

**TROCELLEN**  
*il tatami*

  
**LIGHT  
BLADE**

 **FIDITALIA**

FEDERAZIONE FONDATA IL 14 GENNAIO 1902



**FIJKAM**

 Federazione Sportiva Nazionale  
riconosciuta dal **Coni**



**REGOLAMENTO  
INTERNAZIONALE  
PER LE COMPETIZIONI  
DI LOTTA**



**REGOLAMENTO  
INTERNAZIONALE  
PER LE COMPETIZIONI  
DI LOTTA**

**CENTRO OLIMPICO FIJKAM  
VIA DEI SANDOLINI, 79 – OSTIA LIDO – APRILE 2006**



# PREFAZIONE

## LA LOTTA

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

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

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

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

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

LA F.I.L.A.

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

**REGOLE GENERALI**

Art. 1 - Oggetto	pag.	8
Art. 2 - Interpretazione	“	9
Art. 3 - Campo di applicazione	“	9

**CAPITOLO 1**

**STRUTTURE MATERIALI**

Art. 4 - Il tappeto	pag.	10
Art. 5 - Il costume	“	12
Art. 6 - Licenza del concorrente	“	14
Art. 7 - Categorie di età - di peso - competizioni	“	16

**CAPITOLO 2**

**GARE E PROGRAMMI**

Art. 8 - Metodo di gara	pag.	20
Art. 9 - Programma delle gare	“	26
Art. 10 - Cerimonia protocollare	“	27

**CAPITOLO 3**

**SVOLGIMENTO DI UNA COMPETIZIONE**

Art. 11 - Peso	pag.	28
Art. 12 - Sorteggio	“	29
Art. 13 - Lista di partenza	“	30
Art. 14 - Accoppiamento	“	30
Art. 15 - Eliminazione dalla competizione	“	31

CAPITOLO 4  
IL CORPO ARBITRALE

Art. 16 - Composizione	pag.	33
Art. 17 - Le funzioni di insieme	“	33
Art. 18 - Abbigliamento del Corpo Arbitrale	“	35
Art. 19 - L'Arbitro	“	35
Art. 20 - Il Giudice	“	38
Art. 21 - Il Presidente di tappeto	“	40
Art. 22 - Il Responsabile dell'Arbitraggio	“	41
Art. 23 - Sanzioni nei confronti del Corpo Arbitrale	“	41

CAPITOLO 5  
IL COMBATTIMENTO

Art. 24 - Durata degli incontri	pag.	42
Art. 25 - Chiamata	“	43
Art. 26 - Presentazione dei lottatori	“	43
Art. 27 - Inizio	“	44
Art. 28 - Interruzione del combattimento	“	44
Art. 29 - Fine del combattimento	“	45
Art. 30 - Interruzione e continuazione del combattimento	“	47
Art. 31 - Il prolungamento	“	48
Art. 32 - Tipi di vittorie	“	48
Art. 33 - L'Allenatore	“	50
Art. 34 - Classifica per squadra in occasione delle competizioni individuali	“	51
Art. 35 - Sistema di classifica nelle competizioni a squadre	“	51

## CAPITOLO 6

### PUNTI ASSEGNATI ALLE AZIONI E ALLE PRESE

Art. 36 - Valutazione dell'importanza dell'azione o della presa	pag.	54
Art. 37 - La messa in pericolo	"	56
Art. 38 - Segnalazione dei punti	"	56
Art. 39 - Presa di grande ampiezza	"	57
Art. 40 - Valore attribuito alle azioni e alle prese	"	58
Art. 41 - Decisione e punteggio	"	60
Art. 42 - Tabella delle decisioni	"	61

## CAPITOLO 7

### PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI DOPO UN COMBATTIMENTO

Art. 43 - Punti di classifica	pag.	63
Art. 44 - L'atterramento	"	64
Art. 45 - Superiorità tecnica	"	65

## CAPITOLO 8

### LOTTA NEGATIVA

Art. 46 - Lotta a terra durante il combattimento	pag.	67
Art. 47 - Zona rossa	"	68
Art. 48 - Il contatto obbligato	"	70

## CAPITOLO 9

### I DIVIETI E LE PRESE ILLEGALI

Art. 49 - Divieti generali	pag.	77
Art. 50 - Fuga dalla presa	"	78
Art. 51 - Fuga dal tappeto	"	80

Art. 52 - Prese illegali	“	81
Art. 53 - Prese e divieti per le categorie Esordienti e Cadetti	“	83
Art. 54 - Divieti particolari	“	83
Art. 55 - Conseguenze sul combattimento	“	84

## CAPITOLO 10 IL RECLAMO

Art. 56 - Reclamo	pag.	85
-------------------	------	----

## CAPITOLO 11 IL SERVIZIO MEDICO

Art. 57 - Servizio medico	pag.	86
Art. 58 - Interventi del servizio medico	“	87
Art. 59 - Doping	“	88

## CAPITOLO 12 PUNTI PARTICOLARI DEL REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI LOTTA FEMMINILE

Art. 60 - Classi di età e categorie di peso	pag.	90
Art. 61 - Il costume	“	91
Art. 62 - Peso	pag.	92
Art. 63 - Durata del combattimento	“	92
Art. 64 - Regole tecniche generali	“	93
Art. 65 - Prese vietate	“	93

## CAPITOLO 13

Applicazioni delle regole di Lotta	pag.	94
Allegato n. 1	pag.	96



# REGOLE INTERNAZIONALI DI LOTTA

## LOTTA GRECO-ROMANA - STILE LIBERO - LOTTA FEMMINILE

### REGOLE GENERALI

#### Art. 1 - OGGETTO

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

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

Le Regole Internazionali di lotta hanno segnatamente per oggetto:

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

Suscettibili di essere modificate alla luce delle constatazioni pratiche nella loro applicazione e in funzione della ricerca della loro efficacia, le Regole Internazionali enunciate più avanti costituiscono il quadro entro il quale si manifesta lo sport della Lotta nei suoi stili. Le Lotte Tradizionali, il Sambo e la Beach Wrestling hanno Regolamenti a parte propri dei loro stili.

## **Art. 2 - INTERPRETAZIONE**

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

Fa fede unicamente il testo francese.

## **Art. 3 - CAMPO DI APPLICAZIONE**

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

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

### CAPITOLO 1 **STRUTTURE MATERIALI**

## **Art. 4 - IL TAPPETO**

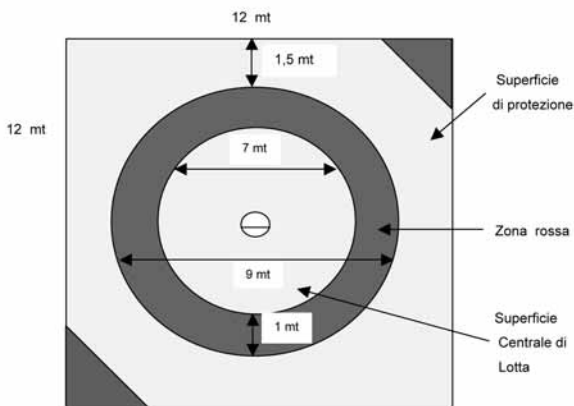
Un tappeto nuovo di tipo omologato dalla F.I.L.A., di 9 metri di diametro, circondato da una protezione dello stesso spessore e di una larghezza di mt. 1,50 è obbligatorio in tutte le prove seguenti: Giochi Olimpici, Campionati e Coppe.

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 F.I.L.A. e della stessa qualità di quelli della competizione.

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

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



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

Per i Giochi Olimpici, Campionati del Mondo e Campionati Continentali il tappeto dovrà essere montato su di una

piattaforma elevata la cui altezza non dovrà superare 1,10 mt.

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

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

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

Al centro del tappeto deve essere tracciato un cerchio avente diametro interno 1 metro, circondato da una striscia di 10 cm di larghezza. Una linea di 8 cm di larghezza divide in due il cerchio. Il colore del cerchio così definito e quello del tracciato che delimita l'area di combattimento deve essere rosso.

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

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

## **Art. 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 il colore rosso e blu.

Il lottatore deve portare obbligatoriamente:

- sul petto l'emblema del suo paese.
- Sul retro del costume la sigla del proprio paese, la grandezza delle lettere deve essere al massimo cm. 10 x 10.
- E' permesso l'uso di leggere ginocchiere senza parti metalliche.

## **B) Pubblicità sul costume**

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

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

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

## **C) Proteggi orecchie**

I lottatori che lo volessero possono portare un proteggi orecchie che devono essere omologati dalla F.I.L.A. purché non abbiano parti metalliche o di plastica 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 o fare in maniera che questi siano trattenuti intorno alla caviglia con del nastro adesivo, o con un sistema che blocchi i lacci al fine di evitare che possano slacciarsi durante l'incontro. I concorrenti sono tenuti a procurarsi il nastro adesivo per le proprie calzature, che saranno controllate prima di salire sul tappeto.

## E) Divieti

E' proibito:

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

L'Arbitro al momento del peso deve controllare che ciascun concorrente sia in grado di soddisfare le disposizioni del presente articolo. Il lottatore deve essere avvertito al momento del peso che se la sua tenuta non è corretta non potrà partecipare alla competizione. Se ciò non dovesse avvenire il Corpo Arbitrale tollererà un tempo massimo di 1 minuto per consentire al lottatore di rendersi conforme alla regola. Passato questo periodo il lottatore colpevole avrà l'incontro perso per abbandono.

## **Art. 6 - LICENZA DEL CONCORRENTE**

Tutti i lottatori o lottatrici 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 un regolamento particolare.

Questa licenza serve come copertura assicurativa in caso di incidente occorso durante la competizione alla quale partecipa per le spese mediche e di ricovero ospedaliero. Tutti i lottatori o lottatrici, Cadetti, Junior, che partecipano ai Campionati Continentali o Mondiali devono ugualmente possedere la licenza internazionale di concorrente.

Tutti i lottatori o lottatrici Junior, che partecipano ad un Torneo Internazionale devono ugualmente possedere la licenza internazionale di concorrente.

Questa licenza serve come copertura assicurativa in caso di incidente occorso durante la competizione alla quale partecipa per le spese mediche e di ricovero ospedaliero. Tutti i lottatori Veterani che partecipano ai Campionati del Mondo e ad altre competizioni internazionali devono ugualmente possedere la licenza internazionale di concorrente.

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

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

## **Art. 7 - CATEGORIE DI ETÀ - DI PESO - COMPETIZIONI**

### **1) Categorie di età**

Le categorie di età sono le seguenti:

*ESORDIENTI 14 - 15 anni*

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

*CADETTI 16 - 17 anni*

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

*JUNIORES 18 - 20 anni*

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

*SENIORES 21 - 35 anni*

*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 sono autorizzati a partecipare alle competizioni Seniores.

L'età sarà controllata in tutti i Campionati e gare al momento dell'iscrizione definitiva, 6 ore prima del peso. A tal fine, il Responsabile di ogni Delegazione dovrà con-

segnare al Delegato Tecnico della F.I.L.A.:

- La carta licenza del lottatore dell'anno in corso.
- Il passaporto personale o la carta d'identità (il passaporto collettivo non è accettato).
- Un certificato per ogni partecipante, redatto sotto la responsabilità del Presidente della Federazione Nazionale, attestante l'età del lottatore. Il certificato dovrà essere secondo il modello fornito dalla F.I.L.A. e su carta intestata della Federazione Nazionale.
- Un lottatore può partecipare ad una competizione soltanto per la nazionalità iscritta sul suo passaporto. Se la F.I.L.A. constata in qualsiasi momento che la dichiarazione è falsa e che c'è stato imbroglio, saranno applicate immediatamente le misure disciplinari previste a tal fine nei confronti della Federazione, del lottatore e della persona che ha firmato il certificato falso.
- I lottatori che cambiano nazionalità, prima di partecipare ad una competizione internazionale con il loro nuovo paese, devono attendere 2 anni dopo l'ultima gara disputata con il loro paese d'origine e iscritta nel calendario FILA.  
I lottatori possono cambiare nazionalità una sola volta. In seguito, essi non potranno più lottare per il loro paese d'origine.
- Ogni lottatore che partecipa ad una Competizione autorizzata, automaticamente, la F.I.L.A. a diffondere la sua immagine filmata o fotografata per la diffusione della competizione o di quelle a venire. Se un lottatore rifiuta questa disposizione dovrà farlo al momento dell'iscrizione ed in questo caso potrà essere escluso dalla competizione.

## 2) Categorie di peso

Le categorie di peso sono le seguenti:

### ESORDIENTI

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

### CADETTI

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

### JUNIORES

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

### SENIORES

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

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

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

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

### **3) Competizioni**

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

#### *Esordienti 14 - 15 anni*

- Competizioni Internazionali (bilaterali e regionali).

#### *Cadetti 16 - 17 anni*

- Competizioni Internazionali;
- Campionati Continentali ogni anno.

#### *Juniors 18 - 20 anni*

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

#### *Seniores 21 - 35 anni*

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

#### *Veterani più di 35 anni*

- Competizioni secondo programma, categorie e regolamenti specifici.

## CAPITOLO 2

### **GARE E PROGRAMMI**

#### **Art. 8 - METODO DI GARA**

##### **Sistema e metodo di competizione**

Le competizioni di lotta 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 gli 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 gli incontri per la ricerca del numero ideale) contro uno dei due finalisti fino ai perdenti delle semifinali, in linea diretta .

I vincitori dei due ultimi incontri dei recuperi riceveranno ciascuno la medaglia di bronzo.

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

La competizione si svolge nel seguente modo:

- a) Incontri di qualificazione;
- 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 (Vedere tabellone n° 1 allegato).

### **Incontri di qualificazione**

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

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

numero 11 contro il numero 12; (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 entrano nei gironi eliminatori della competizione per l'eliminazione diretta.

## Gironi eliminatori

Dopo gli incontri di qualificazione, noi abbiamo il numero ideale di 16 lottatori. I 16 lottatori che disputano i gironi eliminatori sono i 10 lottatori che hanno estratto i numeri da 1 a 10 e i 6 lottatori che hanno vinto gli incontri di qualificazione, ossia i numeri 12, 13 e 15, 17, 19 e 22 (per fare 16). Sempre secondo il principio dell'accoppiamento nell'ordine dei numeri sorteggiati, il 1° girone eliminatorio si svolge come segue:

Numero 1 contro il numero 2;	(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	
Vincitore dell'incontro di qualificazione;	(incontro n. 6)
Numero 15 contro il numero 17	
Vincitore dell'incontro di qualificazione;	(incontro n. 7)
Numero 19 contro il numero 22	
Vincitore dell'incontro di qualificazione.	(incontro n. 8)

## Incontri di recupero

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

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

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

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

- Numero 16 (perdente nell'incontro di qualificazione);
- Numero 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:

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

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

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

1° incontro:

- Numero 16 (perdente nell'incontro di qualificazione) contro il numero 17 (perdente nel 1° girone);

2° incontro:

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

3° incontro:

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

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

## Finale

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

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

I perdenti delle due finali per le medaglie di bronzo sono classificati 5<sup>a</sup> ex-aequo.

## Criteri di classifica

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

- 1) il numero di vittorie per atterramento;
- 2) Il numero di vittorie per superiorità tecnica;
- 3) Il numero di vittorie dei periodi di lotta per superiorità tecnica;
- 4) La somma dei punti tecnici acquisiti durante tutta la competizione;
- 5) Il minor numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione.
  - 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 accezione di un certificato medico rilasciato dal medico della FILA, se un lottatore non si presenta sul tappeto

per qualsiasi ragione e la competizione è già iniziata il suo o i suoi avversari avranno l'incontro vinto e lui sarà eliminato e non classificato.

### **Criteri 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 che ha più punti di classifica è classificato al primo posto.

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:

- minor vittorie per schienata;
- minor vittorie di incontri per superiorità;
- minor vittorie di periodi di lotta per superiorità tecnica;
- minor numero di punti tecnici acquisiti durante tutta la competizione;
- minor numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione.

Quando restano solo due lottatori a parità di punti, sarà classificato prima colui che avrà vinto l'incontro diretto.

### **Art. 9 - PROGRAMMA DELLE GARE**

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

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

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

Di norma, in tutti i tipi di gare, la durata delle sessioni non deve oltrepassare le tre ore.

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

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

## **Art. 10 - CERIMONIA PROTOCOLLARE**

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

1°	medaglia d'oro;
2°	medaglia d'argento;
i due 3 <sup>^</sup>	medaglia di bronzo.

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

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

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

## 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 ciascuna categoria, le operazioni di peso si svolgono sempre la sera prima della gara relativa alla categoria.

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

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

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

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

I concorrenti debbono obbligatoriamente pesarsi indossando 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.

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

Gli Arbitri responsabili delle operazioni di peso sono obbligati a controllare che tutti i lottatori siano in regola con le disposizioni previste nell'Art. 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 alle prove dovranno essere accoppiati per ogni girone secondo un numero d'ordine assegnato ad ognuno dal sorteggio effettuato, al momento del peso.

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

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

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

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

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

### **Art. 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.

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

I lottatori sono quindi riposizionati in un ordine progressivo.

### **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.

Vedi tabellone allegato.

## 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 una sconfitta contro uno dei due finalisti, poiché essi partecipano ai recuperi per la classifica dei terzi o quinti posti.

Un lottatore che, senza il parere del medico e senza avvertire la Segreteria Ufficiale, non si presenta di fronte al suo avversario quando viene chiamato il suo nome, sarà eliminato e non classificato. Il suo o i suoi avversari avranno l'incontro vinto.

Un lottatore che commette una scorrettezza contro lo spirito e la concezione della F.I.L.A. della lotta totale e universale, che si trova in una situazione d'imbroglio, colpa grave o brutalità, sarà immediatamente squalificato dalla competizione ed eliminato all'unanimità del Corpo Arbitrale. In questa ipotesi, egli non sarà classificato.

Se due lottatori sono squalificati per brutalità nello stesso incontro, essi saranno eliminati come sopra descritto e l'accoppiamento del girone successivo non sarà modificato, il lottatore che segue dovrà essere accoppiato con uno dei lottatori che avrà vinto l'incontro.

Se questa o queste squalifiche dovessero pregiudicare la classifica di un incontro di finale, i concorrenti successivi 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<sup>a</sup> posto.

## **Classifica in caso di doping**

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<sup>a</sup> / 5<sup>a</sup> posto della stessa linea. Per il resto della classifica, tutti gli altri risalgono di un posto.

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

## CAPITOLO 4 **IL CORPO ARBITRALE**

### **Art. 16 - COMPOSIZIONE**

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

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

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

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

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

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

## Art. 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.

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

- b) Il Presidente di tappeto, l'Arbitro e il Giudice valutano individualmente le prese per esprimere una decisione definitiva. L'Arbitro ed il Giudice devono collaborare sotto la direzione del Presidente di tappeto che coordina i lavori del Corpo Arbitrale.
- c) Il Corpo Arbitrale deve assumersi tutte le funzioni di giudizio, attribuire il punteggio e infliggere le sanzioni previste dalle Regole.
- d) I bollettini del Giudice e del Presidente di tappeto servono ad annotare il punteggio di tutte le prese effettuate dai due avversari.

I punteggi, gli avvertimenti ( O ), devono essere riportati sul bollettino con la massima precisione nell'ordine corrispondente alle varie fasi del combattimento. I bollettini di punteggio debbono essere rispettivamente firmati dal Giudice e dal Presidente di tappeto.

- e) Se un periodo non si conclude con un "atterramento", la decisione dovrà essere comunicata dal Presidente di tappeto che dovrà basarsi sulla valutazione di tutte le azioni di entrambi gli avversari, annotate dall'inizio alla fine sul bollettino del Giudice e del Presidente di tappeto.

- f) Dal momento della loro assegnazione, tutti i punti del Giudice debbono essere resi noti al pubblico, o con palette, o mediante dispositivi luminosi.
- g) Per la durata degli incontri e a seconda del loro ruolo rispettivo, i membri del Corpo Arbitrale devono esprimersi secondo i termini del vocabolario di base della F.I.L.A., ma nel corso dell'incontro non possono comunicare con nessuno, oltre che evidentemente tra di loro per consultarsi e per il buon esito della loro missione.

## **Art. 18 - ABBIGLIAMENTO DEL CORPO ARBITRALE**

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

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

Il Corpo d'Arbitraggio non può portare il nome di uno sponsor.

Tuttavia il numero d'identificazione può portare il nome dello sponsor della F.I.L.A..

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

## Art. 19 - L'ARBITRO

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

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

g) L'Arbitro deve aver cura:

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

In tal caso, deve interrompere il combattimento sanzionare il lottatore falloso con un avvertimento (O) ed assegnare 1 punto al suo avversario.

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

- di stimolare, senza interrompere il combattimento, il lottatore o i lottatori assumendo una posizione che impedisca qualsiasi fuga dal tappeto;
  - di essere pronto a fischiare se i lottatori si avvicinano al bordo del tappeto.
  - di non interrompere l'incontro, in lotta greco romana, quando c'è una situazione di messa in pericolo à 1 minuto e 1 minuto e 30 secondi.
- 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 dopo ciascun periodo ed alla fine dei ogni incontro di lotta in accordo con il Presidente di tappeto.
- i) L'Arbitro domanda le sanzioni per infrazione alle Regole o per brutalità.
- j) L'Arbitro, su intervento del Presidente di tappeto, deve interrompere l'incontro e proclamare la vittoria per superiorità tecnica quando si arriva a 6 punti di differenza in un periodo di lotta. 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 e deve attribuire i punti di ogni azione che segna sul suo bollettino, d'accordo con l'Arbitro o con il Presidente di tappeto.  
Egli deve esprimere il suo parere in tutte le situazioni.
- c) In seguito ad ogni azione e sulla base delle indicazioni dell'Arbitro (che confronta con le proprie valutazioni), o in sua assenza, di quelle del Presidente di tappeto, segna il numero dei punti attribuiti all'azione in questione e mostra il risultato tramite un tabellone installato vicino a se, che deve essere visibile sia per gli spettatori che per i lottatori.
- d) Il Giudice constata e segnala all'Arbitro l'atterramento (TOUCHE).
- e) Se, durante il combattimento, il Giudice nota qualche irregolarità che, a suo avviso, deve essere portata a conoscenza dell'Arbitro qualora quest'ultimo non avesse potuto vederla o non fosse stato attento (una schienata, una presa illegale, ecc.) deve farlo alzando la paletta del colore del lottatore in questione, anche se l'Arbitro non ha sollecitato il suo parere.  
In tutte le circostanze il Giudice deve attirare l'attenzione dell'Arbitro per tutto ciò che gli sembra anormale o irregolare nello svolgimento del combattimento o nel comportamento dei lottatori.
- f) Il Giudice deve peraltro firmare il bollettino di punteggio al suo ricevimento e alla fine del combattimento non deve omettere di indicare chiaramente il risultato dell'incontro, sbarrando in modo ben preciso il nome del perdente e scrivere il nome del vincitore.

- g) Le decisioni del Giudice e dell'Arbitro sono valide ed esecutive, senza l'intervento del Presidente di tappeto, se sono identiche, eccezion fatta per la proclamazione della vittoria per superiorità tecnica per la quale è obbligatorio avere il parere del Presidente di tappeto.
- h) Il bollettino di punteggio del Giudice deve indicare in modo esatto in quanto tempo si è concluso un combattimento, nel caso di vittoria per schienata, superiorità tecnica, abbandono, ecc.
- i) Perché egli possa seguire perfettamente il combattimento, in caso di posizione delicata, il Giudice è autorizzato eccezionalmente a spostarsi, ma solo lungo il lato del tappeto in cui si trova.
- j) Egli deve indicare, sottolineandolo, l'ultimo punto tecnico acquisito che serve a determinare il vincitore del periodo.
- 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 preponderanti, deve assumersi tutti i doveri previsti dalle Regole della lotta.
- b) Egli coordina i lavori dell'Arbitro e del Giudice.
- c) Ordina il contatto obbligato se un periodo di lotta termina 0 – 0 nella lotta stile libero e in lotta greco romana dopo 1 minuto e dopo 1 minuto e 30 secondi.
- d) Deve seguire con molta attenzione lo svolgimento dei combattimenti senza lasciarsi distrarre in alcun modo e

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

- e) In caso di disaccordo tra il Giudice e l'Arbitro, ha il compito di stabilire il risultato, il numero di punti e gli atterramenti.
- f) Non può mai esprimere il suo parere per primo, deve attendere l'opinione del Giudice e dell'Arbitro. Non ha diritto d'influenzare la decisione.
- g) Durante un combattimento, se il Presidente di tappeto constata un errore grave del Giudice e dell'Arbitro e Lui stesso non condivide la loro valutazione, ha l'obbligo di interrompere l'incontro. Egli deve rivedere l'azione al video e dare l'interpretazione esatta con l'accordo del Giudice e dell'Arbitro se questi riconoscono il loro errore. In caso contrario la decisione non può essere cambiata.

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

## **Art. 22 – IL RESPONSABILE DELL'ARBITRAGGIO**

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

In caso di disaccordo e dopo aver visionato il video, se il Responsabile dell'Arbitraggio è d'accordo con il Presidente di tappeto sarà applicata la loro decisione.



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

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

## **Art. 25 - CHIAMATA**

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

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

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

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

- 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 individuato un sistema di presentazione che abbia una maggiore attrazione televisiva.

## **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 i due lottatori, dà loro la mano, esamina il loro abbigliamento, verifica che non siano cosparsi di una qualsiasi materia grassa o appiccicosa, che non siano in stato di traspirazione, che le loro mani siano nude e che possiedano un fazzoletto di stoffa.

I lottatori si salutano, si stringono la mano e, su ordine dell'Arbitro (colpo di fischiello), 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 accettabile ed indipendente dalla propria volontà, l'Arbitro può sospendere la lotta secondo le disposizioni previste dall'Art. 58 del presente Regolamento.

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.
- c) Il Presidente di tappeto può decidere l'interruzione di un combattimento se c'è un errore grave dell'Arbitro e del Giudice. Egli può, inoltre, interrompere il combattimento se c'è errore grave riguardante il punteggio dell'Arbitro e del Giudice. In questo caso il Presidente di tappeto chiede la consultazione. Se, dopo la consultazione, il Presidente di tappeto non ottiene la maggioranza, deve applicare la procedura prevista dall'Ar. 22.
- d) In nessun caso un concorrente può prendere l'iniziativa di interrompere il combattimento assumendo egli stesso la decisione di lottare in piedi o a terra o di inviare il suo avversario dal bordo del tappeto al centro.
- e) Se un lottatore è costretto ad interrompere il combattimento a seguito di ferita volontaria causata dal suo avversario, il lottatore colpevole sarà squalificato ed il lottatore infortunato sarà dichiarato vincitore.

## **Art. 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.

La fine di un periodo di lotta avviene sia per superiorità tecnica (6 punti di differenza, Art. 45), sia dopo l'esecuzione di una presa di grande ampiezza da 5 punti, indipendentemente dal punteggio, sia dopo l'esecuzione di due prese da 3 punti, indipendentemente dal punteggio, sia in caso di contatto obbligato, in lotta libera, dove il lottatore guadagna 1 o più punti, prima dei 30 secondi, sia per la scadenza dei minuti effettivi di lotta annunciati dal colpo di gong e dal fischio dell'Arbitro.

Quando un lottatore, nel tempo regolamentare, esegue una presa da 5 punti, l'Arbitro deve attendere un'eventuale atterramento. Se il suo avversario lo sorpassa, L'Arbitro deve fischiare immediatamente e proclamare immediatamente il vincitore del periodo o del combattimento.

La stessa regola sarà applicata per la seconda presa da 3 punti.

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

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 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**

### **Regole generali:**

Quando la lotta è interrotta nella posizione in piedi o a terra, il combattimento riprende dalla posizione in piedi.

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

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

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 sia riuscito o meno ad eseguire la presa (posizione di greca).

## **Art. 31 - IL PROLUNGAMENTO**

Se alla fine del tempo regolamentare di un periodo di lotta i due lottatori sono 0 - 0, l'Arbitro arresta il combattimento e ordina immediatamente la ripresa dell'incontro in posizione di contatto obbligato (Art. 48).

Il prolungamento dura al massimo 30 secondi

## **Art. 32 - 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, (vincendo due periodi con la differenza da 1 a 5 punti).

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

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

### **In caso di parità di punti**

Per determinare il vincitore bisogna guardare i criteri del numero di avvertimenti, del valore delle prese e dell'ultimo punto tecnico guadagnato (vedere il tabellone sotto elencato).

## Esempio:

Punti Rosso	Punti Blu	Commento	Risultato
1 1 1	1 1 1	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
1 1 0 0	1 1 1 0	Ultimo punto tecnico guadagnato dal rosso, ma ha 2 avvertimenti, il blu ne ha 1 solo.	Vince il Blu
1 1 1	1 2 0	Il blu ha una presa da 2 punti che sono gli ultimi punti tecnici guadagnati, ma ha 1 avvertimento	Vince il Rosso
1 1 1 0	1 2 0	Il rosso ha guadagnato l'ultimo punto tecnico. I lottatori hanno 1 avvertimento ciascuno. Il blu ha una presa da 2 punti.	Vince il Blu
1 1 1 0 0	1 1 1 0 0	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 porta alla parità è ottenuto con una presa valutata 2 – 2, 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 nell'insieme dei periodi di lotta viene squalificato dall'incontro.

In lotta Stile libero, nel caso in cui il periodo termina sul punteggio di 0 – 0, il vincitore del periodo sarà il lottatore che guadagna il primo punto durante il contatto obbligato.

## Art. 33 - L'ALLENATORE

L'allenatore durante il combattimento può stare ai piedi del podio o

ad una distanza di due metri minimo dal bordo del tappeto.

A parte l'attività autorizzata in caso di cure prestate al suo lottatore dal medico e alle quali può assistere, l'allenatore non può assolutamente influenzare le decisioni o insulta-

re il Corpo Arbitrale; egli ha solo il diritto di parlare al proprio lottatore.

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

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

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

La Federazione Nazionale dell'Allenatore eliminato sarà penalizzata secondo le disposizioni del regolamento Disciplinare e Finanziario.

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

## **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<sup>^</sup> posti etc.

## **Art. 35 - SISTEMA DI CLASSIFICA NELLE COMPETIZIONI A SQUADRE**

### **Principio generale**

Una competizione a squadre si svolge principalmente con le categorie di peso ufficiali della FILA, ossia 7 categorie.

Se per una ragione propria al sistema del paese o nell'interesse delle squadre le categorie di peso devono essere doppie, è sempre raccomandabile di avere sempre un numero dispari di 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. In questa maniera, con un numero dispari di categorie di peso, ogni incontro può decidere la squadra vincitrice.

### **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;
  - il maggiore numero di vittorie per atterramento, abbandono, squalifica, forfait;
  - il maggior numero di vittorie di incontri per superiorità tecnica;
  - il maggior numero di vittorie di periodi 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.

### **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 esiste parità perché ciascuna squadra ha vinto un incontro la vincitrice sarà determinata analizzando successivamente i criteri sotto elencati da 1 a 6.

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

Il seguente principio sarà applicato per classificare la o le squadre meno buone e le ultime due restanti saranno

classificate sulla base dei criteri stabiliti per la parità tra due squadre:

- il minor numero di vittorie per atterramento, abbandono, squalifica, forfait;
- il minor numero di vittorie di incontri per superiorità tecnica;
- il maggior numero di vittorie di periodi 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.

## CAPITOLO 6

### **PUNTI ASSEGNATI ALLE AZIONI E ALLE 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 ma senza alcun intervento del suo avversario, al lottatore in posizione di vantaggio non verrà attribuito alcun punto tecnico. La lotta continua a terra senza che l'Arbitro interrompa il combattimento.

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

Se il lottatore attaccante che effettua una presa al di sopra del proprio ponte rimane un istante in ponte e termina la

sua azione mettendo il suo avversario in posizione di ponte, egli non riceverà sanzioni; solo a lui verranno attribuiti dei punti dato che avrà terminato una presa che comporta dei rischi.

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

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

- a) avrà portato a terra il lottatore attaccante;
- b) avrà completato l'azione con continuità;
- c) bloccando l'attaccante, sarà riuscito a controllarlo in ponte, cioè in una posizione considerata come completata.
- d) L'Arbitro deve attendere la fine di ogni azione e assegnare il punteggio acquisito da ciascun lottatore.
- e) Nel caso in cui le azioni dei lottatori cambino alternativamente da una posizione all'altra, l'assegnazione dei punti per tutte le azioni si effettua secondo il loro valore.
- f) L'atterramento istantaneo non esiste (Art. 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 3 punti. Se un lottatore arriva nella posizione di atterramento istantaneo su una sua propria azione il suo avversario riceverà 2 punti.  
Nella lotta a terra per tutte le posizioni in cui un lottatore si trova in posizione di atterramento istantaneo il suo avversario riceverà 2 punti.
- g) La rotazione da una spalla all'altra con l'aiuto dei gomiti nella messa in ponte e viceversa è considerata come una sola azione.

- h) Una presa non dovrà essere considerata come una nuova azione fino a che i concorrenti non tornino alla posizione iniziale.
- i) L'Arbitro segnalerà i punti. Se il Giudice è d'accordo alzerà la paletta con lo stesso colore e valore (1, 2, 3 o 5 punti). In caso di disaccordo tra il Giudice e l'Arbitro, il Presidente di tappeto dovrà obbligatoriamente pronunciarsi in favore di uno o dell'altro dei due lottatori, egli non potrà dare un'opinione diversa.
- 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.

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

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

## **Art. 39 - PRESA DI “GRANDE AMPIEZZA”**

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

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

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

## **Art. 40 - VALORE ATTRIBUITO ALLE AZIONI E ALLE PRESE**

### **1 punto:**

- al lottatore che porta il suo avversario a terra, passando dietro di lui e lo controlla in questa posizione (3 punti di contatto: due braccia e un ginocchio o le due ginocchia ed un braccio).
- Al lottatore che effettua una presa corretta in piedi o a terra e che non mette il suo avversario in una posizione di messa in pericolo.
- Al lottatore che passa sopra, mantiene e controlla il suo avversario passando dietro di lui.
- Al lottatore che blocca o che fa passare il suo avversario

rio su uno o due braccia tese, con la schiena rivolta al tappeto.

- Al lottatore la cui presa viene disturbata irregolarmente dall'avversario ma che riesce ad eseguire la sua presa con punteggio.
- Al lottatore attaccante il cui avversario commette una fuga dal tappeto o dalla presa, rifiuto dello start, presa illegale, brutalità.
- Al lottatore che mantiene il suo avversario in posizione di messa in pericolo per cinque secondi o più.
- Al lottatore il cui avversario mette un piede nella zona di protezione.
- Al lottatore il cui avversario rifiuta di prendere il contatto obbligato in maniera regolare.
- Al lottatore ordinato a terra in lotta greco romana a cui l'avversario non è riuscito a prendere 1 punto tecnico durante i 30 secondi regolamentari.
- Tutti le interruzioni del combattimento per ferita senza sanguinamento sono penalizzati con un 1 punto all'avversario.

## **2 punti:**

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

mento istantaneo oppure ruota sulle spalle nell'esecuzione di una presa.

- Al lottatore che blocca il suo avversario in posizione di messa in pericolo dalla posizione in piedi.
- Al lottatore attaccante, nel contatto obbligato in lotta greco romana, quando l'avversario rifiuta di prendere la posizione corretta a terra (non presente nel testo francese).

### **3 punti:**

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

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

### **5 punti:**

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

ampiezza che proietta quest'ultimo in posizione di pericolo diretto e immediato.

## **Art. 41 - DECISIONE E PUNTEGGIO**

- a) L'Arbitro indica la sua decisione alzando il braccio e segnalando i punti con le dita in modo evidente. Se l'Arbitro e il Giudice sono d'accordo, la decisione è valida.
- b) Il Presidente di tappeto non ha il diritto d'influenzare o di modificare una decisione quando il Giudice e l'Arbitro sono d'accordo, salvo nella situazione prevista all'Art 22.
- c) In caso di voto, il Giudice e il Presidente di tappeto debbono esprimere il loro giudizio a mezzo di tastiera elettronica o di palette.

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

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

Le palette devono essere a portata di mano degli interessati.

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

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

il Presidente di tappeto a pronunciarsi a favore dell'una o dell'altra valutazione espressa.

- d) Se l'incontro dura fino alla fine del tempo previsto per un combattimento, per indicare il vincitore sarà preso in considerazione il bollettino di punteggio del Presidente di tappeto. Il tabellone pubblico dovrà essere sempre conforme al bollettino di punteggio del Presidente di tappeto.

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

## Art. 42 - TABELLA DELLE DECISIONI

### Assegnazione dei punti

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

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

Posizione del:

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

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

In caso di infrazione flagrante alle Regole, il Presidente di tappeto deve procedere alla consultazione secondo l'Art. 22. Alla fine di ciascun periodo, il punteggio per l'incontro successivo riparte da 0.

## CAPITOLO 7

### **PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI DOPO UN COMBATTIMENTO**

#### **Art. 43 - PUNTI DI CLASSIFICA**

##### **Principio:**

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

##### **Punti di classifica alla fine di un combattimento**

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

- vittoria per atterramento (il perdente con o senza punti tecnici).
- Ferita;

- Abbandono;
- Forfait;
- Squalifica.

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

- superiorità tecnica (6 punti di differenza in due periodi) e lo sconfitto non ha realizzato alcun punto tecnico.

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

- vittoria per superiorità tecnica (6 punti di differenza in due periodi) e lo sconfitto ha realizzato dei punti tecnici.

#### **3 punti per il vincitore e 0 per lo sconfitto:**

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

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

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

#### **0 : 0 punti**

Qualora ambedue i lottatori vengono squalificati per violazione delle regole.

### **Art. 44 - L'ATTERRAMENTO**

E' considerato come "atterrato" (touché) il lottatore mante-

nuto dal suo avversario con le due spalle contro il tappeto, per un periodo sufficiente e tale da permettere all'Arbitro di constatare il controllo della schienata.

Perché venga riconosciuto l'atterramento al bordo del tappeto, le spalle del concorrente devono essere completamente 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 o della sua propria presa, e che è mantenuto l'atterramento sarà valido per il suo avversario. L'atterramento constatato dall'Arbitro sarà valido se il Giudice o il Presidente di tappeto manifestano il loro accordo. Se l'Arbitro non segnala l'atterramento e se quest'ultimo è valido, può essere proclamato con il consenso del Giudice e del Presidente di Tappeto.

Di conseguenza, per essere accertato e riconosciuto, l'atterramento deve essere chiaramente mantenuto, cioè le due spalle del lottatore in questione debbono essere bloccate contemporaneamente durante il breve periodo di arresto previsto al primo paragrafo, anche in caso di cintura in souplesse indietro. In tutti i casi l'Arbitro deve battere il tappeto solo dopo aver ottenuto il consenso del Giudice o in mancanza, del Presidente di tappeto; in seguito fischierà per arrestare l'incontro.

## **Art. 45 - SUPERIORITA' TECNICA**

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

- vi è una differenza di 6 punti tra i due lottatori;
- un lottatore ha effettuato due prese da 3 punti;
- un lottatore ha effettuato una presa da 5 punti.

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

Il Presidente di tappeto deve segnalare all'Arbitro la differenza di 6 punti. Dopo la consultazione tra i membri del Corpo Arbitrale, l'Arbitro proclama il vincitore per un periodo di lotta o per l'incontro (nel quale il lottatore ha vinto almeno due periodi per superiorità tecnica).

## CAPITOLO 8 **LOTTA NEGATIVA**

### **Art. 46 - LA LOTTA A TERRA DURANTE IL COMBATTIMENTO**

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

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

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

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

### **Posizione ordinata a terra**

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

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

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 un ginocchio a terra.

### **Art. 47 - LA ZONA ROSSA**

La zona rossa ha lo scopo di individuare il lottatore che fugge e di eliminare la lotta sistematica al bordo del tappeto, con le conseguenti uscite fuori dall'area di combattimento.

Tutte le prese e le azioni iniziate nella superficie centrale di lotta e terminate in questa zona sono valide ivi comprese la messa in pericolo, il contrattacco e l'atterramento.

Qualsiasi presa o contrattacco, cominciata in piedi nella superficie centrale di lotta del tappeto (fuori della zona rossa) è valida in qualsiasi punto venga terminata (superficie centrale di lotta, zona rossa o superficie di protezione). Comunque, se l'azione termina nella superficie di protezione, il combattimento viene interrotto ed i lottatori vengono riportati al centro, in piedi; in questo caso i punti verranno attribuiti secondo il valore della presa.

L'atterramento nella zona di protezione non è valido. In effetti il combattimento deve essere interrotto ed i lottatori riportati al centro, in piedi.

Nel caso in cui il lottatore attaccante che esegue la presa termina in posizione di auto-schienata, sulla superficie di protezione, il combattimento viene interrotto ed il suo avversario riceverà 2 punti. Il combattimento riprende al centro in piedi.

Nell'esecuzione delle prese ed azioni, il cui sviluppo è già cominciato nella superficie centrale di lotta, i lottatori possono passare nella zona rossa con tre o quattro piedi e, continuando il movimento, possono sviluppare azioni o prese in tutte le direzioni, a condizione che non vi sia alcuna interruzione nell'esecuzione (spinta, blocco, presa di braccio, bousculade).

Un'azione o presa può essere cominciata in piedi nella zona rossa solo a condizione che i lottatori abbiano impiegato solo due piedi, nella zona suddetta. In questo caso, l'Arbitro concederà un tempo limitato, per lo svolgimento della presa.

Se i lottatori arrestano la loro azione nella zona rossa e vi rimangono o, se, senza azione, vi restano con due, tre o quattro piedi, l'Arbitro interromperà il 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 il lottatore attaccato tocca con un piede la superficie di protezione, ma l'attaccante esegue la presa con continuità, la presa è valida. Se il lottatore attaccante non esegue la presa l'Arbitro interrompe 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 - CONTATTO OBBLIGATO**

### **Principio generale**

Bisogna differenziare il contatto obbligato per la Lotta Stile Libero e la Lotta greco romana, perché ha funzioni differenti.

### **Il contatto obbligato in Lotta Stile Libero**

Il contatto obbligato in lotta Stile Libero serve a determinare il vincitore di un periodo nel caso in cui il tempo regolamentare di due minuti termina con il punteggio di 0 – 0. Il contatto obbligato dura 30 secondi.

Il primo punto tecnico conquistato determina il vincitore.

Il lottatore che avrà il vantaggio di effettuare per primo il contatto obbligato è designato per sorteggio.

Il lottatore che ha vinto il contatto obbligato, indica all'Arbitro la gamba che il suo avversario deve mettere al centro del tappeto, vale a dire la gamba destra o la gamba sinistra.

Il lottatore che ha perso il sorteggio, deve avanzare la gamba prescelta al centro del tappeto, con il piede che deve aderire completamente al tappeto, l'altro piede deve essere all'esterno del cerchio centrale.

Il lottatore che ha vinto il sorteggio effettua, nella posizione che preferisce, una presa su questa gamba con le due braccia.

La sua testa è posizionata all'esterno delle gambe dell'avversario.

Il lottatore che subisce il contatto obbligato deve posizionare le sue mani sul dorso di colui che deve prendere il contatto.

L'Arbitro fischia quando la posizione è corretta e la lotta può iniziare.

Il primo punto tecnico guadagnato interrompe l'incontro e determina il vincitore.

Se alla fine dei 30 secondi il lottatore che ha avuto il vantaggio di prendere il contatto obbligato non ha guadagnato punti tecnici, il suo avversario riceverà 1 punto e sarà il vincitore del periodo.

## NOTE PARTICOLARI:

La presa va effettuata poco sopra il ginocchio; è vietato scendere al di sotto del ginocchio.

La chiusura delle mani può essere fatta in qualsiasi modo (sulle dita, sul palmo della mano o sugli avambracci).

Il lottatore attaccato può tenere le mani anche staccate dal corpo.

Al lottatore attaccato è fatto divieto di tenere le mani sulle spalle o sui fianchi del lottatore attaccante.

Iniziato il contatto obbligato, se il lottatore attaccato finisce a terra seduto, prima di dare il punto l'Arbitro deve attendere che poggi una mano sul tappeto.

Nella lotta a terra se il lottatore attaccante nel rialzarsi mette un piede fuori dal tappeto non viene penalizzato con un punto.

La lotta riprende in piedi al centro del tappeto.

### **Posizione di contatto obbligato in Greco Romana**

Un periodo di Lotta Greco romana si compone di 1 minuto di lotta in piedi e 2 volte da 30 secondi di lotta ordinata a terra.

La lotta comincia in piedi al centro del tappeto, i lottatori possono eseguire tutte le azioni che desiderano.

Dopo un minuto di combattimento l'Arbitro arresta l'incontro e fa mettere un lottatore in posizione di contatto obbligato. Il lottatore che sta vincendo l'incontro in quel momento (secondo i criteri stabiliti per la vittoria del periodo Art. 32) sarà colui che prenderà per primo il contatto obbligato. Se nessuno dei due lottatori avrà guadagnato punti tecnici, l'Arbitro procederà al sorteggio. Il Lottatore che vince il sorteggio sarà colui che prenderà per primo il contatto obbligato.

Il lottatore ordinato a terra si piazza in ginocchio, nel cerchio centrale, le mani ugualmente nel cerchio. La distanza tra le mani è al massimo di 30 cm. Le braccia devono essere tese, i piedi non incrociati e la parte alta delle gambe deve formare un angolo di 90° con il tappeto, secondo il disegno allegato.

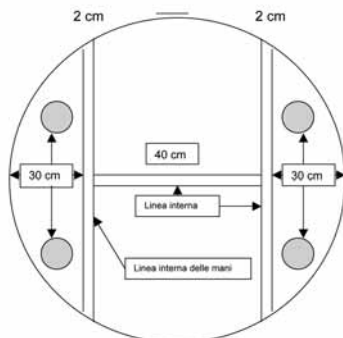
Durante il contatto obbligato, dopo ogni infrazione commessa dal lottatore che è in posizione "a terra", il lottatore

fallosa sarà penalizzata con un avvertimento e 1 o 2 punti a favore del suo avversario. Il combattimento riprenderà nuovamente nella posizione di contatto obbligato.

Durante la posizione di contatto obbligato, dopo ogni infrazione commessa dal lottatore che è in posizione “a terra”, il lottatore fallosa verrà penalizzato con un avvertimento ed il suo avversario riceverà 1 o 2 punti. Il combattimento riprenderà nuovamente con il contatto obbligato a terra. Durante il contatto obbligato se l'infrazione viene commessa dal lottatore che è in posizione “a terra” dopo che il contatto obbligato è stato lasciato, questi sarà penalizzato con un avvertimento ed il suo avversario riceverà 1 o 2 punti. Il combattimento riprenderà nella posizione “a terra” di messa a terra obbligata (posizione di greca).

Se i due lottatori, dopo aver iniziato il contatto obbligato, tornano nella posizione in piedi e che un lottatore impedisce un attacco con una scorrettezza, sarà penalizzato con un avvertimento, 1 o 2 punti al suo avversario e l'incontro continua in posizione in piedi fino alla fine dei 30 secondi.

### Schema per la posizione di contatto obbligato



Il lottatore sopra è autorizzato a mettere uno o i due piedi nel rettangolo delimitato dall'appellativo "linea interna".

Egli non può oltrepassare questa linea sia dalla parte della linea centrale sia dalla parte che delimita lo spazio destinato alle mani del lottatore al di sotto.

Dal lato "linea interna ginocchia" il lottatore può con una gamba essere all'estremità della linea e con l'altra all'esterno, per avere una posizione di stacco più favorevole.

In tutti i casi il lottatore che deve prendere il contatto obbligato non ha il diritto di spingere il suo avversario con la gamba, né di fare gesti all'Arbitro concernente la posizione del suo avversario.

Per l'esecuzione della presa, il lottatore che è sopra afferra il suo avversario sui fianchi ponendosi con la testa verso il lato posteriore in una presa di cintura inversa (Rebour), la presa va eseguita mano nella mano o mano sulla mano.

Il lottatore che esegue la presa può essere in posizione in piedi o poggiare, al massimo, un ginocchio a terra.

Al fischio dell'Arbitro, egli deve prendere il contatto in una sola volta senza simulazioni. Deve chiudere la presa con le due braccia contemporaneamente.

Per tutte le simulazioni o spinte da parte del lottatore attaccante l'Arbitro deve fermare l'incontro e avvertire il lottatore fallosa con il termine "ATTENZIONE". Se il lottatore attaccante ricomincia una seconda volta, l'Arbitro deve applicare la sanzione dell'avvertimento ed 1 punto al suo avversario; l'incontro prosegue nella posizione in piedi.

Quando il contatto obbligato è chiuso, l'Arbitro fischia e il lottatore sopra può eseguire la presa e il suo avversa-

rio a difendersi. Durante questi 30 secondi i lottatori possono eseguire tutte le azioni possibili, sia in piedi sia a terra.

Se alla fine dei 30 secondi il lottatore che ha preso il contatto obbligato non guadagna punti tecnici, il suo avversario riceverà 1 punto.

A 1 minuto e 30 secondi la stessa posizione a terra sarà ordinata per l'altro lottatore, per una durata di 30 secondi. Allo stesso modo, se questo lottatore non ha guadagnato punti tecnici, il suo avversario riceverà 1 punto.

Tutti gli incontri di lotta Greco Romana si svolgono nello stesso modo.

## **Situazioni particolari**

Se alla fine del 1° minuto, un lottatore si trova in posizione di pericolo per essere schienato, l'Arbitro non arresta l'incontro e le due posizioni di lotta ordinata a terra verranno soppresse.

Se alla fine della 1<sup>a</sup> parte di lotta ordinata a terra (1 minuto e 30 secondi) un lottatore si trova nella posizione di pericolo per essere schienato la seconda posizione di lotta ordinata a terra verrà annullata.

Se il lottatore sopra rifiuta di effettuare la presa ordinata dall'Arbitro, questi fischia e una prima volta lo avverte amichevolmente utilizzando la parola: ATTENZIONE. Ordinerà di nuovo una seconda volta CONTATTO, se il lottatore rifiuta di effettuare la presa il suo avversario riceverà 1 punto. Il lottatore sopra perderà così il diritto di effettuare la presa obbligata ed il combattimento continuerà in piedi fino alla fine dei 30 secondi.

Se il lottatore che è ordinato a terra rifiuta di prendere la posizione, L'Arbitro fischia e lo avverte amichevol-

mente una prima volta utilizzando la parola: **ATTENZIONE**. Ordinerà una seconda volta: **POSIZIONE**, se il lottatore rifiuta di prendere la posizione corretta sarà penalizzato con un avvertimento ed il suo avversario riceverà 2 punti. Il lottatore falloso sarà di nuovo obbligato a prendere una seconda volta la posizione a terra di contatto obbligato. La stessa cosa avverrà se il lottatore che è sotto compie una presa illegale che impedisce l'azione.

Nel caso in cui i lottatori tornano nella posizione in piedi, durante i 30 secondi di contatto obbligato, la lotta continuerà in piedi fino alla fine dei 30”.

La stessa procedura verrà applicata per tutte le categorie di età.

## 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, ovvero:

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

### **Fuga dalla presa a terra nella lotta greco-romana**

Nella situazione in cui il lottatore che si trova a terra, in seguito ad un'azione del suo avversario, salta in avanti per impedire la presa del suo avversario e che pone il lottatore attaccante in posizione di presa illegale, sulle cosce del lottatore attaccato, è da considerarsi come fuga dalla presa. L'Arbitro che dirige l'incontro non deve in alcun caso tollerare questa situazione che è una fuga dalla presa manifesta da parte del lottatore attaccato. Egli deve quindi trattare questa situazione in maniera chiara e precisa.

La prima volta che il lottatore a terra salta in avanti per evitare la presa del suo avversario, l'Arbitro deve pronunciare ad alta voce:

**ATTENZIONE, NON SALTARE** (Attention, no jump).

La seconda volta, l'Arbitro dovrà obbligatoriamente richiedere un avvertimento ed 1 punto per fuga dalla presa, arrestare il combattimento, dopo l'accordo con il Giudice o con il Presidente di tappeto, far rialzare i lottatori, segnalare l'errore e ordinare la ripresa del combattimento nella posizione in piedi.

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

Và ricordato che il lottatore che è dominato a terra non ha il diritto di piegare o alzare una o ambedue le gambe per impedire l'esecuzione di una presa.

Se un lottatore dominato a terra utilizza le gambe in difesa, riceverà un avvertimento (O) ed il suo avversario 2 punti e la lotta riprende a terra.

## **Lotta in piedi in Stile Libero e in Greco-romana**

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

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

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

## **Art. 51 - FUGA DAL TAPPETO**

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

Al lottatore attaccante sarà attribuito il seguente punteggio:

### **Fuga dal tappeto**

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

### **Fuga dal tappeto in posizione di pericolo**

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

La lotta riprende in piedi.

Tutti i punti conseguenti un avvertimento 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;
- inoltre, nelle prese effettuate da in piedi e da dietro mentre l'avversario è girato a testa in giù (cintura a rovescio) la caduta deve essere provocata solo di lato e assolutamente non dall'alto in basso (piqué);
- nell'esecuzione di una presa, tenere la testa o il collo dell'avversario con le due braccia;
- sollevare l'avversario che è in ponte e poi farlo ricadere sul tappeto (violenti colpi a terra); cioè si può solo "schiacciare" il ponte;

- è, inoltre, assolutamente proibito schiacciare il ponte spingendolo verso la testa;
- in linea generale, se nel corso dell'esecuzione di una presa si accerta un'irregolarità da parte del lottatore attaccante, l'azione in questione è completamente annullata e il colpevole sanzionato (richiamo verbale). Se il lottatore attaccante ripete la sua irregolarità sarà sanzionato con un avvertimento (O) e al suo avversario viene assegnato 1 punto.
- Se il lottatore attaccato, con la sua azione illegale impedisce all'avversario di sviluppare la presa, sarà sanzionato con un avvertimento (O) e al lottatore attaccante saranno assegnati 2 punti.

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

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

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

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

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

## **Art. 53 - PRESE E DIVIETI PER LE CATEGORIE ESORDIENTI E CADETTI**

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

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

## **Art. 54 - DIVIETI PARTICOLARI**

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

## **Art. 55 - 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 fallosi.

- 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 fallosi, 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. 56 - RECLAMO**

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

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

sanzionare i responsabili secondo le disposizioni previste dal regolamento del Corpo Arbitrale Internazionale. In nessun caso il risultato dell'incontro potrà essere modificato dopo che la vittoria è stata proclamata sul tappeto.

## CAPITOLO 11 **IL SERVIZIO MEDICO**

### **Art. 57 - SERVIZIO MEDICO**

Come viene precisato dal Regolamento che definisce la licenza internazionale di concorrente, ogni lottatore deve sottoporsi nel suo paese ad una visita medica tre giorni prima della partenza per i Campionati, Coppe o Giochi. L'organizzazione delle Competizioni deve costituire un servizio medico incaricato di assicurare il controllo medico prima delle operazioni di peso e la sorveglianza medica durante i combattimenti.

Il suddetto servizio medico che dovrà funzionare durante tutta la durata delle prove, è posto sotto l'autorità del medico responsabile della F.I.L.A..

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

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

I medici delle squadre partecipanti possono intervenire

nelle cure da praticare ai loro atleti feriti, ma solo l'Allenatore o Dirigente della squadra può assistere alle cure prestate dal medico.

## **Art. 58 - INTERVENTI DEL SERVIZIO MEDICO**

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

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

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

In caso di ferita di un lottatore, l'Arbitro deve immediatamente richiedere l'intervento del medico e 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 soltanto lui deciderà se il lottatore è in grado di continuare il combattimento o meno, senza limite di tempo.

In caso di controversia di natura medica, il medico della squadra del lottatore ferito ha il diritto di intervenire nelle eventuali cure o di esprimere il suo parere sul tipo di intervento o sulla decisione del servizio medico. Soltanto il medico delegato della Commissione Medica della F.I.L.A. 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.

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

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

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

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

## **Art. 59 - DOPING**

In applicazione delle disposizioni degli Statuti Federali e per lottare contro l'eventuale pratica del doping, rigorosamente proibita, la F.I.L.A. si riserva il diritto, per tutte le

Competizioni da essa controllate, di sottoporre i lottatori ad esami o test.

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

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

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

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

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

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

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

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

CAPITOLO 12  
**PUNTI PARTICOLARI**  
**DEL REGOLAMENTO INTERNAZIONALE**  
**DI LOTTA FEMMINILE**

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

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

*ESORDIENTI: 14 - 15 anni*

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

*CADETTE: 16 - 17 anni*

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

*JUNIORES: 18 - 20 anni*

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

*SENIORES: 21 anni e più*

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

Le categorie di peso sono le seguenti:

**ESORDIENTI**

1. 28 - 30 kg
2. 32 kg
3. 34 kg
4. 37 kg

**CADETTE**

1. 36 - 38 kg
2. 40 kg
3. 43 kg
4. 46 kg

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| 5. 40 kg          | 5. 49 kg          |
| 6. 44 kg          | 6. 52 kg          |
| 7. 48 kg          | 7. 56 kg          |
| 8. 52 kg          | 8. 60 kg          |
| 9. 57 kg          | 9. 65 kg          |
| 10. 57 kg - 62 kg | 10. 65 kg - 70 kg |

### **JUNIORES**

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

### **SENIORES**

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

## **Art. 61 - IL COSTUME**

Le concorrenti debbono presentarsi in gara con il costume definito nell'Art. 5.

Inoltre:

- E' vietato portare il reggiseno con armatura.
- E' formalmente proibito portare orecchini, fermacapelli, braccialetti, anelli, qualsiasi tipo di oggetto rigido o metallico, nonché indossare un costume maschile o maglie scollate.
- E' consentito portare il proteggi orecchie di tipo omologato dalla F.I.L.A.

Per la classe Seniores tale protezione è lasciata alla libera scelta delle atlete.

## **Art. 62 - PESO**

Principio:

Le atlete vengono pesate nello stesso modo degli uomini come previsto dall' Art. 11 del presente regolamento.

## **Art. 63 - DURATA DEL COMBATTIMENTO**

- *Esordienti*: 3 periodi di 1 minuto e 30 secondi (per le competizioni italiane)

*Esordienti, Cadetti,  
Juniores e Seniores*: 3 periodi di 2 minuti.  
(per le competizioni internazionali)

La pausa tra i due periodi di lotta è di 30 secondi.

## **Art. 64 - REGOLE TECNICHE GENERALI**

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

## **Art. 65 - PRESE VIETATE**

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

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

## CAPITOLO 13

### **APPLICAZIONI DELLE REGOLE DELLA LOTTA**

Il presente regolamento annulla tutte le interpretazioni vigenti finora.

Per qualsiasi modifica alle disposizioni che precedono, il Bureau Esecutivo della F.I.L.A è il solo abilitato a prendere qualsiasi decisione utile, ritenuta auspicabile ai fini del miglioramento delle regole tecniche della lotta.

Il presente Regolamento è stato elaborato tenendo conto di tutte le circolari e informazioni distribuite dalla F.I.L.A.. Esso contiene tutti i suggerimenti proposti dagli organi ausiliari e dal Bureau ed accettati dal Congresso della F.I.L.A..

Il presente Regolamento è l'unico documento in vigore facente fede fino al prossimo Congresso che sarà chiamato a deliberare su tutte le modifiche o interpretazioni eventuali decise dal Bureau Esecutivo.

In caso di disaccordo fa fede solo il testo francese.

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

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

## **VOCABOLARIO DI BASE**

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

### **1. SALUT - SALUTO**

I lottatori debbono salutarsi.

### **2. START - INIZIO**

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

### **3. CONTACT - CONTATTO**

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

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

### **4. OPEN - APERTO**

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

### **5. DAWAI - ATTIVITA'**

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

## 6. ATTENTION - ATTENZIONE

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

## 7. ACTION - AZIONE

Il lottatore deve eseguire la presa che ha cominciato.

## 8. HEAD UP - TESTA ALTA

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

## 9. JAMBE - GAMBA

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

## 10. POSITION - POSIZIONE

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

## 11. A TERRE - A TERRA

Il combattimento riprende a terra.

## 12. PLACE - POSTO

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

## 13. DANGER - PERICOLO

Messa in pericolo.

## 14. FAULT - FALLO

Presa illegale o infrazione alle regole tecniche.

## 15. STOP

Questa parola significa l'arresto del combattimento.

## 16. ZONE - ZONA

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

## 17. CONTINUER - CONTINUARE

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

## 18. TIME OUT - INTERRUZIONE

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

## 19. CENTRE - CENTRO

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

## 20. UP - IN PIEDI

Il combattimento verrà ripreso dalla posizione in piedi.

## 21. INTERVENTION - INTERVENTO

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

## 22. OUT - FUORI

Preso effettuata al di fuori del tappeto

### 23. OK - VA BENE

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

### 24. NON - NON

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

### 25. TOUCHE - ATTERRATO

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

### 26. DECLARE BATTU

Decisione presa a seguito di una sconfitta per decisione arbitrale.

### 27. DEFAITE - SCONFITTA

L'avversario è sconfitto.

### 28. DISQUALIFICATION - SQUALIFICA

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

### 29. FIN - FINE

Fine dell'incontro

### 30. CRONOMETRE - CRONOMETRO

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

### 31. GONG

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

### 32. JURY - GIURIA

Corpo Arbitrale.

### 33. ARBITRE - ARBITRO

Ufficiale che dirige il combattimento sul tappeto.

### 34. JUGE - GIUDICE

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

### 35. CHEF DE TAPIS - PRESIDENTE DI TAPPETO

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

### 36. 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.

### 37. AVERTISSEMENT - AVVERTIMENTO

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

38. CLINIC - RIUNIONE

La riunione (lo stage).

39. DOCTEUR - MEDICO

Il medico ufficiale dell'incontro.

40. VICTORY - VITTORIA

L'Arbitro proclama il vincitore

41. PROTET - RECLAMO

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

42. NO JUMP – NON SALTARE

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

43. SAISIE ORDONNEE – CONTATTO OBBLIGATO

Disposizione prevista all'Art. 48

44. SCORESHEET – BOLLETTINO DI PUNTEGGIO

Bollettino di punteggio arbitrale dell'incontro

45. ROUNDSHEET – Tabellone di gara

Tabellone di gara relativo alla categoria

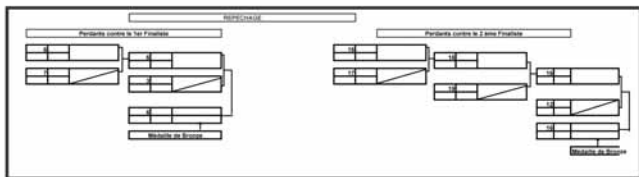
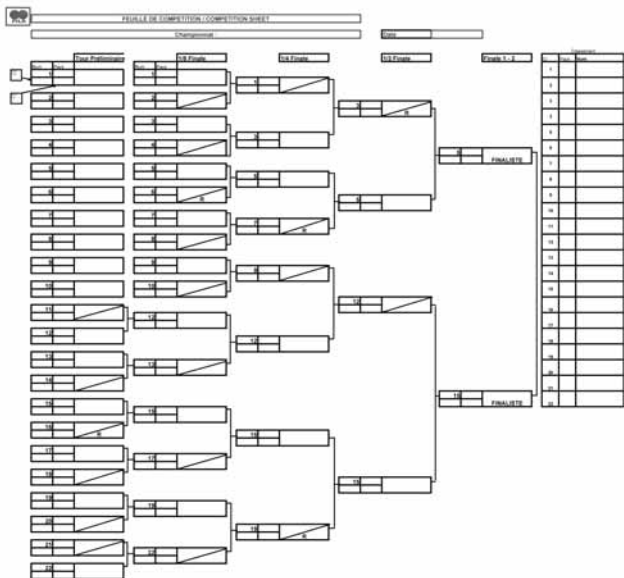
marzo 2006

F.I.L.A.

Corsier-sur-Vevey







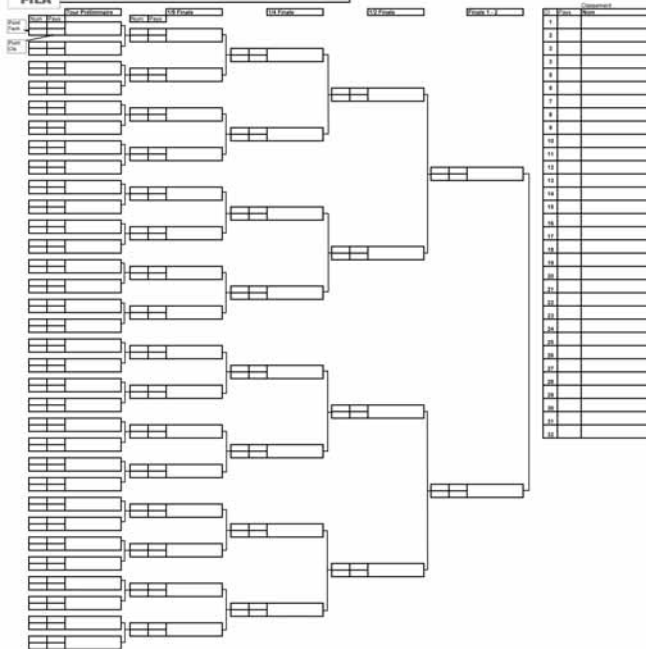
ESEMPIO DI TABELLONE PER UNA CATEGORIA DI 22 ATLETI



COMITATO ORGANIZZATIVO PER LA COPPA INTERNAZIONALE DI KARATE DO

Organizzatore

Paese



## BULLETIN DE POINTAGE

GRECO

## SCORE SHEET



Arbitre - Referee	''
Juge - Judge	''
Chef de tapis - Mat Chairman	''

DATE	N° DE MATCH	POIDS - WEIGHT	STYLE	TOUR - ROUND	FINALE - PLACE	N° TAPIS - MAT

ROUGE - RED					BLEU - BLUE				
NOM - NAME		PAYS - COUNTRY		N°	NOM - NAME		PAYS - COUNTRY		N°
Période	POINTS TECHNIQUES / TECHNICAL POINTS		TOTAL	TIME	Période	POINTS TECHNIQUES / TECHNICAL POINTS		TOTAL	TIME
	1ère minute / 1st minute	2e				3e	1ère minute / 1st minute		
1ère Minute					1 1 <sup>st</sup> Period				
2ème Minute					2 2 <sup>nd</sup> Period				
3ème Minute					3 3 <sup>rd</sup> Period				

<input type="text"/>	ROUGE - RED TOTAL	POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS	<input type="text"/>	BLEU - BLUE TOTAL	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	---------------------------------------	----------------------	----------------------	----------------------

BARRER LE PERDANT  
CROSS OUT LOSER

POINTS DE CLASSEMENT  
CLASSIFICATION POINTS

POINTS DE CLASSEMENT  
CLASSIFICATION POINTS

VAINQUEUR - WINNER	HEURE EXACTE DE FIN DU MATCH EXACT TIME WHEN THE MATCH IS FINISHED (Hour - minute)

POINTS DE CLASSEMENT - CLASSIFICATION POINTS

<b>TV 00</b>	VICTOIRE PAR TOMBE VICTORY BY FALL
<b>TO 00</b>	VICTOIRE PAR ABANDON - ACCIDENT - FORFAIT VICTORY BY FALL - FORFEIT - INJURY
<b>EV 00</b>	DISQUALIFICATION DE TOUTE LA COMPETITION POUR VIOLATION DES REGLES DISQUALIFICATION FROM ANY COMPETITION DUE TO INFRACTION OF THE RULES
<b>EX 00</b>	3 AVERTISSEMENTS "O" POUR FAUTE CONTRE LES REGLES (POUR L'ENSEMBLE DU MATCH) 3 CAUTIONS "O" DUE TO ERROR AGAINST THE RULES (FOR ALL THE MATCH)
<b>ST 40</b>	GRD. SUPERIORITE 6 POINTS DE DIFFERENCE LE PERDANT PAS DE POINTS GREAT SUPERIORITY-A DIFFERENCE OF 6 POINTS THE LOSER WITHOUT ANY POINTS
<b>SP 41</b>	VICTOIRE PAR GRD. SUPERIORITE LE PERDANT A MARQUE DES POINTS VICTORY BY TECHNICAL SUPERIORITY WITH THE LOSER SCORING TECHNICAL POINTS
<b>SP 31</b>	VICTOIRE AUX POINTS LE PERDANT AVEC DES POINTS TECHNIQUES TECHNICAL BY POINTS THE LOSER WITH TECHNICAL POINTS
<b>PD 30</b>	VICTOIRE AUX POINTS LE PERDANT SANS POINTS TECHNIQUES DECISION BY POINTS THE LOSER WITHOUT TECHNICAL POINTS
<b>ES 00</b>	SI LES 2 LUTTEURS SONT DISQUALIFIES POUR VIOLATION DES REGLES IN CASE BOTH WRESTLERS HAVE BEEN DISQUAL. DUE TO INFRI. OF THE RULES

Signature

**BULLETIN DE POINTAGE**


--

**Libre / Free Style  
Lutte Féminine  
Female Wrestling**
**SCORE SHEET**

Arbitre - Referee	N°
Juge - Judge	N°
Chef de table - Mat Chairman	N°

DATE	N° DE MATCH	POIDS - WEIGHT	STYLE	TOUR - ROUNDS	FINALE - PLACE	N° TAPIS - MAT

ROUGE - RED					BLEU - BLUE						
NOM - NAME		PAYS - COUNTRY		N°	TOTAL	TIME	NOM - NAME		PAYS - COUNTRY		N°
Period	POINTS TECHNIQUES / TECHNICAL POINTS		TOTAL	Period			POINTS TECHNIQUES / TECHNICAL POINTS		TOTAL		
	1 minute	P - 30"					1 01 Point				
1ère Manche											
2ème Manche							1 KO Point				
3ème Manche							1 KO Point				

	ROUGE - RED TOTAL	POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS	BLEU - BLUE TOTAL
--	----------------------	---------------------------------------	----------------------

**BARRER LE PERDANT  
CROSS OUT LOSER**

 PONTS DE CLASSEMENT  
CLASSIFICATION POINTS



 PONTS DE CLASSEMENT  
CLASSIFICATION POINTS

VAINQUEUR - WINNER	HEURE EXACTE DE FIN DU MATCH EXACT TIME WHEN THE MATCH IS FINISHED (Week - minutes)
--------------------	---

PONTS DE CLASSEMENT - CLASSIFICATION POINTS

<b>TV 5.0</b>	VICTOIRE PAR TOMBE
<b>TV 5.1</b>	VICTORY BY FALL
<b>TD 5.0</b>	VICTOIRE PAR ABANDON - ACCIDENT - FORFEIT
<b>TV 5.2</b>	VICTORY BY FALL - FORFEIT - SQUADRY
<b>IV 5.0</b>	DISQUALIFICATION DE TOUTE LA COMPETITION POUR VIOLATION DES REGLES
<b>IV 5.1</b>	DISQUALIFICATION FROM ANY COMPETITION DUE TO BREACHMENT OF THE RULES
<b>AV 5.0</b>	3 AVERTISSEMENTS "O" POUR FAUTE CONTRE LES REGLES (POUR L'ENSEMBLE DU MATCH)
<b>AV 5.1</b>	3 CAUTIONS "O" DUE TO ERROR AGAINST THE RULES (FOR ALL THE BOUT)
<b>GT 4.0</b>	GRD. SUPERIORITE 4 POINTS DE DIFFERENCE-LE PERDANT PAS DE POINTS
<b>GT 4.1</b>	GREAT SUPERIORITY 4 DIFFERENCE OF 4 POINTS THE LOSER WITHOUT ANY POINTS
<b>TP 4.1</b>	VICTOIRE PAR GRD. SUPERIORITE LE PERDANT A MARQUE DES POINTS
<b>TP 4.2</b>	VICTORY BY TECHNICAL SUPERIORITY WITH THE LOSER SCORING TECHNICAL POINTS
<b>PP 3.1</b>	VICTOIRE AUX POINTS-LE PERDANT AVEC DES POINTS TECHNIQUES
<b>PP 3.2</b>	DECISION BY POINTS-LE LOSER WITH TECHNICAL POINTS
<b>PD 3.0</b>	VICTOIRE AUX POINTS-LE PERDANT SANS POINTS TECHNIQUES
<b>PD 3.1</b>	DECISION BY POINTS-LE LOSER WITHOUT TECHNICAL POINTS
<b>DS 5.0</b>	SI LES 2 LUTTEURS SONT DISQUALIFIES POUR VIOLATION DES REGLES
<b>DS 5.1</b>	IF CASE BOTH WRESTLERS HAVE BEEN DISQUAL. DUE TO BREACH OF THE RULES

Sergio Fuselli

*Grafico pubblicitario & editoriale*

Via Numidia, 1 - 00183 Roma

Tel./Fax 06.70491562 - Cell. 3338645718

E-mail: [sergio.fuselli@tiscali.it](mailto:sergio.fuselli@tiscali.it)

Stampa: Stab. Tipolit. Ugo Quintily SpA - Roma

*Finito di stampare nel mese di aprile 2007*