

# Regolamento GRAPPLING ETF

## STATUS DELL'ATLETA

Gli atleti di grappling con il tesseramento E.T.F. accettano in toto lo statuto ed i regolamenti della stessa.

È fatto obbligo a tutti gli atleti di presentarsi alle gare con il Passaporto Sportivo debitamente rinnovato, indicante il grado di cintura e con il certificato di idoneità alla pratica sportiva rilasciato da un centro di medicina sportiva, pena l'espulsione dalla competizione.

## INQUADRAMENTO DEGLI ATLETI

Gli atleti sono divisi sulla base della loro esperienza e validità tecnica in quattro serie:

- **DILETTANTI PRIMA SERIE o Classe "A" (oltre il 15° match)**
- **DILETTANTI SECONDA SERIE o Classe "B" (dall' 11° al 15° match compreso)**
- **DILETTANTI TERZA SERIE o Classe "C" (dal 6° al 10° match compreso)**
- **ESORDIENTI o Classe "N" (dall'esordio al 5° match compreso)**

**Precisazioni:** Se l'atleta passa di serie nel corso di un torneo rimarrà nella categoria in cui si è iscritto fino alla fine dello stesso. Si intende per torneo quel lasso di tempo che intercorre dal primo peso ufficiale fino alla fine dell'ultima finale.

## CATEGORIE:

- **Junior M/F :** Dalla data del compimento del 16° anno d'età fino al compimento del 19° anno d'età.
- **Seniores M/F:** Dai 19 ai 40 anni. Dal giorno in cui l'atleta compie 19 anni fino al giorno in cui ne compie 41.

**Specifiche:** Al compimento del 19 anno l'atleta juniores passa automaticamente tra i seniores.

L'atleta seniores non può più tornare a gareggiare come juniores.

## ATLETI PROVENIENTI DA ALTRI ENTI, SIGLE, FEDERAZIONI

Se l'atleta proviene da altri Enti di Promozione Sportiva, sigle o federazioni di sport da combattimento il suo inquadramento agonistico verrà stabilito sulla base del record personale pregresso.

## LE CATEGORIE DI PESO

**Le categorie di peso sono uguali per le classi maschili e femminili:**

KG – 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95, +95.

## CLASSI:

<b>BABY 1</b>	<b>(MASCILI E FEMMINILI)</b>	<b>6 - 8 ANNI</b>
<b>BABY 2</b>	<b>(MASCILI E FEMMINILI)</b>	<b>8 - 10 ANNI</b>
<b>SPERANZE 1</b>	<b>(MASCILI E FEMMINILI)</b>	<b>11 - 12 ANNI</b>
<b>SPERANZE 2</b>	<b>(MASCILI E FEMMINILI)</b>	<b>13 - 14 ANNI</b>
<i>(attività pre-agonistica)</i>		
<b>JUNIORES</b>	<b>(MASCILI E FEMMINILI)</b>	<b>15 - 17 ANNI</b>

<b>SENIOR</b>	<b>(MASCILI E FEMMINILI)</b>	<b>18 - 35 ANNI</b>
<b>MASTER</b>	<b>(MASCILI E FEMMINILI)</b>	<b>35 - 45 ANNI</b>
<b>SENIOR MASTER</b>	<b>(MASCILI E FEMMINILI)</b>	<b>OLTRE 45 ANNI</b>

### **ATLETI MINORENNI**

La relativa domanda di partecipazione, per gli atleti agonisti che non avessero ancora compiuto il 18esimo anno di età, dovrà essere integrata dalla "autorizzazione" da parte di chi esercita la patria potestà.

Nell'attività Istituzionale l'autorizzazione dovrà essere presentata, al momento dell'iscrizione alla gara.

Nell'attività Promozionale l'autorizzazione va esibita al momento del peso pre gara.

### **VISITA MEDICA E PROCEDURE DI PESO**

Prima di ogni incontro si procederà allo svolgimento di visita medica da parte del medico di servizio, secondo quanto prescritto dal Regolamento Sanitario e al controllo del peso di tutti gli atleti in gara.

Sarà obbligo dell'atleta esibire in fase di visita medica il certificato medico sportivo. Tale certificato medico sportivo dovrà essere in corso di validità ( entro anni 1 dal rilascio)

Tutti gli atleti possono essere convocati alle operazioni di peso a partire dal giorno prima ( non oltre le 24 ore ) di combattere o il giorno stesso della gara agli orari fissati dall'organizzatore e comunque, non meno di un'ora prima dell'ora di inizio della manifestazione. Tutti gli atleti avranno possibilità di pesarsi allo stesso momento, salvo diversi accordi tra le parti o cause di forza maggiore.

Ogni atleta viene pesato ufficialmente una sola volta, il peso registrato in questa occasione è quello ufficiale. E' consentito all'atleta fuori peso ripresentarsi dopo un tempo massimo di un'ora. Se non rientra nuovamente in categoria sarà squalificato.

### **LUOGO DI GARA**

**ART. 1** - Il luogo di gara dovrà essere una superficie quadrata da un minimo di 5 ad un massimo di 7 metri di lato. La superficie dovrà essere piatta e liscia, costituita di materiale plastico o gommoso delimitata da corde.

Nel caso in cui lo svolgimento di una competizione preveda l'utilizzo di gabbia (omologata per le M.M.A.), sarà cura del comitato organizzatore verificare l'idoneità della stessa allo svolgimento di combattimenti.

### **ABBIGLIAMENTO E PROTEZIONI DEI COMBATTENTI**

**ART. 1** - Gli atleti di GRAPPLING dovranno presentarsi alle gare, muniti della divisa regolamentare composta solo da pantaloncino. L'uniforme può portare il nome del club o dello sponsor del club, dovrà essere pulita, non scucita e non strappata.

**ART. 2** - Gli atleti dovranno presentarsi al combattimento con tutte le protezioni indossate. Gli atleti indosseranno sotto i pantaloncini una conchiglia di materiale resistente non metallico.

**ART. 3** - Gli atleti avranno cura di tagliarsi le unghie dei piedi, pena l'allontanamento dalle competizioni

È fatto divieto portare alcun oggetto metallico (catenine, orecchini, orologi, occhiali, ecc.) che possono causare ferite a se o all'avversario. Ogni atleta che si presenti sul quadrato non in regola con le norme degli art. 1, 2 e 3 avrà un minuto e mezzo (90 secondi) di tempo per ovviare. Trascorso tale tempo se l'atleta non si ripresenterà sul quadrato in ordine, verrà squalificato.

## **Durata dell'incontro**

Gli incontri durano 4 minuti effettivi.

I nomi dei due atleti sono chiaramente chiamati al tappeto. Gli atleti sono chiamati 3 volte con un intervallo di almeno 30 secondi tra ogni chiamata. L'atleta che non si presenta al tappeto dopo la terza chiamata perde l'incontro per forfait. Quando il loro nome è stato chiamato, gli atleti devono andare all'angolo corrispondente al colore loro assegnato e aspettare in piedi che l'arbitro li chiami al centro del tappeto. L'arbitro ispeziona le uniformi degli atleti e gli da 2 minuti per sostituirle nel caso in cui non siano conformi alle presenti regole. Nel caso in cui un atleta non ritorna sul tappeto con una uniforme regolare entro 2 minuti, perde l'incontro per forfait. L'arbitro ispeziona gli atleti per assicurarsi che la loro pelle non sia sudata o coperta con sostanze grasse, viscide o appiccicose. Terminata l'ispezione dell'arbitro, i due atleti si stringono la mano e cominciano il combattimento allo START dell'arbitro.

## **Posizioni di partenza e di ripresa**

### **- Posizione neutra in piedi**

Ogni combattimento comincia con i due atleti in posizione neutra in piedi. I due atleti sono in piedi uno di fronte all'altro al centro del tappeto e in attesa dello START dell'arbitro per iniziare il combattimento. La posizione di ripresa neutra in piedi è ordinata:

- 1) quando entrambi gli atleti escono dai limiti del tappeto mentre lottano in piedi;
- 2) quando un atleta porta a terra l'avversario ma entrambi escono dai limiti del tappeto prima che ci sia controllo a terra per almeno 3 secondi.

### **- Posizione di ripresa in guardia aperta**

La ripresa in guardia aperta si effettua al centro del tappeto nella posizione seguente: l'atleta che sta sotto è in posizione supina con la schiena appoggiata a terra, con le mani appoggiate sulle sue cosce ed i piedi completamente appoggiati sul tappeto dentro il cerchio centrale. L'atleta che sta sopra si mette in ginocchio davanti ai piedi del suo avversario e appoggia le mani sulle ginocchia dell'avversario. La posizione di ripresa in guardia aperta è ordinata quando gli atleti escono dai limiti del tappeto e l'ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi è stata una posizione non dominante a terra (guardia, mezza guardia, greca, ecc...). In questa posizione di ripresa l'atleta che sta sopra sarà quello che stava sopra all'avversario, o che aveva un parziale controllo della sua schiena, nel momento in cui gli atleti sono usciti dai limiti del tappeto. Da questa posizione di ripresa gli atleti possono guadagnare nuovamente i punti con tutte le posizioni dominanti (side mount, full mount, back mount).

### **Posizione di ripresa in controllo laterale**

La ripresa in controllo laterale si effettua al centro del tappeto nella posizione seguente: l'atleta che sta sotto in posizione supina con la schiena appoggiata a terra ( i suoi gomiti devono essere visibili e non devono stare sotto il corpo dell'avversario e le sue mani appoggiate sulla schiena dell'avversario) e l'atleta che sta sopra in posizione di controllo laterale (con le ginocchia e i gomiti appoggiati sul tappeto e la parte frontale del tronco appoggiata su quella dell'avversario che sta sotto). La posizione di ripresa in controllo laterale è ordinata quando gli atleti escono dai limiti del tappeto e l'ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi è stata una side mount (l'atleta ha guadagnato i punti con la side mount). Da questa posizione di ripresa chi sta sopra può guadagnare punti soltanto con la full mount e con la back mount.

### **Posizione di ripresa in controllo superiore**

La ripresa in controllo superiore si effettua al centro del tappeto nella posizione seguente: l'atleta che sta sotto in posizione supina con la schiena appoggiata a terra e con le mani appoggiate sulle guance e l'atleta che sta sopra in posizione di controllo superiore (seduto sulla pancia dell'avversario, con le ginocchia appoggiate a terra ai lati del busto dell'avversario e le mani appoggiate sul petto dell'avversario che sta sotto). La posizione di ripresa in controllo superiore è ordinata quando gli atleti escono dai limiti del tappeto e l'ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi è stata una full mount (l'atleta ha guadagnato i punti con la full mount). Da questa posizione di ripresa chi sta sopra può guadagnare punti soltanto con la backmount.

### **Posizione di ripresa in controllo posteriore**

La ripresa in controllo posteriore si effettua al centro del tappeto nella posizione seguente: l'atleta che sta sotto in ginocchio con le mani appoggiate sulle cosce e l'atleta che sta sopra dietro all'avversario con un ginocchio appoggiato sul tappeto e con la presa della testa ed un braccio dell'avversario (un braccio passa sopra la spalla e l'altro sotto l'ascella dell'avversario). La posizione di ripresa in controllo posteriore è ordinata quando gli atleti escono dai limiti del tappeto e l'ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi è stata una back mount (l'atleta ha guadagnato i punti con la back mount). Da questa posizione di ripresa chi sta sopra non può guadagnare punti con le posizioni dominanti.

L'incontro viene interrotto con uno STOP dell'arbitro quando entrambi gli atleti hanno tutto il corpo fuori dall'area di competizione (l'azione non si interrompe finché almeno un atleta ha una parte del corpo che tocca il tappeto dentro l'area di competizione). Una volta che l'arbitro approva la posizione di partenza o di ripresa del combattimento l'incontro ricomincia al suo START.

#### **Riepilogo**

Regola generale = L'ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi determina la posizione di ripresa (tranne quando escono lottando in piedi).

- ✓ Ripresa in posizione neutra in piedi > Ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi = posizione neutra in piedi o quando escono dal tappeto mentre lottano in piedi.
- ✓ Ripresa in guardia aperta > Ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi = posizione non dominante a terra (guardia, mezza guardia, greca, ecc...).
- ✓ Ripresa in controllo laterale > Ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi = side mount
- ✓ Ripresa in controllo superiore > Ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi = full mount
- ✓ Ripresa in controllo posteriore > Ultima posizione stabilizzata per almeno 3 secondi = back mount

### **Punti tecnici attribuiti alle azioni e alle prese**

Nella lotta a terra le posizioni dominanti sono quelle che fanno guadagnare punti e sono tre: la side mount, la full mount e la back mount. Le posizioni non dominanti sono quelle che non fanno guadagnare punti (es. guardia, mezza guardia, greca, ecc...). Per ottenere i punti la posizione dominante va mantenuta per almeno 3 secondi.

La progressione nelle posizioni dominanti che attribuisce i punti è la seguente:

side mount (2 punti) > full mount (3 punti) > back mount (4 punti)

Quindi, l'atleta non guadagna punti se la progressione è al contrario, ossia se passa da una posizione dominante che attribuisce più punti ad un'altra che attribuisce meno punti.

Se l'atleta passa da una posizione dominante che attribuisce più punti ad un'altra che attribuisce meno punti e ci rimane per almeno 3 secondi, può nuovamente ottenere i punti

ritornando nella posizione dominante precedente (es. se dalla full mount passa in side mount non prende punti, ma, se dalla full mount passa in side mount e ci rimane per almeno 3 secondi, può nuovamente ottenere i punti ritornando in full mount).

Se un atleta perde la posizione dominante (posizione che fa guadagnare punti) e finisce in una qualsiasi posizione non dominante (posizione che non fa guadagnare punti) per almeno 3 secondi, può nuovamente guadagnare i punti con tutte le posizioni dominanti.

Se un atleta viene chiuso in una presa di submission, guadagna il punto per il takedown (o perché l'avversario è saltato o si è buttato in guardia) o per la posizione dominante (side, full o back mount) o per lo sweep, solo se riesce a liberarsi dalla presa di submission ed a mantenere il controllo sull'avversario per almeno 3 secondi. Nell'escape guadagna il punto solo se riesce a liberarsi dalla presa di submission ed a stabilizzare la posizione neutra in piedi per almeno 3 secondi.

### **Tecniche da 1 punto**

#### **- Takedown (1 punto)**

Quando un atleta, partendo da una posizione neutra in piedi, porta a terra il suo avversario e lo controlla a terra da sopra per almeno 3 secondi.

L'atleta che porta a terra l'avversario finendo in una posizione non dominante (sopra all'avversario che sta in guardia, in mezza guardia o in greca) e lo controlla per almeno 3 secondi, guadagna 1 punto.

L'atleta che porta a terra l'avversario finendo in una posizione dominante (side mount, full mount o back mount), e lo controlla per almeno 3 secondi, guadagna 1 punto per il takedown più i punti per la posizione dominante conquistata.

L'atleta che fa cadere l'avversario frontalmente deve passare dietro di lui, fuori dal controllo delle sue braccia, e controllarlo in questa posizione per almeno 3 secondi (l'atleta portato a terra deve avere il contatto con il tappeto con due braccia e un ginocchio o con due ginocchia ed un braccio, cioè 3 punti di contatto); l'atleta fatto cadere posteriormente deve avere, per almeno 3 secondi, l'angolo tra la schiena ed il tappeto inferiore a 90°.

Dopo un takedown per ottenere il punto bisogna mantenere il controllo sopra all'avversario a terra per almeno 3 secondi.

I takedown che fanno cadere l'avversario sulla testa o sul collo sono illegali.

Per i takedown eseguiti al limite del tappeto, l'incontro viene interrotto con uno stop dell'arbitro quando entrambi gli atleti hanno tutto il corpo fuori dall'area di competizione (l'azione non si interrompe finché almeno un atleta ha una parte del corpo che tocca il tappeto dentro l'area di competizione).

#### **- Saltare o buttarsi in guardia (1 punto all'avversario)**

Se un atleta dalla posizione in piedi salta in guardia sull'avversario, si siede o si butta a terra in guardia solo per evitare la lotta in piedi (e senza tentare una submission o un takedown) e l'altro atleta mantiene il controllo sopra all'avversario a terra per almeno 3 secondi, l'Arbitro assegna 1 punto all'atleta che sta sopra. Si applicano gli stessi criteri del Takedown ossia l'atleta che è saltato in guardia sull'avversario, si è seduto o si è buttato a terra in guardia, per perdere il punto deve avere, per almeno 3 secondi, l'angolo tra la schiena ed il tappeto inferiore a 90°. Se invece un atleta dalla posizione in piedi salta in guardia sull'avversario, si siede o si butta a terra in guardia per tentare una submission o un takedown non perde il punto.

#### **- Sweep (1 punto)**

Nella lotta a terra quando l'atleta che sta sotto riesce ad invertire la posizione ed a passare sopra all'avversario mantenendo il controllo sopra di lui a terra per almeno 3 secondi.

L'atleta che inverte la posizione finendo in una posizione non dominante (sopra all'avversario che sta in guardia, in mezza guardia o in greca) e lo controlla per almeno 3 secondi, guadagna 1 punto.

L'atleta che inverte la posizione finendo in una posizione dominante (side mount, full mount o back mount), e lo controlla per almeno 3 secondi, guadagna 1 punto per lo sweep più i punti per la posizione dominante conquistata.

*N.B. Secondo la stessa logica del Takedown, se l'atleta che sta sotto riesce ad invertire la posizione ed a passare sopra all'avversario, che ha la parte frontale del corpo verso il tappeto, per prendere il punto del ribaltamento deve passare dietro l'avversario, fuori dal controllo delle sue braccia, e controllarlo in questa posizione per almeno 3 secondi – l'atleta che è stato ribaltato deve avere il contatto con il tappeto con due braccia e un ginocchio o con due ginocchia ed un braccio, cioè 3 punti di contatto - ; se l'atleta che sta sotto riesce ad invertire la posizione ed a passare sopra all'avversario, che ha il sedere a terra, per prendere il punto del ribaltamento deve tenere il suo avversario, per almeno 3 secondi, con l'angolo tra la schiena ed il tappeto inferiore a 90°.*

### **- Escape (1 punto)**

Un punto è assegnato all'atleta che riesce a liberarsi dal controllo dell'avversario che è in una posizione dominante (side mount, full mount o back mount) e a guadagnare direttamente e con un'azione continua la posizione neutra in piedi (ossia si alza in piedi) o la posizione neutra a terra per almeno 3 secondi (la posizione neutra a terra è la posizione di guardia chiusa sotto all'avversario). Il punto per l'escape si può guadagnare soltanto dopo che l'avversario ha preso i punti con una posizione dominante.

### **Tecnica da 2 punti**

#### **- Side Mount**

Quando l'atleta che sta sopra riesce a stare con il corpo fuori dal controllo delle gambe dell'atleta che sta sotto ed a mantenerlo con la schiena a terra per almeno 3 secondi. La posizione di side mount include le posizioni ginocchio sullo stomaco e nord-sud.

### **Tecnica da 3 punti**

#### **- Full Mount**

Quando l'atleta che sta sopra (con la faccia o la schiena rivolta verso l'avversario), poggia entrambe le ginocchia sul tappeto ai lati del busto dell'atleta che sta sotto e lo mantiene con la schiena a terra per almeno 3 secondi. L'atleta che è in full mount può anche stare sopra ad una o ad entrambe le braccia dell'avversario ma non può avere il triangolo di gambe chiuso sulla testa dell'avversario (quest'ultima posizione è una side mount e non una full mount perché le ginocchia dell'atleta che sta sopra non poggiano sul tappeto ai lati del busto dell'atleta che sta sotto).

### **Tecnica da 4 punti**

#### **- Back Mount**

Quando un atleta controlla il suo avversario da dietro, con il petto appoggiato alla sua schiena e le sue gambe all'interno di quelle dell'avversario o che avvolgono il corpo dell'avversario per almeno 3 secondi. E' l'unica posizione dominante che può essere eseguita anche quando l'avversario è in piedi. L'atleta che è in back mount può anche avere una gamba sopra ad un braccio dell'avversario o tutte e due le gambe sopra ad entrambe le braccia dell'avversario.

### **Interruzioni per ferita o perdita di sangue**

Se un atleta è costretto ad interrompere il combattimento a causa di una ferita provocata da un'azione illegale volontaria o involontaria del suo avversario (es. testata, dito in un occhio, ecc...), l'arbitro interrompe l'incontro e può far intervenire il personale medico. Nel caso in cui un atleta perda sangue, l'arbitro deve interrompere l'incontro e far intervenire il medico. La soGRAPPLING di questi tempi di interruzione dell'incontro non può eccedere 2 minuti per atleta. Se dopo il tempo di interruzione dell'incontro l'atleta che si è infortunato non può continuare il combattimento, l'atleta che ha commesso l'azione illegale perde l'incontro per squalifica.

Se un atleta si ferisce a causa dello sforzo o mentre esegue un'azione o a causa di un'azione legale del suo avversario o se è colpito da crampi non può usufruire del tempo di interruzione per ferita e, in questi casi, se chiede l'interruzione del combattimento perde l'incontro per abbandono.

Se un atleta tenta di evitare un'azione o una sottomissione simulando una ferita, l'arbitro può squalificarlo.

In tutti i casi di interruzione dell'incontro per ferita o perdita di sangue, il medico deve decidere se l'atleta è idoneo a continuare il combattimento e/o se la perdita di sangue è stata effettivamente fermata.

Il combattimento può riprendere quando il materiale utilizzato per pulire il sangue è stato rimosso e quando la soluzione medica si è seccata. Tutti gli atleti devono avere disponibile una uniforme di riserva al bordo del tappeto per l'eventuale sostituzione in caso di uniforme strappata o macchiata di sangue.

Nel caso in cui i due atleti si infortunano nello stesso momento e non possono riprendere l'incontro, la vittoria viene assegnata a chi ha il punteggio più alto. Se il punteggio è di parità, il corpo arbitrale vota per determinare il vincitore (in caso di parità nei voti, prevale il voto del giudice di tappeto).

### **Interruzioni dell'incontro**

Se per qualsiasi ragione l'incontro è stato interrotto (ad es. ferita, perdita di sangue, consultazione tra ufficiali di gara, ecc...), i due atleti devono stare nei loro rispettivi angoli rivolti verso il centro del tappeto, senza parlare o assumere liquidi e aspettando che l'arbitro li richiami al centro del tappeto per riprendere l'incontro. L'incontro ricomincia nella posizione di ripresa determinata applicando i criteri dell'art. 21.

### **Overtime**

L'overtime comincia alla fine del tempo regolamentare che si è concluso con un punteggio di parità. Tutti i richiami per passività e le penalità ricevute durante il tempo regolamentare vengono mantenute durante l'overtime. Nell'overtime, che dura 1 minuto effettivo per tutte le classi di età, vince l'incontro il primo grappler che guadagna un punto.

L'overtime comincia in una delle seguenti tre posizioni: posizione di ripresa in guardia aperta sopra all'avversario, posizione di ripresa in guardia aperta sotto all'avversario o posizione neutra in piedi. Il grappler che ha diritto a scegliere la posizione è determinato in base ai seguenti criteri (si tiene conto del primo criterio, in caso di ulteriore parità si applica il secondo criterio e in caso di ulteriore parità si applica il terzo criterio.)

1. Grappler che ha ricevuto più richiami per passività
2. Grappler che ha eseguito le azioni o le prese che valgono meno punti tecnici\*
3. Grappler che vince il sorteggio con il lancio della moneta

Se nell'overtime nessuno dei due grapplers guadagna punti, alla fine dell'overtime il grappler che non ha scelto la posizione di partenza riceve 1 punto e vince l'incontro

perché il suo avversario non è riuscito a guadagnare punti pur avendo avuto il vantaggio di scegliere la posizione di partenza.

*Esempio per le azioni o le prese che valgono meno punti tecnici: se il punteggio è pari 5 a 5 con il grappler blu che ha guadagnato 1 punto con un takedown e 4 punti con due side mount da 2 punti, e il grappler rosso che ha guadagnato 1 punto con un escape e 4 punti con una back mount, la scelta della posizione è data al grappler blu perchè ha eseguito le azioni o le prese che valgono meno punti tecnici.*

## **Protesta e challenge**

Nessuna protesta può essere accolta alla fine dell'incontro. Un challenge può essere richiesto durante l'incontro se il responsabile della competizione o l'allenatore di un atleta ritengono che sia stato commesso un errore arbitrale, ma il risultato di un incontro in nessun caso può essere modificato dopo l'assegnazione della vittoria. Il challenge è l'azione attraverso la quale ad un allenatore è permesso, nell'interesse del suo atleta, di interrompere l'incontro e di chiedere al corpo arbitrale di guardare la ripresa video al fine di riconsiderare il giudizio. La possibilità di chiedere il challenge è presente solo nelle competizioni in cui la ripresa video è formalmente stabilita dalla FILA e dall'organizzazione della competizione. L'allenatore che desidera chiedere un challenge, immediatamente dopo che il corpo arbitrale ha preso la decisione da contestare deve alzare il braccio rimanendo seduto. Il giudice di tappeto interrompe l'incontro appena l'azione in atto si conclude. Se l'atleta non è d'accordo con il suo allenatore nel chiedere il challenge, l'incontro continua. Il corpo arbitrale quindi guarda il video ed esprime il suo giudizio. In caso di discordanza la decisione finale spetta al responsabile della competizione. Ad ogni atleta è assegnato un challenge per incontro. Se dopo aver visto il video il corpo arbitrale modifica la propria decisione il challenge può essere chiesto un'altra volta durante l'incontro. Se invece il corpo arbitrale conferma la propria decisione iniziale, l'atleta perde il challenge e sono attribuiti 5 punti al suo avversario.

## **Conclusione di un combattimento**

### ➤ **Vittoria per Submission**

Una vittoria per submission è dichiarata quando un atleta sente che non può sfuggire da un tentativo di submission (strangolamento, leva articolare o presa dolorosa) senza rischio di ferirsi e si arrende attraverso un segnale verbale (urlo di dolore o dichiarazione verbale di resa dicendo "tap" o "stop") o fisico (battere ripetutamente con la mano o con il piede sul corpo dell'avversario o sul tappeto in modo chiaro e visibile). L'arbitro deve fermare l'azione e dichiarare la vittoria per submission se pensa che l'atleta che sta subendo un tentativo di submission non sia in grado di scappare senza infortunarsi o se pensa che un atleta abbia perso conoscenza.

### ➤ **Vittoria per squalifica**

Una vittoria per squalifica è dichiarata quando un atleta per qualsiasi motivo è squalificato dall'incontro o dalla competizione.

### ➤ **Vittoria per forfait**

Una vittoria per forfait è dichiarata quando un atleta per qualsiasi motivo non si presenta sul tappeto per il combattimento o non rispetta le regole del presente regolamento sull'uniforme o sull'equipaggiamento di protezione.

### ➤ **Vittoria per abbandono**

Una vittoria per abbandono è dichiarata quando un atleta per qualsiasi motivo non può continuare il combattimento o quando è dichiarato non idoneo a continuare dal medico. Un allenatore può anche decidere la resa del suo atleta tirando un asciugamano rosso o blu sul tappeto.



➤ **Vittoria per superiorità tecnica**

Una vittoria per superiorità tecnica è dichiarata quando un atleta guadagna 10 punti di vantaggio sull'avversario.

➤ **Vittoria per decisione**

Una vittoria per decisione è dichiarata quando, alla fine dell'incontro, la differenza tra i punteggi dei due atleti è inferiore a 10 punti.

➤ **Vittoria all'overtime**

## **INFRAZIONI TECNICHE**

### **Passività**

Gli atleti durante l'incontro hanno il dovere di essere costantemente in azione, per migliorare la loro posizione o per sottomettere il loro avversario, e di far rimanere il combattimento nei limiti del tappeto. Quando l'arbitro ritiene che un atleta è passivo deve inizialmente stimolarlo con comandi verbali (red/blue action) senza interrompere l'incontro. Se l'atleta continua a rimanere passivo l'arbitro, dopo circa 20 secondi e senza interrompere l'incontro, gli assegna un richiamo per passività alzando il braccio che corrisponde al suo colore, eseguendo il corretto segnale manuale e richiamandolo verbalmente (primo, secondo o terzo richiamo per passività rosso/blu). Ogni richiamo deve essere riportato sul foglio dell'incontro. Il primo richiamo per passività è verbale e senza conseguenze, il secondo e il terzo richiamo fanno guadagnare un punto all'avversario e il quarto richiamo porta alla squalifica dell'atleta passivo.

- Primo richiamo per passività – richiamo verbale senza attribuzione di punti all'avversario
- Secondo richiamo per passività – 1 punto all'avversario
- Terzo richiamo per passività – 1 punto all'avversario
- Quarto richiamo per passività – squalifica dell'atleta passivo

Le passività includono:

- Evitare intenzionalmente il contatto con l'avversario
- Bloccare l'avversario con l'intenzione di impedire il combattimento
- Ritardare l'azione parlando con l'allenatore che sta all'angolo
- Lasciare il tappeto senza permesso
- Impiegare troppo tempo per tornare al centro del tappeto per la ripresa dell'incontro
- Assumere una posizione di partenza sbagliata per avvantaggiarsi
- Comportarsi in modo scorretto durante le pause
- Iniziare a lottare prima del fischio dell'arbitro

Fuga dal tappeto

Un atleta che esce intenzionalmente dal tappeto con lo scopo di impedire al suo avversario di guadagnare punti è considerato passivo e riceve un richiamo per passività.

Se un atleta mentre sta subendo un tentativo di submission esce intenzionalmente dal tappeto con lo scopo di far interrompere l'incontro e di evitare la submission, perde l'incontro per submission (se lo scopo è uscire dal tappeto per far interrompere l'incontro si perde l'incontro per submission, mentre se lo scopo è difendersi dal tentativo di submission con una tecnica appropriata e nell'eseguire la tecnica si esce dal tappeto non si perde l'incontro per submission).

Fuga dalla posizione

In piedi: Se un atleta dalla posizione in piedi salta in guardia sull'avversario, si siede o si butta a terra in guardia solo per evitare il combattimento in piedi e senza tentare una submission o un takedown e l'altro atleta mantiene il controllo sopra all'avversario a terra per almeno 3 secondi, l'arbitro assegna 1 punto all'atleta che sta sopra. Si applicano gli

stessi criteri del Takedown ossia l'atleta che è saltato in guardia sull'avversario, si è seduto o si è buttato a terra in guardia, per perdere il punto deve avere, per almeno 3 secondi, l'angolo tra la schiena ed il tappeto inferiore a 90°.

A terra: se nel combattimento a terra l'atleta che sta sopra si alza in piedi e fugge dalla presa per evitare il combattimento a terra, l'arbitro deve attribuirgli un richiamo per passività.

### **Azioni illegali**

Su tutte le azioni illegali l'autorità che decide è l'arbitro. Se un atleta è costretto ad interrompere il combattimento a causa di una ferita provocata da un'azione illegale volontaria o involontaria del suo avversario (es. testata, gomitata, ginocchiata, colpo ai testicoli, ecc...), l'arbitro fischia l'interruzione dell'incontro e può far intervenire il personale medico. Se dopo il tempo di interruzione dell'incontro l'atleta che si è infortunato non può continuare il combattimento, l'atleta che ha commesso l'azione illegale perde l'incontro per squalifica.

Nel caso in cui l'azione illegale è stata compiuta volontariamente da un atleta, l'arbitro, se l'azione viola in modo evidente e antisportivo il codice di etica della FILA (azioni illegali gravi), deve squalificarlo immediatamente dall'incontro o dall'intera competizione e deve fare un rapporto per un'eventuale revisione del suo tesseramento alla Federazione. Se l'azione illegale volontaria è meno grave l'arbitro interrompe l'incontro e, se l'atleta infortunato può continuare il combattimento:

- ✓ Alla prima azione illegale attribuisce 1 punto all'avversario,
- ✓ Alla seconda azione illegale attribuisce 1 punto all'avversario,
- ✓ Alla terza azione illegale squalifica l'atleta.

Se un atleta si difende da un tentativo di submission eseguendo volontariamente un'azione illegale, perde l'incontro per squalifica.

Le azioni illegali includono:

- Intenzionalmente graffiare con le unghie o pizzicare con le dita il corpo dell'avversario
- Colpi con pugni, ginocchia, gomiti, avambraccia, testa, ecc...
- Attacchi agli occhi, al naso, alle orecchie, ai capelli, ai peli o agli organi genitali (è ammessa la pressione sulla bocca)
- Infilare le dita in qualsiasi orifizio del corpo o nelle ferite
- Schiaffi, morsi e sputi
- Proiezioni che fanno cadere l'avversario sulla testa o sul collo
- Dalla posizione di ripresa in controllo posteriore proiettare l'avversario sulla schiena (per esempio con una suplex)
- Schiacciare (slam) o sbattere l'avversario sul tappeto anche se fatto per difendersi da un tentativo di submission
- Dalla posizione in piedi con l'avversario in back mount è vietato buttarsi a terra sulla schiena schiacciando l'avversario
- Combinazioni di leve alle articolazioni (chiuse in piedi quasi al limite fisiologico dell'articolazione) e di proiezioni
- Utilizzo delle dita per strangolare l'avversario. E' ammessa la pressione sul collo con il pugno o la mano.
- Tirare le dita e manipolare le piccole articolazioni. Rompere una presa dell'avversario afferrandogli meno di 4 dita delle mani o dei piedi (esempio, leva al pollice o all'alluce).
- Nelle competizioni No-Gi afferrare intenzionalmente l'uniforme di gara (se un atleta volontariamente afferra la propria uniforme o quella dell'avversario, l'arbitro deve dargli immediatamente un colpetto sulle mani e avvertirlo verbalmente. Se l'atleta continua ad afferrare l'uniforme, l'arbitro attribuisce 1 punto all'avversario per azione illegale)
- Torsioni della cervicale con presa del mento con la mano

- Cospargere la pelle con qualsiasi tipo di sostanza o usare bende o qualsiasi tipo di materiale protettivo senza l'autorizzazione del medico e il consenso dell'arbitro
- Insultare qualsiasi persona presente nella sede di gara
- Simulare un infortunio
- Attaccare un avversario durante la pausa o dopo che la sirena ha decretato la fine dell'incontro
- Non rispettare i comandi dell'arbitro
- Leva al tallone in torsione interna ed esterna (heel hook)
- Leve alla cervicale bloccando o afferrando le due braccia/spalle dell'avversario (es. crocifisso e doppia

Nelson) o bloccandogli il torace o il corpo. Sono ammesse le leve alla cervicale eseguite bloccando o afferrando un solo braccio/spalla dell'avversario e senza bloccargli il torace o il corpo (l'avversario deve avere la possibilità di seguire il movimento a cui lo costringe la leva cervicale). Sono inoltre ammesse tutte le leve alla cervicale eseguite insieme ad uno strangolamento e le prese di sottomissione alla cervicale eseguite per controllare l'avversario e non per sottometterlo. Le compressioni alla cervicale sono ammesse solo se eseguite insieme ad uno strangolamento

- Quando si sta nella guardia chiusa dell'avversario è vietato tirargli con due mani la testa mettendogli in leva la cervicale (can opener)

### **RICORSO AVVERSO UN VERDETTO**

Se un coach presenta un Ricorso avverso un verdetto, lo deve fare in forma scritta al Presidente di Giuria, entro quindici (15) minuti dal termine del match, versando contestualmente la quota di € 100,00, che sarà restituita in caso di accoglimento dello stesso. La presentazione del Ricorso sospende la gara limitatamente alla categoria interessata.

Il Ricorso può riguardare unicamente errori di fatto o di applicazione dei Regolamenti o posizioni irregolari di Società Sportive e/o di Atleti. Non sono ammessi Ricorsi per presunti errori di valutazione tecnica.

Il Ricorso viene immediatamente valutato da una Commissione composta da tre Arbitri di provata esperienza. La Commissione, sentiti tutti coloro che ritengono importanti nel definire la questione, si riunisce per decidere. Nel caso in cui il Ricorso venga respinto, notifica al ricorrente la decisione. In caso di accoglimento del Ricorso invece adotta le misure necessarie (rivedere i giudizi che contravvengono alle regole, annullare il risultato del match interessato, ripetere il match e/o sanzionare gli Arbitri coinvolti).

### **RESPONSABILITÀ**

La **E.T.F.** declina ogni responsabilità per incidenti di qualsiasi genere che possono occorrere agli atleti, coach ed accompagnatori in itinere, prima, durante e dopo lo svolgimento degli incontri.

Il Consiglio Direttivo si riserva di apportare modifiche al presente regolamento.