

**REGOLAMENTO DI ARBITRAGGIO  
GLADIATORI FORTIS**



**2025**

# INDICE

<b>PREFAZIONE</b> .....	<b>4</b>
<b>REGOLE GENERALI</b> .....	<b>4</b>
<b>CAPITOLO 1 - STRUTTURE E MATERIALI</b> .....	<b>4</b>
ARTICOLO 1.1 - IL RING.....	4
ARTICOLO 1.2 - L'UNIFORME.....	5
ARTICOLO 1.3 - LICENZA DELL'ATLETA.....	6
ARTICOLO 1.4 - FASCE DI ETÀ, CATEGORIE DI PESO E COMPETIZIONI .....	6
<b>CAPITOLO 2 - COMPETIZIONI E PROGRAMMI</b> .....	<b>7</b>
ARTICOLO 2.1 - SISTEMA DI GARA .....	7
ARTICOLO 2.2 - CERIMONIE DI PREMIAZIONE .....	7
<b>CAPITOLO 3 - PROCEDURA DELLE COMPETIZIONI</b> .....	<b>8</b>
ARTICOLO 3.1 - PESO .....	8
ARTICOLO 3.2 - SORTEGGIO E ABBINAMENTO .....	8
ARTICOLO 3.3 - LISTA DI PARTENZA .....	8
ARTICOLO 3.4 - ELIMINAZIONE DALLA COMPETIZIONE.....	8
<b>CAPITOLO 4 - CORPO ARBITRALE</b> .....	<b>9</b>
ARTICOLO 4.1 - COMPOSIZIONE.....	9
ARTICOLO 4.2 - DOVERI GENERALI.....	9
ARTICOLO 4.3 - ABITO DELL'ARBITRO.....	10
ARTICOLO 4.4 - L'ARBITRO CENTRALE.....	10
ARTICOLO 4.5 - GLI ARBITRI LATERALI.....	11
ARTICOLO 4.6 - IL PRESIDENTE DI RING.....	11
ARTICOLO 4.7 - SANZIONI NEI CONFRONTI DELL'ORGANO ARBITRALE.....	11
<b>CAPITOLO 5 - L'INCONTRO</b> .....	<b>11</b>
ARTICOLO 5.1 - DURATA DELL'INCONTRO.....	11
ARTICOLO 5.2 - CONVOCAZIONE SUL RING .....	11
ARTICOLO 5.3 - PRESENTAZIONE DEGLI ATLETI.....	12
ARTICOLO 5.4 - INIZIO E RIPRESA DELLA GARA.....	12
ARTICOLO 5.5 - INTERRUZIONE E PROSECUZIONE DELL'INCONTRO .....	12
ARTICOLO 5.6 - FINE DELL'INCONTRO .....	13
ARTICOLO 5.7 - TIPI DI VITTORIE.....	13
ARTICOLO 5.8 - L'ALLENATORE .....	14
ARTICOLO 5.9 - GRADUATORIA A SQUADRE DURANTE LE COMPETIZIONI INDIVIDUALI.....	14
<b>CAPITOLO 6 - PUNTI DELLE TECNICHE E LORO VALORE</b> .....	<b>14</b>
ARTICOLO 6.1 - INTENSITÀ DEL CONTATTO E ZONE DA COLPIRE .....	14
ARTICOLO 6.2 - CRITERI DI ASSEGNAZIONE DEI PUNTI .....	14
ARTICOLO 6.3 - PUNTEGGIO .....	15
ARTICOLO 6.4 - ATTERRAMENTO (KNOCKDOWN).....	15
ARTICOLO 6.5 - INFORTUNIO E TEMPO.....	16
<b>CAPITOLO 7 - PUNTI DI CLASSIFICA ASSEGNATI DOPO UN INCONTRO</b> .....	<b>16</b>
ARTICOLO 7.1 - PUNTI DI CLASSIFICA.....	16
<b>CAPITOLO 8 - PASSIVITÀ</b> .....	<b>17</b>
ARTICOLO 8.1 - PASSIVITÀ .....	17

<b>CAPITOLO 9 - DIVIETI E ATTI ILLECITI.....</b>	<b>18</b>
ARTICOLO 9.1 - AZIONI ILLEGALI E SOSPENSIONI .....	18
ARTICOLO 9.2 - PROCEDURE DI ESPULSIONE .....	19
<b>CAPITOLO 10 - MEDICO .....</b>	<b>19</b>
ARTICOLO 10.1 - SERVIZIO MEDICO.....	19
ARTICOLO 10.2 - INTERVENTI DI SERVIZIO MEDICO .....	20
ARTICOLO 10.3 - PERDITA DI PESO .....	20
ARTICOLO 10.4 - SOSPENSIONE MEDICA .....	20
ARTICOLO 10.5 - ANTIDOPING .....	20
ARTICOLO 10.6 - MODIFICHE .....	20

## PREFAZIONE

La disciplina dei Gladiatori deriva dal Pankration la quale è l'arte marziale che era presente negli antichi Giochi Olimpici facendo il suo ingresso nel 648 a.C. fino alla chiusura degli stessi nell'anno 393 d.C... I regolamenti di gara furono raffinati a tal punto che nel 500 a.C. si aprirono le porte dei Giochi Olimpici anche per i bambini. Attraverso la data dei reperti archeologici e attraverso i vari testi, si può evidenziare l'antichità della disciplina e si evidenzia che tutte le altre arti marziali nate molti anni dopo provengono da essa. Il Pancrazio ha contagiato moltissimo l'arte marziale dei Gladiatori. Essa rappresenta l'ultima arte marziale nata dalla sua estrazione facendo fondare la FIGLA la quale ha elaborato il sistema di gara. La WGF ed a sua volta la FIGLA è stata istituita per rievocare la parte storica, culturale e sportiva in Italia e nel Mondo, di una importante fase dell'Epoca Romana. In accordo con la filosofia generale dello sport, gli atleti sono tenuti a onorare i valori della sportività e della correttezza (fair play), e non devono mai ferire intenzionalmente un compagno.

Le Regole qui riportate devono essere conosciute e accettate da tutti gli atleti, allenatori, arbitri e dirigenti. Si invitano coloro che praticano questo sport a combattere con totale onestà e correttezza per il piacere degli spettatori.

## REGOLE GENERALI

### Obiettivi

Redatto nel rispetto della Costituzione FIGLA/LIBETAS/WGF, del Regolamento Disciplinare, delle norme generali che disciplinano l'organizzazione delle competizioni nazionali e internazionali e di tutti i Regolamenti specifici, il Regolamento della Gladiatori Fortis ha come obiettivi specifici di:

- Definire e specificare le condizioni tecniche e pratiche che regolano la competizione.
- Determinare il valore da attribuire alle azioni di combattimento.
- Decidere sui divieti e sulle diverse situazioni che si verificano.
- Definire le funzioni e i compiti del Corpo Arbitrale.
- Stabilire il sistema di gara, i metodi di classificazione, i punti, le sanzioni, ecc.

Essendo soggette a modifiche alla luce di osservazioni pratiche sulla loro applicazione e ricerca sulla loro efficacia, le regole stabilite nel documento seguente costituiscono il quadro entro il quale si svolge lo sport della Gladiatori Fortis.

### Interpretazione:

In caso di disaccordo sull'interpretazione delle disposizioni di qualsiasi articolo nelle seguenti Regole, la Commissione Nazionale Ufficiali di Gara ha il potere esclusivo di determinare l'esatto significato dell'articolo o degli articoli in questione

### Applicazione del regolamento

L'applicazione di queste regole è obbligatoria in tutte le competizioni, anche quelle chiaramente sotto il controllo della FIGLA/LIBERTAS/WGF, per garantire una sicurezza ottimale agli atleti ed uno sviluppo sano della disciplina.

La licenza FIGLA/LIBERTAS è obbligatoria per ogni competizione nazionale. Ogni competizione nazionale deve essere segnalata alla FIGLA/LIBERTAS e previa autorizzazione sarà aggiunta al suo calendario ufficiale. L'assicurazione FIGLA/LIBERTAS si applicherà solo alle competizioni inserite nel calendario FIGLA/LIBERTAS. Per i settori full contact ove sia possibile anche il KO, il certificato medico deve essere obbligatoriamente per il settore Gladiatori Fortis.

## CAPITOLO 1 - STRUTTURE E MATERIALI

### Articolo 1.1 - Il Ring

Il ring è messo a terra dalla grandezza da 6x12 fino a 8x12, a terra è messa una materassina omologata dalla FIGLA/LIBERTAS, dallo spessore di 4 cm. Tale Palaestra (*ring*) è obbligatoria in tutti i Campionati e Coppe. Per tutte le Competizioni, i tappeti ed il ring devono essere omologati, ma non obbligatoriamente nuovi. Per i Campionati internazionali è necessario il tappeto di riscaldamento.

L'allenatore di ogni atleta dovrà posizionarsi nello stesso angolo del ring corrispondente al colore dell'uniforme del proprio atleta. L'atleta blu sulla sinistra dell'arbitro ed il rosso sulla destra.

L'installazione del ring deve essere tale da lasciare un ampio spazio libero intorno alla stessa, in modo da permettere ai giudici seduti al loro tavolo senza avere il pubblico vicino e tale da permettere il normale svolgimento della competizione.

Tutti i dettagli riguardanti il logo della FIGLA/LIBERTAS ed il logo del produttore dei tappeti, devono essere indirizzati alla sede della FIGLA/LIBERTAS e autorizzati dalla stessa.

## **Articolo 1.2 - L'uniforme**

Per partecipare agli eventi sportivi della FIGLA/LIBERTAS, gli atleti di tutte le fasce di età devono rispettare le linee guida riguardanti l'uniforme e l'equipaggiamento previsto. Queste linee guida hanno lo scopo di consentire caratteristiche progettuali innovative conformi alle norme e ai regolamenti delle gare.

### **Responsabilità di conformità**

Allo stesso modo in tutte le Competizioni organizzate sul territorio Nazionale, le Società Sportive tesserate con la FIGLA/LIBERTAS dovranno garantire che l'uniforme e l'equipaggiamento indossato o utilizzato dall'atleta a loro tesserati rispettino i termini di queste regole.

Il primo atleta chiamato si porterà sul bordo del ring indossando le protezioni di colore rosso per la tipologia di gara prevista e il secondo atleta chiamato dovrà indossare le protezioni di colore blu.

### **Equipaggiamento di protezione**

Per venire incontro alle esigenze economiche degli atleti indosseranno entrambi pantaloncino nero e Rush Guard, la differenza del colore dell'atleta si noterà dalle protezioni: guantoni e parastinchi:

- 1) Pantaloncino nero con doppia stoffa, elasticizzata all'interno e normale all'esterno con elmi bianchi dell'Epoca Romana;
- 2) Rush Guard federale o a petto nudo, le ragazze indosseranno il corpetto elasticizzato;
- 3) Caschetto nero per tutti;
- 4) Guanti di colore blu o rossi del peso non meno di 7 onces con dita aperte;
- 5) Protezioni per i genitali (obbligatorio per gli uomini, facoltativo per le donne);
- 6) Parastinchi elasticizzati (a forma di calzino) di colore blu o rosso;
- 7) Paradenti;
- 8) Il corpetto rigido (paraseno) per le donne è facoltativo.

### **Shorts (pantaloncini)**

Devono essere di colore nero con disegnato un elmo dell'epoca romana posizionato su qualsiasi parte dei pantaloncini. Non devono avere tasche, cerniere o bottoni che potrebbero non essere sicuri durante la competizione. Il pantaloncino è composto da due parti, uno elasticizzato all'interno e uno normale all'esterno. La lunghezza del pantaloncino deve essere fino a metà coscia.

### **Guanti**

I guanti devono contenere un palmo aperto con passanti per le dita, una protezione imbottita per il pollice e un sistema di chiusura in velcro. La parte superiore dei guanti deve essere blu o rossa, il rapporto totale di blu e rosso rappresenta almeno il 60% dei guanti. È vietata la miscela di blu e rosso sui guanti. La parte in pelle dei guanti deve essere realizzata in pelle di alta qualità, come pelle bovina o pelle di grado A, e la parte imbottita deve essere realizzata in un unico pezzo di schiuma iniettata o gel.

### **Protezioni agli stinchi e sul collo del piede**

I parastinchi con parapiede devono essere realizzati in neoprene con un'imbottitura in schiuma di 1 cm. di spessore con copertura in stoffa elasticizzata (a forma di calzino) di colore blu o rosso. I parastinchi devono essere completamente blu o rossi. È vietata la miscela di blu o rosso sui parastinchi.

## **Casco**

I caschi devono essere realizzati in pelle di alta qualità, come pelle bovina o pelle di grado A, e contengono un'imbottitura in schiuma iniettata in un unico pezzo dello spessore di 1 centimetro. Deve avere la protezione per le guance e del mento con una chiusura in velcro regolabile dalla parte posteriore. Il casco deve essere nero, il rapporto totale di nero rappresenta almeno il 60% della totale superficie esterna.

## **Pubblicità sull'abbigliamento**

Gli atleti possono indossare i nomi o i simboli degli sponsor sulle loro divise da competizione posti nelle zone autorizzate dalla federazione, e non interferire con l'identificazione del colore delle divise.

## **Aspetto e igiene**

Le uniformi da competizione devono essere pulite, generalmente asciutte e prive di qualsiasi odore sgradevole. Agli atleti è proibito indossare bende, alle braccia ai polsi o alle caviglie, tranne in caso di infortunio o su disposizione/autorizzazione del medico. Agli atleti è proibito portare qualunque oggetto che possa provocare ferite ad un avversario come collane, bracciali, cavigliere, anelli, piercing di qualsiasi tipo, protesi, ecc. Le unghie delle dita e dei piedi degli atleti devono essere ben curate, senza bordi taglienti. Se i capelli di un atleta sono più lunghi della spalla, l'atleta deve indossare un copri-capelli sportivo che li contenga.

Gli atleti devono essere ben curati e i loro capelli e la pelle devono essere privi da qualsiasi sostanza grassa, oleosa o appiccicosa. Per la salute degli atleti e per un igienico ambiente sanitario, queste regole devono essere rigorosamente applicate.

Durante il controllo peso gli ufficiali di gara preposti dovranno verificare che tutti gli atleti soddisfino i requisiti del presente articolo. Se un atleta entra nel ring con una uniforme che non è consono al presente regolamento saranno dati 2 minuti per cambiarsi altrimenti perderà l'incontro per forfait.

## **Articolo 1.3 - Licenza dell'Atleta**

Qualsiasi atleta uomo o donna U20, U23, Senior e Veterani che gareggia nei Campionati nazionali, Coppe o Giochi, deve essere munito del tesseramento FIGLA/LIBERTAS la quale serve anche come assicurazione per le spese mediche e ospedaliere in caso di incidente, avvenuto durante la competizione a cui l'atleta sta partecipando. La licenza è valida solo per l'anno in corso e deve essere rinnovata ogni anno.

## **Articolo 1.4 - Fasce di età, categorie di peso e competizioni**

Tutti gli atleti devono essere in grado di fornire un documento ufficiale comprovante la loro età e identità. Qualsiasi atleta che tenta di gareggiare in una fascia di età inferiore a quelle designate sarà automaticamente squalificato dalla competizione.

### **Fasce di età**

Le fasce di età sono le seguenti:

- U20** → (18-20 anni)
- U23** → (19-23 anni)
- Senior** → (20 anni in su)
- Veterani** → (di età superiore ai 36 anni).

Ogni atleta tesserato che partecipa a una competizione autorizza automaticamente la FIGLA/LIBERTAS di utilizzare la propria immagine, filmati o fotografie per la promozione della competizione o delle competizioni future. Se un atleta si rifiuta di accettare queste condizioni, dovrà chiarirlo in fase di ingresso e pertanto, potrebbe essere escluso dalla competizione.

### **Categorie di peso**

Le categorie di peso sono le seguenti (espresse in chilogrammi - Kg):

#### **U20 (18-20 anni)**

- Uomini: → 57, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg
- Donne: → 50, 53, 57, 61, 65, 70, 75, 80, +80 kg

### **U23 (19-23 anni)**

Uomini: → 57, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg  
Donne: → 50, 53, 57, 61, 65, 70, 75, 80, +80 kg

### **Seniores (20 anni in su)**

Uomini: → 57, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg  
Donne: → 50, 53, 57, 61, 65, 70, 75, 80, +80 kg

### **Veterani**

Uomini: → 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg  
Donne: → 53, 57, 61, 65, 70, 75, +75 kg

Ogni atleta che partecipa alle competizioni di sua spontanea volontà, e sotto la propria responsabilità, potrà gareggiare in una sola categoria di peso, quella corrispondente al suo peso al momento del peso ufficiale. È consentito il salto dalla propria categoria di peso a quella immediatamente successiva.

## **CAPITOLO 2 - COMPETIZIONI E PROGRAMMI**

### **Articolo 2.1 - Sistema di gara**

Il sistema di gara va specificato nel programma del campionato. Il sistema può essere ad eliminazione diretta con ripescaggio o ad eliminazione diretta senza ripescaggio.

Il sistema va scelto in base al numero degli atleti iscritti. Il sistema senza ripescaggio è ad eliminazione diretta e con lo svolgimento degli incontri si ottengono i vincitori delle pool A e B i quali combatteranno per il 1° e 2° posto e n. 2 medaglie di bronzo a pari merito. Se il programma lo specifica, i due terzi posti potrebbero combattere per avere il 3° ed il 4° classificato. In una categoria di peso in cui ci sono fino a tre atleti si fa il girone all'italiana.

Il sistema di gara ad eliminazione diretta con ripescaggio è quello adottato dalla WGF per le competizioni olimpiche. L'accoppiamento avviene secondo i numeri estratti. Se il numero degli atleti non è ideale (come ad esempio 4, 8, 16, 32, 64, 128, ecc.), verranno organizzate gare di qualificazione. Gli atleti che vincono i loro incontri continuano a competere fino a quando rimangono due atleti imbattuti. Essi disputeranno la finale per il primo e il secondo posto.

Nelle competizioni in cui è previsto il ripescaggio, iniziano con gli atleti che hanno perso al primo turno anche nelle gare di qualificazione per ottenere il numero ideale contro uno dei due finalisti fino ad arrivare ai perdenti in semifinale per eliminazione diretta. Entrambi i vincitori dei due gruppi di recupero ricevono una medaglia di bronzo.

### **Criteri di classifica**

Quando in un incontro c'è una parità di punteggio, viene analizzato il percorso dell'incontro e viene proclamato vincitore l'atleta che:

- 1) Ha eseguito la tecnica con maggiore punteggio;
- 2) Ha avuto la penalità minore;
- 3) Ha dominato il combattimento con maggiori attacchi

### **Articolo 2.2 - Cerimonie di premiazione**

I primi quattro atleti di ogni categoria di peso prenderanno parte alla cerimonia di premiazione e riceveranno una medaglia e un diploma, in base alla loro classifica.

- 1° Oro + diploma
- 2° Argento + diploma
- Due 3° Bronzo + diploma

Verrà assegnata una sola medaglia di bronzo nelle categorie di peso in cui viene utilizzato il Sistema all'Italiana.

## **CAPITOLO 3 - PROCEDURA DELLE COMPETIZIONI**

### **Articolo 3.1 - Peso**

Per tutte le competizioni, ogni mattina viene organizzata la pesatura della categoria di peso interessata. Il peso e il controllo medico durano 60 minuti. Gli atleti devono presentarsi alla visita medica e al peso con la loro licenza federale e documento d'identità.

Gli atleti dopo essere stati visitati da medici qualificati, che hanno l'obbligo di eliminare qualsiasi atleta che presenti una malattia contagiosa, potranno effettuare il controllo peso indossando la divisa per il tipo di gara prevista.

I concorrenti devono essere in perfette condizioni fisiche, con le unghie tagliate molto corte.

Gli arbitri responsabili del peso devono verificare che tutti gli atleti siano del peso corrispondente alla categoria in cui sono iscritti alla competizione. Gli arbitri si rifiuteranno di pesare un atleta che non è vestito correttamente.

Durante l'intero periodo di pesatura, gli atleti hanno il diritto, di salire sulla bilancia tutte le volte che vogliono, fino al termine del tempo previsto.

Gli arbitri responsabili del peso, potranno controllare solo gli atleti che si trovano nella lista.

Se un atleta non si presenta o non supera il controllo del peso, sarà eliminato dalla competizione e classificato ultimo, senza classifica.

### **Articolo 3.2 - Sorteggio e abbinamento**

La parte agonistica di questa disciplina comporta il combattimento di due coppie che combattono contemporaneamente in un ring dalle dimensioni già descritte. Per l'accoppiamento, se non è possibile utilizzare il sistema di gestione delle competizioni WGF, i gettoni numerati devono essere racchiusi in un'urna, una borsa o qualsiasi altro oggetto simile.

Il numero per l'accoppiamento verrà estratto all'atto del peso. Se un club porta più di un atleta per ogni categoria di peso, verranno inseriti metà nella pool A e metà nella pool B. Se durante l'estrazione i due atleti pescano entrambi numero pari o dispari, il secondo atleta rimette il numero nell'urna e continua la seconda estrazione finché non capita un numero della pool differente del suo compagno di club.

Per l'accoppiamento, verranno chiamati quattro atleti contemporaneamente, appartenenti alla stessa pool (A o B). Se la categoria è rappresentata di 4 atleti o meno, essi verranno chiamati contemporaneamente nel ring.

Gli atleti indosseranno un gonnellino fatto da lembi di pelle tipo romano, del colore a loro attribuito. Ogni coppia sarà arbitrata da un arbitro centrale e da tre giudici da tavolo che segneranno i punti corrispondenti alle tecniche valide inflitte all'avversario.

L'atleta che ha vinto l'incontro, aspetterà il vincitore dell'altra coppia. Alla fine dell'ultimo incontro, se il colore dell'atleta è uguale a quello che ha finito prima, esso cambierà il colore del suo gonnellino e delle sue protezioni. Prima di cominciare il secondo incontro, ai due atleti si darà un tempo di recupero pari a 3 minuti, a partire dal termine dell'ultimo combattimento.

### **Posizione degli atleti nel girone**

Nell'accoppiamento degli atleti verranno rispettati i numeri estratti all'atto del peso. Gli atleti con numero dispari vengono inseriti nella pool A, quelli con numero pari nella pool B.

### **Articolo 3.3 - Lista di partenza**

Se uno o più atleti non partecipano o non superano il peso, i loro avversari vinceranno l'incontro per forfait. Questi atleti saranno eliminati dalla competizione e saranno classificati ultimi, senza classifica. NESSUN atleta verrà abbinato ad altre categorie il giorno della gara.

### **Articolo 3.4 - Eliminazione dalla competizione**

L'atleta perdente viene eliminato e classificato in base ai punti di classifica segnati, ad eccezione degli atleti che hanno perso contro uno dei finalisti di pool in quanto prendono parte al combattimento per 3° e 4° posto ove previsto.

Dopo la pesatura, nel caso in cui un atleta, non abbia superato il controllo medico o il controllo del peso, non si presenta in gara e perderà l'incontro per forfait.

Se i medici possono provare che un atleta simula un infortunio per qualsiasi motivo per evitare di competere contro il suo avversario, sarà squalificato, posto ultimo in classifica.



Se un atleta commette un'evidente scorrettezza nell'ambito del concetto di **"Gladiatori Fortis"** enunciati dalla WGF/FIGLA/LIBERTAS, imbrogliando apertamente, commette un grave errore o combatte con brutalità, sarà immediatamente squalificato dalla competizione ed eliminato all'unanimità dalla squadra arbitrale. In questa situazione verrà posto all'ultimo posto in classifica, senza alcuna graduatoria.

Se due atleti vengono squalificati per brutalità durante la stessa gara, saranno eliminati come sopra. L'abbinamento per il turno successivo non verrà modificato. L'atleta che dovrebbe incontrare uno degli atleti squalificati vince l'incontro per forfait.

Se due semifinalisti vengono squalificati per brutalità durante la stessa gara, saranno eliminati e gli atleti sconfitti nei quarti di finale gareggeranno in semifinale ed il gruppo di ripescaggio verrà modificato in base al risultato di questa semifinale. Se le semifinali sono organizzate durante la sessione serale, questo incontro sarà organizzato al termine della sessione in modo da lasciare tempo sufficiente per la preparazione degli atleti interessati. Se accade il primo giorno, a questi atleti verrà concessa un'ora (*dal momento che si verifica questa doppia squalifica*) per prepararsi.

Se si verifica un doppio infortunio (2VIN) durante una gara, l'avversario del round successivo vincerà l'incontro per infortunio. Se accade in una semifinale, per determinare quali atleti devono partecipare al ripescaggio, verranno utilizzati i criteri di classificazione.

Se si verificano dei forfait o delle squalifiche durante un incontro a medaglia (*1-2 o 3-4 posto*), gli atleti che seguono nel girone (*dalla parte del girone dell'atleta/i squalificato/i*) saliranno di livello in tabella per stabilire la classifica finale. In caso di squalifica dei due finalisti, sarà necessario fare l'incontro tra i due atleti che gareggiano per il bronzo per determinare il 1° e il 2° posto. Tutti gli altri partecipanti saliranno in classifica, i due al 5° posto diventeranno 3°. Se i due finalisti hanno dato forfait nonostante il loro secondo peso, si applicherà lo stesso processo (*un incontro aggiuntivo tra i due medagliati di bronzo*).

Per tutti i tipi di forfait, l'atleta interessato sarà classificato ultimo, senza classifica.

### **Classifica in caso di violazione del doping**

In caso di positivo controllo antidoping, l'atleta sarà squalificato, e verrà automaticamente inserito all'ultimo posto in classifica, senza alcuna classifica e la nota "DSQ" vicino al suo nome. Saliranno in classifica i successivi atleti. Se si tratta di un atleta classificato al 3° posto, risalirà l'atleta della fascia dell'atleta trovato positivo al controllo antidoping. In tal caso, solo un atleta sarà classificato al 5° posto.

In caso di controllo antidoping positivo durante una gara a squadre, la squadra dell'atleta trovato positivo sarà squalificata e sarà piazzata ultima in classifica, senza alcuna classifica e la nota "DSQ" vicino alla sua bandiera.

## **CAPITOLO 4 - CORPO ARBITRALE**

### **Articolo 4.1 - Composizione**

In tutte le competizioni, l'organo arbitrale di ogni incontro sarà composto da:

- 1 presidente di tappeto;
- 1 arbitro centrale;
- 3 arbitri da tavolo.

L'arbitro centrale starà al centro del ring di fronte alla platea del pubblico, mentre i tre giudici da tavolo staranno seduti all'esterno del ring. La sostituzione di un arbitro durante un incontro è severamente vietata, tranne in caso di malattia grave confermata dal punto di vista medico. In nessun caso l'organo arbitrale può essere composto da due arbitri della stessa nazionalità per le gare WGF o società sportiva per le gare FIGLA/LIBERTAS. Inoltre, è severamente vietato a un giudice arbitrare incontri che coinvolgono atleti connazionali o della stessa società sportiva.

### **Articolo 4.2 - Doveri Generali**

Il corpo arbitrale deve svolgere tutti i doveri presenti nei regolamenti che disciplinano le competizioni di Gladiatori Fortis e in ogni disposizione speciale che potrebbe essere fissata per l'organizzazione di una particolare competizione.

Gli arbitri centrali e gli arbitri da tavolo sono tenuti ad utilizzare la terminologia del presente regolamento e i segnali appropriati nei rispettivi ruoli nel corso degli incontri. Inoltre, non possono parlare con nessuno durante l'incontro, tranne quando devono consultarsi in modo da svolgere adeguatamente i loro compiti.

Il corpo arbitrale è responsabile del controllo delle buone condizioni del tappeto e della zona circostante (*in particolare il corretto posizionamento delle sedie degli allenatori*).

Il corpo arbitrale deve avere una profonda conoscenza ed esperienza delle tecniche ed essere in grado di valutare immediatamente l'impatto di qualsiasi tipo di tecnica e fermare l'azione se necessario, per garantire ulteriormente la salvaguardia degli atleti.

L'arbitro centrale deve avere una forte comprensione ed esperienza delle tecniche ed essere in grado di valutare immediatamente l'impatto delle stesse in modo da interrompere l'azione se necessario per garantire la sicurezza degli atleti.

#### **Articolo 4.3 - Abito dell'Arbitro**

Per gli eventi organizzati dalla WGF, l'organismo arbitrale deve indossare pantaloni neri, polo WGF nera e scarpe sportive morbide nere.

Mentre per le competizioni FIGLA/LIBERTAS - Gladiatori Fortis il corpo arbitrale, deve indossare pantalone grigio e camicia bianca a maniche lunghe.

L'arbitro centrale indosserà rispettivamente di colore rosso al polso destro e di colore blu al polso sinistro. Gli arbitri da tavolo devono essere in possesso di bandierine, di colore blu e rosse per eventuali segnalazioni all'arbitro centrale.

#### **Articolo 4.4 - L'Arbitro Centrale**

L'arbitro centrale è il principale responsabile della buona condotta dell'incontro, dell'area agonistica e del suo perimetro. Deve ottenere il rispetto degli atleti ed esercitare una piena autorità su di loro affinché obbediscano immediatamente ai suoi ordini ed alle sue istruzioni. Analogamente, l'arbitro centrale deve condurre l'incontro senza tollerare interventi esterni irregolari.

Il compito principale dell'arbitro centrale consiste nell'iniziare (**AZIONE** e successivo **FISCHIO**) e interrompere gli incontri (**STOP** o **FISCHIO**), imporre a causa di penalità, assegna i punti con le dita corrispondenti la mano del colore dell'atleta. Alla fine del tempo di gara, dopo il responso dei punteggi assegnati ai legittimi atleti da parte degli arbitri da tavolo, dichiarare il legittimo vincitore.

#### **Compiti specifici degli arbitri centrali:**

- Stringere la mano agli atleti quando entrano nel ring e prima che escano.
- Non avvicinarsi troppo agli atleti quando sono in piedi, ma stare vicini se sono a terra.
- Essere pronto a cambiare posizione rapidamente ed in particolare abbassarsi velocemente per osservare meglio un'imminente sottomissione da leva o strangolamento (*submission*).
- Non ostruire la visuale dei giudici laterali stando troppo vicino agli atleti (*in particolare quando è imminente una sottomissione da leva o strangolamento*).
- Non dare le spalle agli atleti in nessun momento per non rischiare di perdere il controllo della situazione.
- Incitare un atleta passivo richiamandolo verbalmente senza interrompere l'incontro.
- Non permettere agli atleti di riposarsi durante il combattimento con la scusa di asciugarsi, pulirsi il naso o simulando ferite, ecc...
- Interrompere l'incontro e attribuire le penalità per violazione delle regole.
- Interrompere l'incontro per permettere all'atleta di cambiarsi l'uniforme che si è strappata (*gli atleti hanno al massimo 1 minuto di tempo per effettuare queste operazioni ogni volta che gli viene richiesto*).
- Interrompere l'incontro in caso di infortunio e chiedere l'intervento del medico.
- Interrompere l'incontro dopo che un atleta si è arreso per sottomissione da leva o strangolamento (*submission*) segnalato con un tocco (*mano o piede*) o verbalmente. L'arbitro può anche mettere una mano sugli atleti nel momento in cui si appresta a interrompere l'azione per garantire ulteriormente la sicurezza.
- Interrompere l'incontro quando è necessario (*per infortuni, scorrettezze ecc.*).
- Proclamare il vincitore (*alzandogli la mano*) previo accordo con il presidente del Ring.

## **Articolo 4.5 - Gli arbitri laterali**

Gli arbitri da tavolo devono stare seduti al loro tavolo situato al bordo del ring e scrivere i punti delle tecniche effettuate dagli atleti.

### **Compiti degli arbitri laterali:**

- Ispezionare la pelle, le uniformi e le protezioni degli atleti e chiedergli di sostituirle entro 2 minuti di tempo nel caso in cui non siano conformi alle presenti regole.
- Controllare che sulla pelle degli atleti non ci sia sudore o sostanze scivolose o appiccicose.
- Controllare e supervisionare il ring e l'area circostante (*in particolare per assicurarsi che non ci siano persone non autorizzate tranne i coach vicino al ring*).
- Osservare gli atleti in ogni momento durante gli attacchi.
- Segnalare, con l'esaltazione della mano o fischiare, quando si accorgono di qualche infrazione di cui il giudice centrale non si è accorto per far interrompere l'incontro.

## **Articolo 4.6 - Il Presidente di Ring**

Il Presidente di Ring si siede al tavolo della giuria e supervisiona il lavoro dell'arbitro centrale, e del personale addetto al tavolo di giuria designato per ciascuno degli incontri.

### **Compiti del Presidente di Ring:**

- Controllare e sorvegliare il tappeto e la zona circostante ad esso.
- Assicurarsi che i punti e le penalità assegnati vengano trascritti dal tavolo della giuria provenienti dai foglietti dei tre giudici laterali.
- Interrompe l'incontro lanciando un oggetto morbido (spugna) sul ring, per al tavolo l'arbitro centrale in caso sia necessaria una consultazione.

### **Al termine dell'incontro:**

- 1) Confermare il vincitore all'arbitro centrale in modo che possa alzare la mano del vincitore.
- 2) Firmare il referto a fine gara.

## **Articolo 4.7 - Sanzioni nei confronti dell'Organo Arbitrale**

La Commissione Ufficiali di Gara Gladiatori Fortis - FIGLA/LIBERTAS che costituisce l'organo superiore, avrà collettivamente il diritto di adottare le seguenti misure disciplinari nei confronti del/i membro/i dell'organo arbitrale tecnicamente colpevole, su segnalazione dei delegati delle competizioni:

- Avvertire il/i funzionario/i interessato/i.
- Sospensione dalla competizione per una o più sessioni
- Ritirare l'arbitro(i) dalla competizione.

Altre sanzioni decise per competenza dalle diverse Commissioni, in relazione alle Competizioni, possono essere applicate a seconda della gravità della colpa.

## **CAPITOLO 5 - L'INCONTRO**

### **Articolo 5.1 - Durata dell'incontro**

- Per U20 e Veterani: la durata di un incontro sarà di 3 minuti.
- Per U23 e Senior: la durata di un incontro sarà di 4 minuti.

### **Si ricorda che:**

Il vincitore è dichiarato dalla somma dei punti segnati al termine dei tempi regolamentari.

### **Articolo 5.2 - Convocazione sul Ring**

Prima di essere chiamati sul ring, i concorrenti sono scortati al punto di controllo delle divise e attrezzature dove un ufficiale di gara si assicurerà che l'uniforme le protezioni siano del colore giusto e nel pieno rispetto del presente regolamento. Una volta effettuato il controllo, gli atleti si porteranno sul ring designata per l'incontro.

Entrambi i nomi degli 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.

Un atleta non può essere chiamato a competere in un nuovo incontro finché non ha avuto un periodo di riposo di dieci (10) minuti dal momento in cui il suo incontro precedente è terminato.

### **Articolo 5.3 - Presentazione degli atleti**

La seguente cerimonia si svolge per ogni categoria di peso nelle finali per il primo e il secondo posto: I finalisti vengono presentati e i loro risultati possono essere annunciati quando stanno arrivando sul ring.

### **Articolo 5.4 - Inizio e ripresa della gara**

Gli atleti quando vengono chiamati, devono andare nell'angolo corrispondente al colore loro assegnato blu o rosso e aspettare in piedi che l'arbitro centrale li chiami al centro del ring.

Gli arbitri da tavolo ispezionano le uniformi e le protezioni degli atleti e saranno dati 2 minuti di tempo per sostituirle nel caso in cui non siano conformi alle presenti regole. Se l'atleta non ritorna sul tappeto con una uniforme e delle protezioni regolari entro 2 minuti, perde l'incontro per forfait.

Una volta completata l'ispezione, l'arbitro pronuncia **PRONTI**, ordina il saluto dicendo "**SALUTO**", gli atleti hanno entrambi i pugni in avanti, portano il pugno destro al petto (direzione cuore) battendo una volta e distenderlo in avanti nella posizione iniziale, pronunciando "**VALE ET PUGNA = STAI BENE E COMBATTI**". Successivamente l'arbitro pronuncia "**AZIONE, ACTION o FISCHIO**" per dare inizio all'incontro. Per interrompere l'incontro verrà pronunciato il comando "**STOP o FISCHIO**".

La posizione eretta, è ordinata all'inizio dell'incontro e dopo ogni interruzione. Entrambi gli atleti (*con i pugni abbassati*) stanno uno di fronte all'altro al centro del ring e aspettano gli ordini dell'arbitro.

### **Articolo 5.5 - Interruzione e prosecuzione dell'incontro**

- a) Se per qualsiasi motivo l'incontro è stato interrotto (ad es. ferita, perdita di sangue, consultazione tra ufficiali di gara, ecc.) i due atleti devono stare nei rispettivi angoli in piedi o seduti rivolti al centro del ring, senza parlare o assumere liquidi e aspettare che l'arbitro centrale li chiami per riprendere l'incontro.
- b) In caso di problemi con le protezioni o l'uniforme, l'arbitro centrale deve fermare l'incontro. Entrambi gli atleti si fermeranno immediatamente e rimarranno in attesa sino a che non verrà indicato di riprendere a combattere.
- c) Se un incontro non può essere ripreso per motivi medici, il medico di gara che ha preso la decisione informa sia l'allenatore dell'atleta coinvolto che il presidente di tappeto; quest'ultimo poi ordina che l'incontro venga interrotto. La decisione del medico di gara non può essere revocata.
- d) In nessun caso un atleta può di sua iniziativa interrompere l'azione.
- e) Se un'azione viene interrotta a causa di un atleta che ha ferito deliberatamente il suo avversario, l'atleta colpevole sarà squalificato.
- f) In caso di perdita di sangue di uno degli atleti, l'arbitro dovrà interrompere l'incontro e far intervenire il medico. Un cronometro partirà non appena il dottore entrerà sul ring. Nel caso in cui il tempo accumulato di interruzione per il trattamento superi i 4 minuti per l'intera durata dell'incontro, il presidente di tappeto ordina la fine dell'incontro. In tal caso, l'atleta in questione perde l'incontro e l'avversario vince l'incontro per infortunio. Se l'incontro continua fino alla fine, il cronometro verrà azzerato per il round successivo.
- g) Dopo il trattamento medico, l'incontro riprende con le posizioni di ripartenza predefinite.
- h) Se un incontro viene interrotto a causa di qualsiasi incidente che non dipende dagli atleti, l'arbitro può interrompere l'incontro e il tempo rimanente dell'incontro sarà disputato non appena l'interruzione termina. Se una sessione non può essere conclusa nel programma previsto, può essere posticipata al giorno successivo. Se è l'ultimo giorno di gara e per motivi straordinari, la fine della competizione può essere posticipata a data successiva e aver luogo in altra sede.

### **Posizione neutra in piedi**

La posizione neutra in piedi è ordinata all'inizio dell'incontro e dopo ogni interruzione. Entrambi gli atleti stanno uno di fronte all'altro, i pugni rivolti verso il basso, e aspettano che gli l'arbitro ordinino **"PRONTI"** per prendere posizione di combattimento. Possono iniziare a combattere solo dopo che viene dato da parte dell'arbitro il comando **"AZIONE e successivo FISCHIO"**.

### **Articolo 5.6 - Fine dell'incontro**

L'incontro termina quando viene data una squalifica per infortunio di uno degli avversari, oppure al termine dei tempi regolamentari.

Se l'arbitro non ha sentito il gong, il presidente di ring deve intervenire e fermare l'incontro lanciando un oggetto morbido sul tappeto, in modo da attirare l'attenzione dell'arbitro. Qualsiasi azione iniziata nel momento in cui il gong suona non è convalidata e nessuna azione eseguita tra i suoni del gong e il fischio dell'arbitro è valida.

Quando l'incontro è terminato, l'arbitro si trova al centro del tappeto di fronte al tavolo del presidente di ring. Gli atleti si stringono la mano, stanno ai lati dell'arbitro e aspettano la decisione. È fatto divieto loro di togliere qualsiasi parte della divisa prima di lasciare il ring. Subito dopo l'annuncio della decisione, gli atleti stringono la mano all'arbitro.

Ogni atleta deve poi stringere la mano all'allenatore del proprio avversario. In caso di non osservanza delle disposizioni di cui sopra, l'atleta inadempiente sarà sanzionato secondo il Regolamento Disciplinare.

### **Articolo 5.7 - Tipi di vittorie**

Un incontro può essere vinto:

- per sottomissione (leva o strangolamento);
- per infortunio;
- da 3 (tre) ammonizioni dati all'avversario durante un incontro;
- per superiorità tecnica;
- a seguito di forfait;
- per squalifica;
- per punti;

L'arbitro centrale ha piena autorità per fermare l'incontro se ritiene che un atleta sia in imminente pericolo di lesioni gravi o non possa più resistere a un colpo, un calcio, una leva o uno strangolamento, anche se l'atleta non ha battuto con la mano, piede o l'abbia fatto verbalmente (**MISSIO = RESA**). La sicurezza degli atleti prevarrà in ogni momento.

Quando un atleta abbandona il combattimento, verbalmente o battendo sulla materassina o sul corpo dell'avversario con una mano o un piede, l'avversario viene automaticamente dichiarato vincitore, indipendentemente dal numero di punti accumulati o dal tempo del combattimento.

Se, al termine dei tempi regolamentari, non si è verificata nessuna delle situazioni sopra descritte, vincerà l'incontro l'atleta che avrà ottenuto il maggior numero di punti.

Nota per gli eventi sportivi organizzati dalla UWW: se un atleta perde conoscenza durante un combattimento a seguito di uno strangolamento, sarà sospeso dal resto della competizione come precauzione di sicurezza.

In caso di parità di punti, il vincitore sarà determinato secondo i seguenti criteri:

- 1) Ha eseguito la tecnica con maggiore punteggio;
- 2) Ha avuto la penalità minore;
- 3) Ha dominato il combattimento con maggiori attacchi.

## **Articolo 5.8 - L'allenatore**

L'allenatore può rimanere ai piedi del ring o ad almeno due metri dal bordo del tappeto durante l'incontro. Se il medico di gara lo consente, è autorizzato ad assistere il trattamento dell'infortunio del proprio atleta. Salvo questa situazione e durante la pausa, è severamente vietato all'allenatore calpestare il ring. In tal caso può essere sanzionato dall'arbitro.

All'allenatore è severamente vietato influenzare le decisioni o insultare l'organo arbitrale. Può parlare solo con l'atleta.

Se queste direttive non vengono rispettate, l'arbitro è obbligato a chiedere al presidente di ring di presentare all'allenatore un cartellino **"GIALLO"** (*attenzione*); se persiste, il presidente di ring gli consegnerà un cartellino **"ROSSO"** (*eliminazione*). Il presidente di ring può anche presentare il cartellino **"GIALLO"** o **"ROSSO"** di propria iniziativa.

Non appena il cartellino rosso viene assegnato, il presidente di ring riferisce al direttore di gara e l'allenatore sarà eliminato dalla competizione e non potrà più continuare le sue funzioni. Questi fatti devono anche essere riportati sul referto dell'incontro in questione. Tuttavia, la squadra coinvolta ha il diritto di ottenere il supporto di un altro allenatore. La Federazione Nazionale/Società Sportiva dell'allenatore eliminato sarà sanzionata secondo le disposizioni del Regolamento Disciplinare e Finanziario.

Inoltre, se un allenatore riceve due cartellini **"GIALLI"** durante una competizione (*non necessariamente durante lo stesso incontro*), sarà anche lui eliminato dalla competizione e non potrà più continuare le sue funzioni e sarà estromesso dall'intera competizione.

## **Articolo 5.9 - Graduatoria a squadre durante le competizioni individuali**

La classifica a squadre è determinata dai primi 10 atleti classificati alla competizione. Durante una competizione internazionale in cui un paese può iscrivere più di un atleta per categoria di peso, i punti squadra vengono assegnati solo all'atleta di un paese con il punteggio più alto nella categoria. L'assegnazione dei punti della classifica a squadre rimarrà la stessa.

# **CAPITOLO 6 - PUNTI DELLE TECNICHE E LORO VALORE**

## **Articolo 6.1 - Intensità del contatto e zone da colpire**

### **Agli atleti non è permesso colpire:**

- 1) Dietro la testa;
- 2) Gola;
- 3) Collo;
- 4) Lungo la spina dorsale;
- 5) Reni;
- 6) Ginocchia e al disotto delle stesse;
- 7) Articolazioni;
- 8) Inguine.

## **Articolo 6.2 - Criteri di assegnazione dei punti**

I punti verranno assegnati solo se tutti i seguenti criteri sono soddisfatti.

- Le caratteristiche che rendono valida una tecnica di percossa sono:
  - Potenza nell'esecuzione;
  - Tempismo;
  - Distanza corretta;
  - Concentrazione prima e dopo l'applicazione della tecnica;
  - Completa escursione dell'arto nelle tecniche di percossa in piedi e a terra.

- Le caratteristiche che rendono valida una tecnica di proiezione sono:
  - Squilibrio (rompere o deformare la posizione naturale).
  - Preparazione alla tecnica (entrata nella posizione dell'avversario).
  - Proiezione (atto conclusivo del proiettare l'avversario dopo lo squilibrio e l'entrata).

### **Articolo 6.3 - Punteggio**

#### **Tecniche da 1 punto:**

- Pugni al corpo o alla testa (in piedi o a terra).
- Calci esterni alla coscia (in piedi);
- Atterramento (takedown - il piede dell'avversario tocca la materassina).

#### **Tecniche da 2 punti:**

- Calci al corpo (in piedi);
- Ginocchiate al corpo (in piedi);
- Proiezioni (in piedi) dall'altezza del bacino (tecniche di braccia, di anca, di gamba e di sacrificio), proiezioni da terra con busto eretto, (con rotazione dell'avversario sulla spalla o sopra la testa);

#### **Tecniche da 3 punti:**

- Calci alla testa (in piedi)
- Proiezioni dalla posizione in piedi con l'atleta che passa da sopra la testa.

#### **Tecniche da 4 Punti:**

- Sbandamento dell'atleta in seguito ad una percossa, (dopo il conteggio fino ad 8 secondi e successivo accertamento che può continuare l'incontro).

#### **Precisazione:**

- La pressione sui nervi o muscoli non è consentita ma è tollerata nei passaggi di disimpegno nella lotta a terra.
- Le tecniche di percossa allo stinco sono vietate e ma possono essere effettuate solo spazzate o proiezioni.
- Le tecniche di percossa eseguite durante una proiezione non danno punti.
- Le tecniche di percossa simultanee non danno punti.
- Una proiezione/takedown (*atterramento*) è degna di valutazione quando l'atleta viene proiettato sul dorso o sul fianco, toccando la materassina con l'intero corpo. In mancanza dell'impatto necessario tra atleta e la materassina, sono da considerarsi rotolamenti (*in piedi o a terra*) e non sono meritevoli di punteggio.
- Le tecniche di percossa eseguite mentre è in corso una presa a due mani non danno punti (*esempio calcio*).
- Le tecniche di percossa eseguite mentre è in corso una presa della gamba/del piede dopo un calcio valido non danno punti (*eseguita dallo stesso atleta che gli è stato afferrato l'arto*).
- Qualsiasi tecnica iniziata al gong sarà considerata valida e verranno assegnati i punti corrispondenti.
- Qualsiasi attacco iniziato dopo che il gong ha suonato il termine del tempo, comporterà una penalità per l'attaccante (*+ 1 punto all'avversario*).
- Nel caso in cui il combattimento a terra raggiunga un punto di stallo, l'arbitro ha piena autorità per interrompere l'incontro e riportare gli atleti nella posizione iniziale.
- Nel caso in cui nel combattimento a terra non ci sono tecniche di resa entro i 15 secondi.
- Ulteriori precisazioni:

### **Articolo 6.4 - Atterramento (knockdown)**

Quando un atleta viene atterrato o reso temporaneamente incapace di competere a causa dell'esecuzione di un pugno, calcio o proiezione valida (*corretto/a e controllato/a*) dell'avversario, l'arbitro centrale deve immediatamente fermare l'incontro annunciando "STOP o FISCHIO" e ordinare all'altro atleta di raggiungere suo angolo e attendere ulteriori istruzioni. L'arbitro centrale controllerà quindi le condizioni dell'atleta atterrato e determinerà attentamente se è necessaria o meno

l'assistenza medica. Se non è richiesta assistenza medica, l'arbitro centrale procederà con il conto alla rovescia di 10 secondi affinché l'atleta atterrato riprenda i sensi e riprenda a combattere. Se l'atleta atterrato non è in condizione di riprendere a combattere dopo il conteggio dei 10 secondi, o se il medico lo dichiara non idoneo dal punto di vista medico a continuare, l'arbitro centrale dovrà quindi terminare l'incontro e dichiarare l'avversario vincitore per infortunio.

### **Articolo 6.5 - Infortunio e tempo**

L'arbitro centrale deve fermare l'incontro e far partire il tempo se un atleta è temporaneamente ferito a causa di un colpo accidentale o volontario (*ad esempio, colpo nell'occhio, testata, ecc.*). Quando viene fatto iniziare il tempo di recupero, l'arbitro addetto al cronometro deve fare in modo che il recupero totale per atleta non superi i 4 minuti di tempo per tutto l'incontro, altrimenti l'atleta infortunato non potrà continuare l'incontro.

Il medico deve immediatamente intervenire in caso di atleti infortunati o con emorragia di sangue. Al tavolo di giuria devono essere prontamente disponibili gli strumenti di pulizia adeguata. Il medico ha il dovere di determinare se l'emorragia o la perdita di sangue è stata fermata e se l'atleta può riprendere il combattimento oppure no.

L'incontro riprenderà solo dopo che tutti i materiali utilizzati per la pulizia del sangue saranno stati smaltiti correttamente. In caso di indumento insanguinato o strappato che deve essere sostituito, tutti gli atleti devono avere una divisa di riserva a disposizione dei propri allenatori.

Se un atleta tenta di evitare un'azione o una sottomissione da leva o strangolamento simulando una ferita, l'arbitro può squalificarlo (*previa consultazione dei giudici da tavolo*). Allo stesso modo, se si verifica un infortunio a causa di una tecnica illegale, l'arbitro centrale deve squalificare (*previa consultazione dei giudici da tavolo*) l'atleta che ha commesso l'azione illegale.

Nel caso in cui i due atleti si infortunano nello stesso momento e non possono continuare l'incontro, la vittoria viene assegnata a chi ha il punteggio più alto. Se il punteggio è di parità, il corpo arbitrale si consulta e vota per determinare il vincitore.

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

### **Articolo 7.1 - Punti di Classifica**

I punti di classifica che gli atleti riceveranno per i loro incontri saranno utilizzati per determinare la loro classifica finale.

**1) Vittoria per Sottomissione (5 punti al vincitore - 0 punti al perdente) - VBS**

Una vittoria per sottomissione è dichiarata quando un atleta ammette la sua sconfitta verbalmente o fisicamente (*battendo sul tappeto o sull'avversario con una mano o un piede*).

Una vittoria per sottomissione può anche essere dichiarata dall'arbitro centrale se, dopo aver osservato un tentativo di sottomissione, ritiene che l'atleta che sta subendo la sottomissione è in grave pericolo.

**2) Vittoria per Squalifica (5 punti al vincitore - 0 punti al perdente) - DSQ**

Una vittoria per squalifica viene dichiarata quando un atleta viene allontanato dalla competizione o in caso di comportamento scorretto (brutalità).

**3) Doppia Squalifica (0 punti per l'atleta bianco e 0 punti per l'atleta blu) - 2DSQ**

Nel caso in cui entrambi gli atleti siano stati squalificati per infrazione al regolamento (2DSQ 0:0);

Nel caso in cui entrambi gli atleti si siano infortunati (2VIN 0:0);

Nel caso in cui entrambi gli atleti siano stati eliminati per forfait (2VFO 0:0).

**4) Vittoria per Forfeit (5 punti al vincitore - 0 punti al perdente) - VFO**

Una vittoria per forfait è dichiarata quando un atleta non si presenta sul tappeto per l'incontro o non rispetta le attuali regole per quanto riguarda l'uniforme da competizione e l'equipaggiamento di protezione.



- 5) Vittoria per Superiorità Tecnica (4 punti al vincitore - 0 punti al perdente) - VSU  
Una vittoria per superiorità tecnica si verifica quando un atleta è in vantaggio di 12 punti sul suo avversario.
- 6) Vittoria per Superiorità Tecnica (4 punti al vincitore - 1 punto al perdente) - VSU1  
Una vittoria per superiorità tecnica si verifica quando un atleta è in vantaggio di 12 punti sul suo avversario e il perdente aveva alcuni punti prima che si verificasse la differenza di 12 punti.
- 7) Vittoria per punti (3 punti al vincitore - 0 punti al perdente) - VPO  
Una vittoria per punti si verifica quando il margine di vittoria alla fine dei tempi regolamentari è inferiore a 12 punti e il perdente è senza punti.
- 8) Vittoria per punti (3 punti al vincitore - 1 punto al perdente) - VPO1  
Una vittoria per punti si verifica quando il margine di vittoria alla fine dei tempi regolamentari è inferiore a 12 punti e il perdente con uno o più punti.
- 9) Vittoria per infortunio (5 al vincitore - 0 punti al perdente) - VIN  
Se un atleta è ferito prima o durante un incontro e l'infortunio è certificato dal medico.
- 10) Vittoria per 3 ammonizioni (5 al vincitore - 0 punti al perdente) - VCA  
Se un atleta riceve tre ammonizioni durante un incontro.

**Nota:**

Il certificato medico agonistico viene conservato negli archivi della ASD di competenza e per gli atleti iscritti al campionato se ne fa carico il presidente della stessa ASD.

## **CAPITOLO 8 - PASSIVITÀ**

### **Articolo 8.1 - Passività**

È dovere degli atleti essere costantemente attivi nel corso del combattimento per imporsi nei confronti dell'avversario.

Quando l'arbitro centrale ritiene che gli atleti siano in una posizione di passività o di stallo, nella posizione in piedi, deve cercare di stimolarli con comandi verbali (Rosso/Blu ACTION-AZIONE) senza interrompere l'incontro e devono procedere con il conteggio sino a 5 secondi.

La prima ammonizione per passività è verbale e non ha conseguenze, le successive ammonizioni assegnano 1 punto all'avversario fino alla terza ammonizione che comporta la squalifica dell'atleta passivo:

#### **Richiamo verbale (RICHIAMO)**

- 1° richiamo (penalità) = 1 punto
- 2° richiamo (penalità) = 1 punto
- 3° richiamo (penalità) = squalifica

#### **La Passività comprende anche:**

- Ritardare l'azione parlando con l'allenatore all'angolo.
- Lasciare il ring senza permesso.
- Impiegare troppo tempo per tornare al centro del tappeto per ricominciare il combattimento.
- Abusare della pausa (time out).
- Sottrarsi/fuggire dal combattimento in piedi o a terra.
- Dare le spalle all'avversario al fine di evitare di essere colpito.
- Falsa partenza (esempio: iniziare il combattimento prima del comando dell'arbitro centrale).

## CAPITOLO 9 - DIVIETI E ATTI ILLECITI

### Articolo 9.1 - Azioni illegali e sospensioni

Tutte le infrazioni sono di competenza dell'arbitro centrale. Se un atleta assume un comportamento antisportivo, l'arbitro centrale deve sanzionare o squalificare l'atleta dall'incontro o dalla competizione previa consultazione con gli arbitri periferici. Se un'atleta si è infortunato a causa di un'azione illegale e non può continuare il combattimento, l'atleta che ha causato il danno deve essere squalificato con la conseguente vittoria dell'avversario.

Ogni infrazione fa guadagnare 1 punto all'avversario fino alla terza infrazione che porta alla squalifica con la conseguente vittoria dell'avversario:

- 1° richiamo (penalità) = 1 punto
- 2° richiamo (penalità) = 1 punto
- 3° richiamo (penalità) = squalifica

*Nota: Qualsiasi azione illegale compiuta per evitare all'avversario di completare una sottomissione da leva o strangolamento avrà come risultato l'immediata squalifica.*

#### Le azioni illegali comprendono:

- Pressioni o spinte di qualsiasi tipo, effettuate al corpo dell'avversario che possano procurare danni seri e durevoli;
- Colpire con tecniche di percussione dietro la nuca o alla testa, la gola, la colonna vertebrale, i reni, le articolazioni, l'inguine, le ginocchia e al di sotto delle stesse;
- Pugni a martello;
- Ginocchiate alla testa;
- Calci o ginocchiate a terra;
- Calci discendenti su un avversario a terra;
- Tirare calci ad ascia;
- Gomitate alla testa;
- Gomitate dall'alto;
- Fuggire dal combattimento;
- Testate;
- Rottura intenzionale di ossa o delle articolazioni (cioè non dare il tempo all'avversario per la resa);
- Mordere in testa, croce alla faccia (pressione con le braccia sulla faccia);
- Spingere o tirare la testa dell'avversario verso dietro in piedi e a terra;
- Mordere;
- Graffiare;
- Infilare le dita in parti sensibili del corpo (occhi, orecchie, naso);
- Tirare i capelli, naso, orecchie, o colpire l'inguine;
- Lanciare cadere l'avversario in maniera incontrollata (esempio: proiettare l'avversario sulla testa o sul collo oppure lasciarlo cadere sul proprio ginocchio dopo averlo tenuto in alto);
- Sbattere l'avversario a terra per difendersi da un tentativo da leva o strangolamento o se il corpo dell'avversario si trova agganciato al disopra della vita;
- Sbattere l'avversario senza controllo dalla posizione in piedi;
- Sputare;
- Utilizzo delle dita sulla gola/trachea per effettuare tecniche di soffocamento;
- Torsioni alla testa o al collo;
- Combinazione di chiavi articolari e lanci articolari;
- Chiavi articolari alla testa, collo e gambe;
- Crocifisso (infilare le braccia sotto le ascelle e premere sul collo);
- Full Nelson (premere sulle cervicali nello strangolamento);
- Non sono consentite prese alla pelle;
- Effettuare leve alla spina dorsale, pressioni agli zigomi, ai genitali, storcere le dita dei piedi o delle mani;
- Provocare ferite, durante l'esecuzione di proiezioni, leve, strangolamenti, bloccaggi o percosse;

- Lasciare cadere l'avversario o lasciarsi cadere per bloccaggi o ribaltamenti, solo con la presa del collo dell'avversario;
- Premere con le nocche contro il collo dell'avversario durante le prese o i bloccaggi;
- Mettere le mani in faccia, durante la lotta a terra per trovare la soluzione dell'uscita;
- Cospargersi la pelle con qualsiasi tipo di sostanza, usare bende o qualsiasi tipo di materiale protettivo senza l'autorizzazione del medico e il consenso dell'arbitro;
- Litigare/insultare qualsiasi persona presente nella sede di gara;
- Sbattere l'avversario da dietro dalla posizione eretta;
- Simulare un infortunio;

### **Articolo 9.2 - Procedure di espulsione**

La WGF/FIGLA/LIBERTAS fa riferimento al Codice Etico del CIO che condanna fortemente, nel luogo di gara, ogni forma di brutalità, di violenza o molestie. Se un atleta, allenatore, o spettatore offende con parole, gesti o azioni, l'arbitro centrale ha la responsabilità di valutare se tale comportamento viola il codice di condotta. Alla prima violazione l'arbitro centrale emette il primo avvertimento segnalando al Presidente di giuria la persona che ha commesso la violazione come avvertimento prima dell'espulsione.

Il primo avvertimento con cartellino "GIALLO" comporta la sottrazione di 1 punto di classifica alla Federazione Nazionale/Società di appartenenza. Se la violazione continua, il responsabile della violazione sarà espulso dalla competizione con cartellino "ROSSO".

L'espulsione comporta la detrazione di 2 punti di classifica alla squadra/società di appartenenza. Se l'arbitro centrale ritiene che il comportamento vada ben oltre la normale violazione del primo avvertimento, può espellere direttamente il responsabile dal campionato.

### **Esempi di violazioni di condotta:**

- Essere aggressivi verso gli arbitri;
- Imprecare durante il combattimento;
- Minacciare gli arbitri;
- Entrare in contatto fisico con gli arbitri;
- Lanciare oggetti non autorizzati;
- Gestii e grida sconsiderati da parte dell'allenatore e/o quando questi si alza dalla propria sedia durante il combattimento;
- Comportamenti indecenti e/o atti che danneggiano il prestigio e l'onore del Gladiatori Fortis da parte di una squadra, atleta, rappresentante, accompagnatori, o pubblico appartenente alla Società Sportiva;
- Polemizzare e interrompere l'incontro;
- Rifiutarsi di rimanere sul tappeto per l'assegnazione della vittoria;

## **CAPITOLO 10 - MEDICO**

### **Articolo 10.1 - Servizio medico**

L'organizzatore della competizione in questione è obbligato a fornire un servizio medico responsabile dello svolgimento delle visite mediche prima del peso e del controllo medico durante gli incontri. Il servizio medico, che è tenuto ad operare per tutta la durata della competizione, è sotto l'autorità del medico competente. I requisiti medici sono descritti in regole ad hoc.

Prima del peso dei concorrenti, i medici esamineranno gli atleti e valuteranno il loro stato di salute. Se un concorrente è considerato in cattive condizioni di salute o in una condizione pericolosa per sé stesso o per il suo avversario, sarà escluso dalla partecipazione alla competizione.

Durante tutte le gare, ed in ogni momento, il servizio medico deve essere pronto ad intervenire in caso di incidente e decidere se un atleta è idoneo a proseguire la gara. I medici delle squadre partecipanti (competizioni internazionali) sono pienamente autorizzati a curare i loro atleti infortunati, ma solo l'allenatore o un dirigente della squadra può essere presente mentre il trattamento viene somministrato dal medico. In nessun caso la WGF per i campionati Internazionali può essere ritenuta responsabile per un infortunio, invalidità o morte di un atleta.

## **Articolo 10.2 - Interventi di servizio medico**

- a) Il medico responsabile ha il diritto e il dovere di interrompere un incontro in qualsiasi momento tramite il presidente di tappeto, ogni qualvolta ritenga che uno dei concorrenti sia in pericolo. Inizialmente il trattamento delle lesioni deve essere effettuato solo dal medico. Nel caso abbia bisogno di supporto (in campo internazionale), può far venire il medico della squadra degli atleti o l'allenatore dell'atleta.
- b) Può anche interrompere immediatamente un incontro dichiarando uno degli atleti non idoneo a continuare. L'atleta non deve mai abbandonare il tappeto, salvo in caso di grave infortunio che ne richieda l'immediata rimozione. In caso di infortunio di un atleta, l'arbitro deve chiedere immediatamente l'intervento del medico; nel caso in cui nessun infortunio venga segnalato dal medico di gara (dunque un falso infortunio), l'arbitro deve richiedere una sanzione al presidente di ring.
- c) Se un atleta ha un infortunio visibile, il medico avrà il tempo necessario per curare l'infortunio e deciderà se l'atleta può continuare la gara o meno.
- d) Verranno assegnati un massimo di 4 (quattro) minuti per ciascun atleta per l'intera durata dell'incontro per un infortunio con fuoriuscita di sangue.
- e) Se un atleta è infortunato e non può continuare l'incontro, perderà l'incontro per infortunio. L'atleta interessato sarà classificato in base ai punti che ha guadagnato fino all'infortunio. Se l'atleta infortunato è pronto a competere per il suo prossimo incontro, deve ricevere l'approvazione del medico di gara.

## **Articolo 10.3 - Perdita di peso**

Per quanto riguarda la perdita di peso è vietata la pratica della disidratazione, della eccessiva restrizione calorica, dell'auto-induzione al vomito, l'uso dei diuretici, delle sostanze che provocano il vomito e dei lassativi.

## **Articolo 10.4 - Sospensione medica**

Le Federazioni Nazionali provvedono affinché ogni sospensione medica sia debitamente riportata sul libretto di licenza dell'atleta e inviata all'ufficio WGF per l'iscrizione nella banca dati internazionale degli atleti.

I medici assegnati alle competizioni internazionali di Gladiatori Fortis hanno l'obbligo di presentare alla FIGLA/LIBERTAS un rapporto completo di infortuni e casi ad eliminazione diretta, nonché le loro raccomandazioni e/o decisioni sulle sospensioni degli atleti.

## **Articolo 10.5 - Antidoping**

Gli atleti portatori del virus HIV/HBV o di altre patologie infettive non possono partecipare alle competizioni di Gladiatori Fortis.

Tutti gli atleti che partecipano ad eventi della FIGLA/LIBERTAS - Gladiatori Fortis si impegnano a rispettare i regolamenti Anti-Doping della WGF e del Codice Mondiale Anti-Doping WADA.

## **Articolo 10.6 - Modifiche**

La Commissione Nazionale FIGLA/LIBERTAS è l'unica autorità decisionale in merito a qualsiasi modifica alle disposizioni di cui sopra che si ritenga auspicabile al fine di migliorare le regole di arbitraggio della Gladiatori Fortis.



VIA LUCIO STRABONE 42, 72100 BRINDISI (BR), ITALIA

[WWW.GLADIATORI.ORG](http://WWW.GLADIATORI.ORG) - [INFO@GLADIATORI.ORG](mailto:INFO@GLADIATORI.ORG)