

I lottatori si debbono portare al centro del tappeto e continuare il combattimento.

20. UP - IN PIEDI

Il combattimento verrà ripreso dalla posizione in piedi.

21. INTERVENTION - INTERVENTO

Il Giudice, l'Arbitro o il Presidente di tappeto chiedono l'intervento.

22. OUT - FUORI

Presa effettuata al di fuori del tappeto

23. OK - VA BENE

La presa è valida (lecita, corretta). Il Giudice ed il Presidente di tappeto sono seduti in un posto che non permette di seguire da vicino ciò che succede dall'altra parte; l'Arbitro deve allora alzare il braccio per indicare se la presa al bordo del tappeto è stata effettuata entro i limiti o al di fuori.

24. NON - NON

Questa parola è utilizzata per indicare un'azione non valida e che di conseguenza viene annullata.

25. TOUCHE - ATTERRATO

Parola utilizzata per indicare che il lottatore è sconfitto per "atterramento". Per l'atterramento l'Arbitro dice dentro di sé "tombé" colpisce il tappeto con la mano e fischia la fine dell'incontro.

26. DEFAITE - SCONFITTA

L'avversario è sconfitto.

27. DISQUALIFICATION - SQUALIFICA

La squalifica viene pronunciata in seguito ad una infrazione alle Regole per comportamento indegno o brutalità.

28. FIN - FINE

Fine dell'incontro

29. CRONOMETRE - CRONOMETRO

Il cronometrista, a quest'ordine dell'Arbitro, deve arrestare o mettere in funzione il cronometro.

30. GONG

Il colpo di gong segnala l'inizio e la fine del combattimento.

31. JURY - GIURIA

Corpo Arbitrale.

32. ARBITRE - ARBITRO

Ufficiale che dirige il combattimento sul tappeto.

33. JUGE - GIUDICE

Ufficiale che assiste l'Arbitro e che attribuisce i punti ai lottatori durante il combattimento. Deve annotare sul suo bollettino tutte le azioni effettuate nel corso del combattimento.

34. CHEF DE TAPIS - PRESIDENTE DI TAPPETO

Ufficiale responsabile di un tappeto. Egli è tenuto a far cessare lo stato di parità in caso di controversia tra l'Arbitro e il Giudice.

35. CONSULTATION - CONSULTAZIONE

Il Presidente di tappeto consulta l'Arbitro e il Giudice prima di procedere ad una squalifica o all'assunzione di una decisione su qualsiasi altra questione dove vi sia disaccordo.

36. AVERTISSEMENT - AVVERTIMENTO

L'Arbitro penalizza un lottatore per infrazione alle Regole (O).

37. CLINIC - RIUNIONE

La riunione (lo stage).

38. DOCTEUR - MEDICO

Il medico ufficiale dell'incontro.

39. VICTORY - VITTORIA

L'Arbitro proclama il vincitore

40. PROTET - RECLAMO

Reclamo presentato da una Federazione e non accolto dalla FILA in virtù del regolamento.

41. NO JUMP – NON SALTARE

Ingiunzione dell'Arbitro al lottatore a terra che salta in avanti per evitare che l'avversario chiuda la presa.

42. ACCROCHAGE – CONTATTO OBBLIGATO

Disposizione prevista all'Art. 51

43. SCORESHEET – BOLLETTINO DI PUNTEGGIO

Bollettino di punteggio arbitrale dell'incontro

44. ROUNDSHEET – Tabellone di gara

Tabellone di gara relativo alla categoria

gennaio 2005

F.I.L.A.
LOSANNA