



FEDERAZIONE ITALIANA
LOTTA JUDO KARATE ARTI MARZIALI

REGOLE INTERNAZIONALI DI LOTTA

LOTTA GRECO ROMANA
LOTTA STILE LIBERO MASCHILE
LOTTA FEMMINILE

CENTRO OLIMPICO FIJKAM
VIA DEI SANDOLINI, 79 – OSTIA LIDO – MAGGIO 2014

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 e nella Lotta Femminile, invece, è permesso afferrare le gambe dell'avversario, effettuare gli sgambetti e utilizzare attivamente le gambe nell'esecuzione di qualsiasi azione. La Lotta Femminile segue le regole della Lotta Libera, vietando, tuttavia, la presa di "chiave doppia" (Doppia Nelson).

Il Beach Wrestling, il Pancrazio, la Lotta alla Cintura e le Lotte Tradizionali sono oggetto di specifici regolamenti.

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

REGOLE INTERNAZIONALI DI LOTTA

INDICE

REGOLE GENERALI

Art. 1 – Oggetto	pag.	1
Art. 2 – Interpretazione	“	1
Art. 3 - Campo di applicazione	“	1

CAPITOLO 1 - STRUTTURE MATERIALI

Art. 4 - Il tappeto	pag.	2
Art. 5 - Il costume	“	3
Art. 6 - Licenza del concorrente	“	5
Art. 7 - Categorie di età, di peso e di competizioni	“	5

CAPITOLO 2 - GARE E PROGRAMMI

Art. 8 - Metodo di gara	pag.	10
Art. 9 - Programma delle gare	“	13
Art. 10 - Cerimonia protocollare	“	14

CAPITOLO 3 - SVOLGIMENTO DI UNA COMPETIZIONE

Art. 11 - Peso	pag.	15
Art. 12 - Sorteggio	“	16
Art. 13 - Lista di partenza	“	16
Art. 14 - Accoppiamento	“	16
Art. 15 - Eliminazione dalla competizione	“	17

CAPITOLO 4 - CORPO ARBITRALE

Art. 16 - Composizione	pag.	19
Art. 17 - Le funzioni di insieme	“	19
Art. 18 - Abbigliamento del Corpo Arbitrale	“	20
Art. 19 - L'Arbitro	“	21
Art. 20 - Il Giudice	“	23
Art. 21 - Il Presidente di tappeto	“	24
Art. 22 – La Giuria d'Appello	“	25
Art. 23 - Sanzioni nei confronti del Corpo Arbitrale	“	26

CAPITOLO 5 - IL COMBATTIMENTO

Art. 24 - Durata degli incontri	pag.	28
Art. 25 - Chiamata sul tappeto	“	28
Art. 26 - Presentazione dei lottatori	“	29
Art. 27 - Inizio	“	29
Art. 28 - Interruzione del combattimento	“	29
Art. 29 - Fine del combattimento	“	30
Art. 30 – Interruzione e continuazione del combattimento	“	31
Art. 31 - Tipi di vittorie	“	32
Art. 32 - L'Allenatore	“	33
Art. 33 – Il Challenge	“	33
Art. 34 - Classifica per squadra in occasione delle competizioni individuali	“	35
Art. 35 - Sistema di classifica nelle competizioni a squadre	“	35

CAPITOLO 6 - PUNTI ASSEGNATI ALLE AZIONI E ALLE PRESE

Art. 36 - Valutazione dell'importanza dell'azione o della presa	pag.	38
Art. 37 - La messa in pericolo	“	39

Art. 38 - Segnalazione dei punti	pag.	40
Art. 39 - Presa di grande ampiezza	“	40
Art. 40 - Valore attribuito alle azioni e alle prese	“	41
Art. 41 - Decisione e punteggio	“	42
Art. 42 - Tabella delle decisioni	“	43

CAPITOLO 7 - PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI DOPO UN COMBATTIMENTO

Art. 43 - Punti di classifica	pag.	45
Art. 44 - L'atterramento	“	45
Art. 45 - Superiorità tecnica	“	46

CAPITOLO 8 - LOTTA NEGATIVA

Art. 46 – Lotta a terra durante il combattimento	pag.	47
Art. 47 - Zona rossa	“	47
Art. 48 – Applicazione della passività (Stile Libero e Greco Romana)	“	49

CAPITOLO 9 - I DIVIETI E LE PRESE ILLEGALI

Art. 49 - Divieti generali	pag.	51
Art. 50 - Fuga dalla presa	“	51
Art. 51 - Fuga dal tappeto	“	52
Art. 52 - Prese illegali	“	53
Art. 53 – Divieti particolari	“	55
Art. 54 - Conseguenze sul combattimento	“	55

CAPITOLO 10 - IL RECLAMO

Art. 55 – Reclamo	pag.	57
-------------------	------	----

CAPITOLO 11 - IL SERVIZIO MEDICO

Art. 56 - Servizio medico	pag.	58
Art. 57 - Interventi del servizio medico	“	58
Art. 58 - Doping	“	60

CAPITOLO 12 - APPLICAZIONE DELLE REGOLE DI LOTTA	pag.	62
---	------	----

ALLEGATI

- 1 Note della C.N.U.G. FIJLKAM.

REGOLE GENERALI

Art. 1 - OGGETTO

Stabilite in esecuzione delle disposizioni degli Statuti della F.I.L.A., del Regolamento Finanziario, del Regolamento Disciplinare, del Regolamento sull'organizzazione delle competizioni internazionali e di 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 determinare il sistema di competizione, le modalità di classifica, di penalizzazione, di eliminazione dei concorrenti, ecc;
- 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.

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 in tutti i suoi stili.

Art. 2 - INTERPRETAZIONE

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

Fa fede unicamente il testo francese.

Questo documento usa il genere maschile per semplicità di formulazione e brevità dei testi.

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 - STRUTTURE MATERIALI

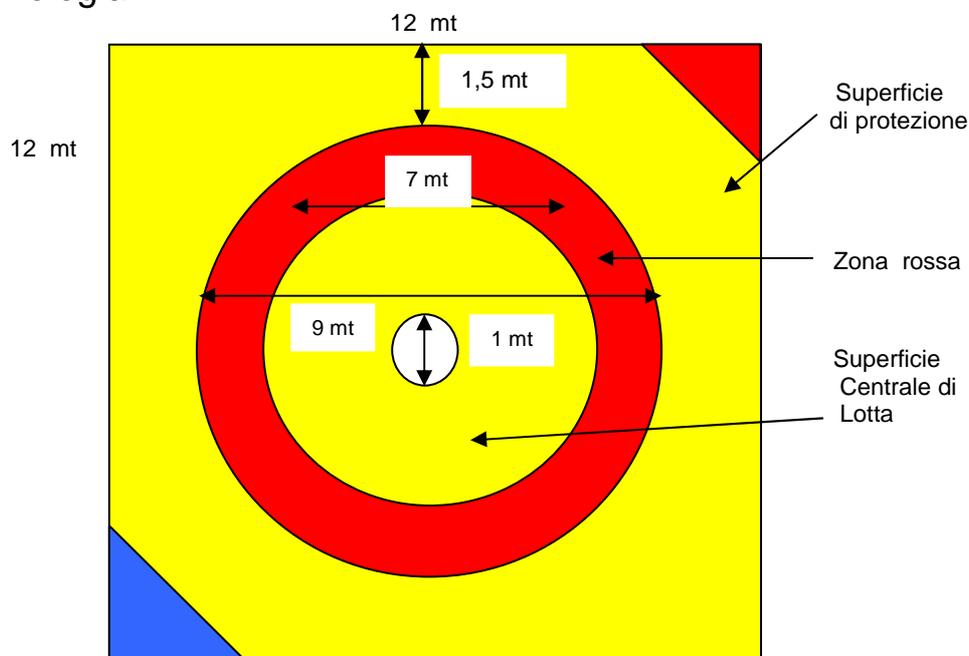
Art. 4 - IL TAPPETO

Un tappeto nuovo di tipo omologato dalla FILA, di 9 metri di diametro, circondato da una protezione dello stesso spessore e di una larghezza di m 1,50 è obbligatorio in tutte le prove seguenti: Giochi Olimpici, Campionati e Coppe. Per tutte le Competizioni Internazionali, i tappeti devono essere omologati, ma non obbligatoriamente nuovi.

Per i Giochi Olimpici e i Campionati del Mondo i tappeti di riscaldamento e allenamento dovranno essere nuovi e di tipo omologati dalla FILA 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 la superficie centrale di lotta (diametro 7 mt). La banda rossa è la zona rossa (larghezza 1 mt). La protezione è la 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 m, né essere inferiore a 0,50 m. 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 applicate le stesse 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. Per la Lotta Greco-Romana una linea larga 8 cm divide in due il cerchio. Due linee perpendicolari alla linea interna sono tracciate a 40 cm di distanza e sono chiamate "linea interna mani" e "linea interna ginocchia". Il colore delle linee appena descritte e della fascia che delimita l'area di combattimento deve essere rosso.

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

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

Art. 5 - IL COSTUME

All'inizio di ciascuna giornata, i concorrenti deve presentarsi accuratamente rasati 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 i colori rosso e blu.

I lottatori sono obbligati ad avere:

- sul petto l'emblema del loro paese;

- sul retro del costume la sigla della propria nazione (grandezza delle lettere massimo cm. 10 x 10) e il cognome in alfabeto latino (grandezza delle lettere da 4 a 7 cm) al di sopra o a semicerchio attorno alla sigla della nazione;
- ginocchiere leggere senza parti metalliche;
- un fazzoletto di stoffa 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 il nome di uno o più sponsors.

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

Per l'identificazione degli sponsors, 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 deve essere di tipologia omologata dalla F.I.L.A. e non deve avere parti metalliche o di plastica di materiale duro. 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. Le scarpe con lacci devono essere avvolte da nastro adesivo o avere un sistema che blocchi i lacci al fine di evitare che possano slacciarsi durante l'incontro. Ciascun concorrente è responsabile di provvedere adeguatamente alle proprie scarpe, che saranno controllate prima di salire sul tappeto.

E) Divieti

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 un lottatore si presenta sul tappeto in tenuta non conforme, il Corpo Arbitrale concederà un tempo massimo di 1 minuto per consentire al lottatore di provvedere. Passato questo periodo il lottatore inadempiente avrà l'incontro perso per abbandono.

E' assolutamente proibito:

- portare l'emblema o l'abbreviazione di un'altra nazione;
- ungersi il corpo con materie grasse o appiccicose;
- presentarsi in stato di sudorazione all'inizio dell'incontro o all'inizio di ogni periodo di lotta;
- 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;
- portare un qualsiasi oggetto suscettibile di ferire l'avversario, come anelli, braccialetti, protesi ecc;
- per le donne portare il reggiseno con armatura.

Art. 6 - LICENZA DEL CONCORRENTE

Tutti i lottatori o lottatrici Cadetti, Junior e Senior che prendono parte ai Giochi Olimpici, Campionati del Mondo, Coppe del Mondo, Campionati, Coppe e Giochi Continentali, Giochi Regionali, Lega Mondiale e Continentale, Tornei Internazionali iscritti nel calendario della FILA devono possedere la licenza internazionale di concorrente, definita da uno specifico regolamento.

Tutti i lottatori Veterani che partecipano ai Campionati del Mondo e altre competizioni internazionali devono ugualmente possedere la licenza internazionale di concorrente.

Questa licenza serve come copertura assicurativa delle spese mediche e di ricovero ospedaliero in caso di incidente occorso durante la competizione alla quale il lottatore partecipa.

Al momento del peso il concorrente deve consegnare la sua licenza ed il suo passaporto al Delegato Ufficiale che la presenta per la verifica al Rappresentante della F.I.L.A., il quale la restituirà nel più breve tempo possibile al responsabile della squadra di detto concorrente. Nelle competizioni dove non è previsto l'accredito, questi documenti saranno presentati al momento del peso.

La licenza è valida solo per l'anno in corso e deve essere rinnovata ogni anno.

Art. 7 - CATEGORIE DI ETA - DI PESO - COMPETIZIONI

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 *più di 20 anni*
VETERANI *più di 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 possono partecipare alle competizioni Seniores.

L'età sarà controllata in tutti i Campionati ed in tutte le competizioni al momento dell'accredito.

Per ogni partecipante sarà redatto sotto la responsabilità del Presidente della Federazione Nazionale un certificato attestante l'età del lottatore. Il certificato dovrà essere su carta intestata della Federazione Nazionale e dovrà seguire il modello fornito dalla F.I.L.A.

Un lottatore può partecipare ad una competizione soltanto per la nazionalità iscritta sul suo passaporto. Se la F.I.L.A. constata in un 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.

I lottatori che desiderano cambiare la loro nazionalità devono seguire le procedure descritte nel Regolamento internazionale per il cambio di nazionalità. I lottatori possono cambiare nazionalità una sola volta. Una volta che la procedura per il cambio di nazionalità sia stata completata, i lottatori non potranno più lottare per la loro precedente nazione o per ogni altra nazione in competizioni ufficiali della F.I.L.A.

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.

Categorie di peso

Le categorie di peso per lo Stile Libero Maschile e la Lotta Greco Romana sono le seguenti (in chilogrammi):

SENIORS (Stile libero)	SENIORS (Greco Romana)	SENIORS (Categorie Olimpiche Stile Libero*)	SENIORS (Categorie Olimpiche Greco Romana*)
1. 57	1. 59	1. 57	1. 59
2. 61	2. 66	2. 65	2. 66
3. 65	3. 71	3. 74	3. 75
4. 70	4. 75	4. 86	4. 85
5. 74	5. 80	5. 97	5. 98
6. 86	6. 85	6. 125	6. 130
7. 97	7. 98		
8. 125	8. 130		

* inclusi i tornei di qualificazione ai Giochi Olimpici

ESORDIENTI	CADETTI	JUNIORS
1. 29 - 32	1. 39 - 42	1. 46 - 50
2. 35	2. 46	2. 55
3. 38	3. 50	3. 60
4. 42	4. 54	4. 66
5. 47	5. 58	5. 74
6. 53	6. 63	6. 84
7. 59	7. 69	7. 96
8. 66	8. 76	8. 120
9. 73	9. 85	
10. 85	10. 100	

Le categorie di peso per la Lotta Femminile sono le seguenti (in chilogrammi):

SENIORS (Lotta femminile)	SENIORS (Categorie Olimpiche Lotta Femminile*)
1. 48	1. 48
2. 53	2. 53
3. 55	3. 58
4. 58	4. 63
5. 60	5. 69
6. 63	6. 75
7. 69	
8. 75	

* inclusi i tornei di qualificazione ai Giochi Olimpici

ESORDIENTI	CADETTES	JUNIORS
1. 28 - 30	1. 36 - 38	1. 40 - 44
2. 32	2. 40	2. 48
3. 34	3. 43	3. 51
4. 37	4. 46	4. 55
5. 40	5. 49	5. 59
6. 44	6. 52	6. 63
7. 48	7. 56	7. 67
8. 52	8. 60	8. 72
9. 57	9. 65	
10. 62	10. 70	

Ogni concorrente, considerato come partecipante di sua spontanea volontà e sotto la propria responsabilità, può essere ammesso a una competizione in una sola categoria: quella 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 i contendenti I dovranno pesare più di 97 kg per lo Stile Libero Maschile, più di 98 kg per la Greco Romana e più di 69 kg per la Lotta Femminile.

Competizioni

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

<i>Esordienti 14 - 15 anni</i>	Competizioni Internazionali (bilaterali e regionali).
<i>Cadetti 16 - 17 anni</i>	Competizioni Internazionali Campionati Continentali (ogni anno) Campionati del Mondo (ogni anno)
<i>Juniors 18 - 20 anni</i>	Competizioni Internazionali Campionati Continentali (ogni anno) Campionati del Mondo (ogni anno)
<i>Seniores più di 20 anni</i>	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; Golden Grand Prix;

Veterani più di 35 anni

Incontri sfida;
Gran Premi Internazionali
Incontri Super Star;
Giochi Olimpici (ogni quattro anni);
Competizioni secondo programma
(ogni anno)
Categorie e regolamenti specifici.

CAPITOLO 2 - GARE E PROGRAMMI

Art. 8 - METODO DI GARA

Le competizioni si svolgono secondo il sistema della eliminazione diretta con il numero ideale di lottatori vale a dire: 4, 8, 16, 32, 64 ecc. Se in una categoria non si ha il numero ideale di lottatori, bisogna disputare degli incontri di qualificazione.

L'accoppiamento si effettua secondo l'ordine dei numeri sorteggiati. Tutti i lottatori che hanno perso contro i due finalisti vengono recuperati. Si hanno così due gruppi separati di recupero: uno formato dai perdenti contro il primo finalista ed uno composto dai perdenti contro il secondo finalista. Gli incontri di recupero iniziano con i lottatori che hanno perso al primo girone (compreso l'incontro per la ricerca del numero ideale) contro uno dei due finalisti fino ad arrivare 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;
- 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).

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 che definisce l'ordine della lista di partenza.

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; (incontro n. 1)
- numero 13 contro il numero 14; (incontro n. 2)
- numero 15 contro il numero 16; (incontro n. 3)
- numero 17 contro il numero 18 (incontro n. 4)
- numero 19 contro il numero 20; (incontro n. 5)
- numero 21 contro il numero 22. (incontro n. 6)

I vincitori di questi 6 incontri di qualificazione sono qualificati per i gironi eliminatori della competizione ad eliminazione diretta.

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, 15, 17, 19 e 22 (per fare 16). Sempre secondo il principio dell'accoppiamento nell'ordine dei numeri sorteggiati, i 1^o girone eliminatorio si svolge come segue:

- numero 1 contro il numero 2; (incontro n. 1)
- numero 3 contro il numero 4; (incontro n. 2)
- numero 5 contro il numero 6; (incontro n. 3)
- numero 7 contro il numero 8; (incontro n. 4)
- numero 9 contro il numero 10; (incontro n. 5)
- numero 12 contro il numero 13 (incontro n. 6)
- numero 15 contro il numero 17 (incontro n. 7)
- numero 19 contro il numero 22 (incontro n. 8)

Come descritto precedentemente, tutti i lottatori (o lottatrici) che hanno perduto contro i due finalisti dovranno disputare gli 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 17 (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: numero 6 (vincitore del 1° incontro) contro il numero 3 (perdente nel 3° girone).

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

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

1° incontro: numero 16 (perdente nell'incontro di qualificazione) contro il numero 17 (perdente nel 1° girone).

2° incontro: numero 16 (vincitore del 1° incontro) contro il numero 19 (perdente nel 2° girone).

3° incontro: numero 16 (vincitore del 2° incontro) contro il numero 12 (perdente nel 3° girone).

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

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

I vincitori dei due ultimi incontri dei recuperi (numero 6 e numero 16) riceveranno ciascuno la medaglia di bronzo. I perdenti delle due finali per le medaglie di bronzo sono classificati 5^a ex-aequo.

Criteri di classifica

A partire dal 7° posto, i lottatori di ciascuna categoria saranno classificati in funzione dei loro punti di classifica, ritiri o forfait, infortunio o squalifica. In caso di parità di punti essi saranno classificati analizzando nell'ordine i seguenti criteri:

- il maggior numero di vittorie per atterramento;
- il maggior numero di vittorie per superiorità tecnica;
- il maggior numero di punti tecnici acquisiti durante tutta la competizione;
- il minor numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione.

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

I lottatori che partecipano ai recuperi saranno ugualmente classificati in funzione dei punti di classifica acquisiti durante tutta la competizione, compresi gli incontri di qualificazione e di recupero.

N.B.: I lottatori squalificati per brutalità o comportamento anti sportivo, saranno eliminati da tutta la competizione e non classificati. Ad eccezione di un certificato medico rilasciato dal medico della FILA, se un lottatore non si presenta sul tappeto per qualsiasi ragione dopo che la competizione è iniziata, il suo (o i suoi) avversari avranno l'incontro vinto e lui sarà eliminato e non classificato.

Criteria di classifica per il torneo nordico

Nella competizione che si svolge con il sistema del torneo nordico, saranno attribuiti solo 4 punti di classifica per ciascun incontro vinto per atterramento, per abbandono, per ferita o per squalifica.

Nel torneo nordico il lottatore con il maggior numero di vittorie sarà classificato al primo posto senza considerare il numero totale dei punti di classifica.

In caso di parità di punti di classifica tra due lottatori, il loro incontro diretto determinerà il vincitore. Sarà classificato prima colui che ha sconfitto il suo avversario.

In caso di parità di punti di classifica tra più lottatori, si comincerà a classificare l'ultimo del gruppo degli ex-aequo in funzione dei seguenti criteri fino a che non restano solo due lottatori:

- il minor numero di vittorie per atterramento;
- il minor numero di vittorie per superiorità tecnica;
- il minor numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione;
- il maggior numero di punti tecnici acquisiti durante tutta la competizione.

Art. 9 - PROGRAMMA DELLE GARE

La durata dei Giochi Olimpici è di 8 giorni su 3 tappeti.

La durata dei Campionati del Mondo Seniores è di 7 giorni e la durata dei Campionati del Mondo Juniores è di 6 giorni per tutti gli stili di lotta (GR, FS,FW) 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.

Tutti gli incontri per il 1° e 2° posto si devono svolgere su un solo tappeto, mentre quelli per il 3° posto possono essere svolti su due tappeti.

Art. 10 - CERIMONIA PROTOCOLLARE

I primi quattro atleti classificati di ogni categoria di peso partecipano 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 [^]	medaglia di bronzo
dal 5° al 10° posto	diploma

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

CAPITOLO 3 - SVOLGIMENTO DI UNA COMPETIZIONE

Art. 11 – 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.

Per tutte le Competizioni vi è una sola sessione di peso per ciascuna categoria. Per ciascuna categoria, le operazioni di peso si svolgono sempre la sera prima della gara relativa alla categoria e durano 30 minuti. Se, dopo 30 minuti, ci sono ancora alcuni lottatori da pesare, il termine può essere dilazionato fino a quando non si sono pesati tutti i lottatori.

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 prima dell'operazione di peso. È obbligatorio un periodo minimo di 15' tra la fine del controllo medico e l'inizio del peso ufficiale. I concorrenti si devono presentare muniti di licenza F.I.L.A., di passaporto personale e del libretto del lottatore.

I concorrenti debbono obbligatoriamente pesarsi indossando solamente il costume da lotta, 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, ciascuno nel proprio turno, quante volte lo desiderano.

Gli Arbitri responsabili delle operazioni di peso sono obbligati a controllare che tutti i lottatori siano del peso corrispondente alla categoria alla quale sono stati iscritti, che siano in regola con le disposizioni previste nell'art. 5 "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. 12 - SORTEGGIO

I partecipanti dovranno essere accoppiati per ogni girone secondo il numero d'ordine assegnato ad ognuno dal sorteggio effettuato al momento del peso. Il sorteggio deve essere pubblico. Per la gestione delle operazioni di peso e delle gare di tutte le competizioni internazionali della FILA deve essere utilizzato il sistema di gestione delle competizioni della FILA.

Se il sistema di gestione delle competizioni della FILA non può essere utilizzato, 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, questo deve garantire trasparenza.

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.

È compito degli Arbitri riportare sul verbale del peso il numero sorteggiato dal lottatore e apporre data e firma, il tutto farà fede in caso di contestazione.

Art. 13 - 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.

Art. 14 - 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.

Art. 15 - 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 la sconfitta contro uno dei due finalisti, poiché essi partecipano ai recuperi per la determinazione dei terzi o quinti posti.

Dopo il peso, nel caso in cui un lottatore, senza il parere del medico e senza avvertire la Segreteria Ufficiale, non si presenti di fronte al suo avversario quando viene chiamato il suo nome, egli sarà eliminato e non classificato. Il suo avversario avrà l'incontro vinto.

Se il medico della F.I.L.A. può provare che un lottatore simula un infortunio per evitare di competere contro il suo avversario per motivazioni politiche, detto lottatore sarà squalificato e non classificato.

Un lottatore che commette una scorrettezza contro il fair-play, lo spirito e la concezione della F.I.L.A. della lotta totale e universale, che si trova in una situazione d'imbroglio manifesto, 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. L'accoppiamento del girone successivo non sarà modificato. Il lottatore che doveva essere accoppiato con uno dei due lottatori avrà vinto l'incontro.

Se questa o queste squalifiche dovessero pregiudicare la classifica di un incontro di finale, i concorrenti seguenti saranno fatti salire nel tabellone per stilare la classifica finale.

Se i due atleti che disputano l'incontro di finale vengono squalificati, per determinare il primo ed il secondo posto si disputa un nuovo incontro di finale tra i due vincitori le medaglie di bronzo. Tutti gli altri

saranno fatti risalire in classifica, i due quinti classificati passano al 3[^] posto.

Nel caso un lottatore sia squalificato dall'intera competizione, tutti i suoi incontri successivi saranno persi per abbandono ed egli sarà automaticamente classificato all'ultimo posto della sua categoria o gruppo senza considerare i criteri di classifica.

Classifica in caso di doping

Nel caso di un controllo di positività al doping positivo, il lottatore sarà squalificato e non classificato.

Nel caso in cui il primo o il secondo classificato viene squalificato per doping, la medaglia di bronzo che avrà perso in linea con quest'ultimo risale in classifica.

La medaglia di bronzo sarà ugualmente attribuita al perdente della finale 3[^] / 5[^] posto della stessa linea. Per il resto della classifica, tutti gli altri risalgono di un posto.

CAPITOLO 4 - IL CORPO ARBITRALE

Art. 16 - COMPOSIZIONE

In tutte le Competizioni, il Corpo Arbitrale per ogni incontro è composto da un Presidente di tappeto, un Arbitro e un Giudice.

Le modalità di qualificazione o di nomina di questi tre ufficiali 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.

Il Corpo Arbitrale deve prendere tutte le decisioni all'unanimità oppure a maggioranza di due contro uno, ad eccezione della schienata in cui l'accordo del Presidente di Tappeto è obbligatorio. Il Corpo Arbitrale non può ricorrere al controllo video per prendere la sua decisione (salvo in caso di challenge con l'intervento della Giuria di Appello).

Giuria d'appello

La Giuria d'appello è un gruppo di esperti in arbitraggio incaricato di sorvegliare allo stretto rispetto delle Regole Internazionali di lotta nelle competizioni più importanti della FILA, ossia Giochi Olimpici, Campionati del mondo e Continentali, Coppe del Mondo, Golden Gran Prix e Giochi Specifici.

Art. 17 - 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.
- b) Il dovere del Corpo Arbitrale è di seguire ogni combattimento con la massima attenzione e valutare le azioni in modo tale che il risultato figurante sul bollettino del Giudice rifletta esattamente l'andamento del combattimento.
- c) 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.

- d) Il Corpo Arbitrale deve assumersi tutte le funzioni di giudizio, attribuire il punteggio e infliggere le sanzioni previste dalle Regole.
- e) I bollettini del Giudice e del Presidente di tappeto servono ad annotare tutte le prese effettuate dai due avversari. I punti, 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 firmati rispettivamente dal Giudice e dal Presidente di tappeto.
- f) Se un incontro non si conclude con un "atterramento", la decisione dovrà essere presa dal Presidente di tappeto. Egli 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.
- g) Tutti i punti assegnati dal Giudice debbono essere immediatamente resi noti al pubblico o con palette, o mediante dispositivi luminosi.
- h) Nella conduzione degli incontri, i membri del Corpo Arbitrale, a seconda del loro rispettivo ruolo, devono esprimersi secondo i termini del vocabolario di base della F.I.L.A.. 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.
- i) Quando un challenge è richiesto dall'Allenatore e confermato dal lottatore, la Giuria d'Appello visiona una volta l'azione sullo schermo grande ed esprime la propria decisione senza consultazione con il Corpo Arbitrale.

Art. 18 - ABBIGLIAMENTO DEL CORPO ARBITRALE

Il Corpo Arbitrale (Arbitro, Giudice, Presidente di tappeto e membri della Giuria d'Appello), devono essere vestiti nel seguente modo quando svolgono la loro funzione:

- 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;
- cravatta gialla con l'emblema della F.I.L.A.;
- calzini neri;
- scarpette nere da ginnastica artistica.

L'abbigliamento deve essere di un modello omologato dalla FILA. 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..

Art. 19 - L'ARBITRO

- a) L'Arbitro è responsabile del regolare svolgimento del combattimento sul tappeto che deve dirigere secondo le Regole.
- b) Egli deve farsi rispettare dai concorrenti ed esercitare su di essi una piena autorità, affinché questi obbediscano immediatamente ai suoi ordini e istruzioni. Inoltre deve condurre il combattimento senza tollerare interventi esterni irregolari e inopportuni.
- c) Egli lavora in stretta collaborazione con il Giudice e deve condurre i suoi compiti di direzione del combattimento evitando di intervenire senza riflettere o 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, con l'accordo del Giudice, o in mancanza di questo, del Presidente di tappeto.
- e) L'Arbitro deve portare sul polso sinistro un polsino di colore rosso e sul polso 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.), alzando il braccio corrispondente al lottatore che li ha acquisiti.
- 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;
 - 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 a:

- 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);
- 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 chiedere la sanzione del lottatore falloso con un avvertimento (O) ed 1 punto al suo avversario;
- essere in grado di cambiare in qualsiasi momento la propria posizione sul tappeto e, in particolar modo, di portarsi all'istante a terra per vedere meglio una imminente schienata;
- stimolare, senza interrompere il combattimento, il lottatore o i lottatori assumendo una posizione che impedisca qualsiasi fuga dal tappeto;
- essere pronto a fischiare se i lottatori si avvicinano al bordo del tappeto;
- non interrompere l'incontro, in Lotta Greco Romana, quando c'è una situazione di messa in pericolo.

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;
- proclamare il vincitore alla fine dei ogni incontro dopo la conferma del Presidente di tappeto.

i) L'Arbitro domanda le sanzioni per infrazione alle Regole o per brutalità.

- j) L'Arbitro, dopo l'intervento del Presidente di tappeto, deve interrompere l'incontro e proclamare la vittoria per superiorità tecnica quando si verifica la differenza di 8 punti in Lotta Greco Romana e 10 punti in Stile Libero Maschile e Stile Libero Femminile. In questa situazione l'Arbitro deve attendere il termine dell'azione ossia attacco e contro-attacco.

Art. 20 - 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; egli deve assegnare i punti per ogni azione e segnarli 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 su di un tabellone installato vicino a se. Questo tabellone deve essere visibile sia agli spettatori che ai 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 perchè quest'ultimo non ha 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 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 evidente il nome del perdente e scrivere il nome del vincitore e della nazione alla quale egli appartiene.

- 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, od in caso di consultazione o di challenge.
- 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 a spostarsi, ma solo lungo il lato del tappeto in cui si trova.
- j) Egli deve indicare, sottolineandolo, l'ultimo punto tecnico acquisito che serve a determinare il vincitore dell'incontro.
- k) L'avvertimento per fuga dal tappeto, presa illegale o brutalità dovrà essere segnalato con una "O" nella colonna del lottatore colpevole.

Art. 21 - IL PRESIDENTE DI TAPPETO

- a) Il Presidente di tappeto, le cui funzioni sono molto importanti, deve assumersi tutti i doveri previsti dalle Regole della lotta.
- b) Egli coordina i lavori dell'Arbitro e del Giudice.
- c) 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 degli altri membri del Corpo Arbitrale.
- d) In caso di disaccordo tra il Giudice e l'Arbitro, ha il compito di stabilire il risultato, il numero di punti e gli atterramenti.
- e) 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.
- f) Il Presidente di tappeto deve obbligatoriamente dare il suo assenso perché la schienata sia ritenuta valida.

- g) Il Presidente di tappeto può decidere l'interruzione del combattimento se rileva un errore grave da parte dell'Arbitro.
- h) Egli può ugualmente interrompere il combattimento se constata un errore grave concernente il punteggio dell'Arbitro e/o del Giudice. In questo caso egli deve chiedere una consultazione. Se il Presidente di tappeto, al momento della consultazione, non ottiene una maggioranza deve prendere posizione in favore dell'Arbitro o del Giudice. Questa consultazione non toglie il diritto al lottatore di richiedere il challenge.
- i) Durante un combattimento, quando un Allenatore ritiene che è stato commesso un errore nell'arbitraggio e reclama un challenge per il suo lottatore, il Presidente di tappeto attende il momento in cui la lotta si trova in un punto neutro e ferma il combattimento. La Giuria di Appello visiona il video. Se è confermata la valutazione del Corpo Arbitrale, il Presidente di tappeto dovrà assicurare che non venga più accordato alcun challenge al lottatore in causa.

Dopo la visione unica della sequenza, solamente la Giuria d'Appello dà la sua decisione. Se la Giuria d'Appello è unanimemente concorde, la decisione è finale e non può essere cambiata. Se c'è disaccordo nella Giuria d'Appello, potrà essere fatta una ulteriore visione del video.

Art. 22 – LA GIURIA D'APPELLO

La Giuria d'Appello è formata dalla Commissione d'Arbitraggio della FILA o da un suo sostituto. Essa è composta da tre persone scelte tra gli Istruttori o da persone del Corpo Arbitrale in funzione dei differenti incontri e della nazionalità dei lottatori. Un membro della Giuria d'appello funziona da coordinatore e annuncia le decisioni in nome di tutti i componenti. E' prevista una Giuria di Appello per tappeto.

La Giuria d'Appello ha la responsabilità di controllare che tutte le regole che regolano un combattimento di lotta siano state rispettate dal Corpo Arbitrale prima che il Presidente di tappeto proclami il vincitore dell'incontro.

Se la Giuria d'Appello constata un grave errore amministrativo, di cronometratura o di punteggio, il coordinatore deve segnalarlo al Presidente di tappeto affinché esso venga rettificato. Se la Giuria

d'Appello constata che il Presidente di tappeto non ha fermato l'incontro in seguito alla richiesta di un challenge, il coordinatore deve domandargli di farlo immediatamente alla fine dell'azione.

Durante la visione del video, la Giuria di Appello deve dare la sua decisione senza consultare il Corpo d'arbitraggio. Se la Giuria d'Appello raggiunge un verdetto unanime, esso sarà considerato finale ed irrevocabile. Non è ammesso alcun ricorso.

Se la Giuria di Appello unanimemente sovverte la decisione del Corpo d'arbitraggio, coloro che hanno dato il punteggio errato saranno ammoniti. Una seconda ammonizione comporterà la sospensione per la restante parte della competizione e gli Arbitri saranno sospesi. La decisione della Giuria di Appello è finale. Il challenge non sarà autorizzato in caso di sanzione per passività.

La Giuria d'Appello deve disporre sul suo tavolo di una serie completa di palette numerate rosse, blu e bianca per poter dare la decisione che deve essere visibile da tutti.

Nessun ricorso può essere rivolto né dal Bureau della F.I.L.A. né dal TAS né da altra giurisdizione per una decisione presa dal Corpo di arbitraggio (con l'accordo del Presidente di tappeto) o dalla Giuria di Appello.

Il Bureau della F.I.L.A. può eliminare un membro del Corpo d'Arbitraggio o la Giuria d'Appello ogni qualvolta è commesso un errore grave nell'applicazione delle Regole o nel giudicare un challenge.

La Giuria d'Appello avrà il compito di valutare il lavoro degli Arbitri e di consegnare la sua valutazione per iscritto alla F.I.L.A.

In nessuna occasione nessuno – inclusi i membri del Bureau della F.I.L.A., i delegati F.I.L.A., allenatori, atleti o capi delegazione – potrà interferire o influenzare la Giuria di Appello. Chi violasse questa regola sarà espulso dal campo di gara per l'intera durata della competizione.

Art. 23 - SANZIONI NEI CONFRONTI DEL CORPO ARBITRALE

Il Bureau della F.I.L.A., che rappresenta la Giuria Suprema, potrà collegialmente prendere le seguenti misure disciplinari nei confronti

del o dei membri del Corpo Arbitrale tecnicamente in difetto, dopo aver ricevuto il rapporto dei Delegati alle Competizioni,:

- dare un avvertimento;
- esclusione dalla gara;
- retrocessione ad una categoria inferiore;
- sospensione per un tempo determinato;
- radiazione definitiva.

CAPITOLO 5 - IL COMBATTIMENTO

Art. 24 - DURATA DEGLI INCONTRI

Per le classi Esordienti, Cadetti: due periodi di 2 minuti con 30" di intervallo.

Per le classi Junior e Senior: due periodi di 3 minuti con 30" di intervallo.

In tutte le competizioni sui tabelloni elettronici il conteggio del tempo deve avvenire da 0 a 6 minuti (da 0 a 4 minuti per Esordienti e Cadetti).

Alla fine del tempo regolamentare il vincitore è determinato sommando i punti di entrambi i periodi. La manifesta superiorità tecnica di 8 punti per la Lotta Greco Romana e di 10 punti per lo Stile Libero e la Lotta Femminile determina immediatamente il vincitore e pone fine al combattimento. La schienata interrompe automaticamente l'incontro indipendentemente dal periodo in cui si è verificato.

Stile Libero e Lotta Femminile - La durata del periodo è 3 minuti. Se, dopo 2 minuti del primo periodo, nessun lottatore ha acquisito punti, l'Arbitro dovrà obbligatoriamente designare il lottatore passivo.

Lotta Greco Romana – la durata di un periodo è 3 minuti. Nel caso in cui un incontro finisce 0-0, la vittoria va al lottatore che è stato giudicato più attivo nell'ultima occasione.

Art. 25 – CHIAMATA SUL TAPPETO

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 30 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. Questi appelli

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

Art. 26 - PRESENTAZIONE DEI LOTTATORI

Per ogni categoria, prima degli incontri di finale per il primo e secondo posto, deve essere applicato il seguente cerimoniale: gli atleti finalisti per il primo e secondo posto, di ciascuna categoria di peso, saranno presentati sul tappeto. Lo speaker annuncerà il loro palmares durante il combattimento.

Art. 27 - 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 a se' 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 le unghie tagliate.

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

Art. 28 - INTERRUZIONE DEL COMBATTIMENTO

a) Se un concorrente si trova nella necessità di interrompere il combattimento in seguito a ferita o a qualsiasi altro incidente accertabile ed indipendente dalla propria volontà, l'Arbitro può sospendere l'incontro. Durante un'interruzione del combattimento il o i lottatori devono 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. Il

medico che decide di interrompere un incontro non può essere della stessa nazionalità di uno degli altri lottatori. La decisione del Medico non può essere revocata.

- c) 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 spingere il suo avversario dal bordo del tappeto al centro.
- d) 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.
- e) Se un lottatore interrompe il combattimento senza ferita o chiaro infortunio, al suo avversario verrà attribuito 1 punto tecnico.

Art. 29 - FINE DEL COMBATTIMENTO

La fine del combattimento si verifica al momento della constatazione di un atterramento o per squalifica di uno dei due lottatori o per ferita o per la fine del tempo regolamentare.

Un incontro termina per superiorità tecnica (8 punti di differenza in Lotta Greco Romana e 10 punti di differenza in Stile Libero).

Quando un lottatore totalizza gli 8 punti in più del suo avversario in Greco Romana e i 10 punti in più del/la suo/a avversario/a in Stile Libero e Lotta Femminile, egli vince l'incontro per superiorità. In ogni caso l'Arbitro deve attendere la fine dell'azione: attacco, contrattacco o portata a terra dove il lottatore è in una posizione che può concludersi con un atterramento.

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 iniziata 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 ritenuta 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 il tappeto 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. 30 - INTERRUZIONE E CONTINUAZIONE DEL COMBATTIMENTO

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 è interamente sulla 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) se il lottatore dominato tocca con la testa la zona di protezione.

L'incontro continua a terra dopo una azione illegale, come fuga dalla presa, fuga dal tappeto, scorrettezza o infortunio, avvenuta nella lotta a terra.

L'incontro continua in piedi dopo una azione illegale, come fuga dalla presa, fuga dal tappeto, scorrettezza o infortunio, avvenuta nella lotta in piedi.

Per salvaguardare il lottatore attaccante, se solleva il suo avversario dal suolo e questi contrasta l'attacco con una azione illegale, l'Arbitro penalizzerà il lottatore fallosa con un avvertimento (O), assegnerà 1 o 2 punti al suo avversario e farà riprendere la lotta a terra.

Nel caso in cui il lottatore attaccato durante il combattimento a terra commette una azione illegale, egli riceverà un avvertimento e il suo avversario 1 o 2 punti tecnici. Il combattimento riprende a terra con la posizione di messa a terra ordinata, senza tener conto se l'attaccante sia riuscito o meno ad eseguire la presa.

Quando un Allenatore richiede il challenge, il Presidente di tappeto ferma l'incontro quando l'azione è in una situazione neutra.

Art. 31 - TIPI DI VITTORIE

Un combattimento può essere vinto nel seguente modo:

- a) per "atterramento";
- b) per ferita, abbandono o forfait, squalifica dell'avversario;
- c) per superiorità tecnica;
- d) ai punti, (sommando i punti dei due periodi).

In caso di parità di punti tecnici, il vincitore sarà determinato considerando successivamente il maggior valore delle prese, il minor numero di avvertimenti e il o gli ultimo/i punto/i tecnico/i guadagnato/i (vedi la tabella seguente).

Esempio:

Punti Rosso	Punti Blu	Commento	Risultato
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Ultimo punto tecnico guadagnato dal blu.	Vince il Blu
1 2	1 1 1	Ultimo punto tecnico guadagnato dal blu. Il rosso ha effettuato una presa da 2 punti	Vince il Rosso
O O 1 1 1	1 1 1 O	Ultimo punto tecnico guadagnato dal rosso, ma ha 2 avvertimenti, il blu ne ha 1 solo.	Vince il Blu
1 1 1	1 2 O	Il blu ha una presa da 2 punti che è il punteggio di maggior valore.	Vince il Blu
1 1 O <u>1</u>	1 2 O	Il rosso ha guadagnato l'ultimo punto tecnico, ma il Blu ha una presa da 2 punti. I lottatori hanno 1 avvertimento ciascuno.	Vince il Blu
1 1 1 O O	O O 1 1 <u>1</u>	I due lottatori hanno 2 avvertimenti ciascuno. Il blu ha guadagnato l'ultimo punto tecnico.	Vince il Blu

Tuttavia, al fine di non penalizzare il lottatore attaccante, nel caso in cui l'ultimo punto tecnico guadagnato che porta alla parità è ottenuto con una presa che assegna 1 punto a ciascun contendente –dopo aver esaminato tutti i criteri-, perché il lottatore attaccante passa sulle spalle nell'esecuzione della presa, senza azione del suo avversario, la vittoria sarà attribuita al lottatore attaccante.

Il lottatore che riceve 3 avvertimenti durante un incontro viene squalificato.

Gli avvertimenti devono essere dati all'unanimità del Corpo arbitrale. Contro gli avvertimenti dati all'unanimità non può essere richiesto il challenge

Art. 32 - 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, gli è assolutamente vietato influenzare le decisioni o insultare il Corpo Arbitrale. Egli ha solo il diritto di parlare al proprio lottatore.

L'Allenatore ha il diritto di fornire al lottatore dell'acqua durante la pausa. È proibito al lottatore sputare l'acqua. Nessuna altra sostanza può essere data durante la pausa o durante l'incontro.

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); se questi continua, il Presidente di tappeto mostrerà il cartellino "ROSSO" (eliminazione).

Il Presidente di tappeto può inoltre mostrare il cartellino giallo o rosso di propria iniziativa.

Non appena sia stato esibito il cartellino rosso, su rapporto del Presidente di tappeto al Responsabile della gara, l'allenatore verrà eliminato dalla competizione e non potrà più assolvere i suoi compiti. I lottatori di tale squadra avranno comunque diritto ad un altro allenatore. La Federazione Nazionale dell'Allenatore eliminato sarà penalizzata secondo le disposizioni del regolamento Disciplinare e Finanziario.

Art. 33 – II CHALLENGE

Il challenge è l'azione con la quale l'Allenatore è autorizzato, nell'interesse del lottatore, ad arrestare il combattimento e richiedere che la Giuria di Appello ed il Corpo Arbitrale visionino di nuovo una azione il cui giudizio è contestato. Questa possibilità esiste unicamente nelle competizioni in cui il controllo video dei combattimenti è messo a disposizione in maniera ufficiale dalla FILA o dal Comitato Organizzatore.

L'Allenatore deve richiere il challenge gettando sul tappeto un soffice oggetto immediatamente dopo che il Corpo Arbitrale avrà attribuito o rifiutato di attribuire i punti per l'azione contestata. Se il lottatore non approva la decisione dell'Allenatore, la spugna è restituita e il combattimento continua.

In caso di forza maggiore che impedisca di rivedere l'azione contestata, sarà confermata la valutazione iniziale del Corpo Arbitrale.

Punti Specifici

Ciascun lottatore ha diritto ad un challenge per combattimento. Se dopo aver visionato il filmato la Giuria di Appello modifica la decisione, il challenge potrà essere utilizzato di nuovo durante il combattimento.

Se la Giuria d'Appello conferma la decisione del Corpo Arbitrale, il lottatore perde il challenge ed il suo avversario riceverà 1 punto tecnico.

Il Presidente di tappeto chiederà di fermare l'incontro per visionare il challenge al momento in cui sul tappeto si arriva ad un punto neutro dell'azione.

Nessun challenge può essere richiesto per penalizzazioni date a seguito di lotta passiva o in caso di schienata, perché la stessa deve essere obbligatoriamente convalidata dal Presidente di tappeto oltre che dal Giudice e dall'Arbitro. Se negli ultimi 30 secondi di un incontro di Stile Libero l'unanimità del Corpo Arbitrale determina che un lottatore è passivo, essi possono assegnare 1 punto per fuga della presa. Qualora questo punto determini il vincitore dell'incontro, l'altro lottatore può richiedere il challenge.

Nessun challenge potrà essere chiesto dopo la fine del tempo regolamentare di un periodo, eccetto che i punteggi siano aggiornati sul tabellone dopo il fischio dell'Arbitro. L'Allenatore ha 5 secondi per richiedere il challenge dal momento che il punteggio contestato è stato aggiunto sul tabellone segnapunti.

L'Allenatore che chiede il challenge lo deve fare restando al suo posto senza salire sul tappeto o avvicinandosi all'Arbitro, al Giudice o al tavolo del Presidente di Tappeto.

Dopo aver visionato la situazione una sola volta, la Giuria di Appello esprime la sua decisione per prima. La Giuria d'Appello interviene ed esprime la sua decisione in tutti i casi. La decisione unanime della Giuria di Appello è finale e non può essere contestata. Se i membri della Giuria d'Appello sono in disaccordo, sarà richiesta una seconda visione del video. La decisione sarà quindi presa a maggioranza della Giuria d'Appello e del Corpo Arbitrale.

E' impossibile chiedere un contro challenge, quando è stata adottata una decisione in merito al challenge da parte della Giuria d'Appello.

Art. 34 - CLASSIFICA PER SQUADRA IN OCCASIONE DELLE COMPETIZIONI INDIVIDUALI

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

Posizione di classifica	Punti	Posizione di classifica	Punti
1°	10	7°	4
2°	9	8°	3
3° - 3°	8	9°	2
5° - 5°	6	10°	1

L'applicazione di questa 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. 35 - SISTEMA DI CLASSIFICA NELLE COMPETIZIONI A SQUADRE

Una competizione a squadre si svolge principalmente con le categorie di peso ufficiali della FILA, che sono 8 categorie. Ciascuna squadra è autorizzata a cambiare i lottatori per ogni incontro, a condizione che siano stati pesati preventivamente.

Se un incontro si svolge con andata e ritorno in un solo giorno, deve essere dichiarato un vincitore per l'incontro di andata ed uno per l'incontro di ritorno. La vittoria ottenuta da un lottatore in un combattimento vale per la sua squadra 1 punto, senza considerare la maniera in cui la vittoria è stata conquistata.

Se si tratta di una gara fra due squadre soltanto:

Se si tratta di un incontro andata e ritorno in un giorno tra due squadre e che ciascuna squadra vince un incontro, esistono due possibilità di classifica da fissare prima dell'inizio degli incontri.

- a) Effettuare un terzo incontro.
- b) Determinare la squadra vincitrice in funzione dei criteri di seguito elencati:
 - il maggior numero di vittorie sommando i due incontri;
 - totale di punti di classifica conquistati in entrambi gli incontri;
 - il maggiore numero di vittorie per atterramento, abbandono, squalifica, forfait;
 - il maggior numero di vittorie di incontri per superiorità tecnica;
 - il maggior numero di punti tecnici conquistati in tutta la competizione;
 - il minor numero di punti tecnici subiti in tutta la competizione;
 - il risultato dell'ultimo incontro disputato.

Se si tratta di un incontro tra più di due squadre:

Lo stesso sistema sarà applicato per determinare la vittoria di un incontro. La squadra vincitrice riceverà 1 punto e la squadra perdente 0 punti.

Se alla fine della competizione c'è parità di punteggio tra due squadre il vincitore sarà determinato sulla base dei loro incontri diretti.

Se c'è parità di punti tra 3 o più squadre

Il seguente principio sarà applicato per classificare la o le squadre in ordine di classifica decrescente:

- il minor numero di punti di classifica;
- il minor numero di vittorie per atterramento, abbandono, squalifica, forfait;
- il minor numero di vittorie di incontri per superiorità tecnica;
- il minor numero di punti tecnici conquistati in tutta la competizione;
- il maggior numero di punti tecnici subiti in tutta la competizione.

Le ultime due restanti squadre saranno classificate sulla base dell'esito del loro incontro diretto.

In caso di incontri pari tra due squadre in una competizione a squadre, il vincitore sarà determinato considerando in successione i seguenti criteri:

- il totale dei punti di classifica;
- il maggior numero di vittorie per atterramento, abbandono, squalifica, forfait;
- il maggior numero di vittorie di incontri per superiorità tecnica;
- il maggior numero di punti tecnici conquistati in tutta la competizione;
- il minor numero di punti tecnici subiti in tutta la competizione;
- il risultato dell'ultimo incontro disputato.

CAPITOLO 6 - PUNTI PER LE AZIONI E LE PRESE

Art. 36 - 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, senza alcun intervento del suo avversario, al lottatore in posizione di vantaggio non verrà attribuito alcun punto tecnico ed entrambi i lottatori saranno immediatamente riportati nella posizione in piedi. 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 sarà penalizzato. Solo al lottatore attaccante 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.

Inoltre 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) Riuscire a controllare l'attaccante, bloccandolo 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, "entrambe le spalle del lottatore toccano simultaneamente ed istantaneamente il tappeto", non è considerato come un atterramento (totalmente controllato dall'avversario) (art. 44). 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 4 punti, verificando che vi sia controllo.

Se un lottatore arriva nella posizione di atterramento istantaneo su una sua propria azione il suo avversario riceverà 1 punto.

Nella lotta a terra per tutte le posizioni in cui un lottatore si trova in posizione di atterramento istantaneo il suo avversario riceverà 1 punto.

- 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, 4 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. Il Presidente di tappeto non potrà dare un'opinione diversa salvo nel caso in cui domanda una consultazione e che ottiene la maggioranza.
- j) 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).
- k) Alla fine di un periodo di lotta 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. 37 - 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 il lottatore supera la linea verticale di 90° e si trova con il petto e il ventre girati verso il tappeto.

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. 38 - SEGNALAZIONE DEI PUNTI

Il Giudice riporta sull'apposito bollettino i punti ottenuti con le azioni e le prese effettuate dai lottatori e li segna man mano che le azioni vengono effettuate.

I punti dell'azione che hanno provocato l'atterramento vengono contrassegnati da un cerchio sul bollettino di punteggiaggio.

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 automaticamente 1 o 2 punti tecnici, secondo la gravità della scorrettezza, eccetto in Lotta Greco Romana, dove non sono assegnati punti all'avversario quando un lottatore viene sanzionato per la seconda volta per passività.

In caso di parità di punti tecnici, viene sottolineato l'ultimo punto conquistato.

Art. 39 - PRESA DI "GRANDE AMPIEZZA"

Ogni 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 sarà considerata una presa di "grande ampiezza".

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 (4 punti in Greco Romana, 2 punti in Stile Libero) o in immediata posizione di pericolo (5 punti in Greco Romana, 4 punti in Stile Libero).

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 (4 o 5), ed il suo avversario 1 punto, a causa dell'atterramento istantaneo nell'esecuzione della presa.

Art. 40 - VALORE ATTRIBUITO ALLE AZIONI E ALLE PRESE

1 punto:

- Al lottatore che effettua una presa corretta in piedi o a terra con tre punti di contatto e che non acquisisce il controllo passando dietro.
- 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 o brutalità.
- Al lottatore il cui avversario mette un piede interamente nella zona di protezione (nella posizione in piedi).
- Tutte le interruzioni del combattimento per ferita senza sanguinamento o alcun visibile danno, sono penalizzate con 1 punto all'avversario.
- Al lottatore il cui avversario ha richiesto il challenge se il giudizio arbitrale è stato confermato.
- In Lotta Stile Libero, all'avversario del lottatore dichiarato passivo nel caso non siano stati conseguiti punti nei 30" di penalty time.
- Al lottatore il cui opponente, indifferentemente che si trovi sopra o sotto, rifiuta il corretto start della lotta a terra, dopo che ha già ricevuto un avvertimento amichevole.
- Al lottatore difendente se il lottatore attaccante passa in atterramento istantaneo o ruota su entrambe le spalle nell'esecuzione di una presa.
- Rovesciamento (contrattacco del lottatore dominato a terra e passaggio dietro).

2 punti:

- Al lottatore che domina e controlla il suo avversario passando dietro (tre punti di contatto: due braccia e un ginocchio o due ginocchia ed un braccio o la testa).
- Al lottatore che porta a terra il suo avversario e passa dietro di lui mantenendone il controllo (tre punti di contatto: due braccia e un ginocchio o due ginocchia ed un braccio o la testa).
- 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 atterra 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 che blocca il suo avversario in posizione di messa in pericolo dalla posizione in piedi.
- In lotta stile libero al lottatore che esegue una presa di grande ampiezza senza mettere il suo avversario in posizione di pericolo diretto ed immediato.

4 punti:

- Al lottatore di Greco Romana 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.
- Al lottatore di Stile Libero che esegue una presa in piedi e che porta il suo avversario in posizione di messa in pericolo e dimostra controllo. In Stile Libero non è richiesta una proiezione 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 di Greco Romana 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 4 punti.

5 punti (in lotta Greco Romana):

- 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.

Art. 41 - DECISIONE E PUNTEGGIO

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. 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 della consultazione o dopo un challenge.

In caso di voto, il Giudice e il Presidente di tappeto debbono esprimere il loro giudizio a mezzo di tastiera elettronica o di palette. Ci sono 11 palette in Greco Romana e 9 palette in Stile Libero. Esse sono dipinte di colori diversi: blu, bianco, rosso.

Per la Lotta Greco Romana: una bianca, cinque rosse, di cui quattro numerate 1, 2, 4, 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.

Per la Lotta Stile Libero non esistono le palette numerate con il 5.

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.

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 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. 42 - TABELLA DELLE DECISIONI

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)

Arbitro	Giudice	Pres. di Tapp.	Risultato	Osservazioni
1 R	1 R	--	1 R	Negli esempi a fianco, essendo d'accordo il Giudice e l'Arbitro il Pres. di Tappeto non interviene, salvo in casi di errore grave.
2 B	2 B	--	2 B	
4 R	4 R	--	4 R	
5 B	5 B	--	5 B	
1 R	0	0	0	Negli esempi a fianco, il Giudice e l'Arbitro non sono d'accordo per l'assegnazione dei punti, il Pres. di Tappeto interviene e viene applicato il principio della maggioranza.
1 B	1 R	1 R	1 R	
2 R	1 R	2 R	2 R	
2 B	0	2 B	2 B	
4 R	2 R	2 R	2 R	
2 B	1 R	2 B	2 B	

In caso di infrazione flagrante alle Regole, il Presidente di tappeto deve chiedere la consultazione.

CAPITOLO 7 - PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI

DOPO UN COMBATTIMENTO

Art. 43 - PUNTI DI CLASSIFICA

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

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.

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

- vittoria per superiorità tecnica (8 punti di differenza in Greco Romana e 10 punti in Stile Libero durante uno dei due periodi), senza che lo sconfitto abbia realizzato alcun punto tecnico.

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

- vittoria per superiorità tecnica (durante uno dei due periodi) con lo sconfitto che ha realizzato dei punti tecnici.

3 punti per il vincitore e 0 per lo sconfitto:

- quando il lottatore vince alla fine dei due periodi con da 1 a 7 punti in Greco Romana e da 1 a 9 punti in Stile Libero, senza che lo sconfitto abbia realizzato alcun punto tecnico.

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

- quando l'incontro finisce con una vittoria ai punti alla fine del tempo regolamentare e lo sconfitto ha realizzato uno o più punti tecnici.

0 punti per il lottatore rosso e 0 punti per il lottatore blu:

- nel caso entrambi i lottatori vengano squalificati per violazione delle regole.

Art. 44 - L'ATTERRAMENTO

E' considerato essere un atterramento quando il lottatore attaccato è

mantenuto dal suo avversario con le due spalle contro il tappeto per un periodo sufficiente 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 nella zona rossa 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, l'atterramento sarà valido per il suo avversario.

L'atterramento constatato dall'Arbitro sarà valido se confermato dal Presidente di tappeto. 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. Le due spalle del lottatore in questione debbono toccare contemporaneamente il tappeto 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 e del Presidente di tappeto, infine fischierà per arrestare l'incontro.

Nessun challenge potrà essere richiesta per la schienata, poiché la stessa deve essere obbligatoriamente convalidata dal Presidente di tappeto in seguito alla decisione del Giudice o dell'Arbitro.

Art. 45 - SUPERIORITA' TECNICA

A parte l'atterramento, l'abbandono o la squalifica, il combattimento, deve essere interrotto prima della fine del tempo regolamentare senza considerare il punteggio quando:

- ci sono 8 punti di differenza in Greco Romana e 10 punti di differenza in Stile Libero tra i due lottatori.

L'incontro non potrà essere interrotto per attribuire la vittoria per superiorità tecnica prima della fine completa dell'azione (vedere articolo 29).

Il Presidente di tappeto deve segnalare all'Arbitro quando si verifica la differenza di 8 o 10 punti. Dopo la consultazione tra i membri del Corpo Arbitrale, l'Arbitro proclama il vincitore dell'incontro.

CAPITOLO 8 - LOTTA NEGATIVA

Art. 46 - LA LOTTA A TERRA DURANTE IL COMBATTIMENTO

Se uno dei lottatori porta a terra il suo avversario 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 ammonirlo una prima volta; in caso lo stesso ripeta l'azione fallosa, l'Arbitro gli darà un avvertimento (O), 1 punto al suo avversario e farà riprendere il combattimento in piedi.

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

La posizione iniziale del lottatore a terra, prima del fischio dell'Arbitro è la seguente:

- il lottatore posto a terra deve avere ginocchia e mani all'interno del cerchio centrale;
- la distanza tra le mani e le ginocchia deve essere almeno 20 cm;
- le braccia devono essere distese, i piedi non incrociati e la parte superiore delle gambe deve essere distesa e formare un angolo di 90° con il tappeto.

Il lottatore che deve effettuare la presa si piazza dietro il suo avversario, le mani poggiate sulle spalle. Può rimanere sia in piedi sia con uno o entrambe le ginocchia a terra.

Art. 47 - LA ZONA ROSSA

La zona rossa ha lo scopo di individuare il lottatore passivo; essa intende contribuire ad eliminare la lotta sistematica al bordo del tappeto ed ogni uscita 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 e l'atterramento.

Qualsiasi presa o contrattacco, cominciata in piedi nella superficie centrale di lotta del tappeto (fuori della zona rossa) è valida indipendentemente da dove 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; i punti verranno attribuiti secondo il valore della presa.

L'atterramento nella zona di protezione non è valido. Il combattimento deve essere interrotto ed i lottatori riportati al centro in piedi, perché la presa è finita fuori dal tappeto.

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 1 punto. 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).

Un'azione o presa non può essere cominciata in piedi nella zona rossa, con la sola eccezione 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.

Quando un piede del lottatore attaccato è sulla 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 il combattimento.

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. 48 – APPLICAZIONE DELLA PASSIVITA' (STILE LIBERO E GRECO ROMANA)

Procedura di applicazione delle penalità per inattività in Lotta Stile Libero

Il compito dell'Arbitro, tra gli altri doveri essenziali, è di valutare e distinguere le azioni reali dalle finte finalizzate a perdere tempo.

- a. Ogni volta che il Corpo Arbitrale concorda che un lottatore è chiuso, intreccia le dita, ostacola il suo avversario e/o in genere evita la lotta, l'Arbitro indica al lottatore "Attenzione blue o rosso".

Prima infrazione: l'azione è fermata brevemente per dare un avvertimento verbale "Attenzione".

Seconda infrazione: l'azione è fermata brevemente per designare il lottatore colpevole ed inizia un periodo di 30" di obbligato punteggiato. L'Arbitro sul tappeto non dovrà interrompere l'incontro se è in corso un'azione, sia all'inizio

che alla fine del periodo di attività. E' accesa una luce in corrispondenza del lottatore penalizzato a significare a beneficio dei lottatori, degli allenatori e degli spettatori che è iniziato un "periodo di attività". Qualora un lottatore guadagni punti nei 30 secondi del penalty-time, non saranno comminate penalità, ma solo assegnati i punti tecnici corrispondenti alle azioni. Se nessun lottatore guadagna punti, l'avversario del lottatore designato passivo avrà assegnato 1 punto tecnico ed il lottatore passivo riceverà un avvertimento (O).

- b. Se dopo 2 minuti del primo periodo il punteggio è 0-0, l'Arbitro deve obbligatoriamente designare uno dei lottatori come passivo (dovrà essere seguita la stessa procedura descritta sopra).
- c. Negli ultimi 30" di ciascun periodo, se unanimemente il Corpo di arbitraggio concorda nel giudicare che un lottatore si sottragga alla lotta e/o blocchi il suo avversario, al suo avversario sarà assegnato 1 punto (fuga dalla presa). Questa può essere cancellata dalla Giuria d'Appello.

Procedura di applicazione delle penalità per inattività in Lotta Greco Romana

- a. 1° violazione: forte e chiaro avvertimento verbale al lottatore senza fermare l'incontro e notifica al Presidente di tappeto e alla Giuria di Appello.
- b. 2° violazione: avvertimento (O) al lottatore passivo; il lottatore attivo ha il diritto di scegliere la posizione, in piedi o a terra, con cui riprendere il combattimento.
- c. 3° violazione: avvertimento (O) al lottatore passivo e 1 punto al suo avversario; il lottatore attivo ha il diritto di scegliere la posizione, in piedi o a terra, con cui riprendere il combattimento.
- d. 4° violazione: avvertimento (O) al lottatore passivo e 1 punto al suo avversario; il lottatore passivo è squalificato.

Il lottatore parte nella posizione dietro, in piedi o con uno o entrambe le ginocchia sul tappeto, con le mani appoggiate sulle spalle dell'avversario.

Nota: le procedure di applicazione delle penalità nello Stile Libero nella Greco Romana sono profondamente differenti.

CAPITOLO 9 - DIVIETI E PRESE ILLEGALI

Art. 49 - DIVIETI GENERALI

I lottatori hanno il divieto di:

- tirare i capelli, le orecchie, le parti genitali, pizzicare la pelle, mordere, torcere le dita o le orecchie 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, di 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. 50 - 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, come segue.

Fuga dalla presa nella lotta a terra:

- avvertimento (O) al lottatore falloso;
- 1 punto al suo avversario;
- ripresa del combattimento nella posizione a terra.

Fuga dalla presa nella lotta in piedi:

- avvertimento (O) al lottatore falloso;

- 1 punto al suo avversario;
- ripresa del combattimento nella posizione in piedi.

Fuga dalla presa a terra nella lotta greco-romana

Quando un lottatore si trova a terra a seguito di un'azione del suo avversario o dopo una presa ordinata, e salta in avanti per impedire la presa del suo avversario mettendo 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. Egli deve piazzarsi davanti al lottatore per segnalare e impedire la fuga.

- 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.
- 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 a terra.

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.

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.

Art. 51 - FUGA DAL TAPPETO

Quando un lottatore fugge dal tappeto in piedi o a terra che sia, deve essere immediatamente obbligatoriamente pronunciato un avvertimento contro il lottatore colpevole. Al lottatore attaccante sarà attribuito il seguente punteggio.

Fuga dal tappeto nella lotta a terra:

- avvertimento (O) e 1 punto all' avversario;
- ripresa della lotta a terra.

Fuga dal tappeto in posizione di pericolo:

- avvertimento (O) e 2 punti all' avversario;
- ripresa della lotta a terra.

Fuga dal tappeto nella lotta in piedi:

- avvertimento (O) e 1 punto all' avversario;
- ripresa della lotta in piedi.

Tutti i punti per fuga dal tappeto sono considerati punti tecnici. Va ugualmente ricordato, che tutte le uscite dal tappeto nella posizioni in piedi di un lottatore, comporta 1 punto per l'avversario senza avere riguardo se il lottatore è stato spinto fuori o meno. Per contro l'azione che consiste nel portare volontariamente fuori dal tappeto il suo avversario, sarà penalizzato con un avvertimento per colui che porta l'avversario fuori e 1 punto tecnico al suo avversario.

La posizione di lotta in piedi, che consiste nel mantenere volontariamente a distanza il proprio avversario o a rompere continuamente il contatto, deve essere penalizzato con un avvertimento e 1 punto all'avversario come previsto per le fughe dalla presa.

Art. 52 - 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;
- 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, può essere usato solo un braccio per tenere la testa o il collo dell'avversario;
- sollevare l'avversario che è in ponte e poi farlo ricadere sul tappeto (violenti colpi a terra); cioè si può solo "schacciare" il ponte;
- 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.

Prese vietate nella Lotta Femminile

Sono vietate nella Lotta Libera Femminile tutte le chiavi doppie o bloccate nella lotta a terra o in piedi (Doppia Nelson).

Prese vietate nelle classi Esordienti e Cadetti

Allo scopo di proteggere la salute dei bambini, le seguenti prese sono 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.

Doveri dell'Arbitro verso i concorrenti che commettono una irregolarità

Se il lottatore può eseguire l'azione malgrado una presa illegale del lottatore attaccato:

- far cessare l'irregolarità;
- richiedere l'avvertimento;
- dare un punto all'avversario;
- assegnare il punteggio corrispondente alla presa, al suo avversario;
- interrompere il combattimento;
- la lotta riprende nella posizione in cui è avvenuta l'infrazione.

Se il lottatore non può eseguire la presa malgrado una presa illegale del lottatore attaccato:

- fermare il combattimento e richiedere un avvertimento;
- dare 2 punti al suo avversario;
- la lotta riprende nella posizione in cui è avvenuta l'infrazione.

Art. 53 - DIVIETI PARTICOLARI

Nella lotta Greco-romana è proibito afferrare l'avversario al di sotto delle anche e stringerlo con le gambe. Allo stesso modo sono proibite tutte le spinte, pressioni, o "sollevamenti" per contatto delle gambe su una parte del corpo dell'avversario.

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. 54 - 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 fallosa.

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 e 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. 55 - RECLAMO

Nessun reclamo può essere presentato al termine dell'incontro circa il risultato dello stesso. In nessun caso il risultato dell'incontro potrà essere modificato dopo che la vittoria è stata proclamata sul tappeto.

Se il Presidente della FILA o il Responsabile del Corpo d'Arbitraggio constata che la terna Arbitrale ha abusato del suo potere per modificare il risultato di un incontro, Egli può esaminare il video e con l'accordo del Bureau della FILA sanzionare i responsabili secondo le disposizioni previste dal regolamento del Corpo Arbitrale Internazionale.

CAPITOLO 11 - IL SERVIZIO MEDICO

Art. 56 - 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 che lo autorizza a partecipare ai 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 FILA.

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 un Dirigente della squadra può assistere alle cure prestate dal medico.

In nessun caso la FILA può essere ritenuta responsabile per un infortunio, una disabilità o la morte di un lottatore.

Art. 57 - INTERVENTI DEL SERVIZIO MEDICO

Il responsabile medico della FILA 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 se non si tratta di ferita evidente o con sanguinamento, l'Arbitro richiede al Giudice o al Presidente di tappeto la sanzione.

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 soltanto lui deciderà se il lottatore è in grado di continuare il combattimento o meno, senza limite di tempo.

Dopo l'intervento medico il combattimento riprenderà nella posizione in cui è stato interrotto.

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 sul tipo di intervento o sulla decisione del servizio medico. Soltanto il medico delegato della Commissione Medica della FILA può esigere dal 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 meno ed applicare conseguentemente la procedura prevista nei paragrafi che seguono.

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. Dieci 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 FILA non è rappresentata, la decisione di interrompere il combattimento sarà presa dal Delegato della FILA o dall'Arbitro delegato della FILA 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 in causa (vedi Regolamento Sanitario).

Il lottatore che interrompe improvvisamente l'incontro senza ferita evidente o con sanguinamento, perde automaticamente 1 punto che sarà attribuito al suo avversario.

Tutte le ferite di primo soccorso durante le Competizioni Internazionali della FILA, vale a dire che non necessitano di ricovero ospedaliero, sono a carico del Comitato Organizzatore. Quelle che necessitano di ricovero ospedaliero sono coperte dalla licenza assicurativa della FILA fin tanto che la persona responsabile del lottatore ne da comunicazione del caso lo stesso giorno all'indirizzo che figura sulla licenza FILA.

Art. 58 - DOPING

In applicazione delle disposizioni degli Statuti Federali e per lottare contro l'eventuale pratica del doping, rigorosamente proibita, la FILA 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 FILA, ai Giochi Olimpici e ai Giochi Continentali come previsto dalle Regole del CIO.

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 FILA 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 FILA 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 per i test della competizione.

In caso di controllo positivo, saranno applicate le penalità previste nel Regolamento Antidoping della FILA. Poiché la FILA ha accettato la convenzione di lotta contro il doping firmata con il C.I.O. e applicata dall'Agenzia Mondiale Antidoping (A.M.A.), tutti i

Regolamenti, le procedure e le sanzioni previste da queste verranno applicate dalla FILA stessa.

In caso di una sanzione per doping adottata dal Bureau della FILA nei confronti di un lottatore l'organo giudiziario di ricorso è il Tribunale Arbitrale dello Sport (T.A.S) di Losanna (Svizzera) dopo aver esaurito tutte le possibilità di ricorso nei Regolamenti della FILA.

Capitolo 12 - APPLICAZIONI DELLE REGOLE DELLA

LOTTA

Le presenti regole annullano tutte quelle precedentemente emanate.

Per qualsiasi modifica alle disposizioni che precedono, il Bureau Esecutivo della FILA 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 FILA. Esso contiene tutti i suggerimenti proposti dagli organi ausiliari e dal Bureau ed accettati dal Congresso della FILA.

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.

Ogni Federazione deve tradurre questo documento nella propria lingua ufficiale.

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

Luglio 2014

F.I.L.A.

Corsier-sur-Vevey

NOTE DELLA COMMISSIONE NAZIONALE
UFFICIALI GARA DELLA F.I.J.L.K.A.M.

Alcuni passi del Regolamento Internazionale di Lotta che precede contengono dei refusi riguardanti precedenti revisioni, per cui la Commissione Nazionale Ufficiali Gara ritiene opportuno integrarlo con alcune note, allo scopo di evitare interpretazioni non conformi alle più recenti disposizioni della FILA.

Art. 8 – pag. 10 – Metodo di gara

Nel paragrafo “Criteri classifica torneo nordico” è stata tolta la frase che, nel caso di parità tra più di due lottatori dopo aver selezionato gli ultimi del gruppo di parità, determina il vincitore in base allo scontro diretto, senza peraltro indicare cosa fare in alternativa.

Si tratta probabilmente di un errore, per cui, in mancanza di ulteriori specificazioni da parte della Fila, in campo nazionale si conferma applicata la vecchia regola: verrà classificato nella migliore posizione il vincitore dello scontro diretto.

Art. 19 lettera f) – pag. 22

È utile ricordare che l'atterramento è confermato solo se c'è l'accordo del Presidente di tappeto.

Art. 19 lettera g) – pag. 22

L'ultima lineetta non è da considerare, in quanto refuso di una precedente versione del regolamento, quando il periodo di Greco Romana prevedeva l'eventualità dell'interruzione dell'incontro dopo 90” e procedere con la messa a terra obbligata.

Art. 31 – pag. 32

Il Bureau della FILA ha chiarito durante i Campionati Europei a Vantaa che l'unanimità è richiesta solo per comminare il terzo avvertimento, quello che comporta la squalifica dall'incontro.

Art. 33 – pag. 34 – Punti specifici

Nella seconda parte del terzo capoverso, è da specificare che qualora venga sanzionata la fuga dalla presa dovrà essere

comminato un avvertimento (O) al lottatore passivo, oltre ad assegnare 1 punto tecnico al suo avversario.

Art. 50 – pag.51

Con riferimento all'ultimo capoverso è da specificare che solo se l'azione scorretta impedisce all'attaccante di conseguire punti, gli verranno assegnati 2 punti, mentre se, nonostante la scorrettezza, egli avrà conseguito dei punti per la propria azione, gli verrà ulteriormente assegnato 1 punto tecnico.

Allegati

Dalla revisione luglio 2014 del Regolamento internazionale è stato eliminato il vocabolario di base, senza che ne siano dichiarate le motivazioni e senza che siano indicate disposizioni diverse sostitutive.

Per tale motivo, la C.N.U.G. ritiene utile continuare a riproporlo in calce alle note da essa predisposta.

VOCABOLARIO DI BASE

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

SALUT - SALUTO

L'Arbitro invita i lottatori a salutarsi.

START - INIZIO

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

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).

OPEN - APERTO

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

DAWAI - ATTIVITA'

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

ATTENTION - ATTENZIONE

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

ACTION - AZIONE

Il lottatore deve eseguire la presa che ha cominciato.

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.

LEG - GAMBA

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

POSITION - POSIZIONE

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

A TERRE - A TERRA

Il combattimento riprende a terra.

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.

DANGER - PERICOLO

Messa in pericolo

FAULT - FALLO

Presa illegale o infrazione alle regole tecniche.

STOP

Arresto del combattimento.

ZONE - ZONA

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

CONTINUE - 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.

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.

CENTRE - CENTRO

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

UP - IN PIEDI

Il combattimento verrà ripreso dalla posizione in piedi.

INTERVENTION - INTERVENTO

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

OUT - FUORI

Presa effettuata al di fuori del tappeto

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.

NON - NON

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

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.

DECLARE BATTU

Decisione presa a seguito di una sconfitta per decisione arbitrale.

DEFEAT - SCONFITTA

L'avversario è sconfitto.

DISQUALIFICATION - SQUALIFICA

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

FIN - FINE

Fine dell'incontro

CHRONOMETRE - CRONOMETRO

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

GONG

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

REFEREE - ARBITRO

Ufficiale che dirige il combattimento sul tappeto.

JUDGE - 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.

MAT CHAIRMAN - 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.

JURY OF APPEAL – GIURIA D'APPELLO

Gruppo di esperti in arbitraggio incaricati di vigilare allo stretto rispetto delle Regole Internazionali di Lotta durante le Competizioni importanti della FILA.

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.

CHALLENGE –

Azione per la quale l'Allenatore è autorizzato, a nome del lottatore, a chiedere l'arresto del combattimento perché il Corpo Arbitrale possa visionare di nuovo un'azione il cui giudizio è stato contestato.

CAUTION - AVVERTIMENTO

L'Arbitro penalizza un lottatore per infrazione alle Regole.

CLINIC - RIUNIONE

Riunione degli Arbitri.

DOCTOR - MEDICO

Il medico ufficiale dell'incontro.

VICTORY - VITTORIA

L'Arbitro proclama il vincitore

NO JUMP – NON SALTARE

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

SCORESHEET – BOLLETTINO DI PUNTEGGIO

Bollettino di punteggio arbitrale dell'incontro

ROUNDSHEET – Tabellone di gara

Tabellone di gara relativo alla categoria

=====