

Corso aggiornamento Ufficiali Gara 2013

MODIFICHE AL REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DELLA LOTTA

Redatto da: COMMISSIONE NAZIONALE UFFICIALI GARA

FIJLKAM

REGOLE GENERALI

1 - Il Combattimento:

- Per Junior e Senior: due periodi di 3 minuti con 30 secondi di intervallo
- Per Esordienti e Cadetti: due periodi di 2 minuti con 30 secondi di intervallo
- Non è più prevista l'effettuazione del tempo supplementare (overtime)
- **I Lottatori possono bere durante i 30" di intervallo**
- **Non possono essere utilizzati asciugamani bagnati**

2 - Tipi di vittorie:

- Atterramento
- Intervento medico, ritiro, mancata presentazione, squalifica per brutalità
- Squalifica per tre avvertimenti (O)
- Superiorità tecnica
- Punti, sommando quelli conseguiti in entrambi i tempi

2 - Tipi di vittorie: Superiorità tecnica

La superiorità tecnica è definita da una delle tre seguenti condizioni:

- **Superiorità evidente** (7 punti di differenza).
- **Esecuzione di un colpo da 5 punti**, solo se con questi punti il lottatore che ha eseguito il colpo si trova in vantaggio di punti rispetto al suo avversario.
- **Esecuzione di due colpi da 3 punti**, solo se con questi punti il lottatore che ha eseguito il colpo si trova in vantaggio di punti rispetto al suo avversario.

Superiorità evidente (7 punti di differenza)

La differenza di 7 punti (7-0, 8-1, 9-2, ecc.) deve essere riscontrata al termine dell'azione di attacco e contrattacco.

IL CONTRATTACCO È QUINDI SEMPRE VALIDO

Esecuzione di un colpo da 5 punti

- Se dopo l'assegnazione dei 5 punti il lottatore che ha eseguito il colpo si trova in vantaggio, il combattimento viene interrotto e viene decretata la vittoria per superiorità tecnica. **IL CONTRATTACCO NON È MAI VALIDO**
- Se dopo l'assegnazione dei 5 punti il lottatore che ha eseguito il colpo non si trova in vantaggio (parità o svantaggio), il combattimento continua - **IL CONTRATTACCO È SEMPRE VALIDO** – fino a quando lo stesso lottatore non si trovi in vantaggio; in tal caso il combattimento viene interrotto ed è decretata la vittoria per superiorità tecnica.

<i>PUNTEGGIO PRIMA DELL'AZIONE</i>	<i>AZIONE</i>	<i>PUNTEGGIO DOPO L'AZIONE</i>	<i>ESITO</i>
R 6 – B 2	Il Blu esegue una azione da 5 punti	R 6 – B 7	Il combattimento viene interrotto; un eventuale contrattacco non può essere accettato. Il Blu vince il combattimento per superiorità tecnica
R 6 – B 0	Il Blu esegue una azione da 5 punti	R 6 – B 5	Il combattimento continua; può essere eseguito un contrattacco.
R 6 – B 1	Il Blu esegue una azione da 5 punti	R 6 – B 6	Il combattimento continua; può essere eseguito un contrattacco.

Esecuzione di due colpi da 3 punti

- Se dopo l'assegnazione dei secondi 3 punti il lottatore che ha eseguito il colpo si trova in vantaggio, il combattimento viene interrotto e viene decretata la vittoria per superiorità tecnica. **IL CONTRATTACCO È VALIDO SOLO SE ESEGUITO CON CONTINUITÀ.**
- Se dopo l'assegnazione dei secondi 3 punti il lottatore che ha eseguito il colpo non si trova in vantaggio (parità o svantaggio), il combattimento continua - **IL CONTRATTACCO È SEMPRE VALIDO** – fino a quando lo stesso lottatore non si trovi in vantaggio; in tal caso il combattimento viene interrotto ed è decretata la vittoria per superiorità tecnica.

<i>PUNTEGGIO PRIMA DELL'AZIONE</i>	<i>AZIONE</i>	<i>PUNTEGGIO DOPO DELL'AZIONE</i>	<i>ESITO</i>
R 5 – B 3	Il Blu esegue la seconda azione da 3 punti	R 5 – B 6	Il combattimento viene interrotto; un eventuale contrattacco può essere accettato solo se eseguito con continuità. Il Blu vince il combattimento per superiorità tecnica
R 7 – B 3	Il Blu esegue la seconda azione da 3 punti	R 7 – B 6	Il combattimento continua; può essere eseguito un contrattacco, anche non in continuità.
R 6 – B 3	Il Blu esegue la seconda azione da 3 punti	R 6 – B 6	Il combattimento continua; può essere eseguito un contrattacco, anche non in continuità.

3 - Criteri di vittoria in caso di parità

In caso di parità di punti (1-1, 2-2, 3-3, ecc.) la vittoria del combattimento è assegnata valutando nell'ordine i seguenti tre criteri.

- **Valore delle prese:** verrà dichiarato vincitore il lottatore che ha eseguito prese di maggior valore (5 – 3 – 2 punti).
- **Avvertimenti:** verrà dichiarato vincitore il lottatore che ha subito il minor numero di avvertimenti.
- **Ultimo punteggio tecnico:** verrà dichiarato vincitore il lottatore che ha conseguito l'ultimo punteggio tecnico.

Nel caso particolare che un combattimento di Greco-Romana finisca 0-0, verrà dichiarato vincitore il lottatore che sarà stato giudicato più attivo nella fase finale dell'incontro.

4 – Valutazione delle prese

- Se il lottatore attaccante esegue senza successo un colpo e finisce a terra con il suo avversario sopra, senza che questi abbia fatto alcuna azione, **non verranno assegnati punti** e la lotta dovrà essere immediatamente interrotta e riprendere in piedi. [video1.wmv](#) [video2.wmv](#)
- Il lottatore che passa dietro il suo avversario e lo porta a terra in una posizione di dominato e controllato (tre punti di contatto) **riceve 2 punti**. [video3.wmv](#)

- Se la lotta finisce a terra, testa contro testa, il lottatore che riesce a passare dietro al suo avversario e lo domina **riceve 1 punto**. [video4.mpeg](#)
- Nello stesso modo il lottatore che dalla posizione di dominato a terra riesce a passare sopra il suo avversario e a sua volta lo domina **riceve 1 punto**. [video5.mpg](#)
- L'azione eseguita correttamente che non comporta la messa in pericolo dell'avversario è **valutata 2 punti** nello stile libero e nella lotta femminile e **1 punto** in greco-romana. [video6.wmv](#)

5 – Procedura del challenge

L'allenatore ha 5 secondi per richiedere il challenge (gettando sul tappeto il testimone) dal momento in cui il punteggio assegnato è esposto sul tabellone segnapunti.

Il challenge non può essere richiesto:

- per l'atterramento;
- per contestare la passività.

STILE LIBERO E LOTTA FEMMINILE

1 – Contrasto alla lotta negativa

1° richiamo di passività (P):

- Stimolazione verbale
- Interruzione dell'incontro e avvertimento verbale “ **attenzione** “

2° richiamo di passività (P):

- Interruzione dell'incontro
 - Inizio del mini-periodo di 30 secondi (PT con paletta alzata)
 - Se al termine del mini-periodo nessuno ha conquistato punti, verrà attribuito un **avvertimento (O)** al lottatore passivo ed **1 punto** al suo avversario
-
- Per i successivi richiami di passività si applicherà direttamente la procedura del mini-periodo di 30 secondi.
 - La procedura del mini-periodo non può essere applicata negli ultimi 30 secondi di ciascun periodo.
 - Se dopo 2 minuti (1 minuto per Esordienti e Cadetti) del primo periodo il punteggio è ancora 0-0, si deve obbligatoriamente designare il lottatore “passivo” e dare avvio al mini-periodo di 30 secondi
 - Restano valide le regole che penalizzano la fuga dalla presa, la fuga dal tappeto e le prese illegali.

LOTTA GRECO-ROMANA

1 – Inizio del combattimento

Non è più necessario che l'incontro di Greco-Romana inizi dalla posizione petto contro petto.

2 – Contrasto alla lotta negativa

1° richiamo di passività (P):

- Stimolazione verbale
- Interruzione dell'incontro e avvertimento verbale “ **attenzione** “

2° richiamo di passività:

- Interruzione dell'incontro
- Attribuito un **avvertimento (O)** al lottatore passivo ed **1 punto** al suo avversario

3° richiamo di passività:

- Interruzione dell'incontro
- Attribuito un **avvertimento (O)** al lottatore passivo ed **1 punto** al suo avversario

4° richiamo di passività:

- Interruzione dell'incontro
- Attribuito un **avvertimento (O)** al lottatore passivo ed **1 punto** al suo avversario
- Il combattimento termina con la squalifica per tre avvertimenti (O)

La situazione per cui nessun lottatore sia stato richiamato per passività non è contemplata, perché è raccomandabile che la terna arbitrale definisca il lottatore passivo entro il primo minuto.