



FEDERAZIONE ITALIANA
LOTTA JUDO KARATE ARTI MARZIALI

Aprile 2017

REGOLE INTERNAZIONALI DI LOTTA

**LOTTA GRECO ROMANA
LOTTA STILE LIBERO MASCHILE
LOTTA FEMMINILE**

**CENTRO OLIMPICO FIJKAM
VIA DEI SANDOLINI, 79 - OSTIA LIDO – APRILE 2017**

PREFAZIONE

LA LOTTA

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

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

- nella Lotta Greco-Romana è formalmente proibito afferrare l'avversario **al di sotto della linea della cintura**, fare lo sgambetto e utilizzare attivamente le gambe nell'esecuzione di qualsiasi azione;
- nella Lotta Stile Libero e nella Lotta Femminile, invece, è permesso afferrare le gambe dell'avversario, effettuare gli sgambetti e utilizzare attivamente le gambe nell'esecuzione di qualsiasi azione. La Lotta Femminile segue le regole della Lotta Libera, vietando, tuttavia, la presa di "chiave doppia" (Doppia Nelson).

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

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

REGOLE INTERNAZIONALI DI LOTTA

INDICE

REGOLE GENERALI

Art. 1 - Oggetto	pag.	5
Art. 2 - Interpretazione	"	5
Art. 3 - Campo di applicazione	"	5

CAPITOLO 1 - STRUTTURE MATERIALI

Art. 4 - Il tappeto	pag.	6
Art. 5 - Il costume	"	7
Art. 6 - Licenza del concorrente	"	9
Art. 7 - Categorie di età, di peso e di competizioni	"	9

CAPITOLO 2 - GARE E PROGRAMMI

Art. 8 - Metodo di gara	pag.	14
Art. 9 - Programma delle gare	"	17
Art. 10 - Cerimonia protocollare	"	18

CAPITOLO 3 - SVOLGIMENTO DI UNA COMPETIZIONE

Art. 11 - Peso	pag.	19
Art. 12 - Sorteggio	"	20
Art. 13 - Lista di partenza	"	21
Art. 14 - Accoppiamento	"	22
Art. 15 - Eliminazione dalla competizione	"	22

CAPITOLO 4 - CORPO ARBITRALE

Art. 16 - Composizione	pag.	23
Art. 17 - Le funzioni di insieme	"	24
Art. 18 - Abbigliamento del Corpo Arbitrale	"	25
Art. 19 - L'Arbitro	"	25
Art. 20 - Il Giudice	"	27
Art. 21 - Il Presidente di tappeto	"	29
Art. 22 - Sanzioni nei confronti del Corpo Arbitrale	"	30

CAPITOLO 5 - IL COMBATTIMENTO

Art. 23 - Durata degli incontri	pag.	30
Art. 24 - Chiamata sul tappeto	"	31
Art. 25 - Presentazione dei lottatori	"	31
Art. 26 - Inizio	"	31
Art. 27 - Interruzione del combattimento	"	32
Art. 28 - Fine del combattimento	"	33
Art. 29 - Interruzione e continuazione del combattimento	"	33
Art. 30 - Tipi di vittorie	"	35
Art. 31 - L'Allenatore	"	36
Art. 32 - Il Challenge	"	36
Art. 33 - Classifica per squadra in occasione delle competizioni individuali	"	38
Art. 34 - Sistema di classifica nelle competizioni a squadre	"	39

CAPITOLO 6 - PUNTI ASSEGNATI ALLE AZIONI E ALLE PRESE

Art. 35 - Valutazione dell'importanza dell'azione o della presa	pag.	41
Art. 36 - La messa in pericolo	"	42

Art. 37 - Segnalazione dei punti	pag.	43
Art. 38 - Presa di grande ampiezza	“	43
Art. 39 - Valore attribuito alle azioni e alle prese	“	43
Art. 40 - Decisione e punteggio	“	45
Art. 41 - Tabella delle decisioni	“	46
CAPITOLO 7 - PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI DOPO UN COMBATTIMENTO		
Art. 42 - Punti di classifica	pag.	48
Art. 43 - L'atterramento	“	49
Art. 44 - Superiorità tecnica	“	49
CAPITOLO 8 - LOTTA NEGATIVA		
Art. 45 - Lotta a terra durante il combattimento	pag.	50
Art. 46 - Zona di Passività (zona Arancione)	“	51
Art. 47 - Applicazione della passività (Stile Libero e Greco Romana)	“	53
CAPITOLO 9 - I DIVIETI E LE PRESE ILLEGALI		
Art. 48 - Divieti generali	pag.	55
Art. 49 - Fuga dalla presa	“	56
Art. 50 - Fuga dal tappeto	“	57
Art. 51 - Prese illegali	“	58
Art. 52 - Divieti particolari	“	60.
53 - Conseguenze sul combattimento	“	60
CAPITOLO 10 - IL RECLAMO		
Art. 54 - Reclamo	pag.	60
CAPITOLO 11 - IL SERVIZIO MEDICO		
Art. 55 - Servizio medico	pag.	61
Art. 56 - Interventi del servizio medico	“	61
Art. 57 - Doping	“	63
CAPITOLO 12 - APPLICAZIONE DELLE REGOLE DI LOTTA	pag.	64

REGOLE GENERALI

Art. 1 - OGGETTO

Stabilite in esecuzione delle disposizioni degli Statuti della UWW, del Regolamento Finanziario, del Regolamento Disciplinare, del Regolamento sull'organizzazione delle competizioni internazionali e di tutti i Regolamenti specifici, le Regole Internazionali di lotta hanno segnatamente per oggetto:

- di definire e di precisare le condizioni pratiche e tecniche nelle quali devono svolgersi i combattimenti;
- di determinare il sistema di competizione, i criteri per la vittoria, per la sconfitta, per la classifica, per la penalizzazione, per l'eliminazione dei concorrenti, ecc;
- di determinare i valori attribuibili alle azioni e alle prese di lotta ;
- di elencare le situazioni e le proibizioni;
- di 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.

Art. 2 - INTERPRETAZIONE

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

Fa fede unicamente il testo francese.

Art. 3 - CAMPO DI APPLICAZIONE

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

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

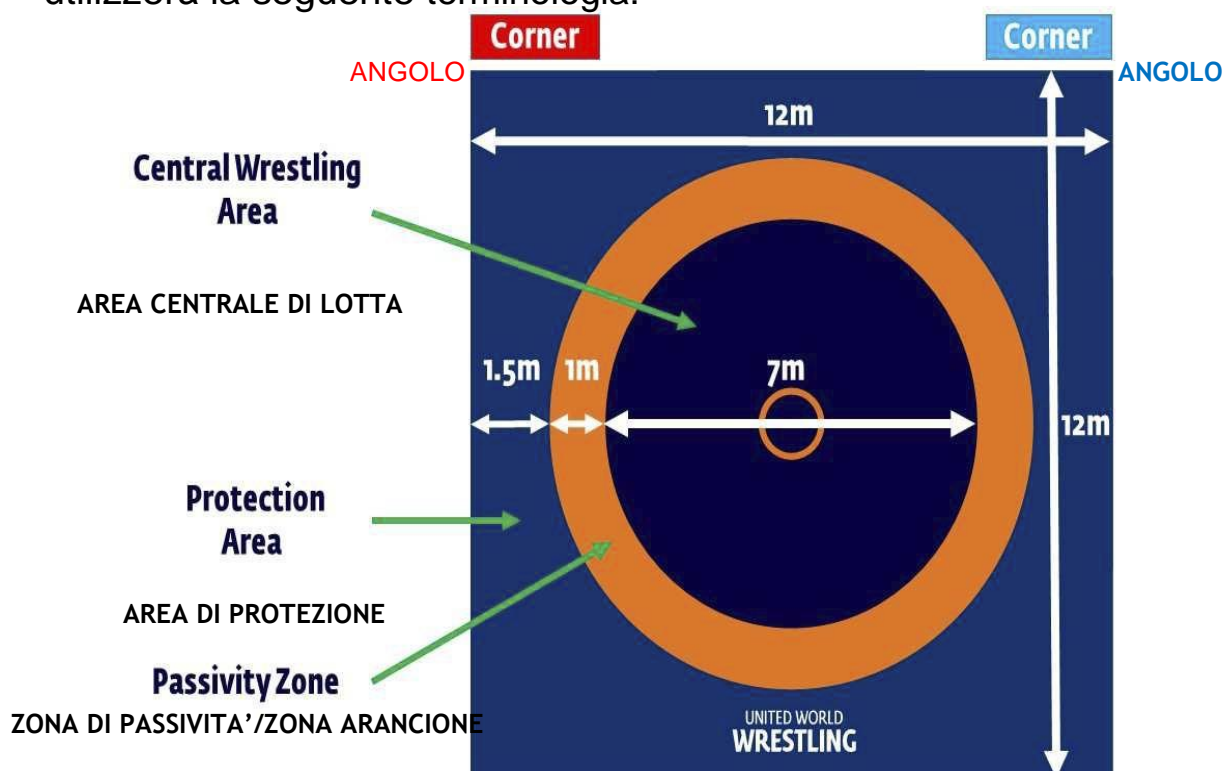
CAPITOLO 1 - STRUTTURE MATERIALI

Art. 4 - IL TAPPETO

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

Per i Giochi Olimpici e i Campionati del Mondo i tappeti di riscaldamento e allenamento dovranno essere nuovi e di tipo omologati dalla **UWW** e della stessa qualità di quelli della competizione.

All'interno del cerchio di 9 metri di diametro, lungo la sua circonferenza, deve essere tracciata una banda circolare di colore **arancione** larga 1 metro. Per definire le diverse parti del tappeto si utilizzerà la seguente terminologia:



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

Per i Giochi Olimpici, Campionati del Mondo e Campionati Continentali il tappeto dovrà essere montato su di una piattaforma elevata la cui altezza non dovrà superare 1,10 m, né essere inferiore a 0,50 m. Se il tappeto viene installato su di un podio e se il margine di protezione (protezione e spazio libero del tappeto) non raggiunge i due metri, i lati del podio dovranno essere inclinati a 45°. La protezione in ogni caso dovrà essere di un colore diverso da quello del tappeto. Il pavimento accanto al tappeto dovrà essere dotato di una copertura morbida, accuratamente fissata.

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

Al centro del tappeto deve essere tracciato un cerchio avente diametro interno 1 metro, circondato da una striscia di 10 cm di larghezza.

L'allenatore di ogni atleta dovrà posizionarsi nello stesso angolo del tappeto corrispondente al colore del costume del proprio atleta .
Il lottatore rosso sulla sinistra ed il blu sulla destra .

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

Tutti i dettagli riguardanti il logo della UWW ed il logo del produttore dei tappeti , devono essere indirizzati alla sede dell'UWW e devono seguire le linee guida inviate ai produttori di tappeti.

Art. 5 - IL COSTUME

Il costume da Lotta

Per poter partecipare agli eventi della UWW , gli atleti di ogni fascia d'età devono seguire le linee guida impartite dalla UWW .

Queste linee guida intendono permettere una innovazione sul design in conformità ai regolamenti della lotta .

Responsabilità di conformità

Ad ogni evento della UWW le Federazioni Nazionali ed ai Giochi Olimpici il Comitato Olimpico Nazionale, sono responsabili nel garantire che i costumi indossati siano conformi ai regolamenti UWW.

Considerazioni Generali

Il costume da lotta è l'uniforme standard che è usata per tutti gli stili Olimpici .

Il costume deve essere di materiale liscio senza nessun bordo ruvido che potrebbe presentare rischio di irritazione sia per l'atleta che lo indossa sia per il suo avversario .

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

Per informazioni specifiche riguardanti le considerazioni Specifiche Considerazioni , Colori , Marche , Spazi per Sponsor , Paraorecchie, Scarpe , bisogna consultare il documento del costume delle Linee Guida dell'UWW.

Violazioni

L'Arbitro al momento del peso deve controllare che ciascun concorrente sia in grado di soddisfare le disposizioni del presente articolo. Il lottatore deve essere avvertito al momento del peso che se la sua tenuta non è corretta non potrà partecipare alla competizione. Se un lottatore si presenta sul tappeto in tenuta non conforme, il Corpo Arbitrale concederà un tempo massimo di 1 minuto per consentire al lottatore di provvedere. Passato questo periodo il lottatore inadempiente avrà l'incontro perso per **Forfait** .

E' assolutamente proibito:

- portare l'emblema o l'abbreviazione di un'altra nazione;
- ungere il corpo con materie grasse o appiccicose;
- presentarsi in stato di sudorazione all'inizio dell'incontro o all'inizio di ogni periodo di lotta;
- portare bende ai polsi, alle braccia o alle caviglie, salvo in caso di ferita e su prescrizione medica; queste bende debbono essere ricoperte da fasce elastiche;
- portare un qualsiasi oggetto suscettibile di ferire l'avversario, come anelli, braccialetti, protesi ecc;
- per le donne portare il reggiseno con armatura.

Art. 6 - LICENZA DEL CONCORRENTE

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

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

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

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

La richiesta della licenza deve essere spedita almeno due mesi prima della competizione dove l'atleta parteciperà.

Il termine ultimo allo scopo di concludere la procedura e validare la licenza .

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

Categorie di età

Le categorie di età sono le seguenti: ESORDIENTI 14 - 15 anni
(da 13 anni con certificato medico e autorizzazione dei genitori)

CADETTI 16 - 17 anni
(da 15 anni con certificato medico e autorizzazione dei genitori)

JUNIORES 18 - 20 anni
(da 17 anni con certificato medico e autorizzazione dei genitori)

SENIORES U23 19-23 anni
(da 18 anni con certificato medico e autorizzazione dei genitori)

SENIORES più di 20 anni

VETERANI più di 35 anni

I lottatori appartenenti alla classe Juniores possono lottare nella classe Seniores. Tuttavia l'atleta nell'anno corrente del suo 18simo anno di età, dovrà obbligatoriamente presentare il certificato medico e l'autorizzazione dei genitori.

I lottatori che hanno compiuto 17 anni durante l'anno non possono partecipare alle competizioni Seniores.

L'età sarà controllata in tutti i Campionati ed in tutte le competizioni al momento dell'accredito ed per i Campionati Senior 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 ad una competizione soltanto per la nazionalità iscritta sulla sua Licenza . Se la UWW constata in un qualsiasi momento che la dichiarazione è falsa e che c'è stato imbroglio, saranno applicate immediatamente le misure disciplinari previste a tal fine nei confronti della Federazione, del lottatore e della persona che ha firmato il certificato falso.

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

Ogni lottatore che partecipa ad una Competizione autorizza, automaticamente, la UWW a diffondere la sua immagine filmata o fotografata per la diffusione della competizione o di quelle a venire. Se un lottatore rifiuta questa disposizione dovrà farlo al momento dell'iscrizione ed in questo caso potrà essere escluso dalla competizione.

Categorie di peso

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

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

* inclusi i tornei di qualificazione ai Giochi Olimpici

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

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

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

* inclusi i tornei di qualificazione ai Giochi Olimpici

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

Ogni concorrente, considerato come partecipante di sua spontanea volontà e sotto la propria responsabilità, può essere ammesso a una competere in una sola categoria: quella corrispondente al suo peso corporeo al momento del peso ufficiale.

Per le categorie del gruppo di età Seniores, i lottatori possono optare per la categoria immediatamente superiore al loro peso corporeo, ad eccezione dei pesi massimi, categoria nella quale i contendenti dovranno pesare più di 97 kg per lo Stile Libero Maschile, più di 98 kg per la Greco Romana e più di 69 kg per la Lotta Femminile.

Competizioni

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

Esordienti 14 - 15 anni	Competizioni Internazionali (bilaterali e regionali).
Cadetti 16 - 17 anni	Competizioni Internazionali Campionati Continentali (ogni anno) Campionati del Mondo (ogni anno)
Juniores 18 - 20 anni	Competizioni Internazionali Campionati Continentali (ogni anno) Campionati del Mondo (ogni anno)

Seniores U23 19-23 anni Campionati Continentali (ogni anno)

Seniores più di 20 anni Competizioni Internazionali;
Campionati Continentali (ogni anno)
Coppe Continentali (ogni anno)
Campionati del Mondo (ogni anno
escluso l'anno dei Giochi Olimpici);

Veterani più di 35 anni Coppa del Mondo ogni anno;
Golden Grand Prix; Incontri sfida;
Gran Premi Internazionali
Incontri Super Star;
Giochi Olimpici (ogni quattro anni);
Competizioni secondo programma
(ogni anno)
Categorie e regolamenti specifici.

CAPITOLO 2 - GARE E PROGRAMMI

Art. 8 - METODO DI GARA

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

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

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

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

La competizione si svolge nel seguente modo:

- a) Incontri di qualificazione;
- b) Gironi eliminatori;
- c) Incontri di recupero;
- d) Incontri di finale.

Se in una categoria di peso ci sono meno di sei lottatori, la competizione si svolgerà secondo il sistema nordico (uno contro tutti).

Esempio di una competizione ad eliminazione diretta

Facciamo l'esempio di una competizione con 22 lottatori in una categoria di peso. I 22 lottatori sorteggiano un numero da 1 a 22 che definisce l'ordine della lista di partenza.

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

- numero 11 contro il numero 12; (incontro n. 1)
- numero 13 contro il numero 14; (incontro n. 2)
- numero 15 contro il numero 16; (incontro n. 3)
- numero 17 contro il numero 18 (incontro n. 4)
- numero 19 contro il numero 20; (incontro n. 5)
- numero 21 contro il numero 22. (incontro n. 6)

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

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

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

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

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

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

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

- numero 16 (perdente nell'incontro di qualificazione);
- numero 17 (perdente nel 1° girone);
- numero 19 (perdente nel 2° girone);
- numero 12 (perdente nel 3° girone).

Gli incontri di recupero iniziano con i lottatori che hanno perso contro i finalisti a partire dall'inizio della competizione.*

1° incontro: numero 6 (perdente nel 1° girone) contro il numero 7 (perdente nel 2° girone).

2° incontro: numero 6 (vincitore del 1° incontro) contro il numero 3 (perdente nel 3° girone).

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

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

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

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

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

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

* I ripescaggi partono seguendo il numero degli atleti della parte alta e dalla parte bassa del tabellone. Per quanto riguarda l'esempio menzionato, la seconda pool del ripescaggio (parte bassa del tabellone) ha 4 lottatori e la prima pool (parte alta del tabellone), ha 3 atleti. Quindi il primo incontro del ripescaggio partirà dalla parte bassa.

Se in entrambe le pool il numero degli atleti ripescati è uguale, il ripescaggio partirà dalla prima pool (parte alta del tabellone).

I due finalisti dei gironi eliminatori, nell'esempio il numero 5 ed il numero 15, disputeranno l'incontro per il 1° e 2° posto. I vincitori dei due ultimi incontri dei recuperi (numero 6 e numero 16) riceveranno ciascuno la medaglia di bronzo. I perdenti delle due finali per le medaglie di bronzo sono classificati 5[^] ex-aequo.

Criteri di classifica

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

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

- il minor numero di punti tecnici subiti durante tutta la competizione.

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

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

Criteri di classifica per il torneo nordico

Nel torneo nordico l'atleta con maggior numero di vittorie sarà classificato primo .

In caso di parità di punti di classifica tra due lottatori, il loro incontro diretto determinerà il vincitore.

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

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

Art. 9 - PROGRAMMA DELLE GARE

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

La durata dei Campionati del Mondo Seniores è di 7 giorni e la durata dei Campionati del Mondo Juniores è di 6 giorni per tutti gli stili di lotta (GR, FS, WW) su 3 tappeti.

Tuttavia in funzione delle iscrizioni ricevute, si potrà aggiungere o togliere un tappeto per tutti i tipi di gara, d'accordo con la UWW. Di norma, in tutti i tipi di gare, la durata delle sessioni non deve oltrepassare le tre ore.

Eccetto le competizioni televisive della UWW , tutte gli incontri per il primo e secondo posto si devono svolgere su di un solo tappeto.

Gli incontri per il terzo e quinto posto possono essere svolti su due tappeti.

Per le competizioni televisive della UWW , tutte le Finali (oro,bronzo e bronzo) devono essere svolte su un solo tappeto per la trasmissione .

Art. 10 - CERIMONIA PROTOCOLLARE

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

1°	medaglia d'oro
2°	medaglia d'argento
i due 3 [^]	medaglia di bronzo
dal 5° al 10° posto	diploma

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

Solo una medaglia di bronzo sarà assegnata nella categoria con sistema nordico.

Allo scopo di agevolare e permettere agli atleti di indossare la propria tuta , la cerimonia di protocollo sarà organizzato con il seguente sistema:

Categoria 1 incontro 1 medaglia di bronzo

Categoria 1 incontro 2 medaglia di bronzo

Categoria 1 incontro medaglia d'oro

Categoria 2 incontro 1 medaglia di bronzo

Categoria 2 incontro 2 medaglia di bronzo

Categoria 2 incontro medaglia d'oro

- Categoria 1 Premiazione
- Categoria 3 incontro 1 medaglia di bronzo
- Categoria 3 incontro 2 medaglia di bronzo
- Categoria 3 incontro medaglia d'oro
- Categoria 2 Premiazione
- Categoria 3 Premiazione

In casi eccezionali questo ordine può essere modificato dalla UWW .

CAPITOLO 3 – PROCEDURA DELLA COMPETIZIONE

Art. 11 - PESO

La lista definitiva dei concorrenti deve obbligatoriamente essere consegnata dal Capo Delegazione alla segreteria del Comitato Organizzatore, senza falsificazioni , al massimo entro le ore 12.00 del giorno del peso. Dopo questo termine, non sarà ammessa alcuna modifica.

Per tutte le Competizioni vi è una sola sessione di peso per ciascuna categoria. Per ciascuna categoria, le operazioni di peso si svolgono sempre la sera prima della gara relativa alla categoria e durano 30 minuti.

Nessun lottatore potrà essere ammesso alle operazioni di peso se non si è sottoposto al controllo medico nei tempi previsti dal Regolamento inerente la competizione. Il controllo medico sempre dura 1h15' prima dell'operazione di peso. È obbligatorio un periodo minimo di 15' tra la fine del controllo medico e l'inizio del peso ufficiale. I concorrenti si devono presentare muniti di licenza e accredito .

I concorrenti debbono obbligatoriamente pesarsi indossando solamente il costume da lotta, dopo essere stati esaminati dai medici abilitati, che hanno il dovere di eliminare ogni lottatore che presenti un qualsiasi rischio di contagio.

Non viene concessa tolleranza di peso per il costume.

I concorrenti dovranno essere in perfetta forma fisica e presentare le unghie tagliate molto corte.

Fino alla fine delle operazioni di peso, i lottatori hanno il diritto di pesarsi, ciascuno nel proprio turno, quante volte lo desiderano.

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

Gli Arbitri si dovranno rifiutare di pesare un lottatore che si presenta **con una tenuta non conforme**.

Art. 12 - SORTEGGIO

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

Se il sistema di gestione delle competizioni della UWW non può essere utilizzato, dei numeri corrispondenti al numero di lottatori che hanno passato il controllo medico, debbono essere inseriti in un'urna, sacco o oggetto analogo. Se viene utilizzato un altro sistema, questo deve garantire trasparenza.

Il lottatore pesato, al momento di abbandonare la bilancia, prende egli stesso il suo numero in base al quale sarà accoppiato. Questo numero deve essere scritto immediatamente sul tabellone affisso alla vista del pubblico nonché sulla lista di inizio e di peso.

IMPORTANTE: Nel caso in cui, durante il sorteggio, il Responsabile del peso e del sorteggio constatasse un errore nella regolare procedura sopra effettuata, il sorteggio della categoria verrà annullato. Si dovrà allora procedere ad un nuovo sorteggio per questa categoria con l'accordo del Responsabile della competizione.

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

Procedura speciale per Giochi Olimpici :

Il 1° ed il 2° classificato al Campionato del Mondo dell'anno precedente, sarà inserito rispettivamente come primo nella parte alta del tabellone ed il secondo come primo nella parte bassa , prima del sorteggio e non ha diritto al sorteggio .

I rimanenti partecipanti sorteggiano un numero che determinerà l'accoppiamento. Per esempio in un tabellone da 16 persone , la medaglia d'oro del Campionato del mondo dell'anno precedente di questa categoria di peso sarà piazzato come primo nella parte alta del tabellone. La medaglia d'argento sarà il numero 9 comunque il primo nella parte bassa del tabellone.

In nessun caso queste posizioni guadagnate non sono trasferibili.

Solo i due atleti che hanno vinto la medaglia d'oro e d'argento nella loro rispettiva categoria di peso hanno diritto a questa procedura. Se entrambi i medagliati dell'anno precedente non possono partecipare , si applicherà la procedura standard.

Se solo uno dei due partecipa, sarà piazzato come primo nella parte alta del tabellone .

Art. 13 - LISTA DI PARTENZA

Se uno o più lottatori non si presentano o sono troppo pesanti al momento del peso, alla fine di questa operazione essi vengono ri-elencati in ordine progressivo, che va dal numero più basso a quello più alto.

Art. 14 - ACCOPPIAMENTO

I lottatori sono accoppiati secondo l'ordine dei numeri sorteggiati. Dovrà essere predisposto un documento che riporti il protocollo e l'orario delle prove e che fornisca ogni informazione utile sullo svolgimento previsto della competizione.

Gli accoppiamenti di ciascun girone, oltre che gli stessi risultati, vengono trascritti su un tabellone all'attenzione dei concorrenti che devono poterli consultare in ogni momento.

Art. 15 - ELIMINAZIONE DALLA COMPETIZIONE

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

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

Se il medico della UWW può provare che un lottatore simula un infortunio per evitare di competere contro il suo avversario per motivazioni politiche, detto lottatore sarà squalificato e non classificato 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'imbroglio 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 sono squalificati per brutalità nello stesso incontro, essi saranno eliminati come sopra descritto. L'accoppiamento del girone successivo non sarà modificato. Il lottatore che doveva essere accoppiato con uno dei due lottatori avrà vinto l'incontro.

Se questa squalifica dovesse pregiudicare la classifica di un incontro di finale , i concorrenti seguenti saranno fatti salire nel tabellone per stilare la classifica finale .

Se due semifinalisti sono squalificati per brutalità nello stesso incontro, essi saranno eliminati e coloro che hanno perso nei quarti di finale , competeranno in semifinale e il gruppo di ripescaggio sarà modificato riguardando i risultati dell'ultima semifinale .

Se i due atleti che disputano l'incontro di finale vengono squalificati, per determinare il primo ed il secondo posto si disputa un nuovo incontro di finale tra i due vincitori le medaglie di bronzo. Tutti gli altri saranno fatti risalire in classifica, i due quinti classificati passano al 3^o posto.

Classifica in caso di doping

Nel caso di un controllo di positività al doping positivo, il lottatore sarà squalificato e non classificato e vicino al suo nome sarà scritta la nota DSQ.

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

La medaglia di bronzo sarà ugualmente attribuita al perdente della finale 3^o / 5^o posto della stessa linea.

In questo caso particolare solo un atleta sarà classificato al quinto posto .Per il resto della classifica, tutti gli altri risalgono di un posto.

CAPITOLO 4 - IL CORPO ARBITRALE

Art. 16 - COMPOSIZIONE

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

Le modalità di qualificazione o di nomina di questi tre ufficiali sono stabilite dal Regolamento del Corpo Arbitrale Internazionale. E' tassativamente proibito cambiare un membro del Corpo Arbitrale durante un incontro, salvo in caso d'indisposizione grave constatata dal medico. Il Corpo Arbitrale non può mai essere formato da due Ufficiali della medesima nazionalità. Inoltre, è severamente proibito ad un membro del Corpo Arbitrale di esercitare le sue funzioni in incontri disputati da suoi compatrioti.

Il Corpo Arbitrale deve prendere tutte le decisioni all'unanimità oppure a maggioranza di due contro uno, ad eccezione della schienata in cui l'accordo del Presidente di Tappeto è obbligatorio.

Art. 17 - LE FUNZIONI D'INSIEME

- a) Il Corpo Arbitrale assicura tutte le funzioni previste dalle Regole delle prove di lotta e dalle disposizioni particolari eventualmente fissate per l'organizzazione di alcune di esse.
- b) Il dovere del Corpo Arbitrale è di seguire ogni combattimento con la massima attenzione e valutare le azioni in modo tale che il risultato figurante sul bollettino del Giudice rifletta esattamente l'andamento del combattimento.
- c) Il Presidente di tappeto, l'Arbitro e il Giudice valutano individualmente le prese per esprimere una decisione definitiva. L'Arbitro ed il Giudice devono collaborare sotto la direzione del Presidente di tappeto che coordina i lavori del Corpo Arbitrale.
- d) Il Corpo Arbitrale deve assumersi tutte le funzioni di giudizio, attribuire il punteggio e infliggere le sanzioni previste dalle Regole.
- e) I bollettini del Giudice e del Presidente di tappeto servono ad annotare tutte le prese effettuate dai due avversari. I punti, gli avvertimenti (O) devono essere riportati sul bollettino con la massima precisione nell'ordine corrispondente alle varie fasi del combattimento. I bollettini di punteggio debbono essere firmati rispettivamente dal Giudice e dal Presidente di tappeto.
- f) Se un incontro non si conclude con un "atterramento", la decisione dovrà essere presa dal Presidente di tappeto. Egli dovrà basarsi sulla valutazione di tutte le azioni di entrambi gli avversari, annotate dall'inizio alla fine sul bollettino del Giudice e del Presidente di tappeto.
- g) Tutti i punti assegnati dal Giudice debbono essere immediatamente resi noti al pubblico o con palette, o mediante dispositivi luminosi.

- h) Nella conduzione degli incontri, i membri del Corpo Arbitrale, a seconda del loro rispettivo ruolo, devono esprimersi secondo i termini del vocabolario di base della 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.
- i) Quando un challenge è richiesto dall'Allenatore e confermato dal lottatore, il Delegato della Gara (o suo sostituto) ed il Presidente di Tappeto devono visionare sullo schermo grande il Video . Dopo la loro discussione prenderanno la loro decisione senza consultazione con il Corpo Arbitrale.

Art. 18 - ABBIGLIAMENTO DEL CORPO ARBITRALE

Il Corpo Arbitrale (Istruttori, Arbitri, Giudici e Presidenti di tappeto), devono essere vestiti con la divisa omologata dalla UWW.

L'abbigliamento deve essere di un modello omologato dalla UWW. Il Corpo d'Arbitraggio non può portare il nome di uno sponsor. Tuttavia il numero d'identificazione può portare il nome dello sponsor della UWW.

Art. 19 - L'ARBITRO

- a) L'Arbitro è responsabile del regolare svolgimento del combattimento sul tappeto che deve dirigere secondo le Regole.
- b) Egli deve farsi rispettare dai concorrenti ed esercitare su di essi una piena autorità, affinché questi obbediscano immediatamente ai suoi ordini e istruzioni. Inoltre deve condurre il combattimento senza tollerare interventi esterni irregolari e inopportuni.
- c) Egli lavora in stretta collaborazione con il Giudice e deve condurre i suoi compiti di direzione del combattimento evitando di intervenire senza riflettere o in modo intempestivo. Il suo fischio dà inizio, interrompe e conclude l'incontro.
- d) L'Arbitro ordina il ritorno dei lottatori sul tappeto qualora ne fossero usciti, o la continuazione del combattimento, in piedi o a terra, con l'accordo del Giudice, o in mancanza di questo, del Presidente di tappeto.

- e) L'Arbitro deve portare sul polso sinistro un polsino di colore rosso e sul polso destro un polsino di colore blu. Dopo l'esecuzione di una presa, indica con le dita i punti (se la presa è valida, se è stata eseguita entro i limiti del tappeto, se un lottatore è stato messo in pericolo, ecc.), alzando il braccio corrispondente al lottatore che li ha acquisiti.
- f) L'Arbitro non deve mai esitare a:
- interrompere il combattimento al momento opportuno, né troppo presto, né troppo tardi;
 - indicare se la presa eseguita al bordo del tappeto è valida o no;
 - segnalare e pronunciare "TOUCHE" dopo aver sollecitato l'accordo del Giudice o, in mancanza, quello del Presidente di tappeto. Per constatare se un lottatore è stato veramente atterrato con due spalle nello stesso tempo, l'Arbitro deve pronunciare mentalmente la parola "tombè", alzare la mano per avere l'accordo del Giudice o del Presidente di tappeto, battere sul tappeto con la mano e poi fischiare.
- g) L'Arbitro deve aver cura a:
- ordinare rapidamente e chiaramente la posizione nella quale la lotta deve essere ripresa quando rimanda i due lottatori al centro del tappeto (con i piedi nel cerchio centrale);
 - non avvicinarsi troppo ai lottatori per non ostacolare la vista del Giudice e del Presidente di tappeto, specialmente se vi è rischio di atterramento;
 - non permettere che i lottatori si riposino durante il combattimento, con la scusa di asciugarsi, pulirsi il naso o simulare ferite, ecc.; in tal caso, deve interrompere il combattimento chiedere la sanzione del lottatore falloso con un **avvertimento (O) ed 2 punti 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;
 - stimolare un lottatore passivo senza interrompere il combattimento, 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 quando c'è una situazione di messa in pericolo **ad eccezione di una presa illegale** .
 - evitare rigorosamente che un lottatore storca ed intrecci le dita dell'avversario.

- h) L'Arbitro deve altresì:
- osservare in particolare le gambe dei lottatori nella Lotta Greco Romana;
 - obbligare i lottatori a restare sul tappeto fino all'annuncio del risultato dell'incontro;
 - in tutti i casi che ne presentano necessità, chiedere prima il parere del Giudice posto al bordo del tappeto, di fronte al Presidente di tappeto;
 - proclamare il vincitore alla fine dei ogni incontro dopo la conferma del Presidente di tappeto.
- i) L'Arbitro domanda le sanzioni per infrazione alle Regole o per brutalità.
- j) L'Arbitro, dopo l'intervento del Presidente di tappeto, deve interrompere l'incontro e proclamare la vittoria per superiorità tecnica quando si verifica la differenza di 8 punti in Lotta Greco Romana e 10 punti in Stile Libero Maschile e Stile Libero Femminile. In questa situazione l'Arbitro deve attendere il termine dell'azione ossia attacco e contro-attacco.

Art. 20 - IL GIUDICE

- a) Il Giudice è responsabile di tutti gli incarichi previsti dalle Regole della lotta in generale.
- b) Deve seguire con molta attenzione lo svolgimento del combattimento senza lasciarsi distrarre in alcun modo; egli deve assegnare i punti per ogni azione e segnarli sul suo bollettino, d'accordo con l'Arbitro o con il Presidente di tappeto. Egli deve esprimere il suo parere in tutte le situazioni.
- c) In seguito ad ogni azione e sulla base delle indicazioni dell'Arbitro (che confronta con le proprie valutazioni), o in sua assenza, di quelle del Presidente di tappeto, segna il numero dei punti attribuiti all'azione in questione e mostra il risultato su di un tabellone installato vicino a se. Questo tabellone deve essere visibile sia agli spettatori che ai lottatori.
- d) Il Giudice constata e segnala all'Arbitro l'atterramento (TOUCHE).

- e) Se, durante il combattimento, il Giudice nota qualche irregolarità che, a suo avviso, deve essere portata a conoscenza dell'Arbitro perchè quest'ultimo non ha potuto vederla o non fosse stato attento (una schienata, una presa illegale, una passività ecc.) deve farlo alzando la paletta del colore del lottatore in questione, anche se l'Arbitro non ha sollecitato il suo parere. In tutte le circostanze il Giudice deve attirare l'attenzione dell'Arbitro per tutto ciò che gli sembra anormale o irregolare nello svolgimento del combattimento o nel comportamento dei lottatori.
- f) Il Giudice deve firmare il bollettino di punteggio al suo ricevimento e alla fine del combattimento non deve omettere di indicare chiaramente il risultato dell'incontro, sbarrando in modo ben evidente il nome del perdente e scrivere il nome del vincitore e della nazione alla quale egli appartiene.
- g) Le decisioni del Giudice e dell'Arbitro sono valide ed esecutive, senza l'intervento del Presidente di tappeto, se sono identiche, eccezion fatta per la proclamazione della vittoria per superiorità tecnica, per la quale è obbligatorio avere il parere del Presidente di tappeto, od in caso di consultazione o di challenge.
- h) Il bollettino di punteggio del Giudice deve indicare in modo esatto in quanto tempo si è concluso un combattimento nel caso di vittoria per schienata, superiorità tecnica, abbandono, ecc.
- i) Perché egli possa seguire perfettamente il combattimento, in caso di posizione delicata, il Giudice è autorizzato a spostarsi, ma solo lungo il lato del tappeto in cui si trova.
- j) Egli deve indicare, sottolineandolo, l'ultimo punto tecnico acquisito che serve a determinare il vincitore dell'incontro.
- k) L'avvertimento per fuga dal tappeto, presa illegale o brutalità dovrà essere segnalato con una "O" nella colonna del lottatore colpevole.
- l) La passività che comporta l'Activity Time sarà annotato con la lettera "P" nella colonna dell'atleta passivo e la chiamata verbale con la lettera "V".

Art. 21 - IL PRESIDENTE DI TAPPETO

- a) Il Presidente di tappeto, le cui funzioni sono molto importanti, deve assumersi tutti i doveri previsti dalle Regole della lotta.
- b) Egli coordina i lavori dell'Arbitro e del Giudice.
- c) Deve seguire con molta attenzione lo svolgimento dei combattimenti senza lasciarsi distrarre in alcun modo e valutare in funzione delle Regole, il comportamento e l'operato degli altri membri del Corpo Arbitrale.
- d) In caso di disaccordo tra il Giudice e l'Arbitro, ha il compito di stabilire il risultato, il numero di punti e gli atterramenti.
- e) Non può mai esprimere il suo parere per primo. Deve attendere l'opinione del Giudice e dell'Arbitro. Non ha diritto d'influenzare la decisione.
- f) Il Presidente di tappeto deve obbligatoriamente dare il suo assenso perché la schienata sia ritenuta valida.
- g) Il Presidente di tappeto può decidere l'interruzione del combattimento se rileva un errore grave da parte dell'Arbitro.
- h) Egli può ugualmente interrompere il combattimento se constata un errore grave concernente il punteggio dell'Arbitro e/o del Giudice. In questo caso egli deve chiedere una consultazione. Il Presidente di Tappeto ha il diritto di riguardare il video con Arbitro e Giudice. Se il Presidente di tappeto, al momento della consultazione, non ottiene una maggioranza deve prendere posizione in favore dell'Arbitro o del Giudice. Questa consultazione non toglie il diritto al lottatore di richiedere il challenge.
- i) Durante un combattimento, quando un Allenatore ritiene che è stato commesso un errore nell'arbitraggio contro il suo atleta e reclama un challenge per il suo lottatore, il Presidente di tappeto attende il momento in cui la lotta si trova in un punto neutro e ferma il combattimento. Il delegato della Gara (o suo sostituto) ed il Presidente di Tappeto visionano il video. Se il Delegato (o suo sostituto) confermano la decisione del Corpo Arbitrale, il Presidente di Tappeto dovrà assicurarsi che non venga più accordato alcun challenge al lottatore in causa nell'incontro restante. Dopo la visione del Video il Delegato (o suo sostituto) prenderà la propria decisione e questa decisione sarà definitiva ed irrevocabile.

Art. 22 - 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 ;
- retrocessione ad una categoria inferiore;
- sospensione per un tempo determinato;
- radiazione definitiva.

CAPITOLO 5 - IL COMBATTIMENTO

Art. 23 - DURATA DEGLI INCONTRI

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

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

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

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

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

Art. 24 - CHIAMATA SUL TAPPETO

I concorrenti sono invitati a voce alta e chiara a presentarsi sul tappeto. Un concorrente può essere chiamato a disputare di nuovo un combattimento soltanto se ha potuto disporre di un periodo di recupero di 20 minuti dalla fine del combattimento precedente.

Tuttavia al lottatore che non si presenta dopo la prima chiamata viene concesso un tempo di tolleranza nel modo seguente: si dovranno effettuare tre appelli dei concorrenti, appelli distanziati di 30 secondi. Questi appelli sono fatti in francese ed in inglese.

Se dopo il terzo appello il lottatore non si presenta, viene escluso dalla competizione e non classificato. Il suo avversario avrà l'incontro vinto per Forfait.

Art. 25 - PRESENTAZIONE DEI LOTTATORI

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

Art. 26 - INIZIO

Nel rispondere all'appello del suo nome, ogni lottatore deve, prima dell'incontro, piazzarsi in un angolo del tappeto, nel posto assegnatogli, che è contraddistinto con lo stesso colore del costume che gli è stato attribuito.

L' Arbitro al centro del tappeto chiama a se' i due lottatori, dà loro la mano, esamina il loro abbigliamento, verifica che non siano cosparsi di una qualsiasi materia grassa o appiccicosa, che non siano in stato di traspirazione, che le loro mani siano nude e che abbiano il fazzoletto.

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

Art. 27 - INTERRUZIONE DEL COMBATTIMENTO

- a) Se un concorrente si trova nella necessità di interrompere il combattimento in seguito a ferita o a qualsiasi altro incidente accertabile ed indipendente dalla propria volontà, l'Arbitro può sospendere l'incontro. Durante un'interruzione del combattimento il o i lottatori devono rimanere in piedi nell'angolo che è stato loro assegnato. Essi possono mettersi un indumento sulle spalle e ricevere i consigli del loro allenatore.
- b) Se il combattimento non può proseguire per motivi medici, la decisione viene presa dal medico Responsabile della competizione che informa l'allenatore del lottatore in questione ed il Presidente di tappeto che ordina l'interruzione dell'incontro. La decisione del Medico non può essere revocata.
- c) In nessun caso un concorrente può prendere l'iniziativa di interrompere il combattimento assumendo egli stesso la decisione di lottare in piedi o a terra o di spingere il suo avversario dal bordo del tappeto al centro.
- d) Se un lottatore è costretto ad interrompere il combattimento a seguito di ferita volontaria causata dal suo avversario, il lottatore colpevole sarà squalificato .
- e) Se un lottatore interrompe il combattimento senza sangue per ferita o chiaro infortunio, **verificato dal medico della competizione , al suo avversario verrà attribuito 1 punto tecnico ed il combattimento riprenderà immediatamente .**
- f)**In caso di sanguinamento di uno dei due lottatori, l'arbitro dovrà interrompere il combattimento per sanguinamento . il cronometro partirà non appena il dottore salirà sul tappeto. Nel caso in cui il tempo complessivo accumulato per l'intervento medico dovuto al sanguinamento , ecceda i 4 minuti , il Presidente di Tappeto dovrà ordinare la fine del combattimento . In questo caso il lottatore ferito perde l'incontro ed il suo avversario vince per infortunio .**
- g)**dopo l'intervento medico l'incontro riprende nella stessa posizione dell'interruzione .**

Art. 28 - FINE DEL COMBATTIMENTO

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

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

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

Se l'Arbitro non ha sentito il colpo di gong, il Presidente di tappeto deve intervenire e far cessare l'incontro lanciando sul tappeto un testimone di gommapiuma per attirare l'attenzione dell'Arbitro. Qualsiasi azione iniziata nel momento in cui suona il colpo di gong non viene presa in considerazione e nessuna azione effettuata fra il colpo di gong ed il fischio dell'Arbitro è ritenuta valida. Quando l'incontro è finito, l'Arbitro prende posto al centro del tappeto, di fronte al tavolo ufficiale. I lottatori si stringono la mano, si piazzano ai lati dell'Arbitro e aspettano la decisione. I lottatori hanno divieto di calare le bretelle del loro costume prima di aver **lasciato la sala di competizione. Subito dopo l'annuncio della decisione, i lottatori stringono la mano all'Arbitro.**

Ogni lottatore deve poi stringere la mano all'allenatore del suo avversario. In caso di non osservanza delle disposizioni qui menzionate, il lottatore colpevole deve essere sanzionato in virtù del Regolamento Disciplinare.

Art. 29 - INTERRUZIONE E CONTINUAZIONE DEL COMBATTIMENTO

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

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

a) se un piede è interamente sulla superficie di protezione e **non è in corso un'azione;**

- b) se i lottatori in presa penetrano nella zona con tre o quattro piedi e vi rimangono senza eseguire la presa;
- c) se il lottatore dominato tocca con la testa **intera** la zona di protezione.

In ogni azione illegale a terra , come fuga dalla presa o fuga dal tappeto, infortunio in posizione parterre , la lotta riprenderà a terra.

In ogni azione illegale in piedi ,come fuga dalla presa o fuga dal tappeto, infortunio in posizione in piedi, a lotta riprenderà in piedi.

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

Art. 30 - TIPI DI VITTORIE

Un combattimento può essere vinto nel seguente modo:

a) per "atterramento";

b) per **infortunio** ;

c) **per tre avvertimenti subiti durante l'incontro;**

d) **per superiorità tecnica;**

e) **forfait**

f) **squalifica**

d) ai punti, (sommando i punti dei due periodi)*(riferendosi all'art.42 per i dettagli di ogni vittoria).

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

Esempio:

Punti Rosso	Punti Blu	Commento	Risultato
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Ultimo punto tecnico guadagnato dal blu.	Vince il Blu
1 2	1 1 1	Ultimo punto tecnico guadagnato dal blu. Il rosso ha effettuato una presa da 2 punti	Vince il Rosso
0 0 1 1 1	1 1 1 0	Ultimo punto tecnico guadagnato dal rosso, ma ha 2 avvertimenti, il blu ne ha 1 solo.	Vince il Blu
1 1 1	1 2 0	Il blu ha una presa da 2 punti che è il punteggio di maggior valore.	Vince il Blu
1 1 0 <u>1</u>	1 2 0	Il rosso ha guadagnato l'ultimo punto tecnico, ma il Blu ha una presa da 2 punti. I lottatori hanno 1 avvertimento ciascuno.	Vince il Blu
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	I due lottatori hanno 2 avvertimenti ciascuno. Il blu ha guadagnato l'ultimo punto tecnico.	Vince il Blu

Il lottatore che riceve 3 avvertimenti durante un incontro viene squalificato. **Il terzo avvertimento deve essere dato all'unanimità del Corpo arbitrale.**

Il challenge dovrà essere accettato per ogni tipo di avvertimento .

Art. 31 - 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. **Con il permesso del medico UWW (o Dottore della competizione) , può assistere all'intervento medico al suo lottatore. Eccetto l'intervento e la pausa , gli è assolutamente vietato salire sul tappeto. In questo caso può essere sanzionato dall'arbitro.** Gli è assolutamente vietato influenzare le decisioni o insultare l'arbitro o il giudice . Egli ha solo il diritto di parlare al proprio lottatore.

L'Allenatore ha il diritto di fornire al lottatore dell'acqua durante la pausa. È proibito al lottatore sputare l'acqua. Nessuna altra sostanza può essere data durante la pausa o durante l'incontro. E' compito dell'allenatore asciugare il suo lottatore durante la pausa . Alla Fine della pausa il lottatore deve essere privo di sudore.

In caso di non rispetto di queste interdizioni l'Arbitro è tenuto a chiedere al Presidente di tappeto di mostrare all'allenatore il cartellino "GIALLO" (avvertimento); se questi continua, il Presidente di tappeto mostrerà il cartellino "ROSSO" (eliminazione). Il Presidente di tappeto può inoltre mostrare il cartellino giallo o rosso di propria iniziativa.

Non appena sia stato esibito il cartellino rosso, su rapporto del Presidente di tappeto al Responsabile della gara, l'allenatore verrà eliminato dalla competizione e non potrà più assolvere i suoi compiti. **L'esibizione del cartellino giallo e rosso devono essere annotati 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.

Art. 32 - II CHALLENGE

Il challenge è l'azione con la quale l'Allenatore è autorizzato, nell'interesse del lottatore, **ad arrestare il combattimento e richiedere che il Delegato della Competizione (o suo sostituto) ed il Presidente di Tappeto visionino un'azione il cui giudizio è contestato.** Questa possibilità esiste unicamente nelle competizioni in cui il controllo video dei combattimenti è messo a disposizione in maniera ufficiale dalla UWW o dal Comitato Organizzatore.

L'Allenatore deve richiedere il challenge premendo un bottone vicino a lui immediatamente dopo che il Corpo Arbitrale non avrà attribuito i corretti punteggi per l'azione contestata, a parere dell'allenatore . Se il lottatore non approva la decisione dell'Allenatore, deve rifiutare il challenge ed il combattimento continua. Se durante la competizione questo sistema elettronico (per il challenge) non è previsto per gli allenatori, l'organizzatore deve provvedere a fornire i cubi che saranno usati per il challenge stesso .

L'organizzatore è altresì obbligato ad utilizzare il programma Internazionale della UWW e proiettare il video su un grande schermo (1 per tappeto) che deve essere visibile a tutti .Questo schermo può essere sia al plasma sia un proiettore su schermo bianco . In caso di problemi tecnici che non permettono di rivedere l'azione contestata, deve essere riconfermata la decisione iniziale del Corpo Arbitrale e l'allenatore ha diritto alla riconsegna del challenge .

Punti Specifici

Ciascun lottatore ha diritto ad un challenge per combattimento. Se dopo aver visionato il filmato il Delegato della Competizione (o suo sostituto),modifica la decisione a favore dell'atleta che ha richiesto il challenge,il challenge potrà essere utilizzato di nuovo durante il combattimento a favore dell'atleta interessato .

Se il Delegato della Competizione (o suo sostituto) conferma la decisione del Corpo Arbitrale, il lottatore perde il challenge ed il suo avversario riceverà 1 punto tecnico.

Il Presidente di tappeto può richiedere 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).

Se negli ultimi 30 secondi di un incontro di Stile Libero l'unanimità del Corpo Arbitrale determina che un lottatore è passivo, essi possono assegnare 2 punti per fuga dalla presa. Qualora questi punti determinino il vincitore dell'incontro, l'altro lottatore può richiedere il challenge.

Nessun challenge potrà essere chiesto dopo la fine del tempo regolamentare di un periodo, eccetto che i punteggi siano aggiornati sul tabellone dopo il fischio dell'Arbitro o in caso che l'azione fosse stata eseguita prima del tempo regolamentare . L'Allenatore ha 5 secondi per richiedere il challenge dopo che il punteggio contestato sia stato aggiunto sul tabellone segnapunti.

L'Allenatore che chiede il challenge lo deve fare restando al suo posto senza salire sul tappeto o avvicinandosi all'Arbitro, al Giudice o al tavolo del Presidente di Tappeto. Comunque all'allenatore non è permesso di richiedere il proprio challenge lanciando altri oggetti sul tappeto se non quelli prevista dall'organizzatore .

Dopo aver visionato la situazione, il Delegato della Competizione (o suo sostituto), dopo la consultazione con il Presidente di Tappeto , prendono la loro decisione. Il Delegato interviene ed esprime la sua decisione in tutti i casi. La decisione sarà quindi finale ed inappellabile . Non è ammessa la richiesta di contro challenge.

Art. 33 - CLASSIFICA PER SQUADRA IN OCCASIONE DELLE COMPETIZIONI INDIVIDUALI

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

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

L'applicazione di questa tabella resta invariata indipendentemente dal numero di lottatori per categoria.

In caso che un atleta sia squalificato nella classifica finale sopra riportata, darà luogo solo ad un quinto posto e il lottatore riceverà 6 punti mentre l'atleta classificato al sesto posto riceverà 5 punti .

In caso di un sistema nordico , la classifica è determinata dalla seguente tabella :

Piazzamento nella categoria	Punti
1st	10
2nd	9
3rd	8
4th	7
5th	6

In caso di parità di punteggi di classifica saranno adottati i seguenti criteri :

- 1 . Maggior numero di primi posti
- 2 . Maggior numero di secondi posti
- 3 . Maggior numeri di terzi posti
- 4 . ecc.

Art. 34 - SISTEMA DI CLASSIFICA NELLE COMPETIZIONI A SQUADRE

Una competizione a squadre si svolge principalmente con le categorie di peso ufficiali della UWW, che sono 8 categorie. Ciascuna squadra è autorizzata a cambiare i lottatori per ogni sessione finchè il peso è aperto .

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

Se si tratta di una gara fra due squadre soltanto:

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

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

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

Lo stesso sistema sarà applicato per determinare la vittoria di un incontro. La squadra vincitrice riceverà 1 punto e la squadra perdente 0 punti. Se due squadre hanno uguali punteggi, il loro incontro diretto determinerà la classifica.

Se più di due squadre un numero di punti uguali, l'ultima squadra tra quelli ex-aequo sarà determinata dai seguenti criteri fino ad arrivare alle ultime due squadre:

- il minor numero di vittorie per atterramento, forfait, squalifica.
- Il minor numero di incontri vinti per superiorità
- Il minor punteggio tecnico ottenuto in tutta la competizione
- Il maggior numero di punti tecnici subiti in tutta la competizione
- Il maggior numero sorteggiato

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

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

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

CAPITOLO 6 - PUNTI PER LE AZIONI E LE PRESE

Art. 35 - VALUTAZIONE DELL'IMPORTANZA DELL'AZIONE O DELLA PRESA

Al fine di eliminare la simulazione della lotta, un lottatore che esegue un tentativo di presa senza alcun risultato e si trova in posizione di inferiorità a terra, senza alcun intervento del suo avversario, al lottatore in posizione di vantaggio non verrà attribuito alcun punto tecnico ed entrambi i lottatori saranno immediatamente riportati nella posizione in piedi. Al contrario, se nell'esecuzione di una presa il lottatore attaccato esegue un contrattacco e porta il suo avversario a terra, egli riceverà il o i punti corrispondenti alla sua azione.

Se il lottatore attaccante che effettua una presa 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 dalla lotta di in piedi . **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) Riuscirà a controllare l'attaccante, bloccandolo in ponte, cioè in una posizione considerata come completata.
- d) L'Arbitro deve attendere la fine di ogni azione e assegnare il punteggio acquisito da ciascun lottatore.
- e) Nel caso in cui le azioni dei lottatori cambino alternativamente da una posizione all'altra, l'assegnazione dei punti per tutte le azioni si effettua secondo il loro valore.
- f) L'atterramento istantaneo, "entrambe le spalle del lottatore toccano simultaneamente ed istantaneamente il tappeto", non è considerato come un atterramento (totalmente controllato dall'avversario) (art. 43). Se un lottatore arriva in posizione di atterramento istantaneo dalla posizione in piedi, in seguito ad una azione del suo avversario, il lottatore attaccante riceverà 4 punti, verificando che vi sia controllo.

Se un lottatore arriva nella posizione di atterramento istantaneo su una sua propria azione non sarà penalizzato .

- g) La rotazione da una spalla all'altra con l'aiuto dei gomiti nella messa in ponte e viceversa è considerata come una sola azione.
- h) Una presa non dovrà essere considerata come una nuova azione fino a che i concorrenti non tornino alla posizione iniziale.
- i) L'Arbitro segnalerà i punti. Se il Giudice è d'accordo alzerà la paletta con lo stesso colore e valore (1, 2, 4 o 5 punti). In caso di disaccordo tra il Giudice e l'Arbitro, il Presidente di tappeto dovrà obbligatoriamente pronunciarsi in favore di uno o dell'altro dei due lottatori. Il Presidente di tappeto non potrà dare un'opinione diversa salvo nel caso in cui domanda una consultazione e che ottiene la maggioranza.
- j) Nel caso di un atterramento che si verifica alla fine del tempo regolamentare, è valido solo il colpo di gong (e non il fischio dell'Arbitro).
- k) Alla fine di un periodo di lotta ogni presa è considerata valida se è terminata prima del colpo di gong. In nessun caso la presa di un lottatore può essere considerata valida se effettuata dopo il colpo di gong.

Art. 36 - LA MESSA IN PERICOLO

Si considera che un lottatore si trovi in posizione di "pericolo" quando la sua linea del dorso (o linea delle spalle) verticalmente o parallelamente al tappeto forma un angolo inferiore a 90° e quando resiste con la parte superiore del corpo per non essere "atterrato" (vedi definizione di "atterramento"). Vi è posizione di pericolo quando:

- a) il lottatore in difesa si mette in ponte per non essere atterrato;
- b) Il lottatore in difesa, con la schiena verso il tappeto, è appoggiato su uno o due gomiti per non essere atterrato;
- c) Il lottatore ha una spalla a contatto con il tappeto e supera la linea verticale di 90° con l'altra spalla (angolo chiuso) ;
- d) Il lottatore ruota sulle spalle.

Non vi è più "pericolo" quando il lottatore supera la linea verticale di 90° e si trova con il petto e il ventre girati verso il tappeto.

Se la schiena del concorrente ed il tappeto formano solo un angolo di 90°, questa situazione non è ancora considerata di "pericolo"⁴² (punto morto).

Art. 37 - SEGNALAZIONE DEI PUNTI

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

I punti dell'azione che hanno provocato l'atterramento vengono contrassegnati da un cerchio sul bollettino di 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 2 punti tecnici.

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

Art. 38 - 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).**

Art. 39 - 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.

Chiarificazioni di uscita dalla zona arancione in posizione 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.

Nota bene

Quando un atleta deliberatamente spinge il suo avversario , senza eseguire un'azione tecnica, sulla zona di protezione , sarà richiamato e non riceve 1 punto tecnico. Se per la seconda volta ripete la stessa azione illegale, sarà penalizzato con 1 avvertimento ed il suo avversario riceverà 2 punti tecnici .

- Tutte le interruzioni del combattimento per ferita senza sanguinamento o alcun visibile danno, sono penalizzate con 1 punto all'avversario.
- Al lottatore il cui avversario ha richiesto il challenge se il giudizio arbitrale è stato confermato.
- In Lotta Stile Libero, all'avversario del lottatore dichiarato passivo nel caso non siano stati conseguiti punti nei 30" di activity time.
- Rovesciamento (contrattacco del lottatore dominato a terra e passaggio dietro).

2 punti:

- Al lottatore che domina e controlla il suo avversario passando dietro (tre punti di contatto: due braccia e un ginocchio o due ginocchia ed un braccio o la testa).
- Al lottatore che esegue una presa corretta da posizione in piedi pur non avendo il controllo totale dell'avversario(tre punti di contatto).
- 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 che è impossibilitato a portare a termine un'azione perché il suo avversario lo ostacola con un'azione illegale, ma alla fine comunque la completa .

- Al lottatore attaccante il cui avversario fugge dalla presa, dal tappeto, rifiuta il contatto, commette azioni illegali o atti di brutalità.
- Al lottatore attaccante il cui avversario ruota sulle sue spalle.
- al lottatore attaccante , il cui avversario fugge nella zona di protezione in posizione di pericolo
- Al lottatore attaccante il cui avversario commette una presa illegale che impedisce l'esecuzione della presa o di un atterramento.
- Al lottatore che blocca il suo avversario in posizione di messa in pericolo dalla posizione in piedi .
- al lottatore che ha l'avversario che rifiuta il contatto corretto nella posizione di parterre , sia che sia il lottatore sopra sia quello sotto.

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

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

Art. 40 - 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. Esse sono dipinte di colori diversi: blu, bianco, rosso.

Una bianca, cinque rosse, di cui quattro numerate 1, 2, 4, 5, per indicare i punti e una non numerata per indicare gli avvertimenti e attirare l'attenzione sul lottatore in questione; 5 blu, di cui quattro numerate come quelle rosse e una non numerata.

Le palette devono essere a portata di mano degli interessati. Il Giudice non può mai astenersi dalla votazione e deve segnalare la sua decisione in modo chiaro, tale da non consentire alcun dubbio.

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

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

Art. 41 - TABELLA DELLE DECISIONI

In considerazione delle varie situazioni, il Giudice e l'Arbitro assegnano i punti, gli avvertimenti come sotto indicato e, a seconda delle ipotesi fatte, si ottiene il risultato seguente: (**R**: Lottatore ROSSO - **B**: Lottatore BLU - **O**: zero punti)

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

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

CAPITOLO 7 - PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI

DOPO UN COMBATTIMENTO

Art. 42 - PUNTI DI CLASSIFICA

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

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

- vittoria per atterramento (il perdente con o senza punti tecnici)(VFA 5:0);

- ferita (VIN 5:0);

se un atleta si è ferito prima o durante il combattimento e l'infortunio è certificato dal medico della UWW

- tre avvertimenti durante l'incontro (VCA 5:0)

- forfait (VFO 5:0)- riferito all'art. 15

Se l'atleta non si presenta sul tappeto

- squalifica (DSQ 5:0) – riferito all'art 15

Se un atleta viene squalificato prima o durante il combattimento in caso di comportamento antisportivo..

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

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

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

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

3 punti per il vincitore e 0 per lo sconfitto:

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

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

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

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

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

Art. 43 - L'ATTERRAMENTO

E' considerato essere un atterramento quando il lottatore attaccato è mantenuto dal suo avversario con le due spalle contro il tappeto per un periodo sufficiente da permettere all'Arbitro di constatare il controllo della schienata. Perché venga riconosciuto l'atterramento al bordo del tappeto, le spalle del concorrente devono essere completamente nella zona arancione e la testa non deve toccare la superficie di protezione. L'atterramento nella superficie di protezione non è valido.

Se il lottatore si pone sulle sue spalle come conseguenza della propria irregolarità, l'atterramento sarà valido per il suo avversario.

L'atterramento constatato dall'Arbitro sarà valido se confermato dal Presidente di tappeto. Se l'Arbitro non segnala l'atterramento e se quest'ultimo è valido, può essere proclamato con il consenso del Giudice e del Presidente di Tappeto.

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

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

Art. 44 - SUPERIORITA' TECNICA

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

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

L'incontro non potrà essere interrotto per attribuire la vittoria per superiorità tecnica prima della fine completa dell'azione (vedere articolo 28).

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

CAPITOLO 8 - LOTTA NEGATIVA

Art. 45 - LA LOTTA A TERRA DURANTE IL COMBATTIMENTO

Se uno dei lottatori porta a terra il suo avversario nel corso del combattimento, la lotta continua a terra ed il lottatore al di sotto può contrastare gli sforzi del suo avversario e mettersi in piedi od eseguire qualsiasi contro-attacco che desideri. Se un lottatore porta il suo avversario a terra e, a causa di una buona difesa del lottatore attaccato non può iniziare alcuna azione, l'Arbitro, dopo un tempo ragionevole, interrompe il combattimento e fa riprendere la lotta in piedi.

Nel momento che il lottatore attaccante in posizione di greca esegue la sua azione con stacco, il lottatore attaccato non può mettere più di una mano nella parte superiore del corpo del suo avversario. Comunque l'atleta attaccato non può difendersi con le braccia chiuse e chiudendo il gomito contro il ginocchio.

Il lottatore attaccante non può riprendere la lotta saltando sul suo avversario. Se commette questa infrazione, l'Arbitro deve ammonirlo una prima volta; in caso lo stesso ripeta l'azione fallosa, l'Arbitro gli darà un avvertimento (O), 2 punti al suo avversario e farà riprendere il combattimento in piedi.

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

Posizione ordinata a terra

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

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

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

Art. 46 - ZONA DI PASSIVITA' (ZONA ARANCIONE)

La zona di passività di colore arancione, essa ha lo scopo di individuare il lottatore passivo; essa intende contribuire ad eliminare la lotta sistematica al bordo del tappeto ed ogni uscita fuori dall'area di combattimento.

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

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

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

Un'azione valutata senza punteggio nella superficie di lotta se termina con l'uscita nella zona di protezione , permette ad un lottatore di guadagnare un punto tecnico.

Come nel regolamento l'atleta che mette fuori l'intero piede sulla superficie di protezione , senza eseguire un'azione, perde 1 punto tecnico. Se entrambi gli atleti escono insieme sulla zona di protezione , l'arbitro determinerà quale atleta ha toccato per primo la zona di protezione ed attribuirà 1 punto tecnico al suo avversario. Nel caso in cui il lottatore esegua una presa senza successo e si trovi in vicinanza della zona di protezione, in una posizione neutrale, in contatto con il suo avversario (l'avversario staziona),uscendo per primo da posizione in piedi , perderà un punto. Se lo stesso atleta uscendo , atterra in posizione di pericolo sulla zona di protezione, perderà 2 punti.

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

Un'azione o presa non può essere cominciata in piedi nella zona arancione, con la sola eccezione che i lottatori abbiano impiegato solo due piedi, nella zona suddetta. In questo caso, l'Arbitro concederà un tempo limitato, per lo svolgimento della presa.

Se i lottatori arrestano la loro azione nella zona 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 interrompere all'arbitro il combattimento, aspettando che l'azione sia completata .

Quando un piede del lottatore attaccato è sulla superficie di protezione, ma l'attaccante esegue la presa con continuità, la presa è valida. Se il lottatore attaccante non esegue la presa l'Arbitro interrompe il combattimento.

Nel momento in cui un lottatore mette un piede nella zona arancione, l'Arbitro deve pronunciare ad alta voce la parola "ZONA". A questo richiamo, i lottatori stessi debbono cercare di ritornare verso il centro del tappeto, senza interrompere l'azione di lotta intrapresa.

Nella lotta a terra, qualsiasi azione, presa o contrattacco effettuato da o nella zona rossa è valida anche se termina nella superficie di protezione.

Per tutte le azioni cominciate a terra nella zona arancione ed eseguite nella superficie di protezione, l'Arbitro e il Giudice attribuiscono i punti, ma il combattimento viene interrotto ed i lottatori riportati al centro e la lotta riprende in piedi.

Nella lotta a terra il lottatore attaccante può terminare la sua azione se nell'esecuzione della presa esce dalla zona arancione, a condizione che le spalle e la testa del suo avversario siano entro i limiti della zona stessa. In questo caso, tutte e quattro le gambe possono trovarsi al di fuori del tappeto.

ART. 47 - APPLICAZIONE DELLA PASSIVITA' (STILE LIBERO E GRECO ROMANA)

Procedura di applicazione delle penalità per inattività in Lotta Stile Libero

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

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

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

Seconda infrazione: l'azione è fermata brevemente per designare il lottatore colpevole ed inizia un periodo di 30" di obbligato punteggiato. L'Arbitro sul tappeto non dovrà interrompere l'incontro se è in corso un'azione, sia all'inizio che alla fine del periodo di attività. E' accesa una luce in corrispondenza del lottatore penalizzato a significare a beneficio dei lottatori, degli allenatori e degli spettatori che è iniziato un "periodo di attività". Qualora un lottatore guadagni punti nei 30 secondi dell'activity-time, non saranno comminate penalità, ma solo assegnati i punti tecnici corrispondenti alle azioni. **Se nessun lottatore guadagna punti, l'avversario del lottatore designato passivo avrà assegnato 1 punto tecnico senza fermare l'incontro**

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

avversario sarà assegnato 2 punto (fuga dalla presa). In questo caso può essere richiesto il challenge.

d. Se un atleta inizia un'azione qualche secondo prima del termine dei 2' in caso di 0 a 0, l'arbitro non interromperà il combattimento e permetterà che l'atleta finisca la sua azione, se l'azione terminerà con punteggio, il combattimento continuerà senza interruzioni. Se l'azione non terminerà con punteggio, l'arbitro fermerà l'incontro e applicherà 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, il suo opponente che blocca ed evita la lotta attiva sarà segnalato come passivo e verrà applicata la procedura di passività.

La messa a terra per la passività è abolita e la procedura seguente verrà applicata :

- la prima volta sarà attribuito un richiamo verbale usando il vocabolario UWW senza fermare l'incontro. Non è necessario mettere la lettera V sul bollettino del punteggio .
- la seconda volta (P) se lo stesso atleta è passivo ,riceverà dall'arbitro la prima passività senza fermare l'incontro.
- la terza volta(P) se lo stesso atleta continua ad essere passivo, riceverà dall'arbitro la seconda passività ed il suo avversario 1 punto tecnico senza fermare l'incontro.
- ogni ulteriore seconda passività comporterà 1 punto tecnico all'avversario senza fermare l'incontro.

Chiarificazioni

In caso di 0 a 0, la terza passività di un atleta deve essere chiamata in un combattimento entro 4'30''(3' per cadetti e esordienti). In caso che il combattimento arrivi a 4'30'' (3' per cadetti ed esordienti) ed il punteggio è ancora 0 a 0, l'arbitro fermerà l'incontro ed il Corpo Arbitrale sceglierà l'atleta passivo ed attribuirà un punto al suo avversario .

Se un atleta blocca o mette la testa sul petto del suo avversario , o intreccia le dita o in generale impedisce una lotta aperta in posizione in piedi (rifiuta ed indietreggia con il corpo),l'arbitro segnalerà la lotta negativa.

La lotta negativa comprende tutte le azioni potenzialmente pericolose per l'avversario o contrarie alle regole principali per raggiungere la strada di una lotta offensiva e spettacolare. (intreccio delle dita e impedimento del contatto).

La lotta negativa deve essere constatata dalla prima chiara segnalazione (per esempio rosso no dita) e deve essere confermata dal Presidente di Tappeto. Un volta confermata, la lotta negativa sarà dichiarata immediatamente e verranno attribuiti 2 punti all'avversario ed un avvertimento .

La lotta negativa come definizione sotto l'art.49 e 51 non può essere penalizzata con la chiamata di passività o la totale passività. In ogni caso la lotta negativa comporterà 2 punti ed avvertimento. La passività e la lotta negativa devono essere distinte tra di loro. Non è possibile penalizzare la passività con la chiamata della lotta negativa o viceversa. La passività e la lotta negativa sono differenti.

N.B.:la procedura di applicazione per la passività in lotta libera e in greco romana sono differenti.

CAPITOLO 9 - DIVIETI E PRESE ILLEGALI

Art. 48 - DIVIETI GENERALI

I lottatori hanno il divieto di:

- tirare i capelli, le orecchie, le parti genitali, pizzicare la pelle, mordere, torcere le dita, ecc e, in via generale, compiere qualsiasi azione, gesto o presa che ha per obiettivo di

- torturare l'avversario o di farlo soffrire per costringerlo ad abbandonare;
- dare dei calci, delle testate, strangolare, spingere, effettuare prese che possono mettere in pericolo la vita dell'avversario o provocargli una frattura o una lussazione degli arti, pestare i piedi dell'avversario e toccargli il viso fra le sopracciglia e la linea della bocca;
 - affondare il gomito o il ginocchio nello stomaco o nella pancia dell'avversario, praticare qualsiasi torsione suscettibile di far soffrire, di tenere l'avversario per il costume;
 - aggrapparsi e appigliarsi al tappeto;
 - parlare durante l'incontro;
 - prendere la pianta del piede dell'avversario (è permessa solo la presa sopra il piede e il tallone);
 - di accordarsi tra di loro sul risultato del combattimento.
 - il bloccaggio o l'intreccio delle dita per bloccare l'avversario e la lotta attiva;

Art. 49 - 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 stessa maniera della fuga dal tappeto, come segue.

Fuga dalla presa nella lotta a terra:

- avvertimento (O) al lottatore falloso;
- **2 punti al suo avversario;**
- ripresa del combattimento nella posizione a terra.

Fuga dalla presa nella lotta in piedi:

- avvertimento (O) al lottatore falloso;
- **2 punti al suo avversario;**
- ripresa del combattimento nella posizione in piedi.

Fuga dalla presa a terra nella lotta greco-romana

Quando un lottatore si trova a terra a seguito di un'azione del suo avversario o dopo una presa ordinata, e salta in avanti per impedire la presa del suo avversario mettendo il lottatore attaccante in

posizione di presa illegale del lottatore attaccato, è da considerarsi come fuga dalla presa. L'Arbitro che dirige l'incontro non deve in alcun caso tollerare questa situazione che è una fuga dalla presa manifesta da parte del lottatore attaccato. Egli deve quindi trattare questa situazione in maniera chiara e precisa. Egli deve piazzarsi davanti al lottatore per segnalare e impedire la fuga.

- La prima volta che il lottatore a terra salta in avanti per evitare la presa del suo avversario, l'Arbitro deve pronunciare ad alta voce **ATTENZIONE, NON SALTARE**.
- La seconda volta, l'Arbitro dovrà obbligatoriamente richiedere un avvertimento ed **2 punti** per fuga dalla presa, arrestare il combattimento, dopo l'accordo con il Giudice e con il Presidente di tappeto, far rialzare i lottatori, segnalare l'errore e ordinare la ripresa del combattimento nella posizione a terra.

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

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

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

Art. 50 - FUGA DAL TAPPETO

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

Fuga dal tappeto **nella lotta a terra:**

- **2 punti e l'avvertimento all' avversario;**
- ripresa della lotta a terra.

Fuga dal tappeto in posizione di pericolo:

- **2 punti e l'avvertimento all' avversario ;**
- ripresa della lotta a terra.

Fuga dal tappeto nella lotta in piedi:

- 2 punti e l'avvertimento all' avversario ;
- ripresa della lotta in piedi.

Quando un atleta mette il piede sulla zona arancione, la prima volta, l'arbitro è obbligato a chiamare (rosso/blu 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 arancione, l'arbitro deve fermare l'incontro e riprendere al centro.

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.

La posizione di lotta in piedi, che consiste nel mantenere volontariamente a distanza il proprio avversario o a rompere continuamente il contatto, deve essere penalizzato con un avvertimento e 2 punti all'avversario come previsto per le fughe dalla presa.

Art. 51 - PRESE ILLEGALI

Sono illegali e formalmente proibite le prese o le azioni seguenti:

- prese alla gola;
- torsione delle braccia di più di 90°;
- l'armlock effettuato sull'avambraccio;
- presa della testa e del collo con le due mani, oltre che tutte le situazioni di strangolamento;
- doppia presa di testa (Nelson) se non è stata effettuata di lato e comunque senza intervento delle gambe su di una parte del corpo dell'avversario;
- portare il braccio dell'avversario dietro la schiena esponendolo contemporaneamente ad una pressione e mettendolo in una situazione tale che l'avambraccio formi un angolo chiuso;
- eseguire una presa bloccando la colonna vertebrale dell'avversario; la presa della sola testa (cravatta) con una o due mani qualunque sia il senso in cui è portata;
- sono autorizzate solo le prese con la testa e un braccio;
- nelle prese effettuate da in piedi e da dietro mentre l'avversario è girato a testa in giù (cintura a rovescio) la caduta deve essere

provocata solo di lato e assolutamente non dall'alto in basso (piqué);

- nell'esecuzione di una presa, può essere usato solo un braccio per tenere la testa o il collo dell'avversario;
- sollevare l'avversario che è in ponte e poi farlo ricadere sul tappeto (violenti colpi a terra); cioè si può solo "schacciare" il ponte;
- schacciare il ponte spingendolo verso la testa;
- in linea generale, se nel corso dell'esecuzione di una presa si accerta un'irregolarità da parte del lottatore attaccante, l'azione in questione è completamente annullata e il colpevole sanzionato (richiamo verbale); se il lottatore attaccante ripete la sua irregolarità sarà sanzionato con un avvertimento (O) e al suo avversario viene **assegnato 2 punti**;
- se il lottatore attaccato, con la sua azione illegale impedisce all'avversario di sviluppare la presa, sarà sanzionato con un avvertimento (O) e al lottatore attaccante saranno assegnati 2 punti.

Prese vietate nella Lotta Femminile

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

Prese vietate nelle classi Esordienti e Cadetti

Allo scopo di proteggere la salute dei bambini, le seguenti prese sono proibite per le categorie Esordienti e Cadetti:

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

Doveri dell'Arbitro verso i concorrenti che commettono una irregolarità

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

- far cessare l'irregolarità;
- assegnare il punteggio corrispondente alla presa, al suo avversario;
- richiedere l'avvertimento;

- dare **2 punti** all'avversario;
- interrompere il combattimento;
- la lotta riprende nella posizione in cui è avvenuta l'infrazione.

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

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

Art. 52 - DIVIETI PARTICOLARI

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

Nella lotta greco-romana, contrariamente allo stile libero, è necessario accompagnare l'avversario al suolo e restare in contatto con Lui perché la sua azione sia valida.

Nella lotta Stile Libero, è proibita la forbice con i piedi incrociati sopra la testa, il collo o il corpo.

Art. 53 - CONSEGUENZE SUL COMBATTIMENTO

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

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

In ogni caso, quando vi sono colpi di testa volontari o qualsiasi altra brutalità, il lottatore colpevole può essere immediatamente squalificato dal combattimento per decisione unanime del Corpo Arbitrale, squalificato dalla competizione e classificato all'ultimo posto con la menzione eliminato per brutalità.

CAPITOLO 10 - IL RECLAMO

Art. 54 - RECLAMO

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

Se il Presidente della 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, Egli può esaminare il video e con l'accordo del Bureau della UWW sanzionare i responsabili secondo le disposizioni previste dal regolamento del Corpo Arbitrale Internazionale.

CAPITOLO 11 - IL SERVIZIO MEDICO

Art. 55 - SERVIZIO MEDICO

L'organizzazione delle Competizioni deve costituire un servizio medico incaricato di assicurare il controllo medico prima delle operazioni di peso e la sorveglianza medica durante i combattimenti. Il suddetto servizio medico che dovrà funzionare durante tutta la durata delle prove, è posto sotto l'autorità del medico responsabile della UWW.

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

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

I medici delle squadre partecipanti possono intervenire nelle cure da praticare ai loro atleti feriti, ma solo l'Allenatore o un Dirigente della squadra può assistere alle cure prestate dal medico.

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

Art. 56 - INTERVENTI DEL SERVIZIO MEDICO

- a) Il responsabile medico della UWW ha il diritto ed il dovere di interrompere in qualsiasi momento un combattimento, tramite il Presidente di tappeto, quando valuta che vi sia pericolo per l'uno o per l'altro dei concorrenti. La prima volta il trattamento dell'infortunio è previsto solo ed esclusivamente dal medico UWW . In caso abbia bisogno di ulteriore supporto, può permettere l'intervento del Dottore dell'atleta o del suo allenatore.
- b) Inoltre, può far cessare immediatamente un combattimento dichiarando uno dei due lottatori non idoneo a continuare. Il lottatore non deve mai lasciare il tappeto, salvo in caso di ferita grave che rende necessario il suo immediato allontanamento. In caso di ferita di un lottatore, l'Arbitro deve immediatamente richiedere l'intervento del medico e se non si tratta di ferita evidente o con sanguinamento, l'Arbitro richiede al Giudice o al Presidente di tappeto la sanzione.
- c) Se un lottatore subisce una ferita evidente o con perdita di sangue, il medico disporrà di tutto il tempo necessario per curare l'Atleta e soltanto lui deciderà se il lottatore è in grado di continuare il combattimento o meno.
- d) un massimo di 4' saranno concessi ad ogni atleta per tutta la durata di un combattimento per trattare ferite con sanguinamento . tutto questo è descritto sotto art.27.
- e) In caso di controversia di natura medica, il medico della squadra del lottatore ferito ha il diritto di intervenire nelle eventuali cure o di esprimere il suo parere sul tipo di intervento o sulla decisione del servizio medico. Soltanto il medico delegato della Commissione Medica della UWW può esigere dal Corpo Arbitrale di arrestare l'incontro.

f) Nelle competizioni in cui non ci sia il medico ufficiale della UWW, la decisione di interrompere un combattimento sarà presa dal Dottore della competizione in accordo con il Delegato della UWW o l'arbitro Delegato UWW e il Dottore dell'atleta infortunato.

g) In tutti i casi il Medico che dovrà decidere se proibire ad un lottatore di continuare l'incontro, dovrà essere di nazionalità diversa da quella del lottatore ferito. In questi deve essere disponibile un altro Medico assegnato dal Delegato degli arbitri.

h) Tutti i primi interventi (che non necessitano ricovero) occorsi in tutte le competizioni UWW , sono a carico dell'organizzatore. 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.

Art. 57 - DOPING

In applicazione delle disposizioni degli Statuti Federali e per lottare contro l'eventuale pratica del doping, rigorosamente proibita, la UWW si riserva il diritto, per tutte le Competizioni da essa controllate, di sottoporre i lottatori ad esami o test. Tale disposizione è obbligatoria in occasione di Campionati Continentali e del Mondo come previsto dalle Regole della UWW, ai Giochi Olimpici e ai Giochi Continentali come previsto dalle Regole del CIO.

In nessun caso, i concorrenti o i Dirigenti potranno mai opporsi a tale controllo, pena l'eliminazione immediata e l'applicazione delle sanzioni previste in caso di doping. La Commissione Medica della UWW deciderà il momento, il numero e la frequenza di detti esami di controllo, che saranno praticati con tutti i mezzi da essa giudicati utili. I relativi prelievi saranno effettuati da un medico accreditato della UWW in presenza di un Dirigente del lottatore chiamato per sottoporsi al test.

La messa in atto e le conseguenze finanziarie dei controlli antidoping sono a carico del paese organizzatore per i test della competizione.

In caso di controllo positivo, saranno applicate le penalità previste nel Regolamento Antidoping della 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.

In caso di una sanzione per doping adottata dal Bureau della UWW nei confronti di un lottatore l'organo giudiziario di ricorso è la

Corte Arbitrale dello Sport (C.A.S) di Losanna (Svizzera) dopo aver esaurito tutte le possibilità di ricorso nei Regolamenti della UWW.

Capitolo 12 - APPLICAZIONI DELLE REGOLE DELLA

LOTTA

Le presenti regole annullano tutte quelle precedentemente emanate.

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

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

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

In caso di disaccordo fa fede solo il testo francese.

Ogni Federazione deve tradurre questo documento nella propria lingua ufficiale.

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