



FEDERAZIONE ITALIANA  
JUDO LOTTA KARATE ARTI MARZIALI

Gennaio 2023

# REGOLAMENTO INTERNAZIONALE DI LOTTA

**LOTTA GRECO ROMANA**

**LOTTA STILE LIBERO**

**LOTTA FEMMINILE**

## PREMESSA

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.

La lotta greco-romana e la lotta libera si differenziano sostanzialmente come segue:

Nella lotta greco-romana è severamente vietato afferrare l'avversario al di sotto della linea di cintura, fargli lo sgambetto o usare attivamente le gambe sull'avversario per eseguire qualsiasi azione.

Nella lotta stile libero e nella lotta femminile, invece, è consentito afferrare le gambe dell'avversario, fargli lo sgambetto e usare attivamente le gambe per eseguire qualsiasi azione. La Lotta Femminile segue le regole della lotta stile libero, vietando però la presa di chiave doppia (Double Nelsons).

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

Spesso modificate e sempre soggette a ulteriori modifiche, le Regole qui descritte devono **essere conosciute e applicate da tutti i lottatori, allenatori, arbitri e dirigenti**. Esse invitano coloro che praticano questo sport a lottare in modo totale e universale, con completa onestà e correttezza per il piacere degli spettatori.

## INDICE DEI CONTENUTI

<b>REGOLE GENERALI .....</b>	<b>4</b>
ARTICOLO 1 - OGGETTO .....	4
ARTICOLO 2 - INTERPRETAZIONE.....	4
ARTICOLO 3 - CAMPO DI APPLICAZIONE .....	4
<b>CAPITOLO 1 - STRUTTURE MATERIALI .....</b>	<b>4</b>
ARTICOLO 4 - IL TAPPETO.....	4
ARTICOLO 5 - IL COSTUME .....	6
ARTICOLO 6 - LICENZA DEL CONCORRENTE .....	6
ARTICOLO 7 - CATEGORIA DI ETÀ, PESO E COMPETIZIONE .....	7
<b>CAPITOLO 2 - GARE E PROGRAMMI.....</b>	<b>9</b>
ARTICOLO 8 - METODO DI GARA .....	9
ARTICOLO 9 - PROGRAMMA DELLE GARE.....	11
ARTICOLO 10 - CERIMONIE DI PREMIAZIONE .....	11
<b>CAPITOLO 3 - PROCEDURA DI GARA.....</b>	<b>12</b>
ARTICOLO 11 - PESO .....	12
ARTICOLO 12 - SORTEGGIO E ABBINAMENTO .....	12
ARTICOLO 13 - LISTA DI PARTENZA .....	13
ARTICOLO 14 - ELIMINAZIONE DALLA COMPETIZIONE .....	14
<b>CAPITOLO 4 - CORPO ARBITRALE .....</b>	<b>15</b>
ARTICOLO 15 - COMPOSIZIONE .....	15
ARTICOLO 16 - LE FUNZIONI DI INSIEME .....	15
ARTICOLO 17 - ABBIGLIAMENTO DEL CORPO ARBITRALE .....	16
ARTICOLO 18 - L'ARBITRO.....	16
ARTICOLO 19 - IL GIUDICE .....	17
ARTICOLO 20 - IL PRESIDENTE DI TAPPETO .....	18
ARTICOLO 21 - SANZIONI NEI CONFRONTI DEL CORPO ARBITRALE .....	18
<b>CAPITOLO 5 - IL COMBATTIMENTO .....</b>	<b>19</b>
ARTICOLO 22 - DURATA DEGLI INCONTRI .....	19
ARTICOLO 23 - CHIAMATA SUL TAPPETO .....	19
ARTICOLO 24 - PRESENTAZIONE DEI LOTTATORI .....	19
ARTICOLO 25 - INIZIO.....	19
ARTICOLO 26 - INTERRUZIONE DEL COMBATTIMENTO .....	20
ARTICOLO 27 - FINE DEL COMBATTIMENTO .....	20
ARTICOLO 28 - INTERRUZIONE E CONTINUAZIONE DEL COMBATTIMENTO .....	21
ARTICOLO 29 - TIPI DI VITTORIE.....	21
ARTICOLO 30 - L'ALLENATORE.....	22
ARTICOLO 31 - IL CHALLENGE.....	23

ARTICOLO 32 - CLASSIFICA PER SQUADRA IN OCCASIONE DELLE COMPETIZIONI INDIVIDUALI .....	24
ARTICOLO 33 - SISTEMA DI CLASSIFICA NELLE COMPETIZIONI A SQUADRE .....	25
<b>CAPITOLO 6 - PUNTI PER LE AZIONI E LE PRESE .....</b>	<b>25</b>
ARTICOLO 34 - VALUTAZIONE DELL'IMPORTANZA DELL'AZIONE O DELLA PRESA .....	25
ARTICOLO 35 - LA MESSA IN PERICOLO .....	26
ARTICOLO 36 - SEGNALAZIONE DEI PUNTI.....	26
ARTICOLO 37 - PRESA DI GRANDE AMPIEZZA .....	27
ARTICOLO 38 - VALORE ATTRIBUITO ALLE AZIONI E ALLE PRESE.....	27
ARTICOLO 39 - DECISIONE E PUNTEGGIO .....	28
ARTICOLO 40 - TABELLA DELLE DECISIONI .....	29
<b>CAPITOLO 7 - PUNTI DI CLASSIFICAZIONE ASSEGNATI DOPO UN INCONTRO .....</b>	<b>30</b>
ARTICOLO 41 - PUNTI DI CLASSIFICA .....	30
ARTICOLO 42 - L'ATTERRAMENTO .....	30
ARTICOLO 43 - SUPERIORITÀ TECNICA .....	31
<b>CAPITOLO 8 - LOTTA NEGATIVA.....</b>	<b>31</b>
ARTICOLO 44 - LA LOTTA A TERRA DURANTE IL COMBATTIMENTO .....	31
ARTICOLO 45 - ZONA DI PASSIVITÀ (ZONA ARANCIONE) .....	32
ARTICOLO 46 - APPLICAZIONE DELLA PASSIVITÀ (STILE LIBERO, FEMMINILE E GRECO ROMANO).....	34
<b>CAPITOLO 9 - DIVIETI E PRESE ILLEGALI .....</b>	<b>36</b>
ARTICOLO 47 - DIVIETI GENERALI .....	36
ARTICOLO 48 - FUGA DALLA PRESA.....	36
ARTICOLO 49 - FUGA DAL TAPPETO .....	37
ARTICOLO 50 - PRESE ILLEGALI .....	37
ARTICOLO 51 - DIVIETI PARTICOLARI.....	39
ARTICOLO 52 - CONSEGUENZE SULL'INCONTRO .....	39
<b>CAPITOLO 10 - IL RECLAMO.....</b>	<b>39</b>
ARTICOLO 53 - IL RECLAMO .....	39
<b>CAPITOLO 11 - IL SERVIZIO MEDICO.....</b>	<b>40</b>
ARTICOLO 54 - SERVIZIO MEDICO .....	40
ARTICOLO 55 - INTERVENTI DEL SERVIZIO MEDICO .....	40
ARTICOLO 56 - ANTIDOPING .....	41
<b>CAPITOLO 12 - APPLICAZIONE DELLE REGOLE DELLA LOTTA .....</b>	<b>41</b>

## **REGOLE GENERALI**

### **Articolo 1 - Oggetto**

Redatto in conformità con lo Statuto dell'UWW, il Regolamento Finanziario, il Regolamento Disciplinare, le Norme Generali che regolano l'organizzazione delle competizioni internazionali e tutti i Regolamenti specifici, il regolamento Internazionale di Lotta ha come obiettivo specifico quello di:

- Definire e specificare le condizioni pratiche e tecniche in cui devono svolgersi gli incontri
- Determinare il sistema di gara, i metodi di vittoria, sconfitta, di classifica, penalità, eliminazione dei concorrenti, ecc.
- Determinare i valori da assegnare alle azioni e alle prese di lotta
- Elencare le situazioni e i divieti
- Determinare le funzioni tecniche del Corpo Arbitrale

Suscettibili di essere modificate alla luce delle constatazioni pratiche nella loro applicazione e in funzione della ricerca della loro efficacia, le Regole Internazionali enunciate più avanti costituiscono il quadro entro il quale si manifesta lo sport della Lotta in tutti i suoi stili.

### **Articolo 2 - Interpretazione**

In caso di disaccordo sull'interpretazione delle disposizioni di un qualsiasi articolo del seguente Regolamento, il Comitato Esecutivo della UWW è il solo ad avere la competenza a precisare il significato esatto. Il testo francese prevale.

### **Articolo 3 - Campo di applicazione**

L'applicazione del presente Regolamento ai Giochi Olimpici, ai Campionati e a tutte le competizioni internazionali sotto il controllo dell'UWW è obbligatoria (tutti gli eventi registrati nel calendario della United World Wrestling).

In occasione dei tornei internazionali, può essere eccezionalmente utilizzata una procedura di gara diversa da quella stabilita dal Regolamento, a condizione che sia stata concessa l'autorizzazione dall'UWW e da tutti i Paesi partecipanti.

## **CAPITOLO 1 - STRUTTURE MATERIALI**

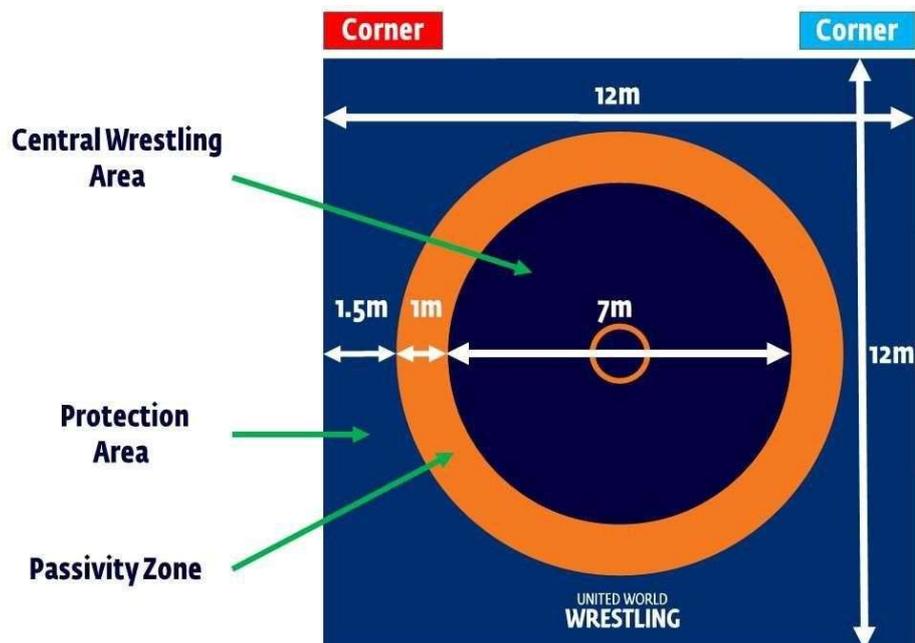
### **Articolo 4 - Il tappeto**

Un tappeto nuovo di tipo omologato dalla UWW, con un diametro di 9 m e circondato da una protezione di 1,50 m dello stesso spessore, è obbligatorio nelle seguenti gare: Giochi Olimpici, Campionati e Coppe. Per tutte le altre competizioni internazionali, i tappeti devono essere omologati, ma non necessariamente nuovi.

Per i Giochi Olimpici e i Campionati del Mondo, anche i tappetini per il riscaldamento e l'allenamento devono essere nuovi e omologati dalla UWW e devono essere 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 arancione larga 1 metro.

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



Il cerchio centrale indica il centro del tappeto (1 m di diametro). La parte interna del tappeto che si trova all'interno del cerchio arancione è la superficie centrale di lotta (*central wrestling area*) - (7 m di diametro). La zona di passività, striscia arancione (*passivity zone*) - è larga 1 metro. L'area di protezione è larga 1m 50 (*protection area*).

Per i Giochi Olimpici, i Campionati Mondiali e Continentali, il tappeto deve essere installato su una piattaforma non più alta di 1m 10 o più bassa di 0m 80. La piattaforma su cui è appoggiato il tappeto deve avere uno spazio di fuga di 2 m nei bordi della piattaforma. Se viene utilizzato più di un tappetino, ogni tappeto deve essere separato da 2 m. In tutti i casi, il colore dell'area di protezione dovrà essere diverso da quello del tappeto. Il pavimento accanto al tappeto dovrà essere coperto con una copertura morbida ben fissata. Per motivi di sicurezza, i tabelloni devono essere posizionati su una piattaforma separata, vicino al tappeto.

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

Al centro del tappetino deve essere tracciato un cerchio con un diametro interno di 1 m circondato da una striscia di 10 cm di larghezza.

L'allenatore di ogni atleta dovrà posizionarsi nello stesso angolo del tappeto corrispondente al colore del costume del proprio atleta. Il lottatore rosso si posizionerà a sinistra e quello blu a destra.

Il tappeto deve essere installato in modo che sia circondato da un ampio spazio aperto, per garantire il normale svolgimento della gara.

Tutti i dettagli relativi al logo UWW e al logo del produttore di tappeti devono essere indirizzati alla sede centrale della United World Wrestling e devono seguire le linee guida inviate ai produttori di tappeti.

## Articolo 5 - Il costume

Per partecipare agli eventi di United World Wrestling, gli atleti di TUTTE le categorie di età devono rispettare le linee guida per i costumini della UWW. Queste linee guida hanno lo scopo di consentire caratteristiche di design innovative in conformità con le regole e i regolamenti della lotta.

### Responsabilità di conformità

In tutti gli eventi organizzati dalla United World Wrestling, le Federazioni nazionali sono responsabili; e ai Giochi olimpici i Comitati olimpici nazionali sono responsabili di garantire che gli articoli indossati o utilizzati dai membri della loro delegazione siano conformi ai termini di queste regole.

### Considerazioni generali

Il costume da lotta è la divisa standard utilizzata in tutti gli stili olimpici.

Il costume deve essere fatto da un tessuto liscio e senza bordi ruvidi, che non presenti rischi di irritazione né per l'atleta che lo indossa né per l'avversario.

Il costume deve permettere all'atleta di avere tutte le possibilità di eseguire le proprie prese e le sue tecniche.

Per le informazioni specifiche relative a colori, marche, spazi per gli sponsor, paraorecchie e scarpe, consultare il documento della UWW "Uniform Guideline".

### Violazioni

Al peso, l'arbitro deve controllare che ogni concorrente soddisfi i requisiti di questo articolo. Il lottatore deve essere avvertito al momento del peso che se la sua tenuta non è corretta non potrà partecipare alla competizione. Se un lottatore si presenta sul tappeto in tenuta non conforme, il Corpo Arbitrale concederà un tempo massimo di 1 minuto per consentire al lottatore di provvedere. Passato questo periodo il lottatore inadempiente avrà l'incontro perso per Forfait

È assolutamente proibito:

- Indossare l'emblema o la sigla di un altro Paese
- Ungersi il corpo con qualsiasi sostanza grassa o appiccicosa
- Presentarsi in stato di sudorazione all'inizio dell'incontro o all'inizio di ogni periodo di lotta
- Portare bende ai polsi, alle braccia o alle caviglie, salvo in caso di ferita e su prescrizione medica queste bende debbono essere ricoperte da fasce elastiche
- Indossare qualsiasi oggetto che possa causare lesioni all'avversario, come anelli, braccialetti, protesi, piercing ecc.
- Indossare reggiseni con armatura ~~per la lotta femminili~~

## Articolo 6 - Licenza del concorrente

Tutti i lottatori maschi o femmine U15, U17, U20, U23, senior e **veterani** che partecipano ai Giochi Olimpici, ai Campionati del Mondo, alle Coppe del Mondo, ai Campionati, alle Coppe e ai Giochi Continentali, ai Giochi Regionali e alle World e Continental League, ai tornei internazionali iscritti nel calendario UWW, devono essere in possesso di una licenza internazionale di concorrente, definita da uno specifico regolamento.

~~Tutti i lottatori veterani che partecipano ai Campionati del Mondo e ad altre competizioni internazionali devono essere in possesso di una licenza internazionale.~~

Questa licenza serve anche come assicurazione per le spese mediche e ospedaliere in caso di incidente all'estero durante la competizione internazionale a cui il lottatore sta partecipando.

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

La richiesta di licenza deve essere inviata almeno 2 mesi prima della competizione a cui il lottatore interessato parteciperà. Questa tempistica è fissata in modo da avere il tempo necessario per concludere la procedura e convalidare la licenza.

## **Articolo 7 - Categorie di età, peso e competizioni**

### Categorie di età

Le categorie di età sono le seguenti:

U15	14-15 anni (da 13 con autorizzazione medica e dei genitori*)
U17	16-17 anni (da 15 con autorizzazione medica e dei genitori*)
U20	18-20 anni (da 17 con autorizzazione medica e dei genitori*)
Senior U 23	19-23 anni (da 18 con autorizzazione medica e dei genitori*)
Senior	20 anni e oltre
Veterani	più di 35 anni

\* L'autorizzazione medica e dei genitori viene presentata in Athena tramite *il Certificato medico annuale e la Dichiarazione del lottatore al momento dell'acquisto della licenza UWW.*

I lottatori U20 sono autorizzati a partecipare alle competizioni per senior, ad eccezione di coloro che hanno compiuto 17 anni nell'anno in questione.

Per i Campionati U23 valgono le categorie di peso ed il Regolamento della classe Seniores.

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

Un lottatore può partecipare a una competizione soltanto per la nazionalità iscritta sulla sua Licenza. Se, in qualsiasi momento, l'UWW dovesse constatare che la dichiarazione è falsa e che c'è stato imbroglio, saranno applicate immediatamente le misure disciplinari previste a tal fine nei confronti della Federazione, del lottatore e della persona che ha firmato il certificato falso.

I lottatori che desiderano cambiare la propria nazionalità devono fare riferimento alla procedura descritta nel regolamento internazionale per il cambio di nazionalità. I lottatori possono cambiare la propria nazionalità una sola volta. Una volta completata la procedura per il cambio di nazionalità, non potranno più gareggiare per il loro precedente paese o per qualsiasi altro paese in una competizione ufficiale organizzata sotto l'egida della United World Wrestling.

Ogni lottatore autorizzato che partecipa a una competizione acconsente automaticamente all'UWW di utilizzare la sua immagine filmata o fotografata per la promozione della competizione o delle competizioni future. Se un lottatore si rifiuta di accettare queste condizioni, dovrà renderlo noto in fase di iscrizione e potrà quindi essere escluso dalla competizione.

Categorie di peso

Le categorie di peso per la **lotta stile libero e greco-romana** sono le seguenti (in chilogrammi):

SENIOR, U23 E U20		CATEGORIE DI PESO OLIMPICHE	
Stile libero	Greco-romano	Stile libero	Greco-romano
1. 57 kg	1. 55 kg	1. 57 kg	1. 60 kg
2. 61 kg	2. 60 kg	2. 65 kg	2. 67 kg
3. 65 kg	3. 63 kg	3. 74 kg	3. 77 kg
4. 70 kg	4. 67 kg	4. 86 kg	4. 87 kg
5. 74 kg	5. 72 kg	5. 97 kg	5. 97 kg
6. 79 kg	6. 77 kg	6. 125 kg	6. 130 kg
7. 86 kg	7. 82 kg		
8. 92 kg	8. 87 kg		
9. 97 kg	9. 97 kg		
10. 125 kg	10. 130 kg		
		* Inclusi i tornei di qualificazione ai Giochi Olimpici.	
<b>U15</b>	<b>U17</b>		
1. 34-38 kg	1. 41-45 kg		
2. 41 kg	2. 48 kg		
3. 44 kg	3. 51 kg		
4. 48 kg	4. 55 kg		
5. 52 kg	5. 60 kg		
6. 57 kg	6. 65 kg		
7. 62 kg	7. 71 kg		
8. 68 kg	8. 80 kg		
9. 75 kg	9. 92 kg		
10. 85 kg	10. 110 kg		

Le categorie di peso per la **lotta femminile** sono le seguenti (in chilogrammi):

SENIOR, U23 E U20		CATEGORIE DI PESO OLIMPICHE*	
1. 50 kg		1. 50 kg	
2. 53 kg		2. 53 kg	
3. 55 kg		3. 57 kg	
4. 57 kg		4. 62 kg	
5. 59 kg		5. 68 kg	
6. 62 kg		6. 76 kg	
7. 65 kg			
8. 68 kg			
9. 72 kg			
10. 76 kg			
		*compresi i tornei di qualificazione ai Giochi Olimpici	
<b>U15</b>	<b>U17</b>		
1. 29-33 kg	1. 36-40 kg		
2. 36 kg	2. 43 kg		
3. 39 kg	3. 46 kg		
4. 42 kg	4. 49 kg		
5. 46 kg	5. 53 kg		
6. 50 kg	6. 57 kg		
7. 54 kg	7. 61 kg		
8. 58 kg	8. 65 kg		
9. 62 kg	9. 69 kg		
10. 66 kg	10. 73 kg		

Ciascun concorrente, considerato come partecipante di sua spontanea volontà e sotto la propria responsabile, potrà gareggiare in una sola categoria di peso: quella corrispondente al suo peso al momento delle operazioni di peso ufficiali. Per le categorie della fascia d'età senior, i concorrenti possono optare per la categoria immediatamente superiore al loro peso corporeo, ad eccezione della categoria dei pesi massimi, per la quale i concorrenti devono pesare più di 97 kg per la Lotta libera e per la Lotta greco romana e più di 72 kg per la Lotta femminile.

### Competizioni

Le competizioni internazionali per le varie categorie di età sono le seguenti:

<b>U15</b> <b>14-15 anni</b>	Competizioni internazionali Campionati continentali	(su richiesta)
<b>U17</b> <b>16-17 anni</b>	Competizioni internazionali Campionati continentali Campionati del mondo	(ogni anno) (ogni anno)
<b>U20</b> <b>18-20 anni</b>	Competizioni internazionali Campionati continentali Campionati del mondo	(ogni anno) (ogni anno)
<b>Seniores</b> <b>U23 19-23</b> <b>Anni</b>	Competizioni internazionali Campionato continentale  Campionati del mondo	(su richiesta)  (ogni anno)
<b>Senior</b> <b>20 anni e oltre</b>	Competizioni internazionali Campionati continentali Campionati del mondo Coppe del mondo Giochi Olimpici	(ogni anno) (ogni anno, tranne l'Anno Olimpico) (ogni anno, tranne l'Anno Olimpico) (ogni quattro anni)
<b>Veterani</b> <b>35 anni e oltre</b>	Campionati del mondo <i>Categorie e regolamenti specifici</i>	(ogni anno)

Altri tipi di competizioni potrebbero essere organizzati dopo l'approvazione della United World Wrestling.

## CAPITOLO 2 - GARE E PROGRAMMI

### Articolo 8 - Metodo di gara

Le gare si svolgono con un sistema a eliminazione diretta con un numero ideale di lottatori, cioè 4, 8, 16, 32, 64, ecc. Se non c'è un numero ideale di lottatori in una categoria, saranno organizzati incontri di qualificazione.

L'accoppiamento avviene secondo l'ordine dei numeri estratti a caso. Tutti i lottatori che hanno perso contro entrambi i finalisti vengono recuperati (ripescaggi). Ci sono due gruppi separati di ripescaggio: un gruppo di lottatori che hanno perso contro il finalista della parte superiore del tabellone e un altro gruppo di lottatori che hanno perso contro il finalista della parte bassa del tabellone. Gli incontri di ripescaggio iniziano con i lottatori che hanno perso al primo turno anche negli incontri di qualificazione per ottenere il numero ideale contro uno dei due finalisti fino ai perdenti delle semifinali per eliminazione diretta. I vincitori dei due gruppi di ripescaggio riceveranno ciascuno la medaglia di bronzo.

Ogni categoria di peso è organizzata in due giorni. Il sorteggio si svolge, al più tardi, il giorno prima dell'inizio della categoria in questione.

Il controllo medico e la prima operazione di peso si terranno la mattina della categoria di peso interessata. Gli atleti qualificati per le finali e i ripescaggi saranno pesati nuovamente la seconda mattina della categoria di peso interessata. Per la seconda pesata non sarà ammessa alcuna tolleranza di peso.

La tolleranza di peso di 2 kg è consentita per la Coppa del Mondo, per i **tornei UWW Ranking Series** e per i tornei internazionali. (~~ad eccezione degli eventi UWW Ranking~~).

Per le gare in cui sono iscritti meno di 16 atleti, la categoria di peso può essere organizzata in un solo giorno. In questo caso, il controllo medico e le operazioni di peso si effettuano la mattina della gara e il sorteggio potrebbe essere organizzato durante le stesse operazioni di peso.

Le competizioni si svolgono nel modo seguente:

Primo giorno:

- Incontri di qualificazione
- Gironi eliminatori

Secondo giorno:

- Ripescaggi
- Incontri di finale

#### Criteri di classificazione

A partire dal 7° posto, i lottatori di ogni categoria saranno classificati in base ai loro punti di classifica.

In caso di parità di punteggio, la classifica sarà stilata analizzando i seguenti criteri in successione, per tutta la competizione:

- Il maggior numero di vittorie per atterramento (Fall)
- Il maggior numero di vittorie per superiorità tecnica
- Il maggior numero di punti tecnici acquisiti durante tutta la competizione
- Il minore numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione
- Il minor numero di testa di serie (se applicabile)
- Il minor numero di sorteggio

#### Competizione con meno di 8 atleti (Torneo Nordico)

Se in una categoria di peso sono iscritti meno di 6 lottatori, verrà creato un gruppo (unica pool) e tutti i lottatori gareggeranno l'uno contro l'altro. In un formato di gara di due giorni, l'ultimo turno sarà organizzato il secondo giorno.

**Per i Campionati continentali e mondiali, una categoria di peso che conta un solo lottatore sarà annullata e non sarà assegnato alcun titolo o medaglia!**

Se ci sono 6 o 7 atleti in una categoria di peso, la gara inizia con una fase di pool con due gruppi (gruppo A e B).

Come già detto, tutti i lottatori di ogni gruppo gareggeranno contro tutti gli altri lottatori del loro gruppo (il sistema dei tornei nordici è usato come criterio di classificazione all'interno di ogni gruppo). La classifica all'interno dei gruppi viene utilizzata per determinare gli accoppiamenti per le semifinali.

Le semifinali saranno le seguenti:

- Il primo classificato del girone A contro il secondo classificato del girone B
- Il secondo classificato del girone A contro il primo classificato del girone B

L'incontro per la medaglia d'oro sarà tra i vincitori delle semifinali e quello per la medaglia di bronzo tra i perdenti delle semifinali.

Per questo scenario verrà assegnata una sola medaglia di bronzo.

#### Criteria di classifica per il torneo nordico

Nel torneo nordico, il lottatore con il maggior numero di vittorie sarà il primo classificato.

In uno stesso gruppo, se due lottatori hanno un numero uguale di vittorie, il loro scontro diretto determinerà la classifica.

Per tutti gli altri casi di parità tra gli atleti, la classifica sarà determinata secondo questi criteri, per tutte le gare:

- il maggior punteggio di classifica
- il maggior numero di vittorie per atterramento
- il maggior numero di vittorie per superiorità tecnica
- il maggior numero di punti tecnici acquisiti durante tutta la competizione
- il minor numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione
- minor numero di testa di serie (se applicabile)
- il più basso numero sorteggiato

### Articolo 9 - Programma delle gare

La durata dei Giochi Olimpici è di 7 giorni su 3 tappeti.

La durata dei Campionati del Mondo senior è di 9 giorni su 4 tappeti e quella dei Campionati del Mondo U20 è di 7 giorni su 4 tappeti. Tuttavia, in base al numero di iscrizioni ricevute, è possibile aggiungere o togliere un tappeto per tutti i tipi di competizione, previo accordo con l'UWW.

In linea di principio, per tutti i tipi di gara, le sessioni non devono durare più di tre ore.

Ad eccezione delle competizioni trasmesse da United World Wrestling, tutti gli incontri per il 1° e il 2° posto devono svolgersi su un solo tappeto. Gli incontri per il 3° e 5° posto possono svolgersi su due tappeti.

Per le competizioni trasmesse da United World Wrestling, tutte le finali (oro, bronzo e bronzo) devono svolgersi su un solo tappeto per far sì che tutti gli incontri possano essere trasmessi.

### Articolo 10 - Cerimonie di premiazione

I primi quattro lottatori di ogni categoria di peso parteciperanno alla cerimonia di premiazione e riceveranno una medaglia e un diploma, in base alla loro posizione in classifica.

1°	Oro + diploma
2°	Argento + diploma
I due 3°	Bronzo + diploma

Ai Campionati del Mondo, ogni Campione riceverà la Cintura del Campionato del Mondo.

Nelle categorie di peso in cui si utilizza il sistema nordico verrà assegnata una sola medaglia di bronzo.

## **CAPITOLO 3 - PROCEDURA DI GARA**

### **Articolo 11 - Peso**

Per tutte le gare, le operazioni di peso vengono organizzate ogni mattina della categoria di peso interessata. Le operazioni di peso e il controllo medico durano 30 minuti.

La seconda mattina della categoria di peso interessata, solo i lottatori che partecipano ai ripescaggi e alle finali devono presentarsi alle operazioni di peso. Le operazioni di peso dureranno 15 minuti.

Nessun lottatore può essere accettato alle operazioni di peso se non è stato sottoposto a visita medica la prima mattina. I lottatori devono presentarsi alla visita medica e alle operazioni di peso con la licenza e l'accredito.

L'unico abbigliamento ammesso alle operazioni di peso è il costume di lotta. Dopo essere stato visitato da medici qualificati, saranno esclusi dalla competizione coloro ai quali viene riscontrata qualsiasi forma di malattia contagiosa, in questo caso l'atleta non può essere pesato. Non è ammessa alcuna tolleranza di peso per il costume.

I concorrenti devono essere in perfetta forma fisica, con le unghie tagliate molto corte.

Durante l'intera durata delle operazioni di peso, i lottatori hanno il diritto, ciascuno nel proprio turno, di salire sulla bilancia tutte le volte che lo desiderano.

Gli Arbitri responsabili delle operazioni di peso devono controllare che tutti i lottatori siano del peso corrispondente alla categoria alla quale sono stati iscritti, che siano in regola con le disposizioni previste nell'art. 5 "il Costume" e di informare i lottatori dei rischi che corrono se si presentano sul tappeto in una tenuta non conforme. Gli Arbitri si dovranno rifiutare di pesare un lottatore che si presenta con una tenuta non conforme.

Gli Arbitri responsabili delle operazioni di peso riceveranno i numeri del sorteggio e gli atleti nella lista potranno verificarli.

Se un atleta non si presenta o non supera la pesatura (la 1<sup>st</sup> o la 2<sup>nd</sup> pesatura), sarà eliminato dalla competizione e classificato per ultimo, senza punti di classifica (eccezione: cfr. Articolo 55 - Intervento medico).

Se uno (o più) atleti qualificati per i ripescaggi e/o le finali non si presenta o non supera la pesatura, l'atleta o gli atleti (che ha superato la seconda pesatura) passerà/paseranno al turno successivo nella sua/loro parte del tabellone.\*

\*Se tutti gli atleti non si presentano o non superano la seconda pesata, la classifica sarà stilata secondo i criteri della classifica individuale (cfr. articolo 8).

### **Articolo 12 - Sorteggio e abbinamento**

I partecipanti saranno accoppiati secondo l'ordine numerico determinato dal sorteggio effettuato al più tardi il giorno precedente la giornata di gara della categoria di peso interessata. Per il sorteggio e la gestione di tutte le competizioni internazionali inserite nel calendario UWW si utilizzerà il sistema di gestione delle competizioni UWW.

Se non è possibile utilizzare il sistema di gestione delle gare UWW, i gettoni numerati devono essere racchiusi in un'urna, in un sacchetto o in qualsiasi altro oggetto simile. Se viene utilizzato un sistema diverso, questo deve essere chiaramente annunciato.

Se il *Team Leader* (o il suo sostituto) non può partecipare al sorteggio per motivi eccezionali, deve informare gli organizzatori e la United World Wrestling altrimenti il suo atleta (o atleti) non prenderà parte al sorteggio. Sarà responsabilità degli organizzatori comunicare alla UWW la mancanza del *Team Leader*.

**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.

Il delegato o responsabile del sorteggio sono responsabili del corretto svolgimento del sorteggio stesso e deve assicurarsi che il presente regolamento sia stato rispettato. Dovrà inoltre convalidare l'elenco dei pesati. Dopo la fine del sorteggio, non è ammessa nessuna protesta.

#### **Posizione delle teste di serie nel tabellone**

In una competizione con 6 o 7 atleti, il lottatore che ottiene il numero di sorteggio più basso sarà nel gruppo A; quindi, il secondo numero di sorteggio più basso sarà nel gruppo B; a seguire, il terzo numero di sorteggio più basso sarà nel gruppo A e così via.

Per una competizione con più di 7 atleti - Se il numero di atleti che partecipano a una categoria di peso diverso da (più di) 8, 16, 32, ecc, devono essere organizzati dei turni di qualificazione. Per garantire l'equilibrio tra la parte superiore e inferiore del tabellone, la posizione dei turni di qualificazione segue l'approccio top-bottom-bottom-top. Lo stesso approccio viene utilizzato per determinare la posizione dell'atleta testa di serie sul tabellone.

#### Atleta testa di serie nel tabellone

Lo scopo di questo sorteggio è quello di posizionare gli atleti teste di serie il più lontano possibile l'uno dall'altro, in modo da preservarli fino all'ultima fase possibile. Le posizioni rimanenti (atleti non teste di serie) vengono riempiti dall'alto verso il basso in base al loro numero di sorteggio (un numero di sorteggio piccolo non preserva gli atleti a competere nel turno di qualificazione).

Se gli incontri di qualificazione devono includere gli atleti teste di serie, l'accoppiamento inizia con l'atleta testa di serie più bassa.

Gli atleti teste di serie in una categoria di peso con 6 o 7 atleti saranno posizionati in questo modo:

Gruppo A	Gruppo B
Serie n° 1	Serie n° 2
Serie n° 4	Serie n° 3
Serie n° 5	Serie n° 6
	Serie n° 7 (se applicabile)

Una volta che gli atleti teste di serie sono inseriti, gli atleti non teste di serie verranno inseriti con l'approccio ABA.

Tutti i diversi tabelloni con nessuna testa di serie, 4 teste di serie e 8 teste di serie sono disponibili su: <https://www.org/governance/regulations-olympic-wrestling>

Se uno o più teste di serie non si presenteranno (rimpiazzati o non iscritti), saranno inserite le teste di serie successive. Nessun altro atleta può rimpiazzare le teste di serie.

### Articolo 13 - Lista di partenza

Se uno o più lottatori non si presentano o sono troppo pesanti al momento del peso, saranno dichiarati perdenti ed il loro avversario vincerà l'incontro per forfait.

Non ci sarà un nuovo accoppiamento nella stessa giornata della competizione.

## Articolo 14 - Eliminazione dalla competizione

Il lottatore che ha subito una sconfitta è eliminato e classificato in funzione di punti di classifica acquisiti, ad eccezione dei lottatori che hanno subito la sconfitta contro uno dei due finalisti, poiché essi partecipano ai recuperi per la determinazione dei 3° o 5° posti.

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

Se i medici dell'UWW possono provare che un lottatore simula un infortunio per qualsiasi motivo per evitare di competere con il suo avversario, sarà squalificato e non classificato e vicino al suo nome sarà scritta la nota DSQ.

Un lottatore che commette una scorrettezza contro il fair-play, lo spirito e la concezione della UWW della lotta totale e universale, che si trova in una situazione d'imbroglione manifesto, colpa grave o brutalità, sarà immediatamente squalificato dalla competizione ed eliminato all'unanimità dal Corpo Arbitrale. In questa ipotesi, egli non sarà classificato e vicino al suo nome sarà scritta la nota DSQ.

Se due lottatori vengono squalificati per brutalità durante lo stesso incontro, saranno eliminati come sopra. L'accoppiamento per il turno successivo non sarà modificato. Il lottatore che dovrebbe incontrare uno dei lottatori squalificati vince l'incontro per forfait.

Se due semifinalisti vengono squalificati per brutalità o eliminati per forfait durante lo stesso incontro, i loro perdenti nei quarti di finale disputeranno la semifinale e il gruppo di ripescaggio sarà modificato in base al risultato di questa semifinale. Se le semifinali sono organizzate durante la sessione serale, questo incontro sarà organizzato alla fine della sessione per dare tempo agli atleti interessati di prepararsi. Se ciò accade il primo giorno, sarà concessa un'ora (dal momento che si verifica questa doppia squalifica/forfait) a questi atleti per prepararsi.

Se durante un incontro si verifica un doppio infortunio (2VIN), l'avversario del turno successivo vincerà l'incontro per infortunio. Se si verifica in un incontro di semifinale, per determinare quali atleti devono andare al ripescaggio, si utilizzeranno i criteri di classifica (Articolo 8) per determinare il vincitore di questo incontro con doppio infortunio.

Se durante un incontro di medaglia (1-2 o 3-5) si verifica un forfait o una squalifica, i lottatori successivi (dalla parte del tabellone dell'atleta squalificato/perdente) saliranno sul tabellone per stabilire la classifica finale. Se i due finalisti sono squalificati, sarà necessario effettuare l'incontro tra i due medagliati di bronzo per determinare il 1° e il 2° posto. Tutti gli altri partecipanti saliranno in classifica, i due in 5ª posizione diventeranno 3°. Se i due finalisti dovessero dare forfait a causa della mancata seconda pesatura, si applicherà la stessa procedura (un ulteriore incontro tra i due medagliati di bronzo). Per tutti i tipi di forfait, l'atleta interessato sarà classificato per ultimo, senza classifica.

### Classifica in caso di violazioni del doping

In caso di positività a un controllo antidoping, il lottatore sarà squalificato e verrà automaticamente collocato all'ultimo, senza classifica e con la dicitura "DSQ" accanto al suo nome. I lottatori successivi saliranno in classifica. Se si tratta di un atleta 3° classificato, il lottatore dalla parte del tabellone dell'atleta dopato salirà in classifica. In tal caso, solo un lottatore si classificherà al 5° posto.

Nel caso in cui i due atleti primi classificati risultino positivi a un controllo antidoping e vengano squalificati, i due medagliati di bronzo otterranno la medaglia d'oro. In questo caso particolare, non verrà assegnata alcuna medaglia d'argento e i 2 5° si sposteranno al 3° posto. **I seguenti lottatori saliranno in classifica, tenendo conto che per questo caso particolare avremmo un solo 5° posto.**

In caso di positività a un controllo antidoping durante una gara a squadre, l'atleta in difetto sarà squalificato e collocato all'ultimo posto, senza classifica e con la nota "DSQ" vicino alla sua bandiera.

## **CAPITOLO 4 - CORPO ARBITRALE**

### **Articolo 15- Composizione**

In tutte le competizioni, il corpo arbitrale per ogni incontro sarà composto da quanto segue:

- 1 presidente di tappeto
- 1 arbitro
- 1 giudice

Le procedure di nomina di questi tre ufficiali di gara sono stabilite dal regolamento del Corpo Arbitrale Internazionale. La sostituzione di un ufficiale di gara durante un incontro è severamente vietata, tranne nel caso di una grave malore confermato dal medico. In nessun caso il corpo arbitrale può essere composto da due ufficiali di gara della stessa nazionalità. Inoltre, è severamente vietato a un ufficiale di gara di officiare in incontri che coinvolgono lottatori connazionali.

L'organo arbitrale prenderà tutte le decisioni all'unanimità o a maggioranza (due su tre), tranne che per le situazioni di passività, avvertimento e schienata, per le quali è necessario ottenere l'approvazione del Presidente di Tappeto.

### **Articolo 16 - Le funzioni di insieme**

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.

È dovere del Corpo Arbitrale seguire con attenzione ogni incontro e valutare le azioni dei lottatori in modo che i risultati riportati sui bollettini del giudice e del presidente di tappeto riflettano accuratamente l'andamento dell'incontro.

Il presidente di tappeto, l'arbitro e il giudice valutano le prese individualmente per arrivare a una decisione finale. L'arbitro e il giudice devono lavorare insieme sotto la direzione del presidente di tappeto, che coordina il lavoro del Corpo Arbitrale.

Gli ufficiali di gara hanno il compito di assumere tutte le funzioni di arbitraggio e di giudizio, di assegnare i punti e di infliggere le penalità previste dal Regolamento.

I bollettini del giudice e del presidente di tappeto sono utilizzati per annotare tutte le prese eseguite dai due avversari. I punti, gli avvertimenti (O), le passività (P), atterramenti (cerchiato ultimo punto tecnico), ultimo punto guadagnato (sottolineato), devono essere riportati con la massima precisione, nell'ordine corrispondente alle varie fasi dell'incontro. I bollettini di punteggio devono essere firmati rispettivamente dal giudice e dal presidente di tappeto.

Se un incontro non termina con un "atterramento", la decisione sarà presa dal presidente di tappeto. Egli dovrà basarsi sulla valutazione di tutte le azioni di ciascun concorrente, annotate dall'inizio alla fine sui bollettini del giudice e del presidente di tappeto. Tutti i punti assegnati dal giudice devono essere immediatamente resi noti al pubblico con palette o mediante dispositivi luminosi.

Nella conduzione degli incontri, i membri del Corpo Arbitrale, a seconda del loro rispettivo ruolo, devono esprimersi secondo i termini del vocabolario di base della UWW. 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.

Quando un challenge è richiesto da un allenatore e confermata dal lottatore, il delegato della gara (o il suo sostituto) e il presidente di tappeto devono visionare le prove video sul grande schermo. Dopo una loro discussione, il delegato della gara (o il suo sostituto) prende la sua decisione esclusivamente senza consultare il Corpo Arbitrale.

## **Articolo 17 - Abbigliamento del corpo arbitrale**

Il corpo arbitrale (istruttori, arbitri, giudici e presidenti di tappeto) deve essere vestito con la divisa omologata UWW.

L'abbigliamento deve essere di un modello omologato dall'UWW. Il Corpo Arbitrale non può portare il nome di uno sponsor. Tuttavia, il numero d'identificazione può includere il nome di uno sponsor UWW.

## **Articolo 18 - L'arbitro**

- a) L'arbitro è responsabile dell'ordinato svolgimento dell'incontro sul tappeto, che deve dirigere secondo il Regolamento.
- b) Deve ottenere il rispetto dei concorrenti ed esercitare su di loro la piena autorità in modo che obbediscano immediatamente ai suoi ordini e alle sue istruzioni. Allo stesso modo, deve condurre l'incontro senza tollerare interventi esterni irregolari e inopportuni.
- c) Deve lavorare in stretta collaborazione con il giudice e deve condurre i suoi compiti di direzione del combattimento evitando di intervenire senza riflettere o in modo intempestivo. Il suo fischio dà inizio, interrompe e conclude l'incontro.
- d) L'Arbitro ordina il ritorno dei lottatori sul tappeto qualora ne fossero usciti, o la continuazione del combattimento, in piedi o a terra, con l'accordo del Giudice, o in mancanza di questo, del Presidente di tappeto.
- e) L'arbitro deve indossare un polsino di colore rosso sul polso sinistro e uno blu sul polso destro. Indicherà con le dita i punti corrispondenti al valore di una presa dopo la sua esecuzione (se è valida, se è stata eseguita entro i limiti del tappeto, se un lottatore è stato messo in posizione di pericolo, ecc), alzando il braccio corrispondente al lottatore che li ha acquisiti
- f) L'arbitro non deve mai esitare a:
  - Interrompere l'incontro al momento giusto, né troppo presto né troppo tardi.
  - Indica se una presa eseguita sul bordo del tappeto è valida.
  - Segnalare e pronunciare "TOUCHE" dopo aver chiesto il consenso del giudice o, se questo non è possibile, 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 "TOUCHE", alzare la mano per avere l'accordo del Presidente di tappeto, battere sul tappeto con la mano e poi fischiare.
- g) L'arbitro deve aver cura a:
  - Ordina rapidamente e chiaramente la posizione in cui deve essere ripresa la lotta, quando rimanda i lottatori al centro del tappeto.
  - Non avvicinarsi troppo ai lottatori per non ostacolare la vista del Giudice e del Presidente di tappeto, specialmente se vi è rischio di atterramento.
  - Assicurarsi che i lottatori non si riposino durante l'incontro con la scusa di pulirsi il corpo, soffiarsi il naso, fingere di essere feriti, ecc. In questo caso, deve interrompere l'incontro e chiedere la sanzione del lottatore falloso con un avvertimento (0) ed 1 punto al suo avversario.
  - essere in grado di cambiare in qualsiasi momento la propria posizione su ed intorno al tappeto e, in particolar modo, di portarsi all'istante a terra per vedere meglio una imminente schienata.
  - Essere in grado di stimolare un lottatore passivo senza interrompere l'incontro, assumendo una posizione che impedisca qualsiasi fuga dal tappeto.

- Essere pronto a fischiare se i lottatori si avvicinano al bordo del tappeto.
- Non interrompere l'incontro in una situazione di pericolo, a meno che non si tratti di una presa illegale.
- Prevenire l'azione di bloccaggio ed intreccio delle dita.

h) L'arbitro è inoltre tenuto a:

- Prestare particolare attenzione alle 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, previa conferma del presidente di tappeto, al termine dell'incontro.

i) L'arbitro richiede sanzioni per violazione del regolamento o per brutalità.

j) L'arbitro, se interviene il presidente di tappeto, deve interrompere l'incontro e proclamare la vittoria per superiorità tecnica quando i punteggi dei lottatori dell'incontro sono di 8 punti di differenza nella lotta greco-romana e di 10 punti di differenza nella lotta libera e femminile. In questa situazione, deve attendere che l'azione sia completata, ossia attacco e contrattacco.

## Articolo 19 - Il giudice

a) Il giudice è responsabile di tutti i compiti previsti dal Regolamento generale di lotta.

b) Deve seguire con molta attenzione lo svolgimento del combattimento senza lasciarsi distrarre in alcun modo; egli deve assegnare i punti per ogni azione e segnarli sul suo bollettino, d'accordo con l'arbitro o con il presidente di tappeto. Egli deve esprimere il suo parere in tutte le situazioni.

c) In seguito ad ogni azione e sulla base delle indicazioni dell'Arbitro (che confronta con le proprie valutazioni), o in sua assenza, di quelle del Presidente di tappeto, segna il numero dei punti attribuiti all'azione in questione e mostra il risultato su di un tabellone installato vicino a se. Questo tabellone deve essere visibile sia agli spettatori che ai lottatori.

d) Il giudice constata e segnala all'arbitro l'atterramento (TOUCHE).

e) Se durante l'incontro il giudice nota qualcosa che ritiene di dover portare all'attenzione dell'arbitro perché quest'ultimo non ha potuto vederlo o non l'ha notato (una schienata, una presa illegale, una posizione di passività, ecc.), è obbligato a farlo alzando la paletta dello stesso colore del costumino del lottatore in questione, anche se l'arbitro non ha chiesto il suo parere. In tutte le circostanze, il giudice deve richiamare l'attenzione dell'arbitro su qualsiasi cosa gli sembri anomala o irregolare nello svolgimento dell'incontro o nella condotta dei lottatori.

f) Il Giudice deve firmare il bollettino di punteggio al suo ricevimento e alla fine del combattimento. Non deve omettere di indicare chiaramente il risultato dell'incontro, sbarrando in modo ben evidente il nome del perdente e scrivere il nome del vincitore e della nazione alla quale egli appartiene.

g) Le decisioni del giudice e dell'arbitro sono valide ed esecutive, senza l'intervento del presidente di tappeto, se sono identiche, eccezion fatta per la proclamazione della vittoria per superiorità tecnica, per la quale è obbligatorio avere il parere del presidente di tappeto, od in caso di consultazione o di challenge.

h) Il bollettino di punteggio del giudice deve indicare in modo esatto in quanto tempo si è concluso un combattimento nel caso di vittoria per schienata, superiorità tecnica, ecc.

i) Perché egli possa seguire perfettamente il combattimento, in caso di posizione delicata, il giudice è autorizzato a spostarsi, ma solo lungo il lato del tappeto in cui si trova.

j) Egli deve sottolineare l'ultimo punto tecnico acquisito che serve a determinare il vincitore dell'incontro.

- k) L'avvertimento per fuga dal tappeto, presa illegale o brutalità dovrà essere segnalato con una "O" nella colonna del lottatore colpevole.
- l) La passività che comporta l'*Activity Time* sarà annotata con la lettera "P" nella colonna dell'atleta passivo e la chiamata verbale con la lettera "V". L'ultimo punto tecnico riguardante l'atterramento deve essere cerchiato.

## **Articolo 20 - Il Presidente di tappeto**

- a) Il presidente di tappeto, le cui funzioni sono molto importanti, assumerà tutti i compiti previsti dal regolamento di lotta.
- b) Egli coordina il lavoro dell'arbitro e del giudice.
- c) È tenuto a seguire lo svolgimento degli incontri con estrema attenzione, senza lasciarsi distrarre in alcun modo, e a valutare il comportamento e l'azione degli altri ufficiali di gara secondo il Regolamento.
- d) In caso di disaccordo tra il giudice e l'arbitro, ha il compito di stabilire il risultato, il numero di punti e gli atterramenti.
- e) In nessun caso il presidente di tappeto può essere il primo a esprimere un parere. Deve attendere il parere dell'arbitro e del giudice. Non ha il diritto di influenzare la decisione.
- f) L'approvazione del presidente di tappeto deve essere assolutamente richiesta in caso di passività, avvertimento e prima di concedere la schiena.
- g) Il presidente di tappeto può decidere di interrompere l'incontro in caso di grave errore dell'arbitro.
- h) Può anche interrompere l'incontro se l'arbitro e/o il giudice commettono un grave errore di punteggio. In tal caso, deve chiedere una consultazione. Se il presidente di tappeto, al momento della consultazione, non ottiene una maggioranza deve prendere posizione in favore dell'arbitro o del giudice. Questa consultazione non toglie il diritto al lottatore di richiedere il challenge.
- i) Durante un incontro, quando l'allenatore ritiene che sia stato commesso un palese errore arbitrale contro il suo lottatore e reclama un challenge, il presidente di tappeto attende il momento in cui la lotta si trova in un punto neutro e ferma il combattimento. Il delegato di gara (o il suo sostituto) e il presidente di tappeto visionano le prove video. Se il delegato (o il suo sostituto) concorda sul fatto che il corpo arbitrale aveva ragione, il presidente di tappeto deve assicurarsi che non vengano concessi altri challenge al lottatore in questione durante il resto dell'incontro.

Dopo la revisione delle prove video, il delegato arbitrale (o il suo sostituto) prenderà una decisione. La sua decisione è definitiva e non può essere contestata.

## **Articolo 21 - Sanzioni nei confronti del corpo arbitrale**

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

- -dare un avvertimento
- -sospensione dalla gara per una o più sessioni
- -esclusione dalla gara

Altre sanzioni potranno essere decise dalla Camera Disciplinare della UWW in base alla gravità dei fatti.

## **CAPITOLO 5 - IL COMBATTIMENTO**

### **Articolo 22 - Durata degli incontri**

Per U15, U17 e veterani: la durata di un incontro sarà di due periodi di 2 minuti con una pausa di 30 secondi.

Per U20, U23 e Senior: la durata di un incontro sarà di due periodi di 3 minuti con una pausa di 30 secondi.

In tutte le competizioni, il tempo visualizzato sui tabelloni partirà da 6 a 0 minuti (da 4 a 0 minuti per U15, U17 e veterani).

Il vincitore viene decretato dalla somma dei punti di entrambi i periodi alla fine dei tempi regolamentari.

Alla fine del tempo regolamentare il vincitore è determinato sommando i punti di entrambi i periodi. La manifesta superiorità tecnica di 8 punti per la Lotta Greco Romana e di 10 punti per lo Stile Libero e la Lotta Femminile determina immediatamente il vincitore e pone fine al combattimento.

La schienata interrompe automaticamente l'incontro indipendentemente dal periodo in cui si è verificato.

Lotta Libera e Lotta Femminile: La durata di un periodo è di 3 minuti. Se dopo 2 minuti del primo periodo nessun lottatore ha acquisito punti, l'arbitro deve obbligatoriamente designare il lottatore passivo.

### **Articolo 23 - Chiamata sul tappeto**

I concorrenti sono chiamati 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 20 minuti dalla fine del combattimento precedente.

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 forfait.

### **Articolo 24 - Presentazione dei lottatori**

Per ogni categoria, prima degli incontri di finale per il primo e secondo posto, deve essere applicato il seguente cerimoniale: gli atleti finalisti per il primo e secondo posto, di ciascuna categoria di peso, saranno presentati sul tappeto

### **Articolo 25 - 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, in piedi nel cerchio centrale al centro del tappeto, chiama i due lottatori al suo fianco. Quindi stringe loro la mano ed 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.

I lottatori si salutano, si stringono la mano e, quando l'arbitro fischia, iniziano il combattimento.

## **Articolo 26 - Interruzione del combattimento**

- a) Se un lottatore è costretto a interrompere il periodo a causa di un infortunio o di qualsiasi altro incidente accertabile ed indipendente dalla sua volontà, l'arbitro può fermare l'incontro. Durante questa interruzione, il lottatore o i lottatori devono stare nel loro angolo. Possono coprirsi le spalle con un asciugamano o con un indumento e ricevere consigli dal loro allenatore.
- b) Se un incontro non può essere ripreso per motivi medici, la decisione spetta al medico di gara, che informa sia l'allenatore del lottatore coinvolto sia il presidente di tappeto, il quale ordina l'interruzione dell'incontro. La decisione del medico di gara non può essere revocata.
- c) In nessun caso un concorrente può prendere l'iniziativa di interrompere il combattimento assumendo egli stesso la decisione di lottare in piedi o a terra o di spingere il suo avversario dal bordo del tappeto al centro.
- d) Se un lottatore è costretto ad interrompere il combattimento a seguito di ferita volontaria causata dal suo avversario, il lottatore colpevole sarà squalificato.
- e) Se un lottatore interrompe l'incontro senza sangue o ferite visibili, verificato dal medico della competizione, 1 punto sarà assegnato all'avversario. L'incontro deve riprendere immediatamente.
- f) In caso di sanguinamento di uno dei lottatori, l'arbitro interromperà l'incontro per fermare l'emorragia. Il cronometro partirà non appena il medico metterà piede sul tappeto. Nel caso in cui il tempo accumulato delle interruzioni per curare l'emorragia superi i 4 minuti per tutta la durata dell'incontro, il presidente di tappeto ordinerà la fine dell'incontro. In tal caso, il lottatore interessato perde l'incontro e l'avversario vince l'incontro per infortunio. Se l'incontro viene disputato fino alla fine, il cronometro verrà azzerato per il turno successivo.
- g) Dopo l'intervento medico, l'incontro riprende nella stessa posizione di prima dell'interruzione.
- h) Se un incontro viene interrotto a causa di un incidente al di fuori del controllo degli atleti, l'arbitro può interrompere l'incontro e il tempo rimanente dell'incontro verrà disputato non appena l'interruzione termina. Se una sessione non può essere conclusa nei tempi previsti, può essere rinviata al giorno successivo. Se è l'ultimo giorno di gara e per motivi straordinari, la fine della competizione può essere posticipata a una data successiva e svolgersi in un altro luogo.
- i) In caso di errore grave che non viene visto dalla terna arbitrale (ad esempio: errori del cronometrista, punti o avvertimenti errati segnalati sul tabellone, errore nella ripresa dell'incontro in parterre o in piedi, dichiarazione di un vincitore errato, ecc.), il delegato/i arbitrale può intervenire e chiedere di correggere l'errore tramite consultazione o rivedendo i video.

## **Articolo 27 - Fine del combattimento**

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

Un incontro si conclude per superiorità tecnica (8 punti di differenza nella lotta greco-romana e 10 punti di differenza nella lotta libera e femminile).

Quando un lottatore ottiene 8 punti in più del suo avversario nella lotta greco-romana e 10 punti in più nella lotta libera e femminile, vince l'incontro per superiorità. In ogni caso, l'arbitro deve attendere la fine dell'azione: attacco, contrattacco o portata a terra dove il lottatore è in una posizione che può concludersi con un atterramento.

Se l'arbitro non ha sentito il gong, il presidente di tappeto deve intervenire e fermare 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 è valida e nessuna azione effettuata fra il colpo di gong ed il fischio dell'arbitro è ritenuta valida.

Al termine dell'incontro, l'arbitro si posiziona al centro del tappeto di fronte al tavolo del presidente di tappeto. I lottatori si stringono la mano, si mettono ai lati dell'arbitro e attendono la decisione. È vietato loro abbassare le bretelle del costumino prima di lasciare la sala di gara. Subito dopo l'annuncio della decisione, i lottatori stringono la mano all'arbitro.

Ogni lottatore deve poi stringere la mano all'allenatore dell'avversario. Se le disposizioni di cui sopra non vengono rispettate, il lottatore colpevole sarà sanzionato in base al Regolamento Disciplinare.

## **Articolo 28 - Interruzione e continuazione del combattimento**

Quando la lotta è stata interrotta nella posizione in piedi o a terra, riprenderà in piedi. La lotta deve essere interrotta e ripresa al centro del tappeto in posizione in piedi se:

- Un piede tocca interamente l'area di protezione e non viene eseguita alcuna azione.
- I lottatori in presa entrano nella zona di passività con tre o quattro piedi senza eseguire la presa e vi rimangono.
- Se la testa del lottatore attaccato tocca interamente la zona di protezione.

In tutte le azioni illegali nella lotta a terra come la fuga dalla presa, la fuga dal tappeto, i falli commessi dal lottatore attaccato o gli infortuni, l'incontro continuerà in posizione a terra.

In tutte le azioni illegali in posizione in piedi, come fuga dalla presa, fuga dal tappeto, falli o infortuni, l'incontro continuerà in posizione in piedi.

Per salvaguardare il lottatore attaccante, se solleva il suo avversario dal suolo e quest'ultimo contrasta l'attacco con una azione illegale, l'arbitro penalizzerà il lottatore fallosa con un avvertimento (O), assegnerà 1 punto al suo avversario e farà riprendere la lotta a terra in stile libero/femminile e 2 punti ed avvertimento (O) in greco-romana. Qualora il lottatore attaccante esegua la sua azione con successo, riceverà i rispettivi punteggi per l'azione.

Quando un allenatore richiede il challenge, il presidente di tappeto ferma l'incontro quando l'azione è in una situazione neutra. Se l'atleta non è d'accordo con la decisione del proprio allenatore, deve rifiutare il challenge direttamente ed il combattimento continua.

## **Articolo 29 - Tipi di vittorie**

Un incontro può essere vinto:

- per "atterramento"
- per infortunio
- per 3 avvertimenti subiti durante l'incontro o 2 falli di gamba nella lotta greco-romana
- per superiorità tecnica
- a seguito di un forfait
- squalifica
- ai punti (avendo almeno 1 punto in più dopo la somma dei due periodi)

*\* Fare riferimento all'articolo 41 per i dettagli di ogni vittoria.*

In caso di parità di punti tecnici, il vincitore sarà determinato considerando successivamente:

- il valore più alto delle prese;
- il minor numero di avvertimenti;
- l'ultimo o gli ultimi punto/i tecnici guadagnati

Esempi:

Rosso		Blu	Commento	Risultato
1 1 1		1 1 <u>1</u>	Ultimo punto tecnico guadagnato dal lottatore blu.	Vincitore blu
1 2		1 1 <u>1</u>	L'ultimo punto tecnico è stato segnato dal lottatore blu, ma il lottatore rosso ha ottenuto una presa da 2 punti.	Vincitore rosso
0 0 1 1 <u>1</u>		1 1 1 0	Ultimo punto tecnico guadagnato dal lottatore rosso, che però ha due avvertimenti e il lottatore blu solo uno.	Vincitore blu
1 1 1		1 <u>2</u> 0	Il lottatore blu ha ottenuto una presa da 2 punti, che è la presa di valore più alto.	Vincitore blu
1 1 0 <u>1</u>		1 2 0	Il lottatore rosso ha ottenuto l'ultimo punto tecnico, ma il lottatore blu ha ottenuto una presa da 2 punti. Ciascuno dei lottatori ha un avvertimento.	Vincitore blu
1 1 1 0 0		0 0 1 1 <u>1</u>	Ciascuno dei lottatori ha due avvertimenti. Il lottatore blu ha ottenuto l'ultimo punto tecnico.	Vincitore blu

Il lottatore che riceve 3 avvertimenti durante un incontro viene squalificato. Il 3° avvertimento deve essere dato all'unanimità del Corpo arbitrale. Il challenge dovrà essere accettato per ogni tipo di avvertimento.

### Articolo 30 - 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. Se il medico dell'UWW (o il medico di gara) glielo consente, è autorizzato ad assistere al trattamento degli infortuni del suo lottatore. Tranne che in questa situazione e durante l'intervallo, è severamente vietato all'allenatore di salire sul tappeto. In tal caso può essere sanzionato dall'arbitro.

All'allenatore è severamente vietato influenzare le decisioni o insultare l'organo arbitrale. Può parlare solo con il lottatore. L'allenatore ha il diritto di dare acqua al proprio lottatore solo durante la pausa. Nessun'altra sostanza può essere somministrata durante la pausa o durante l'incontro.

È compito dell'allenatore asciugare il proprio lottatore durante la pausa. Alla fine della pausa, il suo lottatore deve essere privo di sudore.

Se queste restrizioni non vengono rispettate, l'arbitro è tenuto a chiedere al presidente di tappetino di presentare all'allenatore un cartellino "giallo" (ammonizione); se persiste, il presidente di tappetino gli presenterà un cartellino "rosso" (eliminazione). Il presidente di tappetino può anche presentare il cartellino GIALLO o ROSSO di propria iniziativa.

Non appena sia stato esibito il cartellino rosso, su rapporto del presidente di tappeto al Responsabile della gara, l'allenatore verrà eliminato dalla competizione e non potrà più assolvere i suoi compiti. L'esibizione del cartellino GIALLO o ROSSO deve essere annotata sul bollettino del punteggio dell'incontro interessato. 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.

Inoltre, se un allenatore riceve due cartellini GIALLI nel corso di una competizione (non necessariamente durante lo stesso incontro), sarà anche eliminato dalla competizione e non potrà più continuare a svolgere le sue funzioni e così come nel caso di un cartellino ROSSO diretto, gli sarà revocata la sua carta di accredito.

Un massimo di due accompagnatori è autorizzato a entrare nel campo di gara con il lottatore. Se una Federazione Nazionale di Wrestling ha un medico nella sua squadra, può utilizzare il secondo posto se vuole intervenire in caso di infortunio.

È inoltre specificato che un allenatore non può officiare come arbitro durante la stessa competizione. Inoltre, un allenatore non può essere un arbitro di categoria I S.

### Articolo 31 - Il Challenge

Il challenge è l'azione attraverso la quale l'allenatore è autorizzato, a nome del lottatore, a fermare l'azione e a chiedere al delegato della competizione (o al suo sostituto) e al presidente di tappeto di guardare le prove video di una azione il cui giudizio è contestato. Il disaccordo deve essere motivato e non può essere richiesto come semplice protesta, altrimenti l'allenatore interessato sarà sanzionato con un cartellino giallo.

Questa possibilità esiste solo durante le competizioni in cui il controllo video è messo a disposizione in maniera ufficiale dall'UWW e dal Comitato Organizzatore.

L'allenatore deve richiedere il challenge premendo un pulsante che gli viene fornito subito dopo che il corpo arbitrale ha assegnato o meno i punti alla situazione contestata. Se il lottatore non è d'accordo con la decisione dell'allenatore, deve rifiutare direttamente il challenge e l'incontro continua.

Se durante una gara, il sistema con i pulsanti (per il challenge) non viene fornito agli allenatori, l'organizzatore dovrà fornire una spugna del colore del suo atleta che verrà usata per richiedere il challenge.

Gli organizzatori hanno inoltre l'obbligo di utilizzare il sistema di gestione delle gare UWW e di proiettare il video su un grande schermo (minimo 1 per materassina) che deve essere visibile da tutta la struttura. Questo schermo può essere uno schermo al plasma o un proiettore su schermo bianco.

In caso di problemi tecnici gravi che non permettano la revisione dell'azione contestata, verrà applicata la decisione iniziale dell'organo arbitrale e l'allenatore manterrà il diritto al challenge.

#### Punti specifici

Ogni lottatore ha diritto a un (1) challenge per incontro. Se dopo aver esaminato il challenge il delegato arbitrale (o il suo sostituto) modifica la decisione **iniziale a favore del lottatore che ha richiesto il challenge**, allora il challenge può essere utilizzato nuovamente durante l'incontro dal lottatore interessato.

Se il delegato della competizione (o il suo sostituto) conferma la decisione dell'organo arbitrale, il lottatore perde il challenge e il suo avversario riceve un (1) punto tecnico.

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

In caso di disputa tra il Corpo arbitrale e l'allenatore, il Corpo arbitrale può rifiutare il challenge solo se il Delegato della Competizione (o suo sostituto) lo approva. Il presidente di tappeto e/o l'arbitro non possono da soli declinare il challenge.

Nessun challenge può essere richiesto per penalizzazioni date a seguito di lotta passiva o in caso di schienata, perché la stessa deve essere obbligatoriamente convalidata dal Presidente di tappeto oltre che dal Giudice e dall'Arbitro (il challenge può essere richiesto per un attacco e contrattacco illegale, un'azione negli ultimi 30 secondi di un incontro, prima che la schienata sia accettata).

Quando rimangono meno di 30 secondi in un incontro e il corpo arbitrale concorda all'unanimità che uno dei lottatori sta fuggendo dalla presa, può assegnare 1 avvertimento al lottatore colpevole di fuga dalla presa e 1 punto al suo avversario (solo per la lotta libera). Se questo punto dovesse determinare il vincitore dell'incontro, l'altro lottatore potrebbe richiedere il challenge.

Non è possibile richiedere il challenge dopo la fine del tempo regolare di un periodo, tranne quando i punti vengono aggiunti al tabellone dopo il fischio dell'arbitro o nel caso in cui l'azione si sia verificata poco prima della fine del tempo. L'allenatore ha **5-10** secondi per richiedere un challenge dopo che i punti sono stati pubblicati sul tabellone o **5-secondi** dopo che i lottatori sono tornati a una posizione neutra.

L'allenatore che richiede il challenge deve farlo dal suo posto, senza salire sul tappeto o avvicinarsi al tavolo del giudice o del presidente di tappeto. Inoltre, all'allenatore non è permesso di richiedere il proprio challenge lanciando altri oggetti sul tappeto se non quelli prevista dall'organizzatore.

Dopo aver esaminato l'azione e dopo essersi consultato con il presidente di tappeto, il delegato della competizione (o il suo sostituto) prende la sua decisione. Egli interviene e prende la sua decisione in tutti i casi. La decisione è quindi finale ed inappellabile.

Non è possibile richiedere una "contro challenge" una volta che è stata presa una decisione definitiva.

### Articolo 32 - 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
1a	25	7	8
2a	20	8°	6
3° - 3°	15	9°	4
5° - 5°	10	10°	2

L'applicazione della tabella di cui sopra rimane invariata, qualunque sia il numero di lottatori in ciascuna categoria.

Nel caso in cui una categoria di peso utilizzi il sistema nordico, verrà utilizzata la tabella sopra menzionata. L'atleta classificato al 4° posto riceverà 12 punti e se un atleta è classificato al 6° posto, riceverà 9 punti.

In caso che un atleta sia squalificato nella classifica finale sopra riportata, darà luogo solo ad un quinto posto, l'atleta sarà classificato al 6° posto e riceverà 9 punti.

Se più squadre hanno lo stesso numero di punti, saranno classificate secondo questo criterio:

1. il maggior numero di primi posti
2. il maggior numero di secondi posti
3. il maggior numero di terzi posti
4. ecc.

Durante una competizione, dove una nazione può presentare più di un'atleta per categoria di peso, il punteggio delle squadre per categoria sarà basato sul miglior atleta della squadra in quella categoria. i punti della classifica a squadre rimangono uguali

1 <sup>st</sup> place	TUR	25 punti
2 <sup>nd</sup> place	<del>TUR</del>	<del>20 punti</del>
3 <sup>rd</sup> place	REGNO UNIT	15 punti
3 <sup>rd</sup> place	GER	15 punti
...		

### **Articolo 33 - Sistema di classifica nelle competizioni a squadre**

La squadra vincitrice riceverà 1 punto e la squadra perdente 0 punti.

Se due squadre hanno un ugual numero di punteggio, il loro scontro diretto determinerà la classifica.

Se più di due squadre hanno un numero di punti uguali, la classifica sarà determinata secondo i seguenti criteri:

- i maggiori punti di classifica
- il maggior numero di vittorie per atterramento
- Il maggior numero di incontri vinti per superiorità
- Il maggior punteggio tecnico ottenuto
- Il minor numero di punti tecnici subiti
- Il minore numero sorteggiato

In caso di parità (stesso numero di vittorie, ad esempio 5-5) tra due squadre in una competizione a squadre, il vincitore sarà determinato esaminando successivamente i seguenti criteri:

- il totale dei punti di classifica
- il maggior numero di vittorie per atterramento
- il maggior numero di vittorie di incontri per superiorità tecnica
- il maggior numero di punti tecnici conquistati durante l'incontro
- il minor numero di punti tecnici subiti durante l'incontro
- il risultato dell'ultimo incontro disputato

## **CAPITOLO 6 - PUNTI PER LE AZIONI E LE PRESE**

### **Articolo 34 - Valutazione dell'importanza dell'azione o della presa**

Per incoraggiare l'assunzione di rischi durante gli incontri, quando un lottatore tenta senza successo di eseguire una presa e si ritrova sotto in una posizione di inferiorità a terra, senza nessun intervento del suo avversario, al lottatore sopra non verrà assegnato nessun punto tecnico. L'arbitro interrompe l'incontro e la lotta riprende in posizione in piedi. Però, se durante una presa il lottatore attaccato esegue un contrattacco e riesce a portare a terra l'avversario, gli verrà assegnato il punto o i punti corrispondenti all'azione.

Se il lottatore attaccante che effettua una presa sul proprio ponte, rimane un istante in ponte e termina la sua azione mettendo il suo avversario in posizione di ponte, egli non sarà penalizzato. Solo al lottatore attaccante verranno attribuiti dei punti dato che avrà terminato una presa che comporta dei rischi. Per contro, se l'attaccante viene bloccato e controllato in ponte da una contro-azione dell'avversario, è evidente che quest'ultimo si vedrà attribuire dei punti. La stessa logica viene adottata anche nella lotta in piedi come quella a terra.

La valutazione dell'azione sarà sempre valutata secondo la posizione dell'atleta attaccato. Se l'atleta attaccato ha almeno un ginocchio sul tappeto sarà considerata come lotta a terra. La posizione dell'atleta attaccante non è rilevante per la valutazione dell'azione.

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

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

- c) È riuscito a controllare il lottatore attaccante bloccandolo in una posizione di ponte, cioè in una posizione considerata come completata.
- d) L'Arbitro deve attendere la fine di ogni azione e assegnare il punteggio acquisito da ciascun lottatore.
- e) Nel caso in cui le azioni dei lottatori cambino alternativamente da una posizione all'altra, l'assegnazione dei punti per tutte le azioni si effettua secondo il loro valore.
- f) L'atterramento istantaneo, "entrambe le spalle del lottatore toccano simultaneamente ed istantaneamente il tappeto", non è considerato come un atterramento (totalmente controllata dall'avversario) (articolo 42). Se un lottatore arriva in posizione di atterramento istantaneo dalla posizione in piedi, in seguito ad una azione del suo avversario, il lottatore attaccante riceverà 4 punti, verificando che vi sia controllo.
- g) La rotazione da una spalla all'altra usando i gomiti nella posizione del ponte e viceversa è considerata solo un'azione.
- h) Una presa non deve essere considerata come una nuova azione fino a quando i concorrenti non tornano alla posizione iniziale.
- i) L'arbitro indicherà i punti. Se il giudice è d'accordo, alzerà la paletta con il colore e il valore in questione (1, 2, 4 o 5 punti). In caso di disaccordo tra l'arbitro e il giudice, il presidente di tappeto deve prendere una decisione a favore dell'uno o dell'altro lottatore; non gli è consentito esprimere un parere diverso, tranne nel caso in cui chieda una consultazione e ottenga la maggioranza.
- j) In caso di un atterramento al termine del tempo regolamentare, è valido solo il suono del gong (e non il fischio dell'arbitro).
- k) Alla fine di un periodo, qualsiasi presa è valida se è stata completata prima del suono del gong. In nessun caso può essere conteggiata una presa terminata dopo il suono del gong.

### **Articolo 35 - La messa in pericolo**

Un lottatore è considerato in "posizione di pericolo" quando la linea della schiena (o la linea delle spalle) verticalmente o parallelamente al tappeto, forma un angolo inferiore a 90 gradi rispetto al tappeto e quando resiste con la parte superiore del corpo per evitare un "atterramento". (Vedi definizione di "atterramento"). La posizione di pericolo si verifica quando:

- Il lottatore che si difende assume la posizione di ponte per evitare di essere bloccato
- Il lottatore che si difende, con la schiena rivolta verso il tappeto, si appoggia su uno o entrambi i gomiti per evitare di essere atterrato
- Il lottatore ha una spalla a contatto con il tappeto e contemporaneamente supera la linea verticale dei 90 gradi con l'altra spalla (angolo acuto)
- Il lottatore si rotola 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 neutro).

### **Articolo 36 - Segnalazione dei punti**

Il presidente di tappeto ed il giudice riportano sull'apposito bollettino i punti ottenuti con le azioni e le prese effettuate dai lottatori e li segna man mano che le azioni vengono effettuate.

I punti dell'azione che hanno provocato l'atterramento vengono contrassegnati da un cerchio sul bollettino di 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 automaticamente almeno 1 punto tecnico.

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

## **Articolo 37 - Presa di Grande Ampiezza**

Ogni azione o presa di un lottatore, nella lotta in piedi, che ha fatto perdere totalmente il contatto con il suolo al suo avversario, lo controlla e gli fa compiere nello spazio una curva di grande ampiezza e lo porta al suolo in posizione di messa in pericolo diretta e immediata, sarà considerata una presa di "grande ampiezza".

E' ugualmente considerata presa di "grande ampiezza" nella lotta a terra ogni presa con stacco dal suolo da parte del lottatore attaccante che proietta con una grande rotazione il lottatore attaccato portandolo pancia a terra (4 punti) o in immediata posizione di pericolo (5 punti), anche questa è considerata grande ampiezza.

## **Articolo 38 - Valore attribuito alle azioni e alle prese**

### 1 punto

- Al lottatore che porta il proprio avversario sulla zona di protezione con un piede interamente fuori (in posizione in piedi) senza eseguire una presa.

#### **Chiarimenti per l'uscita nella lotta in piedi per entrambi gli stili:**

- Quando il lottatore attaccante per primo mette il piede intero sulla zona di protezione, mentre esegue una presa, bisogna considerare i seguenti punti:

- Se il lottatore completa la sua azione, in un'azione continua, guadagna i punti per l'azione stessa eseguita (1-2-4 o 5 punti)
- Se il lottatore non completa la sua azione viene penalizzato con un punto all'avversario
- Se il lottatore solleva ed ha il totale controllo del suo avversario, ma non completa l'azione, non sarà penalizzato e il suo avversario non riceverà 1 punto tecnico

NB: Quando un lottatore spinge deliberatamente l'avversario nell'area di protezione senza alcuna azione significativa, non gli verrà più assegnato 1 punto (solo richiamo verbale).

- Tutte le interruzioni dell'incontro per infortunio senza sanguinamento o lesioni visibili sono penalizzate con 1 punto all'avversario
- Al lottatore il cui avversario ha richiesto il challenge se il giudizio arbitrale è stato confermato
- In Lotta Stile Libero e Lotta Femminile, all'avversario del lottatore dichiarato passivo nel caso non siano stati conseguiti punti nei 30" di *Activity Time*
- Rovesciamento (contrattacco del lottatore dominato a terra e passaggio dietro)
- Al lottatore attaccante il cui avversario fugge dalla presa, dal tappeto, commette azioni illegali o atti di brutalità (lotta libera e femminile)
- Al lottatore attaccante il cui avversario fugge dalla presa e dal tappeto (in greco-romana)
- Al lottatore attaccante il cui avversario commette una presa illegale durante l'esecuzione di una presa (lotta libera e femminile)
- Al lottatore il cui avversario commette un fallo in attacco, dopo essere già stato richiamato una prima volta
- Al lottatore sopra il cui avversario rifiuta una corretta posizione di "parterre", dopo il primo richiamo verbale (lotta libera e femminile)
- Al lottatore che riesce a completare la presa anche se l'avversario sta eseguendo una presa irregolare (nella lotta libera e femminile)
- Al lottatore il cui avversario è chiamato per una prima o seconda passività nella lotta greco-romana.

### 2 punti

- Al lottatore che domina e controlla il suo avversario passando dietro (tre punti di contatto: due braccia e un ginocchio o due ginocchia ed un braccio o la testa)
- Al lottatore che esegue una presa corretta e completa la sua azione portando il suo avversario in una posizione prona o posizione laterale o una posizione con tre punti di contatto. L'atleta attaccato deve perdere il controllo durante l'esecuzione della presa
- Al lottatore che eseguendo una presa, porta il suo avversario in una posizione di pericolo (meno di 90°), pur avendo un braccio od entrambe le braccia tese
- Al lottatore attaccante il cui avversario ruota sulle sue spalle
- Al lottatore che blocca il suo avversario in posizione di messa in pericolo dalla posizione in piedi
- Al lottatore attaccante il cui avversario commette una qualsiasi azione illegale o atti di brutalità (greco-romana).
- Al lottatore attaccante il cui avversario commette una presa illegale durante l'esecuzione di una presa (greco-romana)
- Al lottatore sopra il cui avversario rifiuta una corretta posizione di "parterre", dopo il primo richiamo verbale (greco-romana).
- All'atleta il cui opponente fugge dal tappeto in posizione di pericolo.
- All'atleta attaccante il cui opponente commette un fallo in posizione di pericolo.

### 4 punti

- Al lottatore che esegue una presa in piedi e che porta il suo avversario in posizione di messa in pericolo con una proiezione continua e fluida
- 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.
- 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.
- Per ogni azione eseguita da una posizione in piedi o da terra per cui l'avversario è completamente sollevato da terra e atterra con il petto o su una/due braccia tese. Il lottatore in difesa deve ruotare (per ogni direzione) oltre una piccola ampiezza.

NB. Se durante l'esecuzione della presa il lottatore attaccato resta a contatto con il tappeto con una mano, ma arriva immediatamente in pericolo, il lottatore attaccante riceverà 4 punti.

### 5 punti

- 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.

## Articolo 39 - Decisione e punteggio

L'Arbitro indica la sua decisione alzando il braccio e segnalando i punti con le dita in modo evidente. Se l'arbitro e il giudice sono d'accordo, la decisione è valida. Il presidente di tappeto non ha il diritto d'influenzare o di modificare una decisione quando il giudice e l'arbitro sono d'accordo, salvo nella situazione della consultazione o dopo un challenge.

In caso di voto, il giudice e il presidente di tappeto debbono esprimere il loro giudizio a mezzo di tastiera elettronica o di palette. Ci sono 11 palette in greco romana e in stile libero/femminile. Esse sono dipinte di colori diversi: blu, rosso e bianco.

Una bianca, cinque rosse, di cui quattro numerate 1, 2, 4, 5, per indicare i punti e una non numerata per indicare gli avvertimenti ed 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.

Se l'incontro dura fino alla fine del tempo previsto per un combattimento, per indicare il vincitore sarà preso in considerazione il bollettino di punteggio del presidente di tappeto. Il tabellone pubblico dovrà essere sempre conforme al bollettino di punteggio del presidente di tappeto. Se vi è differenza di punti fra il bollettino di punteggio del giudice e quello del presidente di tappeto, sarà preso in considerazione soltanto il bollettino del presidente di tappeto.

#### Articolo 40 - Tabella delle decisioni

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

R: Lottatore rosso - B: Lottatore blu - 0: Punto zero

Arbitro	Giudice	Presidente di tappeto	Risultato	Osservazioni
1R	1R	-	1R	In questi esempi, essendo il giudice e l'arbitro d'accordo, il presidente di tappeto non interviene salvo in casi di errore grave.
2B	2B	-	2B	
4R	4R	-	4R	
5R	5R	-	5R	
1R	0	0	0	In questi esempi, essendo il giudice e l'arbitro non sono d'accordo, interviene il presidente di tappeto e si applica il principio della maggioranza.
1B	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2B	0	2B	2B	
4R	2R	2R	2R	
2B	1R	2B	2B	

In caso di flagrante violazione del Regolamento, il presidente di pedana deve chiedere una consultazione.

## **CAPITOLO 7 - PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI DOPO UN INCONTRO**

### **Articolo 41 - Punti di classifica**

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

5 punti per il vincitore e 0 per il perdente:

- Vittoria per atterramento (il perdente con o senza punti tecnici) (VFA 5:0)
- Infortunio (VIN 5:0)
  - o Se un atleta si infortuna prima o durante un incontro e l'infortunio è certificato dal medico UWW
- 3 avvertimenti durante l'incontro (VCA 5:0)
- Fallo di gamba (GR) (VCA 5:0) - vedi articolo 51
- Forfait (VFO 5:0) - fare riferimento all'articolo 14
  - o Se un atleta non si presenta sul tappetino
  - o Se un atleta non si presenta o non supera la pesatura
- Squalifica (DSQ 5:0) - fare riferimento all'articolo 14
  - o Se un atleta è squalificato prima o durante l'incontro in caso di comportamento antisportivo

4 punti per il vincitore e 0 per il perdente (VSU 4:0):

- Vittoria per superiorità tecnica (8 punti di differenza in stile greco-romano e 10 punti in stile libero durante l'incontro), con il perdente che non ottiene punti tecnici.

4 punti per il vincitore e 1 punto per il perdente (VSU1 4:1):

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

3 punti per il vincitore e 0 per il perdente (VPO 3:0):

- Quando il lottatore vince alla fine dei due periodi con un margine da 1 a 7 punti nello stile greco-romano e da 1 a 9 punti nello stile libero, mentre il perdente non ottiene alcun punto.

3 punti per il vincitore e 1 punto per il perdente (VPO1 3:1):

- Quando l'incontro termina con una vittoria ai punti alla fine del tempo regolamentare e il perdente ha realizzato uno o più punti tecnici.

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

- Nel caso in cui entrambi i lottatori siano stati squalificati per infrazione alle regole (2DSQ 0:0).
- In caso di infortunio di entrambi i lottatori (2VIN 0:0).
- Nel caso in cui entrambi i lottatori siano stati eliminati per forfait (2VFO 0:0).

### **Articolo 42 - L'atterramento**

Quando il lottatore in difesa viene tenuto dall'avversario con le due spalle contro il tappeto per un tempo sufficiente a permettere all'arbitro di osservare il controllo totale della schiena sul tappeto, la presa risultante è considerata una schienata. Affinché una schienata sul bordo del tappeto sia valida, le spalle del concorrente devono trovarsi completamente nella zona arancione e la testa non deve toccare l'area di protezione. Una schiena nell'area di protezione non è valida.

Se il lottatore si pone sulle sue spalle come conseguenza di una sua irregolarità o di una presa illegale di cui è responsabile, l'atterramento sarà considerata valido per il suo avversario.

L'atterramento osservato dall'arbitro sarà valido se confermato dal presidente di tappeto. Se l'arbitro non indica l'atterramento, e se l'atterramento è valida, può essere annunciato con il consenso del giudice e del presidente di tappeto. Per essere accertato e riconosciuto, l'atterramento deve essere chiaramente mantenuto. Le due spalle del lottatore in questione devono toccare simultaneamente il tappeto durante il breve periodo di arresto previsto al primo paragrafo, anche in caso di cintura in souplesse indietro.

In tutti i casi, l'arbitro batterà il tappeto solo dopo aver ottenuto la conferma del presidente di tappeto. L'arbitro fischierà quindi la fine dell'incontro.

Nessun challenge potrà essere richiesto per la schienata, poiché la stessa deve essere obbligatoriamente convalidata dal presidente di tappeto in seguito alla decisione del giudice o dell'arbitro.

Se un lottatore, controllato dall'avversario in posizione di pericolo, urla o colpisce il tappeto senza alcun motivo o senza che vi sia una chiara lesione, l'arbitro non fermerà l'incontro e se continua a urlare, l'arbitro chiederà la schiena e il presidente di tappeto la confermerà.

### **Articolo 43 - Superiorità tecnica**

Ad eccezione della schienata e della squalifica, l'incontro deve essere interrotto prima della fine del tempo regolamentare quando:

- Ci sono 8 punti di differenza nello stile greco romano e 10 punti di differenza nello stile libero/femminile tra i lottatori.

L'incontro non può essere interrotto per dichiarare il vincitore per superiorità tecnica fino al completamento dell'azione (vedi articolo 27).

Il presidente di tappeto segnala all'arbitro il raggiungimento degli 8 o 10 punti di differenza. L'arbitro dichiara il vincitore dopo essersi consultato con il Corpo Arbitrale dell'incontro.

## **CAPITOLO 8 - LOTTA NEGATIVA**

### **Articolo 44 - La lotta a terra durante il combattimento**

Se uno dei lottatori porta l'avversario a terra durante l'incontro, la lotta continua nella posizione di "parterre" e il lottatore sotto può contrastare gli sforzi dell'avversario, alzarsi o eseguire contrattacchi a sua scelta. Se un lottatore porta l'avversario a terra e, grazie a una buona azione difensiva del lottatore attaccato, non riesce a iniziare un'azione, l'arbitro interrompe l'incontro dopo un periodo di tempo ragionevole e fa riprendere la lotta in piedi.

Nel momento che il lottatore attaccante in greco romana esegue la sua azione con stacco, il lottatore attaccato non può mettere più di una mano nella parte superiore del corpo del suo avversario (torso o qualsiasi parte delle braccia dell'avversario). Inoltre, l'atleta attaccato non può difendersi con le braccia chiuse e chiudendo il gomito contro il ginocchio.

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

Lottatore attaccato (posizione sotto)

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

- il lottatore posto a terra deve posizionarsi con lo stomaco a contatto del tappeto, dentro il cerchio centrale.
- le braccia devono essere tese, in avanti (ore 10:10) e le gambe tese ed aperte (non incrociate)
- le mani ed i piedi devono appoggiare sul tappeto.

Lottatore attaccante (posizione sopra)

- L'attaccante deve posizionarsi lateralmente al proprio avversario, potendo scegliere o la parte destra o la parte sinistra, appoggiandosi con entrambe le ginocchia sul tappeto senza toccare il proprio avversario, posizionando entrambe le mani senza esitare sulla schiena in qualsiasi verso e direzione
- Le ginocchia devono essere posizionate tra l'ascella ed il bacino dell'avversario

Dopo il fischio dell'arbitro l'attaccato può difendersi in base al regolamento. È vietato specialmente saltare in avanti, fuggire lateralmente dal suo avversario, difendersi chiudendo le braccia o bloccando gomito contro ginocchio e usare le gambe attivamente nella difesa.

L'attaccato può difendersi correttamente e ritornare nella posizione in piedi.

### Penalità per il lottatore che rifiuta la corretta partenza ordinata a terra:

Lottatore attaccante (sopra)

- Prima volta: ammonizione verbale
- Seconda volta: perde la posizione e riprende il combattimento in piedi

Lottatore attaccato (sotto)

- Prima volta: ammonizione verbale
- Seconda volta: avvertimento per lui e 1 punto in lotta libera e femminile / 2 punti in greco-romana per l'avversario e ripartenza in posizione a terra.

### Articolo 45 - Zona di passività (zona arancione)

La zona di passività, di colore arancione, è prevista per individuare il lottatore passivo; ha anche lo scopo di contribuire a eliminare la lotta sistematica sul bordo del tappeto e qualsiasi allontanamento dall'area di lotta.

Sono valide tutte le prese o le azioni iniziate nell'area centrale di lotta e che terminano all'interno di tale zona, comprese la posizione di pericolo, il contrattacco e l'atterramento.

Qualsiasi presa o contrattacco iniziato in piedi nell'area centrale di lotta del tappeto (fuori dalla zona arancione) è valido, indipendentemente da dove venga terminata (superficie centrale di lotta, zona arancione o superficie di protezione). Tuttavia, se termina nell'area di protezione, l'incontro viene interrotto ed i lottatori vengono riportati al centro in piedi; i punti verranno attribuiti secondo il valore della presa.

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

Un'azione che non viene valutata con punti nell'area di lotta non può essere valutata con punti nell'area di protezione. Al lottatore meritevole verrà assegnato solo 1 punto per l'uscita dal tappeto.

Come regola generale, se si esce dal tappeto senza eseguire una presa, il lottatore che è uscito per primo perderà 1 punto (il che significa che il suo avversario sarà premiato con 1 punto). Se entrambi i lottatori escono dal tappeto insieme, l'arbitro dovrà determinare quale lottatore ha toccato per primo l'area di protezione e assegnare un punto all'avversario.

Nel caso in cui un lottatore esegua una presa senza successo e si trovi sotto nell'area di protezione e in posizione neutra e in contatto con il suo avversario (l'avversario non esegue alcuna mossa per raggiungere tale posizione), perderà 1 punto perché uscirà prima dalla posizione in piedi. Nel caso in cui atterri sulla schiena (posizione di pericolo) nell'area di protezione con un controllo dell'avversario, perderà 2 punti.

Nell'esecuzione delle prese e delle azioni iniziate sulla superficie centrale del tappeto, i lottatori possono entrare nella zona di passività con tre o quattro piedi e continuare le loro azioni o prese in tutte le direzioni, a condizione che nulla interrompa l'esecuzione della presa (spinta, blocco, tirata).

Un'azione o presa non può essere cominciata in piedi nella zona arancione, con la sola eccezione quando il lottatore, impegnato nell'esecuzione della sua presa, ha 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 arancione 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 arancione, non fa obbligatoriamente interrompere il combattimento e l'arbitro non interromperà il combattimento aspettando che l'azione sia completata. Quando il piede del lottatore attaccato si trova nell'area di protezione, ma il lottatore in attacco esegue una presa senza interruzioni, la presa è valida. Se il lottatore che attacca non esegue la presa, l'arbitro interrompe il combattimento.

Quando il lottatore in difesa mette un piede nella zona di passività, l'arbitro deve chiamare "ZONA" a voce alta. All'udire questa parola, i lottatori devono sforzarsi di tornare verso il centro del tappeto senza interrompere la loro azione.

Nella lotta in posizione di "parterre", qualsiasi azione, presa o contrattacco eseguito da o nella zona di passività è valido, anche se termina nella zona di protezione.

L'arbitro e il giudice assegneranno punti per tutte le azioni iniziate in posizione di "parterre" nella zona di passività ed eseguite nella zona di protezione. Tuttavia, l'incontro sarà interrotto e i lottatori torneranno al centro in posizione in piedi.

Nella lotta a terra, il lottatore che attacca può continuare la sua azione se si sposta dalla zona di passività durante l'esecuzione della presa, a condizione che le spalle e la testa dell'avversario siano all'interno della zona di passività. In questo caso, anche le quattro gambe possono trovarsi nella zona di protezione.

## Articolo 46 - Applicazione della passività (stile libero, femminile e greco romano)

### Procedura di applicazione delle penalità per inattività in lotta libero e femminile

Il compito della terna arbitrale è di valutare e distinguere le azioni reali dalle finte finalizzate a perdere tempo.

- a. Ogni volta che il Corpo Arbitrale concorda che un lottatore stia bloccando, intrecciando le dita, ostacolando l'avversario e/o evitando in generale la lotta: l'arbitro segnala al lottatore "*Attenzione blu o rossa*". Alla prima infrazione, l'azione viene interrotta brevemente per dare un avvertimento verbale (V): "*Attenzione*". Seconda infrazione: l'azione viene interrotta brevemente per designare il lottatore colpevole e inizia un periodo di 30 secondi di punteggio obbligatorio. L'arbitro non deve interrompere l'incontro nel mezzo di un'azione valida per iniziare o terminare un periodo di attività. Viene accesa una luce corrispondente al lottatore penalizzato. Questo notifica ai lottatori, agli allenatori e agli spettatori che è iniziato un periodo di attività (*Activity Time*). Il lottatore passivo deve segnare uno o più punti nei 30 secondi, altrimenti il suo avversario acquisterà un punto anche se consegue uno o più punti durante quel periodo.
- b. Se dopo 2:00 minuti del primo periodo nessuno dei due lottatori ha segnato alcun punto (punteggio 0-0), gli arbitri devono obbligatoriamente designare uno dei lottatori come inattivo (si applica la stessa procedura descritta sopra).
- c. Negli ultimi 30" di ciascun periodo, se unanimemente il Corpo di arbitraggio concorda nel giudicare che un lottatore si sottragga alla lotta e/o blocchi il suo avversario, al suo avversario sarà assegnato 1 punto (fuga dalla presa) ed avvertimento al lottatore fallosi. In questo caso può essere richiesto il challenge.
- d. Se un lottatore inizia la sua azione qualche secondo prima del minuto 2:00 con un punteggio di 0:0, l'arbitro non interromperà l'incontro e permetterà al lottatore di finire l'azione. Se l'azione termina con dei punti, l'incontro continuerà senza alcuna interruzione. Se l'azione non termina con i punti, l'arbitro interromperà l'incontro e applicherà il tempo di attività.
- e. Per le categorie di età U15, U17 e Veterani, non verrà dato alcun richiamo verbale. La procedura di passività inizia direttamente con l'*Activity Time*.

### Procedura di applicazione delle penalità per inattività in lotta greco romana

La lotta attiva è definita con la ricerca del contatto con l'avversario, chiusura del braccio sotto l'ascella dell'avversario per cercare un attacco. Entrambi gli atleti devono essere stimolati alla ricerca di una lotta attiva.

Se un lottatore è alla ricerca della lotta attiva sarà ricompensato. In quei casi in cui il suo avversario blocca ed evita la lotta attiva sarà segnalato come passivo e verrà applicata la procedura di passività.

Verrà applicata la seguente procedura:

- **1<sup>a</sup> passività in un incontro (indipendentemente dal lottatore)**, l'incontro viene interrotto, il lottatore attivo riceve 1 punto e può scegliere tra lotta in piedi o a terra (P).
- **2<sup>a</sup> passività in un incontro (indipendentemente dal lottatore)**, l'incontro viene interrotto, il lottatore attivo riceve 1 punto e può scegliere tra lotta in piedi o a terra (P).
- **Alla 3<sup>a</sup> e a ogni ulteriore passività in un incontro (indipendentemente dal lottatore)**, l'incontro viene interrotto e il lottatore attivo può scegliere tra lotta in piedi o a terra (P). Al lottatore attivo non verrà assegnato 1 punto.

Ci sono tre scenari in cui la terna arbitrale deve stimolare gli atleti con la procedura di passività:

- a) Quando il punteggio è 0:0
- b) Nel caso di punteggio di parità e un lottatore è chiaramente più attivo dell'altro
- c) Quando l'altro lottatore ha la predominanza ma il suo avversario agisce in modo troppo difensivo.

Un lottatore che ha ottenuto punti eseguendo prese nella lotta in piedi non deve essere punito con una passività. Tuttavia, se questo lottatore è rimasto inattivo per un certo periodo di tempo e il suo avversario ha segnato punti o è chiaramente più attivo, può ricevere una passività.

Criteri per considerare un lottatore come passivo:

- Rinuncia alla lotta senza contatto e senza contro attacco.
- Bloccaggio dei polsi dell'avversario senza attacco
- Attacco senza contatto diretto con l'avversario
- Ritorno nella posizione iniziale dopo aver eseguito un attacco
- Simulazione
- Invasione e stazionamento nella zona di passività
- Impedimento della lotta al centro del tappeto
- Bloccaggio dell'avversario nella zona di passività
- Bloccaggio dell'avversario anche se in posizione corretta
- Lotta difensiva

### Chiarimenti

Qualsiasi passività deve essere confermata dal presidente di tappeto. Se nell'applicare la procedura di passività viene commesso un grave errore da parte dell'arbitro e del giudice, il presidente di pedana deve intervenire.

Se un atleta blocca, mette la testa sul petto del suo avversario, intreccia le dita o impedisce la lotta aperta in posizione in piedi (rifiuto andando indietro appoggiando le braccia sul corpo dell'avversario, distanziandosi con la parte bassa del corpo), l'atleta deve essere richiamato dall'arbitro come lotta negativa.

La lotta negativa comprende ogni azione che è potenzialmente dannosa per l'avversario o è contro i principi di base per avere una lotta offensiva e spettacolare (esempio: intrecciare le dita ed impedire il contatto).

La lotta negativa deve essere chiamata dall'arbitro (esempio "Rosso no dita") ed è necessaria la conferma del presidente di tappeto.

Una volta confermata la lotta negativa deve essere dichiarata immediatamente e sanzionata con un avvertimento ed 1 punto all'avversario in lotta libera e femminile e con un avvertimento e 2 punti in greco-romana.

La definizione di lotta negativa sotto art. 47-50, non può ricadere nell'applicazione della chiamata di passività.

Passività e lotta negativa devono essere distinte l'una dall'altra. Non è possibile penalizzare la passività con una chiamata di lotta negativa o viceversa. **Passività e lotta negativa sono due cose nettamente diverse.**

Nota: le procedure di applicazione della passività per le discipline dello stile libero e femminile e della greco-romana sono nettamente diverse.

## **CAPITOLO 9 - DIVIETI E PRESE ILLEGALI**

### **Articolo 47 - Divieti generali**

Ai lottatori è vietato:

- Tirare i capelli, le orecchie, i genitali, pizzicare la pelle, mordere, torcere le dita delle mani o dei piedi, ecc. e, in generale, eseguire azioni, gesti o prese con l'intento di torturare l'avversario o farlo soffrire per costringerlo ad abbandonare
- Calciare, dare testate, strangolare, spingere, applicare prese che possano mettere in pericolo la vita dell'avversario o causare fratture o lussazioni degli arti, calpestare i piedi dell'avversario o toccare il suo viso tra le sopracciglia e la linea della bocca
- Affondare il gomito o il ginocchio nell'addome o nello stomaco dell'avversario, eseguire qualsiasi azione di torsione che possa causare sofferenza o tenere l'avversario per il costume
- Aggrapparsi o afferrare il tappeto
- Parlare durante l'incontro
- Prendere la pianta del piede dell'avversario (è permessa solo la presa sopra il piede e il tallone)
- Accordarsi tra di loro sul risultato del combattimento
- Afferrare o intrecciare le dita per bloccare l'avversario e impedire la lotta attiva
- Sputare l'acqua durante la pausa

Questi divieti generali sono sanzionati in base alla gravità del fallo (squalifica, avvertimento 1 o 2 punti o richiamo verbale). Le sanzioni disciplinari devono essere applicate all'atleta falloso alla fine della gara.

### **Articolo 48 - 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 arancione. La fuga dalla presa sarà penalizzata nella come segue:

#### **Fuga dalla presa nella lotta a terra:**

- 1 avvertimento (0) contro il lottatore falloso
- 1 punto all'avversario
- Ripresa del combattimento in posizione a terra

#### **Fuga dalla presa nella lotta in piedi:**

- 1 avvertimento (0) contro il lottatore falloso
- 1 punto all'avversario
- Ripresa del combattimento in posizione a terra

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

Quando un lottatore si trova a terra a seguito di un'azione del suo avversario o dopo una presa ordinata, e salta in avanti per impedire la presa del suo avversario mettendo il lottatore attaccante in posizione di presa illegale, è da considerarsi come fuga dalla presa. L'arbitro non deve permettere questa situazione, che è una fuga dalla presa manifesta da parte del lottatore attaccato. Deve quindi trattare questa situazione in maniera chiara e precisa. Deve inoltre posizionarsi di fronte ai lottatori in modo da impedire la fuga.

- La prima volta che il lottatore a terra salta in avanti per evitare la presa del suo avversario, l'arbitro deve pronunciare ad alta voce "attenzione, non saltare"

- La seconda volta, l'arbitro deve richiedere un avvertimento e 1 punto per la fuga dalla presa, fermare l'incontro dopo l'accordo del giudice e del presidente di tappeto, far alzare i lottatori, segnalare il fallo e ordinare la ripresa del combattimento nella posizione a terra

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

Il lottatore in greco-romana 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.

### **Articolo 49 - Fuga dal tappeto**

Quando un lottatore fugge dal tappeto, sia da una posizione in piedi che da una posizione a terra, deve essere immediatamente emessa un'ammonizione contro il lottatore colpevole. I seguenti punti saranno assegnati al lottatore che attacca:

Fuga dal tappeto nella lotta a terra:

- 1 avvertimento (0) contro il lottatore falloso
- 1 punto all'avversario
- Ripresa del combattimento nella posizione a terra

Fuga dal tappeto in posizione di pericolo (lotta libera/femminile e lotta greco-romana):

- 2 punti + 1 avvertimento (0) all'avversario
- Ripresa del combattimento nella posizione a terra

La fuga dal tappeto dalla posizione eretta durante un attacco che si traduce con la portata a terra nell'area di protezione sarà ricompensata con 2 punti (per la portata a terra) e 1 punto più avvertimento (per la fuga dal tappeto) in tutti gli stili. L'incontro riprende nella posizione a terra.

La fuga dal tappeto dalla posizione eretta durante un attacco che non termina con la portata a terra nell'area di protezione sarà ricompensata da 1 punto (per l'uscita) ed 1 punto più avvertimento in tutti gli stili. L'incontro riprenderà in piedi.

Quando un atleta mette il piede sulla zona di passività, la prima volta, l'arbitro è obbligato a chiamare (blu/rosso Zona). I lottatori sono obbligati a tornare al centro del tappeto. Se i lottatori non obbediscono alla chiamata e con tre piedi sono nella zona di passività, l'arbitro deve fermare l'incontro e riprendere al centro del tappeto.

In un'azione di attacco, i punti saranno attribuiti al lottatore attaccante per l'azione eseguita, anche se le gambe di entrambi gli atleti sono nella zona arancione o se uno o due piedi dell'atleta attaccato sono sulla zona di protezione. Nessuna controazione avvenuta nell'area di protezione può essere premiata.

### **Articolo 50 - Prese illegali**

Le seguenti prese e azioni sono illegali e severamente vietate:

- Presa di gola
- Torsione delle braccia superiore a 90 gradi
- Blocco del braccio applicato all'avambraccio (armlock)
- Trattene la testa o il collo con due mani, nonché tutte le situazioni e le posizioni di strangolamento.
- Doppia presa di testa (Doppio 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 e contemporaneamente esercitare una pressione su di esso in una posizione in cui l'avambraccio forma un angolo acuto
- Eseguire una presa bloccando la colonna vertebrale dell'avversario; la presa della sola testa (cravatta) con una o due mani qualunque sia la direzione in cui è portata
- Sono autorizzate solo le prese con la testa e un braccio
- Nelle prese effettuate da in piedi e da dietro mentre l'avversario è girato a testa in giù (cintura a rovescio) la caduta deve essere provocata solo di lato e assolutamente non dall'alto in basso (piqué);
- Nell'esecuzione di una presa, può essere usato solo un braccio per tenere la testa o il collo dell'avversario
- Sollevare l'avversario che è in ponte e poi farlo ricadere sul tappeto (violenti colpi a terra); cioè si può solo "schiacciare" il ponte
- Schiacciare il ponte spingendolo verso la testa
- In 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 sarà assegnato 1 punto in lotta libera e femminile e 2 punti in greco-romana

#### Prese vietate nella lotta femminile

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

#### Prese vietate per U15 e U17

Per proteggere la salute dei giovani lottatori, le seguenti prese sono considerate illegali e vietate:

- Doppio Nelson sia frontale che laterale
- Viene proibita anche la presa analoga in lotta stile libero, bloccando, oltre la testa, con la propria gamba, la gamba dell'avversario.

#### Dovere dell'arbitro nei confronti dei lottatori che commettono una irregolarità

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

- Far cessare l'irregolarità;
- Assegnare il punteggio, corrispondente alla presa, al suo avversario
- Richiedere l'avvertimento
- Dare 1 punto all'avversario in lotta libera e 2 punti in greco-romana
- Interrompere il combattimento
- La lotta riprende nella posizione in cui è avvenuta l'infrazione

Se il lottatore attaccante non può eseguire la presa per via di una presa illegale del lottatore attaccato:

- Fermare il combattimento e richiedere un avvertimento
- Dare 1 punto all'avversario in lotta libera e femminile e 2 punti in greco-romana
- La lotta riprende nella posizione in cui è avvenuta l'infrazione

## **Articolo 51 - Divieti particolari**

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

Nella lotta greco-romana, se il lottatore attaccante, durante la sua azione, inavvertitamente tocca o blocca con le sue gambe il suo avversario, l'arbitro deve:

- La prima volta: ferma l'incontro e richiama verbalmente l'atleta falloso
- La seconda volta: l'opponente dell'atleta falloso riceve 1 punto e l'atleta falloso 1 avvertimento.

Nella lotta greco-romana, se il lottatore attaccato commette un fallo di gamba, l'arbitro deve:

- La prima volta: ferma l'incontro e assegnare 2 punti all'opponente dell'atleta falloso ed 1 avvertimento all'atleta falloso.
- Alla seconda volta: il lottatore falloso perderà l'incontro in questione.

Nella lotta stile libero e femminile, è proibita la forbice con i piedi incrociati sopra la testa, il collo o il corpo.

## **Articolo 52 - Conseguenze sul combattimento**

L'irregolarità del lottatore attaccato deve essere eliminata dall'arbitro senza interrompere il completamento della presa, se ciò è possibile. Nei casi in cui non vi è pericolo, viene permesso lo svolgimento della presa e se ne aspetta il risultato. Dopo di che l'arbitro arresta il combattimento, assegna il punteggio e pronuncia l'avvertimento contro il lottatore falloso.

Se la presa è cominciata regolarmente e diventa irregolare, bisogna valutare la presa fino al momento dell'inizio dell'irregolarità, poi arrestare il combattimento, far riprendere la lotta in piedi ed avvertire amichevolmente il lottatore attaccante. Se il lottatore attacca ancora una volta in modo irregolare l'arbitro interrompe il combattimento, dà un avvertimento (O) al lottatore falloso e 1 punto al suo avversario in lotta libera e femminile e 2 punti in greco-romana.

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 ed il lottatore falloso riceverà il cartellino rosso.

## **CAPITOLO 10 - IL RECLAMO**

### **Articolo 53 - Reclamo**

Non è possibile presentare alcun reclamo dopo la fine di un incontro o alcun appello al CAS o a qualsiasi altra giurisdizione contro una decisione presa del Corpo Arbitrale. In nessun caso il risultato di un incontro può essere modificato dopo che la vittoria è stata dichiarata sul tappeto.

Se il Presidente dell'UWW o il responsabile del corpo d'arbitraggio constata che la terna Arbitrale ha abusato del suo potere per modificare il risultato di un incontro, può esaminare il video e, con l'accordo del Bureau dell'UWW, sanzionare i responsabili come previsto dalle disposizioni del Regolamento dell'Organo di Arbitraggio Internazionale.

## **CAPITOLO 11 - IL SERVIZIO MEDICO**

### **Articolo 54 - Servizio medico**

L'organizzatore della competizione in questione è tenuto a fornire un servizio medico incaricato di effettuare le visite mediche prima delle operazioni di peso e la sorveglianza medica durante i combattimenti. Il servizio medico, che deve operare per tutta la durata della competizione, è sotto l'autorità del medico responsabile dell'UWW. I requisiti medici sono descritti in un regolamento ad hoc.

Prima dell'operazione del peso dei concorrenti, i medici esamineranno gli atleti e valuteranno il loro stato di salute. Se un concorrente è considerato in cattive condizioni di salute o in condizioni pericolose per sé o per l'avversario, sarà escluso dalla partecipazione alla gara.

Per tutta la durata delle competizioni ed in qualsiasi momento, il servizio medico deve essere pronto ad intervenire in caso d'incidente e decidere dell'idoneità di un lottatore a continuare o cessare il combattimento. I medici delle squadre partecipanti possono intervenire nelle cure da praticare ai loro atleti feriti, ma solo l'Allenatore o un Dirigente della squadra può assistere alle cure prestate dal medico. In nessun caso la UWW può essere ritenuta responsabile per un infortunio, una disabilità o la morte di un lottatore.

### **Articolo 55 - Interventi del servizio medico**

- a) Il medico responsabile dell'UWW ha il diritto e il dovere di interrompere un incontro in qualsiasi momento, tramite il presidente di tappeto, se ritiene che uno dei due concorrenti sia in pericolo. All'inizio il trattamento dell'infortunio deve essere effettuato esclusivamente dal medico dell'UWW. Nel caso in cui abbia bisogno di supporto, può consentire l'intervento del medico della squadra del lottatore o dell'allenatore del lottatore.
- b) Può anche interrompere immediatamente un incontro dichiarando uno dei lottatori non idoneo a continuare. Il lottatore non deve mai lasciare la materassina, tranne in caso di grave infortunio che ne richieda l'immediato allontanamento. In caso di infortunio di un lottatore, l'arbitro deve chiedere immediatamente l'intervento del medico; nel caso in cui il medico di gara non riporti alcun infortunio, l'arbitro deve richiedere una sanzione al giudice o al presidente di tappeto.
- c) Se un lottatore ha un infortunio visibile, il medico avrà il tempo necessario per trattare l'infortunio e deciderà se il lottatore può continuare o meno l'incontro.
- d) Per ogni lottatore, per l'intera durata dell'incontro, è previsto un tempo massimo di quattro minuti per il trattamento di una ferita con sanguinamento. Le conseguenze del superamento di questo tempo assegnato sono descritte all'articolo 26.
- e) In caso di controversia medica, il medico della squadra del lottatore in questione ha il diritto di intervenire in qualsiasi trattamento necessario, o di dare il suo parere su un intervento o una decisione presa dal servizio medico. Solo il delegato della Commissione medica UWW può proporre agli ufficiali di gara l'interruzione dell'incontro.
- f) Nelle competizioni internazionali in cui la Commissione Medica UWW non è rappresentata, la decisione di interrompere l'incontro sarà presa dal medico di gara in consultazione con il delegato UWW o l'arbitro nominato dall'UWW e il medico della squadra del lottatore infortunato.
- g) In tutti i casi, il medico che prende la decisione di proibire al lottatore di continuare l'incontro deve essere di nazionalità diversa da quella del lottatore in questione o dell'avversario, e non deve essere coinvolto nella classe di peso interessata. Nel caso in cui si verifichi questa situazione, la decisione sarà delegata a

un altro medico designato dal delegato degli arbitri.

- h) Tutti i primi interventi (che non necessitano ricovero) occorsi in tutte le competizioni UWW, sono a carico dell'organizzatore, mentre tutti i ricoveri sono coperti dalla licenza UWW, i casi previsti devono essere denunciati alla compagnia di assicurazione (il numero appare nel retro della Licenza) nello stesso giorno.
- i) Se un atleta si infortuna e non può continuare l'incontro, perderà l'incontro per infortunio. L'atleta interessato non dovrà partecipare alla seconda pesata e sarà classificato in base ai punti ottenuti fino all'infortunio. Se l'atleta infortunato è pronto a competere per il suo prossimo incontro, deve ricevere l'approvazione del medico dell'UWW.

Un atleta infortunato avrà tempo fino a un'ora dopo la fine del suo primo giorno di gara per annunciare il suo infortunio al medico UWW. Per tutti gli altri tipi di infortuni o malattie che si verificano al di fuori della competizione, l'atleta interessato dovrà presentarsi alla seconda pesata, altrimenti sarà eliminato dalla competizione e classificato per ultimo, senza punti di classifica.

## **Articolo 56 - Antidoping**

In conformità alle disposizioni dello Statuto e al fine di combattere il doping, che è formalmente vietato, l'UWW si riserva il diritto di richiedere che i lottatori si sottopongano a esami o test in tutte le competizioni del calendario ufficiale. Questa disposizione deve essere applicata ai Campionati continentali e mondiali, secondo il Regolamento UWW, e ai Giochi olimpici e continentali, secondo il Regolamento del CIO.

In nessun caso i concorrenti o gli ufficiali di gara possono opporsi a questa verifica senza incorrere nelle sanzioni previste dal Regolamento antidoping dell'UWW. La Commissione Medica dell'UWW deciderà il tempo, il numero o la frequenza di questi esami, che saranno effettuati con qualsiasi mezzo ritenuto utile. I campioni idonei saranno prelevati da un medico certificato dall'UWW, alla presenza di un responsabile del lottatore da testare.

L'allestimento e le implicazioni finanziarie dei controlli antidoping durante la competizione sono a carico del Paese ospitante e delle Federazioni nazionali.

In caso di controllo positivo, saranno applicate le penalità previste nel Regolamento Antidoping della UWW. Poiché la UWW ha accettato la convenzione di lotta contro il doping firmata con il C.I.O. e applicata dall'Agenzia Mondiale Antidoping (WADA), tutti i Regolamenti, le procedure e le sanzioni previste da queste verranno applicate dalla UWW stessa.

L'organo di appello in caso di sanzione antidoping comminata dall'UWW a un lottatore è il Tribunale Arbitrale dello Sport (CAS) di Losanna (Svizzera), dopo che sono state esaurite tutte le possibilità di appello previste dalle norme antidoping dell'UWW, se applicabili.

## **CAPITOLO 12 - APPLICAZIONI DELLE REGOLE DELLA LOTTA**

L'Ufficio esecutivo della UWW (UWW Executive Bureau) è l'unica autorità decisionale in merito a qualsiasi modifica alle disposizioni di cui sopra che sono ritenuti auspicabili al fine di migliorare il regolamento tecnico della lotta.

Il presente Regolamento è stato redatto tenendo conto di tutte le circolari e le informazioni diffuse dall'UWW. Esso contiene tutti i suggerimenti proposti dagli organi ausiliari e dall'Ufficio di presidenza che sono stati accolti dal Congresso dell'UWW.

Il presente Regolamento è l'unico documento valido di questo tipo fino al successivo Congresso, che sarà chiamato a pronunciarsi su tutte le eventuali modifiche o interpretazioni decise dall'Ufficio Esecutivo.

In caso di controversie, è valido solo il testo francese.

Le Federazioni nazionali devono tradurre questo documento nella loro lingua ufficiale.

Ogni arbitro di una competizione deve avere una copia del presente regolamento nella sua lingua e in una delle lingue ufficiali dell'UWW (francese o inglese).



CENTRO OLIMPICO FIJKAM  
VIA DEI SANDOLINI, 79 - OSTIA LIDO (ROMA)  
GENNAIO 2023