

REGOLAMENTO DI GARA SPECIALITA': SUBMISSION GRAPPLING (ANNO 2007)

TORNEO AD ELIMINAZIONE DIRETTA

ABBIGLIAMENTO:

non è permesso l'uso del judogi kimono o t-shirt. Si può combattere a torso nudo o con maglietta elasticizzata (licra), indossare pantaloncini elasticizzati o bermuda (senza tasche esterne sporgenti); l'uso di scarpette da lotta, conchiglia, paradenti, paraorecchi è facoltativo.

AREA DI GARA :

L'area di lotta è un tatami della superficie di 10m x10m . Se nel corso del combattimento in piedi i due lottatori dovessero fuoriuscire dall'area di lotta, l'arbitro, intimato lo stop, farà riprendere il combattimento con i lottatori in piedi al centro del quadrato di gara.

Nel verificarsi di una fuoriuscita dal quadrato di gara nel corso del combattimento al suolo dei due atleti, gli stessi verranno condotti dall'arbitro, dopo lo stop, al centro del quadrato dove il combattimento riprenderà al suolo solo se la posizione nella quale si sono trovati gli atleti al momento dello stop intimatogli dall'arbitro centrale, risulta allo stesso chiara, in caso contrario il combattimento riprenderà con i due atleti in piedi.

Nel verificarsi della suddetta ipotesi, nel caso uno dei due atleti o entrambi stessero eseguendo una tecnica di finalizzazione, intimato lo stop dall'arbitro centrale, gli atleti condotti al centro del quadrato di gara, riprenderanno il combattimento in piedi (uno di fronte l'altro).

Ogni atleta potrà essere accompagnato ai bordi dell'area di gara da un solo coach.

Tutti gli atleti in fase di riscaldamento dovranno sostare in un'area appositamente ad essi riservata lontano dall'area di gara. Hanno accesso all'area di gara esclusivamente l'arbitro, i giudici, i due atleti che si apprestano al confronto ed i rispettivi due coach (uno per atleta).

DIVISIONI E TEMPO DI GARA:

ATLETI CLASSE A (esperti).

I lottatori di Classe A devono avere maturato una pratica nelle discipline di lotta (luta livre brasiliana, judo, ju-jitsu, lotta olimpica, sambo, ju-jitsu brasiliano, submission grappling ecc.) superiore ai 3 anni, aver disputato incontri nelle suddette discipline ed avere un'età non inferiore ai 16 anni.

TEMPO DI GARA	1 Round da 6'
EXTRA ROUND (in caso di parità)	2'

N.B/ in entrambe le classi (A e B) in caso di parità verrà assegnato un extra round della durata di 2' dopo il quale i giudici dovranno esprimere il loro giudizio di preferenza se non si verifica una vittoria ai punti di uno dei due atleti.

Il tempo di gara potrà variare a seconda della tipologia di competizione (Campionati Italiani, Prestige Fight, Torneo Internazionale ecc.)

TECNICHE CONSENTITE ATLETI CLASSE A

Il combattimento in tutte le classi A e B avrà inizio con i due atleti in piedi (uno di fronte l'altro).

Sono consentite tecniche di proiezione, sbilanciamento, ribaltamento, strangolamento, leva articolare agli arti inferiori e superiori.

N.B./ Sottoriportate in modo specifico per ogni classe di appartenenza degli atleti, le tecniche non ammesse soggette a richiamo o a squalifica immediata.

TECNICHE ILLEGALI O FALLOSE:

Ovvero falli soggetti all'abbassamento di 1 punto sui cartellini dei giudici.

- Afferrare il pantaloncino
- Spingere l'avversario fuori dell'area di gara
- Buttarsi a terra senza alcun motivo, sedersi a terra per più di 3" (l'atleta verrà fatto rialzare in piedi per riprendere il combattimento)
- Uscire dall'area di gara senza alcun motivo
- Passività, non affrontare il combattimento
- Correre all'interno dell'area di gara
- Indietreggiare con più di 3 passi
- Lanciarsi sull'avversario per cinturarlo con le gambe in vita (nel verificarsi di questa situazione intimato lo stop dall'arbitro, il combattimento riprenderà con i due atleti in piedi uno di fronte l'altro)
- Niente mani, gomiti o ginocchia sul viso

N.B./ dopo 2 falli con rispettivo abbassamento di 1 punto, al verificarsi del terzo fallo l'atleta verrà squalificato.

TECNICHE ILLEGALI O FALLOSE SOGGETTE A SQUALIFICA IMMEDIATA:

- Colpire l'avversario in qualsiasi parte del corpo
- Lanciarsi sull'avversario in volo, lanciarsi sull'avversario come tecnica di difesa da un tentativo di finalizzazione (es.: sollevare e schiacciare al tappeto un avversario che sta eseguendo una leva al braccio (jujigatame)
- Proiettare l'avversario al suolo afferrando solo la testa o agendo sulla cervicale
- No Crocefisso
- Supplesse con caduta dell'avversario al suolo sulla testa o zona cervicale
- Accecare con le dita
- Afferrare la carotide, mordere, graffiare o pizzicare l'avversario
- Afferrare i capelli dell'avversario
- Eseguire qualsiasi azione di lotta dopo il break dell'arbitro e dopo il suono del gong
- Effettuare qualsiasi azione antisportiva ed ingiuriosa verso l'avversario, gli ufficiali di gara ed il pubblico
- No presa delle dita o del pollice (microleve)
- No sostanze o lozioni sul corpo
- No contatto con l'inguine

PASSIVITA':

Qualora durante lo svolgersi del combattimento si verificasse una passività superiore ai 15" causata da uno od entrambi gli atleti, l'arbitro procederà con un richiamo verbale: se ciò dovesse ripetersi una seconda volta lo stesso arbitro indicherà ai giudici di detrarre 1 punto sui cartellini nei confronti di uno od entrambi gli atleti: al verificarsi di una terza volta l'atleta o gli atleti, verranno squalificati.

ATLETI CLASSE B.

Tale Classe è riservata ai lottatori che non hanno maturato un tempo di pratica negli stili di lotta superiore ai 3 anni e che hanno un'età superiore ai 16 anni.

TEMPO DI GARA	1 Round da 5'
EXTRA ROUND (in caso di parità)	2'

N.B/ in entrambe le classi (A e B) in caso di parità verrà assegnato un extra round della durata di 2' dopo il quale i giudici dovranno esprimere il loro giudizio di preferenza se non si verifica una vittoria ai punti di uno dei due atleti..

Il tempo di gara potrà variare a seconda della tipologia di competizione (Campionati Italiani, Prestigi Fight, Torneo Internazionale ecc.)

TECNICHE CONSENTITE ATLETI CLASSE B

Il combattimento in tutte le classi A e B avrà inizio con i due atleti in piedi(uno di fronte l'altro).

Sono consentite tecniche di proiezione, sbilanciamento, ribaltamento, strangolamento, leva articolare agli arti inferiori e superiori.

N.B./ Sottoriportate in modo specifico per ogni classe di appartenenza degli atleti, le tecniche non ammesse soggette a richiamo o a squalifica immediata.

TECNICHE ILLEGALI O FALLOSE:

Ovvero falli soggetti all'abbassamento di 1 punto sui cartellini dei giudici.

- Afferrare il pantaloncino
- Spingere l'avversario fuori dell'area di gara
- Buttarsi a terra senza alcun motivo, sedersi a terra per più di 3" (l'atleta verrà fatto rialzare in piedi per riprendere il combattimento)
- Uscire dall'area di gara senza alcun motivo
- Passività, non affrontare il combattimento
- Correre all'interno dell'area di gara
- Indietreggiare con più di 3 passi
- Lanciarsi sull'avversario per cinturarlo con le gambe in vita (nel verificarsi di questa situazione intimato lo stop dall'arbitro, il combattimento riprenderà con i due atleti in piedi uno di fronte l'altro)
- Niente mani, gomiti o ginocchia sul viso

N.B/ dopo 2 falli con rispettivo abbassamento di 1 punto, al verificarsi del terzo fallo l'atleta verrà squalificato.

TECNICHE ILLEGALI O FALLOSE SOGGETTE A SQUALIFICA IMMEDIATA:

- Colpire l'avversario in qualsiasi parte del corpo
- Lanciarsi sull'avversario in volo, lanciarsi per cinturarlo con le gambe in vita o come difesa da un tentativo di finalizzazione (es.: sollevare e schiacciare al tappeto un avversario che sta eseguendo una leva al braccio (jujigatame)
- **Applicare leve in torsione al collo o alla cervicale**
- **Chiave articolare in torsione piede-caviglia-ginocchio**
- Proiettare l'avversario al suolo afferrando solo la testa o agendo sulla cervicale
- No Crocefisso
- Supplesse con caduta dell'avversario al suolo sulla testa o zona cervicale
- Accecare con le dita

FEDERAZIONE ITALIANA FIKB- CONI

- Afferrare la carotide, mordere, graffiare o pizzicare l'avversario
- Afferrare i capelli dell'avversario
- Eseguire qualsiasi azione di lotta dopo il break dell'arbitro e dopo il suono del gong
- Effettuare qualsiasi azione antisportiva ed ingiuriosa verso l'avversario, gli ufficiali di gara ed il pubblico
- No presa delle dita o del pollice (microleve)
- No sostanze o lozioni sul corpo
- No contatto con l'inguine

PASSIVITA':

Qualora durante lo svolgersi del combattimento si verificasse una passività superiore ai 15" causata da uno od entrambi gli atleti, l'arbitro procederà con un richiamo verbale: se ciò dovesse ripetersi una seconda volta lo stesso arbitro indicherà ai giudici di detrarre 1 punto sui cartellini nei confronti di uno od entrambi gli atleti: al verificarsi di una terza volta l'atleta o gli atleti, verranno squalificati.

PUNTEGGI:

- | | |
|---|---------|
| • Takedown (portare al suolo in posizione di dominio, no guardia, no ½ guardia) | 4 punti |
| • Takedown (cadendo in guardia o ½ guardia) | 2 punti |
| • Posizione di monta | 2 punti |
| • Monta da dietro con ganci | 3 punti |
| • Passaggio di guardia | 3 punti |
| • Ginocchio sul ventre | 2 punti |
| • Inversione di posizione (cadendo nella guardia o ½ guardia) | 2 punti |
| • Inversione con passaggio di guardia | 4 punti |

Il punteggio verrà assegnato per ciò che riguarda il combattimento al suolo solamente se la posizione è mantenuta in modo chiaro per almeno 3".

VITTORIA PER:

- Finalizzazione
- Punti
- Decisione Arbitrale
- Giudizio di preferenza (*giudizio formulato dai giudici nel caso di una parità avvenuta a fine Extra Round sulla base di una maggior attività, maggior tecnica e tentativi di finalizzazione espressa da uno dei due atleti*)

CATEGORIE DI PESO:

Uomini

- - 62 kg
- - 68 kg
- - 74 kg
- - 82 kg
- - 90 kg
- + 90 kg

Donne

- - 60 kg
- + 60 kg

REGOLAMENTO ATLETI, RESPONSABILI DI SOCIETA' E COACH:

- 1) L'Atleta è il maggior interprete del torneo e pertanto è colui che avrà prima, durante e dopo il torneo, un atteggiamento serio, marziale e dignitoso.
- 2) L'Atleta dovrà rispettare rigorosamente il regolamento. L'Atleta che non rispetta i regolamenti viene espulso dal torneo.
- 3) Un vero atleta e non altera il proprio fisico con droghe o qualsiasi altro prodotto che possa recare danno a sé ed al proprio avversario.
- 4) L'Atleta che gareggia in un torneo di Submission Grappling è serio, rispetta il proprio avversario ed accetta il verdetto arbitrale.
- 5) L'Atleta non ha diritto a sporgere reclamo all'Organizzazione dell'evento.
- 6) All'Atleta maschile o femminile che gareggia è vietato portare: anelli, catenine, bracciali, spille, fasce alla testa o altri oggetti ornamentali che possano danneggiare sé o l'avversario, pena la squalifica.
- 7) Tutti gli atleti partecipanti ai tornei o campionati di Submission Grappling indetti o riconosciuti dalla Federazione Italiana FIKB-CONI devono aver ottemperato all'affiliazione annua in Federazione ed essere in possesso del Budopass Federale in regola con l'anno in corso e possedere il certificato medico di idoneità all'attività agonistica. Senza tali requisiti nessun atleta potrà iscriversi e partecipare agli eventi.
- 8) Ogni Resp.le di Società o Coach (Allenatore, Istruttore o Maestro riconosciuto ed iscritto alla Federazione Italiana FIKB) deve provvedere alla lettura del regolamento di gara ai propri atleti.
- 9) Ogni atleta dovrà essere accompagnato sul quadrato di gara tassativamente dal proprio Allenatore, Istruttore o Maestro di Submission Grappling riconosciuto e regolarmente iscritto alla Federazione Italiana FIKB-CONI.
- 10) Ogni Atleta dovrà essere accompagnato tassativamente al momento del peso o dal proprio Allenatore Istruttore o Maestro di Submission Grappling riconosciuto e regolarmente iscritto alla Federazione Italiana FIKB-CONI oppure dal Responsabile della Società sportiva di appartenenza.

Roma, 19 Gennaio 2007

**Direttore Tecnico Nazionale FIKB-CONI
M° Davide FERRETTI**