

# Regolamento Beach wrestling

## 18 giugno 2016

### L'incontro

#### **Durata e regole di base**

L'incontro consiste di 1 periodo della durata di 3 minuti per tutte le categorie di età'. La Beach Wrestling è praticata solo da posizioni in piedi. L'uso delle gambe è permesso in tutte le azioni.

#### **Chiamata e inizio degli incontri**

Il nome di entrambe i lottatori deve essere chiamato con voce alta e chiara. I lottatori devono essere chiamati 3 volte con almeno 30 secondi di intervallo tra una chiamata e l'altra. Il lottatore che non si presenterà all'interno del cerchio di gara dopo la terza chiamata sarà squalificato e perderà l'incontro a tavolino.

Dopo essere stati chiamati, i lottatori dovranno posizionarsi all'angolo corrispondente al colore loro assegnato e aspettare di essere chiamati dall'arbitro al proprio fianco. L'arbitro dovrà ispezionare le uniformi di gara e assicurarsi che la pelle dei lottatori non sia sudata oppure ricoperta da sostanze oleose e/o appiccicose. Terminati i controlli, i due lottatori potranno stringersi la mano e iniziare l'incontro al fischio dell'arbitro.

#### **Posizione d'inizio e re-inizio.**

All'inizio di ogni periodo e dopo qualunque interruzione dell'incontro i due lottatori manterranno una posizione neutrale. I lottatori si disporranno uno di fronte all'altro al centro del cerchio di gara e aspetteranno il fischio dell'arbitro.

#### **Punteggio per azioni e prese durante il combattimento**

1 punto verrà attribuito a:

- Il lottatore che riuscirà a portare una qualunque parte del corpo dell'opponente, escluse le mani, a terra.
- Il lottatore che riuscirà a portare qualunque parte del corpo dell'opponente al di fuori del cerchio di gara.
- Il lottatore al cui opponent verrà chiamata un'azione illegale.

Nota: il lottatore può portare un ginocchio (o qualsiasi altra parte del corpo) a terra durante l'esecuzione di un'azione di attacco se al termine di questa l'opponente verrà portato a terra.

2 points verranno attribuiti a:

- Il lottatore che riuscirà ad atterrare l'avversario di schiena.

### **Infortuni**

L'arbitro dovrà sospendere l'incontro e dichiarare "injury time" nel caso in cui uno dei lottatori sia temporaneamente ferito a causa di un colpo accidentale (per esempio dita negli occhi, testate, ecc.). L' "injury time" non può eccedere i 2 minuti per atleta; in caso contrario l'atleta sarà squalificato. Nel caso in cui un lottatore dovesse sanguinare, l'arbitro dovrà sospendere l'incontro e permettere al personale medico di intervenire. Il lottatore sanguinante dovrà essere portato fuori dal cerchio di gara per essere trattato. Soluzioni disinfettanti e utensili medici dovranno essere resi disponibili sul tavolo del medico. Il medico di gara avrà la responsabilità di determinare quando il sanguinamento si sarà fermato e se l'atleta sarà in grado di riprendere l'incontro. Nel caso di indumento sporco di sangue o danneggiato a seguito dell'infortunio, il lottatore dovrà avere un'uniforme di ricambio al suo angolo.

### **Interruzione dell'incontro**

Se per qualsiasi ragione l'incontro dovesse essere interrotto (consulta arbitrale, ecc.), i lottatori dovranno disporsi al centro del cerchio di gara rivolti verso il tavolo degli arbitri senza parlare ad alcuno, prendere liquidi da alcuno, aspettando che l'arbitro dia di nuovo inizio all'incontro.

### **Fine dell'incontro**

Il primo atleta a raggiungere i 3 punti vincerà l'incontro. Nell'eventualità di un pareggio alla fine dell'incontro dovranno essere utilizzati i seguenti criteri per determinare il vincitore:

- Il più alto numero di azioni
- L'ultimo punto attribuito
- Il peso degli atleti\*
- Il numero più basso estratto per la formazione degli incontri

\*I due oppositori verranno pesati e il più leggero verrà dichiarato vincitore dell'incontro.

### **Punteggio per la vittoria**

Vittoria: 1 punto

Sconfitta: 0 punti

## **Infrazioni tecniche**

### **Prese e azioni illegali**

Tutti i tipi di offese saranno sottoposte al giudizio dell'arbitro. L'arbitro (con l'accordo dei responsabili della competizione) squalificherà l'atleta che violerà il codice etico della United World Wrestling in modo evidente e antisportivo.

Ammonizioni per azioni illegali si tradurranno in 1 punto per l'atleta opponente fino ad un massimo di 3 punti durante lo stesso incontro. Al raggiungimento dei 3 ammonizioni l'atleta sarà squalificato.

Azioni illegali includono:

- Leve
- Soffocamenti
- Morsi, pugni, calci, testate, chiusure alla testa a due mani
- Trattenuta di orecchie, naso, occhi o attacchi all'inguine
- Portate a terra sulla testa o il collo
- Utilizzo di sostanze oleose o grasse
- Abbandono del cerchio di gara
- Simulazione di infortunio

**CLASSI:**

JUNIOR : 18 - 20 ANNI

SENIOR : 21- 35 ANNI

MASTER: CLASSE "A" - 36 -45 ANNI

"B" - 46 – 55 ANNI

"C" - 56 – 65 ANNI

**CATEGORIE PESO:**

FEMMINILE: JUNIOR: 50 – 60 - +60 Kg.

SENIOR: 60 - 70 - +70 Kg.

MASCHILE: JUNIOR: 60 – 70 – 80 - +80 Kg.

SENIOR E MASTER : 70 – 80 - 90 - +90 Kg.