



## **A TUTTI GLI ARBITRI AGLI INSEGNANTI TECNICI**

### **OGGETTO: Modifica delle Regole di Lotta**

Nella riunione del Bureau della FILA , che si è svolto a Roma il 31 gennaio u.s. sono state decise le seguenti modifiche alle Regole di Lotta. Queste modifiche entrano in vigore con effetto immediato per tutte le competizioni iscritte nel calendario della FILA.

Dopo il 30 maggio 2009, vale a dire dopo i Campionati Continentali, il Bureau della FILA analizzerà l'efficacia delle modifiche e deciderà in maniera definitiva quali saranno applicate fino ai Giochi Olimpici di Londra 2012.

#### **A) PER TUTTI GLI STILI: LOTTA LIBERA, LOTTA GRECO ROMANA , LOTTA FEMMINILE**

##### **1. Giudizio dell'incontro**

Il corpo d'arbitraggio è composto unicamente da un Arbitro, un Giudice e un Presidente di tappeto. Questi deve prendere tutte le decisioni a maggioranza di 2 contro 1 o all'unanimità. Non ha il diritto di rivedere il video per prendere la decisione.

##### **2. Diritti del lottatore o della lottatrice**

Durante un combattimento, ciascun lottatore, se ritiene che il Corpo Arbitrale ha commesso un errore, ha il diritto di domandare al Presidente di tappeto di visionare il video insieme al corpo arbitrale. Questo deve essere fatto tramite l'intermediazione del suo allenatore che deve alzare un cartoncino bianco e il Presidente di tappeto ordina all'Arbitro di fermare l'incontro quando arriva in posizione neutra. Il Corpo arbitrale resta al suo posto e l'azione contestata viene proiettata al rallentatore su un grande schermo, se questi è presente nella sala di competizione, altrimenti sul tabellone di punteggio. Questa funzionalità è stata aggiunta al sistema Heracles. Questo modo di procedere permette a tutta la sala di visionare nello stesso tempo l'azione contestata e il corpo arbitrale può decidere se confermare o modificare la propria decisione.

Questa possibilità è offerta al lottatore una sola volta per incontro. Tuttavia se il "challenge" viene accettato e il corpo arbitrale cambia la decisione contestata (o la Giuria d'appello), I lottatore conserva il suo diritto per un'altra occasione durante



l'incontro. Se il Corpo arbitrale ha dato il punteggio esatto e il "challenge" è respinto, il lottatore non ha più diritto ad altro ricorso durante l'incontro e al suo avversario viene assegnato 1 punto.

### **3. Giuria d'appello**

In ogni Campionato una Giuria d'appello composta da 3 persone (Istruttore, Membro del Bureau o esperto) sarà designata per ciascun tappeto dal Presidente della FILA o dalla persona designata a questo compito. Questa Giuria d'appello sarà posizionata in un tavolo lontano dal giudice o dal Presidente di tappeto e non potrà né influenzare né di comunicare con il corpo arbitrale. Avrà il compito di controllare che tutte le procedure d'arbitraggio siano eseguite in accordo con le Regole di Lotta, ma non potrà domandare lei stessa di ricorrere al video, questo diritto spetta solo ai lottatori.

Quando un lottatore domanda un "challenge" , la Giuria d'appello esaminerà l'azione contestata nello stesso tempo del Corpo arbitrale e del pubblico. La Giuria d'appello sarà informata della decisione del corpo arbitrale dal presidente di tappeto e se valuta che il corpo arbitrale ha commesso un errore l'opinione della Giuria d'appello sarà validamente accettata. Se il Corpo d'arbitraggio o la Giuria d'appello commettono un errore grave, saranno sanzionati dal Bureau della FILA, ma nessun altro ricorso o protesta sarà ricevibile.

## **B) MODIFICHE CONCERNENTI LA LOTTA GRECO ROMANA**

I combattimenti di lotta greco romana si svolgono sempre in due periodi vinti di 2 minuti composti da 90 secondi di lotta normale con messa a terra ordinata per gli ultimi 30 secondi di ciascun periodo. Il lottatore che sarà piazzato in posizione in piedi di accrochage avrà la scelta tra la posizione di lato con strappo (rebour) oppure la posizione dietro al suo avversario con le due mani sul dorso e un ginocchio a terra. In tutti i periodi, il lottatore che vince ai punti nei primi 90 secondi avrà il vantaggio di chiedere per primo l'accrochage e non ci sarà penalizzazione per lui se non guadagna punti tecnici durante i 30 secondi. In questa situazione, se il lottatore sopra resta inattivo, l'Arbitro deve fischiare e far riprendere il combattimento in posizione in piedi fino alla fine del tempo. Alla fine dei due minuti sarà dichiarato il vincitore del periodo.

Nella situazione in cui il combattimento è di 0 : 0 alla fine dei 90 secondi del periodo il vantaggio di chiudere l'accrochage sarà dato per primo al lottatore Rosso e se la situazione si ripete nel secondo periodo, il vantaggio sarà dato al lottatore Blu. Se durante il vantaggio dell'accrochage il punteggio rimane 0 – 0, il lottatore sopra non guadagna punti, il lottatore sotto riceverà 1 punto e sarà dichiarato vincitore del periodo.



Se ognuno dei due lottatori ha vinto un periodo e nel 3° periodo si presenta la situazione di 0 – 0, la scelta della posizione sopra o a terra sarà data al lottatore che ha guadagnato più punti tecnici sommati nei due periodi. Se i lottatori sono in parità di punti tecnici, la scelta della posizione sarà determinata dai seguenti criteri: valore dei punti assegnati, numero degli avvertimenti o infine dal sorteggio. Se nessun punto tecnico sarà acquisito in questi 30 secondi, sarà assegnato 1 punto al lottatore sotto e sarà dichiarato vincitore dell'incontro.

### **PENALIZZAZIONE DELLA LOTTA NEGATIVA ILLEGALE**

Tutte le penalizzazioni previste dalle Regole contro la lotta negativa e delle prese illegali restano in vigore, ma è richiesta da parte dei Giudici-arbitri una maggiore severità nell'applicazione della procedura, vale a dire un solo richiamo verbale "ATTENZIONE" e se l'infrazione persiste, va assegnato un avvertimento (O) al lottatore falloso e 1 punto al suo avversario.

Le azioni concernenti sono le seguenti:

- le fughe dal tappeto;
- le fughe dalla presa;
- il bloccaggio della lotta greco romana con la testa sul petto;
- il bloccaggio dei polsi dell'avversario per impedire di iniziare una presa;
- la fuga dal tappeto nella posizione ordinata di accrochage dal centro verso l'esterno;
- il rifiuto ostentato di prendere il contatto in posizione in piedi.



## ESEMPI MODIFICHE NUOVE REGOLE DI LOTTA

Esempi esplicativi dopo un minuto e 30 di lotta:

### 1° PERIODO

ATLETA	PUNTI	
Rosso	1, 2 o 3	L'atleta Rosso ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage. Nei 30" finali se il Rosso non guadagna punti tecnici al lottatore Blu non viene assegnato nessun punto.
Blu	0	

ATLETA	PUNTI	
Rosso	1	L'atleta Rosso ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage. Perché ha guadagnato l'ultimo punto tecnico. Nei 30 secondi finali non perde punti.
Blu	1	

ATLETA	PUNTI	
Rosso	1	L'atleta Rosso ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage perché il Blu ha una passività. Nei 30 secondi finali non perde punti.
Blu	1 - 0	

Viene adottato lo stesso metodo anche se il punteggio è di 2 : 2 oppure 3 : 3

ATLETA	PUNTI	
Rosso	0	L'atleta Blu ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage. Nei 30" finali se il Blu non guadagna punti tecnici al lottatore Rosso non viene assegnato nessun punto.
Blu	1, 2 o 3	

ATLETA	PUNTI	
Rosso	0	L'atleta Rosso chiude sempre per primo l'accrochage. Nei 30" finali se il Rosso non guadagna punti tecnici al lottatore Blu viene assegnato un punto tecnico e dichiarato vincitore del periodo.
Blu	0	

### 2° PERIODO

ATLETA	PUNTI	
Rosso	0	L'atleta Blu ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage. Nei 30" finali se il Blu non guadagna punti tecnici al lottatore Rosso non viene assegnato nessun punto.
Blu	1, 2 o 3	

ATLETA	PUNTI	
Rosso	1	L'atleta Blu ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage. Perché ha guadagnato l'ultimo punto tecnico. Nei 30 secondi finali non perde punti.
Blu	1	

ATLETA	PUNTI	
Rosso	1 - 0	L'atleta Blu ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage perché il Rosso ha una passività. Nei 30 secondi finali non perde punti.
Blu	1	

Viene adottato lo stesso metodo anche se il punteggio è di 2 : 2 oppure 3 : 3



ATLETA	PUNTI
Rosso	1, 2 o 3
Blu	0

L'atleta Rosso ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage.  
Nei 30" finali se il Rosso non guadagna punti tecnici al lottatore Blu non viene assegnato nessun punto.

ATLETA	PUNTI
Rosso	0
Blu	0

L'atleta Blu chiude sempre per primo l'accrochage.  
Nei 30" finali se il Blu non guadagna punti tecnici al lottatore Rosso viene assegnato un punto tecnico e dichiarato vincitore del periodo.

### 3° PERIODO

(Se ciascuno dei due lottatori ha vinto un periodo)

ATLETA	PUNTI
Rosso	1, 2 o 3
Blu	0

L'atleta Rosso ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage.  
Nei 30" finali se il Rosso non guadagna punti tecnici al lottatore Blu non viene assegnato nessun punto.

ATLETA	PUNTI
Rosso	0
Blu	1, 2 o 3

L'atleta Blu ha il diritto di chiudere per primo l'accrochage.  
Nei 30" finali se il Blu non guadagna punti tecnici al lottatore Rosso non viene assegnato nessun punto.

ATLETA	PUNTI
Rosso	0
Blu	0

Per la scelta della posizione, per ciascun atleta si sommano i punti dei due periodi. Nel caso in cui c'è parità si guarda il valore delle prese. Se c'è ancora parità il numero degli avvertimenti; in caso di ulteriore parità si effettua il sorteggio.

**N. B. :** Se durante l'accrochage, il lottatore che nella posizione a terra commette una fuga o dalla presa o dal tappeto riceve un avvertimento (O) ed il suo avversario un punto tecnico.  
La lotta riprende a terra ancora con l'accrochage.

La regola sul punteggio di 0 : 0 è:

- Il lottatore Rosso chiude sempre l'accrochage nel 1° periodo.
- Il lottatore Blu chiude sempre l'accrochage nel 2° periodo.

Il Lottatore che vince l'accrochage può decidere di chiudere l'accrochage (posizione di vantaggio) oppure mettersi nella posizione sotto (posizione di svantaggio).

Se colui che vince l'accrochage si mette in posizione di svantaggio ed il lottatore sopra non guadagna punti tecnici gli viene assegnato un punto e dichiarato vincitore del periodo o dell'incontro.



Le posizioni da scegliere per l'accrochage sono:

- posizione di lato con strappo (Rebour)
- posizione dietro l'avversario, le due mani sul dorso ed un ginocchio a terra.