

REGOLAMENTO UFFICIALE – SETTORE MMA ASI

ORGANIZZATORE: COMITATO ASI MANTOVA

PRESIDENTE: SIG. FRANCESCO PAPPALARDO

HANNO CONTRIBUITO ALLA STESURA DEL PRESENTE REGOLAMENTO

SIG. DANIELE ABBATE

SIG. DIEGO GUENZI

SIG. MARCO BERNETTI

SIG. FRANCESCO CAMATINI

REGOLAMENTO AGGIORNATO E REGISTRATO IN DATA

5 GENNAIO 2026



COMITATO ASI PROVINCIALE MANTOVA

IBAN IT55H0306909606100000403666

INDICE

1. FILOSOFIA	pag. 3
2. ANTIDOPING E CONDIZIONI SANITARIE	pag. 3
3. ISCRIZIONE ALLA COMPETIZIONE	pag. 3
4. LA COMPETIZIONE	pag. 3
4.1 SISTEMA DELLA COMPETIZIONE	pag. 3
5. CONTROLLO DEL PESO	pag. 4
6. STRUTTURATA LA COMPETIZIONE	pag. 4
6.1 PRINCIPI GENERALI	pag. 4
6.2 DIVISIONI DI CINTURA E ANNI DI PRATICA	pag. 4
6.3 CATEGORIA E ETA' DI PESO	pag. 5
6.4 MODALITÀ DI ACCORPAMENTO DELLE CATEGORIE	pag. 5
7. UNIFORME, PROTEZIONI E ASPETTO IGENICO SANITARIO DEGLI ATLETI	pag. 6
7.1 ABBIGLIAMENTO DA COMPETIZIONE	pag. 6
7.2 ASPETTO DEGLI ATLETI E IGIENE PERSONALE	pag. 6
7.3 PROTEZIONI OBBLIGATORIE	pag. 7
7.4 DISPOSIZIONI	pag. 8
8. AREA DI GARA	pag. 9
9. SERVIZIO MEDICO	pag. 9
10. IL COMBATTIMENTO	pag. 10
10.1 DURATA DELL'INCONTRO	pag. 10
11. INIZIO DELL'INCONTRO	pag. 10
12. USCITA DAL TAPPETO DURANTE IL MATCH	pag. 10
13. POSIZIONI DI PARTENZA E DI RIPRESA DELL'INCONTRO, SUL TATAMI	pag. 11
14. TECNICHE CONSENTITE E VIETATE	pag. 12
14.1 TECNICHE CONSENTITE	pag. 12
14.2 TECNICHE VIETATE	pag. 12
15. TEMPI DI CONTEGGIO SIA DA IN PIEDI CHE DA TERRA	pag. 12
16. PUNTEGGIO	pag. 13
16.1 PUNTEGGI	pag. 14
16.1 – PUNTEGGIO SUBMISSION NEL GRAPPLING	pag. 14
16.2 – TECNICHE VIETATE NEL GRAPPLING	pag. 17
17. PENALITA'	pag. 17
17.1 GLI AVVERTIMENTI DATI DURANTE IL COMBATTIMENTO	pag. 17
18. LESIONI	pag. 17
19. VITTORIA DEL MATCH	pag. 17
19.1 INTERRUZIONE PER SUPERIORITÀ TECNICA MANIFESTA	pag. 18
20. IL RICORSO	pag. 18
MODULO RICORSO	pag. 19
21. GLI ARBITRI DI GARA	pag. 20
21.1 ARBITRO CENTRALE	pag. 20
21.2 ARBITRO CENTRALE SECONDARIO	pag. 20
21.3 ARBITRO DI SEDIA	pag. 21
21.4 GIUDICE/UFFICIALE AL TAVOLO	pag. 21
22. SANZIONI E PROCEDURE	pag. 21
22.1 PRINCIPI GENERALI	pag. 21
22.2 PROCEDURA DI ACCERTAMENTO E CRITERI DI APPLICAZIONE	pag. 21
22.3 GRADUAZIONE DELLE SANZIONI	pag. 22
22.4 VIOLAZIONI DI CONDOTTA E SANZIONI DISCIPLINARI	pag. 22
22.5 DISPOSIZIONI DISCIPLINARI CONCLUSIVE	pag. 24
23. DISPOSIZIONI FINALI	pag. 24

1. LA FILOSOFIA

Il nostro settore mira a regolamentare una competizione che funga da “raccoltore” dove gli atleti che vi competono, arrivano da differenti discipline marziali e/o sport da combattimento. Le Mixed Martial Arts (MMA) da tappeto (Tatami), regolamentato come *light (no contatto pieno)* che incorpora tecniche di pugni, calci, ginocchiate, e di grappling, senza l'utilizzo delle leve articolari, (vedi regole definite nei punti successivi), sia in piedi che a terra.

Con questa regolamentazione si può dare spazio agli atleti che partecipano alla gara provenendo dai differenti stili, di cimentarsi in una competizione mista ed ampia, impiegando una notevole varietà di tecniche da combattimento.

2. ANTIDOPING E CONDIZIONI SANITARIE

Tutti gli atleti si impegnano a rispettare i regolamenti Anti-Doping;

Tutti devono essere in possesso di certificato medico agonistico generico, ove la legge lo richieda;

Tutti devono avere il tesserino attestante il grado o cintura.

3. ISCRIZIONE ALLA COMPETIZIONE

La domanda di iscrizione alla gara per essere ritenuta idonea, dando quindi esito positivo per l'accesso alla partecipazione della competizione, deve:

- A. Essere presentata nei tempi previsti e non oltre, quelli indicati nella circolare informativa-organizzativa dell'evento sportivo che verrà inviata con largo anticipo;
- B. Essere compilata, firmata in ogni spazio richiesto, in maniera ordinata, leggibile e decifrabile;
- C. Essere consegnata in maniera completa in ogni sua parte; la mancanza di documentazione parziale o non completamente compilata, timbrata e/o firmata non verrà accettata;
- D. Essere consegnata o in originale al personale organizzativo o inviata per mail **esclusivamente in formato PDF**, al seguente indirizzo: coord-mma-asi@libero.it, NON verranno accettate altre modalità di consegna della documentazione, non verranno accettate foto whatsapp dei documenti o foto inviate al seguente indirizzo che non siano **esclusivamente in formato PDF**.

4. LA COMPETIZIONE

4.1 SISTEMA DELLA COMPETIZIONE

La competizione può svilupparsi sia sui 2 round per incontro, sia su un unico round, a seconda del numero di atleti presenti nella stessa categoria (*questa decisione spetta al settore organizzativo e può essere deciso e/o modificato anche il giorno stesso della gara, a seconda delle esigenze, prima che questa abbia inizio*).

Il sistema della competizione è ad eliminazione diretta senza ripescaggio. L'accoppiamento degli atleti per il primo incontro è determinato con un'estrazione a sorte effettuata manualmente, cercando ove sia possibile di non far combattere atleti della stessa palestra al primo incontro.

Gli atleti vincitori continuano a gareggiare fino a quando rimangono imbattuti, i quali, disputeranno la finale per il primo e il secondo posto della categoria.

5. CONTROLLO DEL PESO

Il controllo del peso si svolge soltanto il giorno della competizione. Gli atleti durante il controllo del peso devono indossare la maglietta della società e pantaloni della tuta o abbigliamento da gara.

Non deve essere concessa nessuna tolleranza sul peso.

Agli atleti potrà essere richiesto il documento ufficiale Budo-pass che attesti il loro grado oppure una documentazione che comprovi il grado di appartenenza, la loro età e la loro identità personale. Qualsiasi atleta che volontariamente tenta di gareggiare in una classe di età diversa dalla sua senza l'autorizzazione della Federazione o dell'organizzatore della gara, viene automaticamente squalificato dalla competizione.

Tutti gli atleti partecipano alle competizioni volontariamente e sotto la loro responsabilità o dei loro genitori (se minorenni).

6. STRUTTURA DELLA COMPETIZIONE

6.1 PRINCIPI GENERALI

La struttura della competizione è definita secondo criteri di età anagrafica, grado tecnico (cintura), anni di pratica e peso corporeo, al fine di garantire equità sportiva, sicurezza fisica e proporzionalità tecnico-fisica tra i partecipanti.

Tali parametri costituiscono il riferimento ufficiale per la formazione delle categorie di gara, assicurano uniformità organizzativa e trasparenza procedurale.

La Direzione di Gara, in collaborazione con la Commissione Arbitrale e la Segreteria Tecnica, vigila sull'applicazione uniforme dei presenti criteri, garantendo la corretta assegnazione di ciascun atleta alla categoria corrispondente al proprio livello tecnico, età e peso certificato.

6.2 DIVISIONI DI CINTURA E ANNI DI PRATICA

Le divisioni di cintura definiscono il livello tecnico-agonistico dell'atleta in base al grado riconosciuto, agli anni di pratica e alla maturità tecnico-tattica. Esse costituiscono il riferimento per la composizione delle categorie di gara, garantendo un confronto proporzionato e sicuro.

L'indicazione degli anni medi di pratica è orientativa e può variare in base ai programmi formativi. Ogni Società o Accademia Sportiva è responsabile dell'iscrizione corretta dei propri atleti nella divisione adeguata.

COLORE CINTURA	ANNI MEDI DI PRATICA	PROFILO TECNICO E DESCRIZIONE DEL LIVELLO
Bianche / Gialle	0 – 2 anni	Livello Iniziale (Formativo). Atleti in fase di avviamento, con conoscenze tecniche di base e sviluppo delle capacità coordinative. Attività agonistica limitata a esperienze formative.
Arancio / Verdi	2 – 4 anni	Livello Intermedio (Pre-agonistico). Atleti con competenze tecniche consolidate e capacità di applicazione controllata. È richiesta comprensione del regolamento e gestione del contatto tecnico.
Blu / Marroni / Nere	Oltre 4 anni	Livello Avanzato (Agonistico). Atleti con padronanza tecnica e tattica, pieno controllo motorio e consapevolezza strategica. Comprende le cinture nere e gradi equivalenti riconosciuti a livello nazionale o internazionale.

6.3 CATEGORIE DI ETÀ E DI PESO

Le categorie di età e di peso rappresentano la struttura fondamentale per la corretta classificazione degli atleti all'interno delle competizioni ufficiali, assicurando equità tecnica, sicurezza fisica e omogeneità e garantisce un confronto equilibrato, proporzionato al livello di sviluppo fisico, tecnico e psicologico dei partecipanti.

Eventuali deroghe ai criteri anagrafici o ponderali possono essere concesse esclusivamente dalla Direzione di Gara, previo parere favorevole della Commissione Tecnica e consenso scritto della Società di appartenenza, qualora non compromettano la sicurezza o l'equilibrio tecnico.

In caso di superamento dei limiti di peso dichiarati, l'atleta potrà essere ricollocato nella categoria superiore, compatibilmente con la disponibilità del tabellone e previa approvazione della Direzione di Gara.

Discrepanze o irregolarità riscontrate durante la fase di pesatura comportano la sospensione temporanea della partecipazione, fino alla verifica e convalida definitiva dei dati da parte del personale tecnico preposto. La verifica del peso corporeo avviene durante la pesatura ufficiale, effettuata sotto la supervisione di un Commissario di Gara o di un Arbitro designato. Le tolleranze ammesse sul peso sono definite dal regolamento tecnico vigente.

BAMBINI Fino ai 13 anni

MASCHI:

-25 -30 -35 -40 -45 +45

FEMMINE:

-25 -30 -35 -40 -45 +45

JUNIORES Dai 13 ai 18 anni

MASCHI:

-44 – 49 -54 -59 – 64 – 69 -74 -79 – 84 – 89 -94 +94

FEMMINE:

-40 -45 -50 -55 -60 – 65 +65

SENIORES Dai 18 ai 40 anni

MASCHI:

54 -59 – 64 – 69 -74 -79 – 84 – 89 -94 +94

FEMMINE:

-40 -45 -50 -55 -60 – 65 +65

VETERAN Over 40 anni

MASCHI:

-75 -90 +90

FEMMINE:

-60 +60

6.4 MODALITÀ DI ACCORPAMENTO DELLE CATEGORIE

Qualora il numero di iscritti in una categoria non sia sufficiente per garantire lo svolgimento regolare della competizione, la Direzione di Gara potrà procedere ad accorpamenti secondo la seguente gerarchia:

1. Accorpamento per peso, mantenendo invariata età e grado.
2. Accorpamento per età, con tolleranza massima di un anno, previo consenso del coach.
3. Accorpamento per grado tecnico, consentito solo se sussiste equivalenza tecnico-tattica.
4. Accorpamento per anni di pratica, consentito solo se sussiste equivalenza tecnico-tattica.

Ogni accorpamento deve essere comunicato preventivamente al coach e, in caso di minorenni, al Responsabile della Società.

Le situazioni non previste dal presente articolo sono demandate alla Direzione di Gara, d'intesa con la Commissione Arbitrale e il Comitato Organizzatore. Le decisioni assunte sono definitive e mirano a garantire sicurezza, correttezza sportiva e regolarità della manifestazione.

IMPORTANTE:

N.B.: LE CATEGORIE POTREBBERO SUBIRE DEGLI ACCORPAMENTI IN CASO NON SIA POSSIBILE COMPLETARE UNA CLASSE DELLO STESSO PESO, ETA', GRADO, CAUSA IL NUMERO DEI PARTECIPANTI. GLI ACCORPAMENTI POTRANNO SUBIRE MODIFICA SIA NEL GRADO, ETA', PESO; SI CERCHERA' DI EFFETTUARE TUTTAVIA MODIFICHE CHE SIANO IL PIU' POSSIBILE IDONEE E DI BUON SENSO. SE IL TECNICO/ATLETA O CHIUNQUE NE SIA AUTORIZZATO A FARLO, NON ACCETTASSE L'ACCORPAMENTO, DEVE EFFETTUARE RICORSO PRESSO LA PRESIDENZA DI GIURIA ANCOR PRIMA CHE IL PROPRIO ATLETA INIZI A GAREGGIARE, OPPURE POTRA' RITIRARSI DA SUBITO.

7. UNIFORME, PROTEZIONI E ASPETTO IGIENICO-SANITARIO DEGLI ATLETI

Gli atleti devono presentarsi sul tatami in condizioni igieniche adeguate e con uniforme pulita, conforme alle disposizioni del presente regolamento.

7.1 ABBIGLIAMENTO DA COMPETIZIONE

Gli atleti possono indossare:

- Pantaloncini corti (modello MMA, Kick Boxing, Brazilian Jiu Jitsu, ecc.);
- Pantaloni da Judo, Karategi o termici;
- Maglietta della propria società sportiva, attillata e/o elasticizzata, con maniche corte.

I pantaloncini non devono essere eccessivamente larghi né presentare bottoni, zip o tasche che possano risultare contundenti durante la competizione.

AVVERTENZE SULL'ABBIGLIAMENTO.

Gli atleti possono esporre nomi di sponsors e/o simboli sulle loro uniformi qualora non interferiscano con il riconoscimento del colore dell'uniforme stessa. Sono vietati marchi, simboli od espressioni volgari, offensive, diffamatorie, razziste, sessiste, omofobe e/o violente e/o collegate a pornografia, gioco d'azzardo, droga, alcol, appartenenze politiche.

7.2 ASPETTO DEGLI ATLETI E IGIENE PERSONALE

Le uniformi da competizione devono essere pulite, asciutte e non maleodoranti. Gli atleti non possono indossare bende ai polsi alle braccia o alle caviglie tranne in caso di infortunio o su ordine del medico.

Vietati qualsiasi oggetti che possano causare lesioni come collane, bracciali, cavigliere, anelli, piercings, protesi, ecc...., Le unghie delle dita delle mani e dei piedi devono essere pulite, corte e senza bordi taglienti. Se un atleta ha i capelli che oltrepassano la linea delle spalle deve indossare un copri-capelli sportivo, devono essere raccolti. Devono essere puliti, così come la pelle non deve essere grassa o appiccicosa. L'uso di vaselina, linimento o prodotti simili è severamente vietato durante la competizione.

Solo nei tornei professionisti viene applicata da un addetto federale della vaselina sulle arcate sopraccigliari, sul naso e sugli zigomi (vietati in qualsiasi altra parte del corpo).

È facoltà dell'arbitro, durante l'incontro, poter chiedere in qualsiasi momento di asciugarsi dal sudore o di pulirsi, se si è eccessivamente sudati.

L'atleta che si presenti con unghie lunghe o con para piedi non conformi, tali da lasciare parzialmente o integralmente scoperte le dita dei piedi, è tenuto a regolarizzare la propria condizione entro due minuti dall'accertamento della irregolarità.

Durante tale periodo l'atleta potrà sostituire le protezioni o provvedere al taglio delle unghie.

Qualora al termine del tempo concesso di due minuti, la conformità non sia stata risolta, l'atleta sarà squalificato immediatamente per idoneità dell'equipaggiamento. Va da sé che la suddetta regola vale anche per tutto il resto delle altre protezioni individuali (caschetto, guantini etc).

7.3 PROTEZIONI OBBLIGATORIE

Tutte le protezioni devono essere in buone condizioni, conformi alle normative vigenti e prive di logorii che possano causare lesioni o graffi agli avversari.

GUANTI: Guanti da 6-8 once a mano aperta o 10 once a mano chiusa, con chiusura a velcro al polso.

PARATIBIE: Modello a calza con rinforzo anteriore, modello Muay Thai, oppure combinazione di paratibie e parapiedi (deve coprire l'intero piede) con chiusure posteriori a strappo in velcro.

CASCO: I caschi devono essere dotati di barra protettiva o visiera in plexiglas e ben fissati alla testa, con cinturino sotto il mento. Il casco verrà contrassegnato con un cinturino colorato (rosso o blu) fornito dall'organizzazione.

PARADENTI: Obbligatorio ove previsto. In caso di impedimento medico (es. apparecchio ortodontico), l'atleta dovrà presentare certificato medico firmato che ne giustifichi l'esenzione.

CONCHIGLIA: Obbligatoria per gli uomini, facoltativa per le donne.

PARA-SENO / CORPETTO: Obbligatorio fino ai 17 anni compiuti. Dai 14 anni è possibile richiedere l'esonero mediante modulo di scarico di responsabilità firmato. Facoltativo dai 18 anni in su.

BENDE PER LE MANI: Facoltative. Il bendaggio deve essere controllato da un addetto prima dell'incontro.

FASCIA D'ETÀ

Fino a 12 anni	Dai 13 ai 17 anni	Dai 18 anni in su
✓ Casco con griglia	✓ Casco senza griglia (facoltativa su autorizzazione genitori)	✓ Casco aperto
✓ Paradenti (facoltativo fino ai 9 anni)	✓ Paradenti obbligatorio se senza griglia	✓ Paradenti obbligatorio se senza griglia
✓ Calzari	✓ Parapiede e Paratibie con copertura totale del piede	✓ Parapiede e Paratibie con copertura totale del piede
✓ Guanto chiuso fino a 10 oz	✓ Guanto chiuso o aperto antishock (facoltativo)	✓ Guanti aperti antishock
✓ Corpetto obbligatorio	✓ Corpetto obbligatorio fino ai 17 anni	✓ Corpetto facoltativo

ESEMPI DI PROTEZIONI OMOLOGATE ED IDONEE



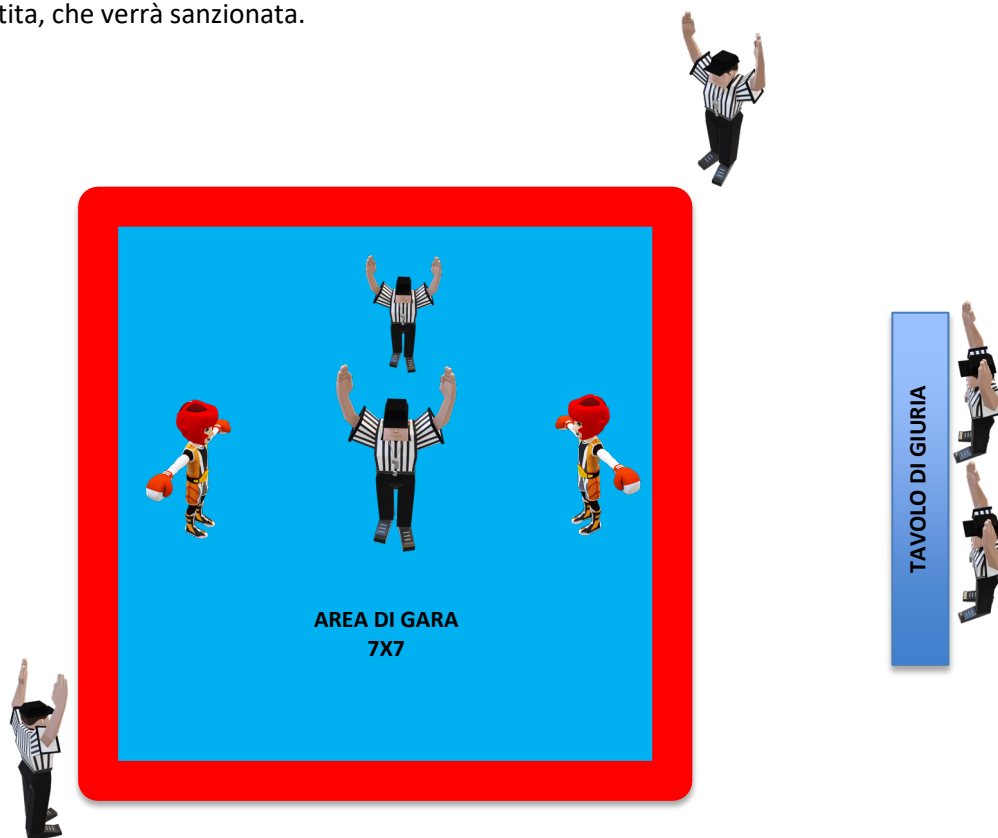
7.4 DISPOSIZIONI

1. Gli arbitri e gli ufficiali di gara hanno il compito di verificare, prima di ogni incontro, la conformità dell'uniforme e delle protezioni.
2. L'atleta che non rispetti le presenti disposizioni non potrà prendere parte alla competizione fino alla regolarizzazione della propria attrezzatura.
3. Qualsiasi modifica o deroga alle norme di equipaggiamento dovrà essere preventivamente autorizzata dalla Direzione di Gara.

8. AREA DI GARA

Per gli incontri di tutte le classi di età deve essere tassativamente utilizzato il tatami o ring. Il tappeto (Tatami), avrà uno spessore di 2 o 3 cm (WKF APPROVED) ed un'area di combattimento tra i 6 e i 9 metri per lato (generalmente 8x8 totale). Per la tutela dei gareggianti, il tappeto deve avere un'area di sicurezza di almeno un metro, contrassegnata con la riga rossa.

Afferrare o agganciare con qualsiasi parte del corpo la struttura materiale (ring o tappeto) viene considerata azione non consentita, che verrà sanzionata.



9. SERVIZIO MEDICO

L'organizzatore della competizione è responsabile di fornire il servizio medico e paramedico 118 che darà l'assistenza durante la competizione.

Dall'inizio delle gare in poi, il medico, deve essere pronto ad intervenire qualora vi sia necessità di trattare una possibile contusione, ferita o qualsiasi tipo di incidente. Il medico ha la facoltà di decidere se un atleta è idoneo a continuare la gara o se deve abbandonare.

Esso dispone della piena autorità di interrompere un incontro in qualsiasi momento lo ritenga opportuno valutando se un atleta sia esposto a rischio, o comunque non idoneo a continuare il combattimento.

In caso di necessità di assistenza medica, gli atleti non devono lasciare il tappeto, sarà compito dell'arbitro interrompere immediatamente l'incontro e chiedere al medico l'assistenza.

Il tempo massimo consentito per una medicazione o valutazione clinica da parte del medico o personale paramedico durante il match, è di due minuti. Passati i due minuti, se l'atleta non è ancora in grado di presentarsi sul tatami immediatamente per riprendere la gara, verrà squalificato e l'arbitro attribuirà la vittoria al concorrente opposto.

10. IL COMBATTIMENTO

10.1 DURATA DELL'INCONTRO

Negli incontri laddove siano previsti più round, il recupero tra i round stessi è di 1 minuto e si disputa un eventuale terzo in caso di parità dopo i primi due round iniziali.

I tempi dei round sono:

- **1,5 minuti** fino **13 anni**
- **2 minuti** dai **13 ai 18 anni**
- **2,5 minuti** dai **18 ai 40 anni**
- **2 minuti** per categoria **Veteran**

Gli atleti dopo la fine dell'incontro hanno diritto ad un periodo di riposo di almeno 10 minuti prima di disputare il successivo incontro.

11. INIZIO DELL'INCONTRO

L'atleta che non si presenta all'area di gara nell'orario esatto stabilito di inizio match o alla chiamata da parte della giuria di gara, immediatamente, perde l'incontro per forfait.

L'ufficiale di gara preposto, prima dell'inizio del match, ispeziona le uniformi e le protezioni degli atleti, nel caso non siano conformi o incomplete, i gareggianti hanno un tempo massimo di 2 minuti per sostituirle, dopodiché l'atleta verrà squalificato.

L'arbitro ispeziona inoltre pelle e capelli accertandosi che non siano sudati o impregnati con sostanze grasse, viscidie o appiccicose.

Terminata l'ispezione dell'arbitro gli atleti andranno nel lato corrispondente all'angolo assegnato. Successivamente l'arbitro ricorderà agli atleti che nel frattempo avranno raggiunto il centro del tatami, di rispettare il regolamento in maniera ferrea. Pronuncerà successivamente la parola "**FIGHT**" per decretare l'inizio del match. È consentita soltanto la presenza di un coach, che si posizionerà nell'apposita postazione dedicata.

I coach devono rimanere seduti sulla sedia per tutto il tempo dell'incontro senza eccedere alzando troppo la voce o sbracciando nel suggerire, pena la squalifica.

Gli atleti minorenni per partecipare alla gara devono presentarsi all'area di gara accompagnati dal tecnico. Nessuno, ad esclusione degli atleti, tecnici, personale organizzatore e staff medico/paramedico potrà accedere all'area tecnica di gara.

12. USCITA DAL TAPPETO DURANTE IL MATCH

Durante la fase del combattimento in piedi, viene considerata uscita dal tappeto volontaria, quando un atleta mette anche un singolo piede al di fuori del tatami durante la fase del combattimento, anche se in maniera accidentale, questa azione varrà una penalità.

Nel combattimento a terra viene considerata uscita involontaria dal tappeto quando un atleta singolo o entrambi, durante la fase attiva della lotta a terra, escono completamente dall'area di combattimento e non hanno più nessuna parte del corpo che tocchi il tatami, (si considera combattimento a terra quando uno o entrambi gli atleti toccano il tappeto con qualsiasi parte del corpo diversa dai piedi).

In caso di uscita dal tappeto di uno o di entrambi gli atleti, l'arbitro interrompe l'incontro dicendo "STOP" fermando il tempo. A questo punto l'arbitro farà riprendere il match dalla posizione iniziale di partenza in piedi.

Gli atleti non verranno sanzionati a meno che l'uscita dal tatami sia a seguito di un'azione ritenuta assolutamente pericolosa da parte di uno o entrambi gli atleti.

Eccezione:

Se l'uscita dal tappeto avviene mentre è in corso un tentativo di **submission**, l'arbitro ha come scopo quello di far interrompere l'incontro per evitare che gli atleti si facciano male.

In ogni caso, se un atleta oltrepassa anche solamente con una parte della testa il limite del tappeto contrassegnato dalla riga rossa del tatami, (area di sicurezza) l'arbitro per ragioni ovvie, interrompe immediatamente l'incontro.

Se un atleta mentre sta subendo un tentativo di **submission** esce intenzionalmente dall'area di sicurezza non per eseguire la corretta difesa ma con l'unico scopo di far interrompere l'incontro per evitare la **submission**, verrà sanzionato

Conteggiano delle uscite:

- prima uscita di avvertimento
- seconda uscita si decurta un punto (-1 punto)
- terza uscita l'atleta perde l'incontro per squalifica.

13. POSIZIONI DI PARTENZA E DI RIPRESA DELL'INCONTRO, SUL TATAMI

All'inizio dell'incontro i due atleti sono tenuti a distanza dall'arbitro centrale che è interposto tra di loro, essi saranno in posizione di guardia in piedi al centro del tappeto. L'incontro comincia quando l'arbitro pronuncia: "**FIGHT**". Negli incontri sul tappeto, in caso di uscita dallo stesso (solo su tecnica in corso), sia nel combattimento in piedi che nel combattimento a terra, l'arbitro interrompe l'incontro dicendo "**STOP**" e indica agli atleti di tornare al centro del tappeto ripristinando la stessa posizione in cui erano quando li ha stoppati. Immediatamente dopo l'arbitro approva la posizione di ripresa e fa riprendere.

Esempio:

- *se gli atleti nel momento dell'uscita dal tatami erano a contatto in una posizione in piedi o a terra devono ripartire al centro del tappeto nella stessa posizione;*
- *se gli atleti nel momento dell'uscita dal tappeto erano in una posizione a terra senza contatto, devono ripartire al centro del tappeto nella stessa posizione.*
- L'arbitro fermerà il tempo in tutti e due i casi e darà il segnale di ripresa appena i due atleti saranno sistemati.

14. TECNICHE CONSENTITE E VIETATE

14.1 TECNICHE CONSENTITE

Tecniche di combattimento con braccia e gambe, (eccetto gomitate la viso e ginocchiate al viso);

Vengono consentite tutte le proiezioni di:

- caricamento sull'anca (quando per effetto di un caricamento la mia proiezione viene eseguita di anca);
- caricamento utilizzando le braccia (quando per effetto di squilibrio eseguo la proiezione esclusivamente con le braccia);
- Proiezione utilizzando le gambe (quando per effetto di uno squilibrio utilizzo le gambe come ostacolo oppure le utilizzo per proiettare il mio avversario);
- Tecniche di sacrificio si intendono tutte quelle che implicano il mettersi in gioco dando valore alle mie abilità assumendo talvolta una posizione di svantaggio per eseguire in realtà una tecnica a mio favore;
- Cadere sull'avversario dopo l'esecuzione di una tecnica di sacrificio, in modo controllato.

14.2 TECNICHE VIETATE

- Vietato il K.O.;
- Tutte quelle tecniche dove l'avversario che sta per essere proiettato è in posizione orizzontale al di sopra delle spalle di colui che sta eseguendo attivamente la tecnica, oppure quando il suo bacino dell'atleta che sta per cadere, per effetto del sollevamento supera il bacino dell'avversario;
- Quando le gambe del sollevato perdono contatto con il terreno, non per effetto di una proiezione ma per un bloccaggio, l'azione varrà fermata immediatamente (esempio: se un atleta attacca e l'avversario lo intercetta alzandolo di peso da terra, non potrà in seguito atterrarlo).
- Vietato da parte del sollevatore cadere con tutto il peso del corpo sopra l'avversario;
- Vietate ginocchiate e qualsiasi tipo di gomitate al viso;
- Vietate ginocchiate e calci ai genitali anche accennati;
- Vietate le testate;
- Vietato colpire al viso durante una submission;
- lanciare o cadere sopra all'avversario a meno che durante l'esecuzione della tecnica non sia possibile evitarlo;

IMPORTANTISSIMO: Tutte le proiezioni devono essere eseguite con il massimo controllo.

15. TEMPI DI CONTEGGIO SIA DA IN PIEDI CHE DA TERRA

Il Tempo di esecuzione della proiezione dopo aver afferrato l'avversario è di 5 secondi (se non si effettua una conta in questo lasso di tempo l'arbitro dividerà gli atleti con il **"BREAK"**).

Se il controllo a terra dell'atleta che porta una **submission** è tale da garantire un'immobilizzazione coatta, ovvero il lottatore sottomesso non riesce a compiere dei movimenti ritenuti soddisfacenti dall'arbitro, tali a spostare l'avversario seppur per pochissimi brevi istanti l'avversario, l'arbitro conterà 5 secondi, dopodiché assegnerà i punti corrispondenti alla riuscita della **submission**, segnalandolo all'arbitro di sedia, con una mano alzata e facendo quindi ripartire l'incontro da in piedi.

Se invece l'atleta sottomesso avrà un'attività di movimento ritenuta soddisfacente da parte dell'arbitro, con conseguente spostamento seppur di pochi secondi dell'atleta che sta sopra, allora la conta sarà di 10 secondi, con la finalità di dare l'opportunità a chi sta sotto di poter reagire. Se entro i 10 secondi ciò non accade, l'arbitro assegnerà i punti corrispondenti alla riuscita della **submission**, facendo ripartire l'incontro da in

piedi. Dalla posizione di **submission** è consentito portare pugni al corpo e NON al volto, sarà consentito portare colpi di ginocchia al corpo e NON al volto.

La ginocchiata può essere eseguita sia da terra che dà in piedi, controllando bene il corpo dell'avversario, colpendo sia il busto che la schiena (in questo caso dovrà solo essere accennata, avendo cura di far vedere bene il movimento della gamba sia in flessione che in estensione), sia mentre ci si sta portando in posizione eretta, ma sempre con il controllo dell'avversario.

Per controllo si intende quando l'avversario è bloccato a terra con il bacino appoggiato e una o entrambe le spalle appoggiate a terra.

Esempio: quando uno dei due contendenti è seduto sul fianco del sottomesso, tenendolo bloccato, oppure quando il petto è appoggiato sul petto dell'avversario sottomesso.

16. PUNTEGGIO

Gli arbitri addetti alla conta del punteggio sono seduti agli angoli tatami, muniti di conta colpi per entrambi gli atleti.

Il punto verrà dato quando una tecnica "tecnicamente pulita" colpisce un obiettivo consentito.

L'arbitro centrale deve valutare la tecnica portata sull'obiettivo valido.

In caso di attacco saltato, l'atleta che lo effettua, dovrà atterrare nella zona gara consentita per poter far sì che gli sia assegnato il punteggio. Esempio: se dopo aver portato la tecnica, l'atleta atterrando si troverà con anche un solo piede al di fuori del tatami, la stessa non verrà conteggiata come punto.

SCHEMA RIEPILOGATIVA PUNTEGGI

Controllo Protezioni al lato dell'atleta

Casco, Paradenti, Guanti e controllo unghie mani, chiedere all'atleta di darsi un pugno sulla conchiglia, abbassarsi e controllare protezioni tibie e piede (le dita non devono uscire), alzare para piede e controllare stato unghie

Atleti al centro

Ragazzi/e, Conoscete il regolamento!

Siete qui per competere e mi aspetto rispetto reciproco. Voglio un match pulito e corretto. Alla prima scorrettezza interverrò senza esitazione. Ora toccatevi i guantini e mettetevi in posizione!"

Arbitro - Arbitro - Tavolo - Tempo - Fight

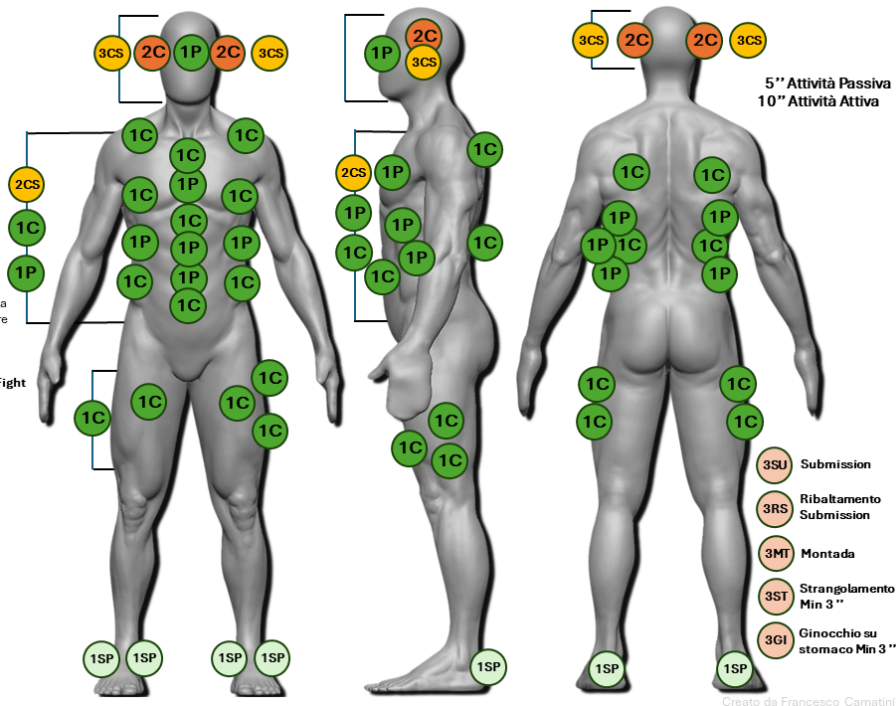
Girarsi verso i giudici seduti ai lati e i giudici al tavolo e controllare la loro attenzione. Far fare il saluto agli atleti e guardando il tavolo dire **Tempo / Fight**

Stop - Tempo

Bloccare gli atleti a terra nell'area di sicurezza appoggiando la mano su di loro e dopo aver detto **Stop** alzare un braccio e dire **Tempo** per segnalare che deve essere bloccato il tempo.

Memorizzare la loro posizione e farlo memorizzare anche agli Atleti. Farli alzare e portarli al centro del tatami facendoli riprendere la posizione memorizzata. Riavvia l'incontro con **Fight**

- 1P Pugno
- 1C Calcio
- 2C Calcio alla Testa
- 2CS Calcio Saltato al Corpo
- 3CS Calcio Saltato alla Testa
- 1SP Spazzate solo Caduta
- 3SP Spazzate, Proiezioni con Caduta e finalizzazione del colpo



SCHEMA CREATO E GENTILMENTE CONCESSO DAL SIG. FRANCESCO CAMATINI

16.1 PUNTEGGI

1 punto pugno

1 punto calcio al corpo

2 punti calcio alla testa

2 punti calcio saltato al corpo

3 punti calcio saltato alla testa

1 punto spazzata solo caduta

3 punti spazzata, proiezione con caduta avversario, anche se tocca con una qualsiasi parte del corpo e finalizzazione del colpo.

3 punti submission

- Il pugno mentre l'avversario è disteso a terra è consentito a patto che chi sta sopra controlli sempre l'avversario sottomesso. (**ground & pound**). Il controllo deve essere eseguito tenendo la mano che non sferra il pugno sul petto o sulla clavicola dell'avversario.

È consentito colpire solo a livello dell'addome, tra cintura e clavicola durante la fase del **ground & pound**.

- Se si proietta per una **submission** ma l'atterrato blocca l'avversario, impedendogli di finalizzare la **submission**, verrà solo assegnato il punto della proiezione;

- Se nei 5 secondi l'atleta che viene atterrato per una **submission** ha scarsa attività di combattimento (giudicata dall'arbitro centrale), vengono assegnati i **3 punti** a chi ha effettuato la **submission**;

- Se nei **10 secondi** l'atleta che viene atterrato per una **submission** ribalta la situazione in suo favore eseguendo una **submission**, ha diritto ai 3 punti come quelli concessi all'avversario.

16.2 PUNTEGGIO SUBMISSION (3 punti) - GRAPPLING

3 punti Montada (**fig. 1**)

3 punti Ginocchio sullo stomaco per un minimo di 3 sec. (**Fig. 2**)

3 punti Posizione di guardia chiusa (**Fig. 3**)

3 punti Ribaltamenti da submission

3 punti Strangolamento per un minimo di 3 sec. (**Fig. 4**) (non deve essere finalizzato completamente)



Fig. 1

SUBMISSION/MONTADA (Fig.1): vengono assegnati i 3 punti se viene mantenuta per **5 secondi continuati**, immobilizzando l'avversario, in modo che non vi sia attività da parte dell'atleta sottomesso ritenuta soddisfacente al fine di scalzare l'atleta che immobilizza; oppure **10 secondi** se l'atleta sottomesso riesce a compiere dei movimenti che riescono in qualche modo a spostare in gran parte il peso dell'avversario, seppur solamente per qualche istante. Essa può essere frontale o laterale.



Fig. 2

Controllo con ginocchio sullo stomaco (Knee on belly) (Fig. 2): I punti per questa posizione vengono assegnati solo se viene mantenuta per più di 3 secondi. Saltare da una parte all'altra in ginocchio sullo stomaco non fa cumulare punti. Allo stesso tempo se l'atleta che sottomette non riesce a mantenere la posizione di **submission** per 3 secondi di fila perché ostacolato dall'avversario ma riesce a cambiare la posizione cambiando il ginocchio e portandolo nella precisa posizione a specchio dalla parte opposta, allora l'arbitro non interromperà la conta dei 3 secondi e verrà la **submission** ritenuta valida a tutti gli effetti purché siano trascorsi i 3 secondi.

Ribaltamento: Viene considerato ribaltamento ogni azione che parta da un qualsiasi tipo di guardia e che inverta le posizioni dei lottatori, durante la fase attiva del combattimento (chi è sotto finisce sopra e viceversa). Un ponte da sotto la **montada** non è considerato ribaltamento se colui che era sotto non si è trovato sopra alla fine della azione.



Fig. 3

Posizione di guardia chiusa (Fig. 3): In questa posizione colui che sta sotto è il dominante per cui si inizia la conta dei 5"/10" ed il punteggio se riuscirà a dominare la posizione per il tempo necessario sarà assegnato all'atleta sottostante. (Idem per la conta secondi della **montada**)



Fig. 4

Strangolamento (Fig. 4): La tecnica di strangolamento deve e può essere tirata soltanto da posizione di terra e dalla parte posteriore del sottomesso, oppure dalla posizione laterale, rispetto l'atleta che sta subendo la tecnica. **(ASSOLUTAMENTE NO DURANTE UNA PROIEZIONE DA IN PIEDI, ASSOLUTAMENTE NO DALLA POSIZIONE ANTERIORE RISPETTO L'ATLETA SOTTOMESSO, ASSOLUTAMENTE NO DA IN PIEDI SEPPUR SENZA FINALIZZARE A TERRA)**, deve essere accennata e tenuta in posizione per 3 secondi.

Lo strangolamento o **chocke** deve essere portata in modo assolutamente tecnico e non del tutto casuale o inventato. (non ammesse prese strane, inventate o fantasiose) Le tecniche che vengono considerate valide prese dal **ju jitsu** sono: **kata ha jime**, **Hadaka jime**, **sode guruma jime**, **sankaku jime**.



Fig. 5 SANKAKU JUJI JIME (JU JITSU)

Strangolamento di gambe (Triangolo di gambe) (Fig. 5): Il triangolo di gambe è una tecnica di strangolamento eseguita con le gambe, è ritenuta valida e non pericolosa solamente se una delle due braccia di colui che subisce, è all'interno delle gambe dell'atleta che offende, interponendosi in questo modo tra le gambe dell'avversario ed il proprio collo.

Se viceversa il triangolo di gambe viene effettuato senza la presa del braccio come sopra indicato verrà immediatamente bloccato e sanzionato dall'arbitro perché ritenuta una tecnica pericolosa per le vertebre cervicali.

16.3 TECNICHE VIETATE NEL GRAPPLING

Kani basami o forbice alle gambe durante un'azione dinamica partendo in piedi;

Tecniche di leva cervicale;

Batti e stacca (sbattere l'avversario volontariamente a terra per uscire da una posizione);

Tutti i tipi di leva agli arti lunghi (intesa dall'anca al piede compreso) ed alle braccia (intesa dalla spalla alla mano compresa).

17 PENALITA'

17.1 GLI AVVERTIMENTI DATI DURANTE IL COMBATTIMENTO

Per le uscite saranno mantenuti ma non sommati ad altre diverse penalità o avvertimenti.

In qualsiasi momento in cui l'arbitro pensa che una squalifica sia doverosa, conferirà con tutti i giudici per accertare che stia attuando ed osservando la procedura adeguata.

Le violazioni gravi del regolamento possono comportare un punto di penalità o la squalifica diretta.

Un combattente non può ricevere un avvertimento ed un punto allo stesso tempo.

Le ammonizioni saranno pronunciate nel seguente modo:

- Primo richiamo ufficiale;
- Prima ammonizione (comporta la sottrazione di un punto alla fine del match);
- Seconda ammonizione (comporta la squalifica dell'atleta);

18. LESIONI

Se un combattente riporta una ferita il combattimento sarà interrotto per il tempo necessario affinché il medico si pronunci sulla possibilità di continuare il match o interromperlo.

Si possono concedere al massimo 2 minuti per il soccorso.

Se l'infortunio serio, con impossibilità di trattamento entro i due minuti concessi, il combattimento deve essere fermato con conseguente abbandono del match, decretando la sconfitta.

Se non ci sono state violazioni di regole da parte del combattente che ha offeso, allora quest'ultimo vince il match per forfait.

Se invece il combattente indenne ha violato le regole del combattimento allora il fighter danneggiato vince per squalifica. Se il medico ritiene che la ferita possa consentire all'atleta danneggiato di proseguire nel combattimento, allora il match continua, purché il tutto sia risolto nei due minuti di tempo.

Nei casi di ferita i giudici decideranno se l'atleta riceve un punto, oppure un avvertimento, o un punto di penalità, o nessuna azione.

19. VITTORIA DEL MATCH

Vince l'incontro l'atleta con il maggior punteggio ottenuto alla conclusione del round/dei round o del supplementare.

Se dopo il round supplementare ci sarà ancora una situazione di parità, la vittoria verrà decretata all'atleta più meritevole (tecniche precise e continuità nei colpi).

19.1 INTERRUZIONE PER SUPERIORITÀ TECNICA MANIFESTA

1. Qualora un atleta subisca un numero eccessivo di tecniche consecutive da parte dell'avversario, evidenziando una chiara superiorità tecnica e tattica di quest'ultimo, l'Arbitro Centrale, di concerto con un Arbitro Laterale, può interrompere l'incontro a propria discrezionalità per tutelare l'incolumità e la sicurezza dell'atleta in difficoltà.
2. A seguito dell'interruzione, l'Arbitro Centrale inviterà sul tatami il Coach e l'atleta che sta subendo per una valutazione immediata.
3. Nel caso di atleta minorenni, la decisione di proseguire o interrompere l'incontro spetta al Coach, che potrà dichiarare l'abbandono dell'incontro con conseguente vittoria all'avversario.
4. Nel caso di atleta maggiorenne, la decisione sarà presa di comune accordo tra atleta e Coach; quest'ultimo ne comunicherà l'esito all'Arbitro Centrale.
5. La decisione dell'Arbitro Centrale, adottata nel rispetto del presente articolo, è insindacabile e finalizzata esclusivamente alla tutela della sicurezza e del benessere degli atleti.

20. IL RICORSO

Il ricorso deve essere inoltrato tramite modulistica apposita, entro i 5 min dalla fine dell'incontro stesso. Superato tale tempo, non verrà accettato.

Il ricorso avrà un costo di 100 euro.

La quota di 100 euro verrà restituita in caso di accoglimento del ricorso e sarà data in beneficenza in caso di ricorso dichiarato inammissibile o rigettato.

Solo il responsabile della società potrà inoltrare il ricorso al TAVOLO DI GIURIA

Presidente di giuria: centro

Segretario: alla sinistra del presidente di giuria

Modalità di presentazione del ricorso

Nel ricorso deve essere riportata la denominazione, la data e il luogo di svolgimento dell'evento, l'incontro oggetto della contestazione e i motivi del ricorso.

Il ricorso, con allegata la ricevuta del bonifico di euro 100, deve essere presentato immediatamente al tavolo di giuria. La quota di **100 euro** verrà restituita in caso di accoglimento del ricorso e sarà trattenuta in caso di ricorso dichiarato inammissibile o rigettato.

Casi in cui viene ammesso il ricorso:

il risultato dell'incontro è stato influenzato dal comportamento di un Ufficiale di gara che ha violato i Regolamenti federali (es. provata corruzione, etc...);

il risultato dell'incontro è stato influenzato da una chiara violazione del Regolamento di gara o dei Regolamenti federali;

l'azione che ha portato alla fine dell'incontro è stata causata da un'azione illegale, volontaria o involontaria, e ciò è evidente nel video ufficiale;

il verdetto è errato a causa di un errore nella compilazione dei cartellini (somme sbagliate, colori invertiti, etc....).

Casi di inammissibilità del ricorso:

Il giudizio degli Ufficiali di gara reputato non corretto;

La decisione dell'arbitro riguardo ad uno stop arbitrale reputato non corretto (es. stop prematuro).



MODULO UFFICIALE PER IL RICORSO NELLE COMPETIZIONI

DATA	NOME DELLA COMPETIZIONE	LUOGO
	NOMI ATLETI	
BLU		ROSSO

	DESCRIZIONE DELLA PROTESTA		
		firma del Pres. di Giuria	
NOME E COGNOME DEL RICHIEDENTE			
FIRMA			

CAPO ARBITRO	GIUDICE 1	GIUDICE 2	GIUDICE 3

21.ARBITRI DI GARA

Per ogni tappeto di gara in questa competizione sono previsti n. 5 figure arbitrali, individuate nell'arbitro centrale, arbitro di sedia (n. 2), giuria (n. 2).

21.1 ARBITRO CENTRALE

è colui che deve dirigere il match, il suo compito principale è tutelare gli atleti che combattono. Deve essere assertivo, imperativo, deve guadagnarsi in una manciata di secondi il rispetto degli atleti.

Prima di iniziare la competizione deve chiamare gli atleti al tappeto e controllare in maniera minuziosa le protezioni degli atleti, che sia conforme ben indossata e che sia completa.

Deve controllare l'igiene della persona, che non abbia pelle e capelli untati, che abbia la divisa di gara pulita e che non abbia unghie lunghe.

Deve segnalare alzando la mano (a favore dell'atleta che fa i punti) da terra in una submission, in modo da farsi vedere in maniera chiara e netta dagli arbitri di sedia che provvederanno a schiacciare i tap, assegnando i punti previsti sulla conta colpi.

Opera nel pieno rispetto delle disposizioni regolamentari e segue le indicazioni del Centrale primario, al fine di garantire uniformità di giudizio, trasparenza e regolarità dell'incontro.

Si occupa di valutare con più particolare accuratezza, le dinamiche del combattimento a terra o corpo a corpo, segnala tempestivamente in tempo reale agli arbitri di sedia, con gestualità, il punteggio durante lo svolgimento del combattimento a terra. Può interrompere l'azione del combattimento qualora valuti una scorrettezza o una tecnica non valida.

Deve sanzionare quando uno degli atleti:

- Fuoriesca con uno od entrambi i piedi (in maniera attiva) dal tatami;
- Uno dei due avversari commetta una scorrettezza o non rispetti il regolamento in modo scrupoloso sia nella parte tecnica che in quella disciplinare;
- Sia irrispettoso d/o ingiurioso nei confronti del contendente e/o nei confronti dei giudici di gara o chiunque altra persona presente nell'area tecnica di gara.

21.2 ARBITRO CENTRALE SECONDARIO

E' una figura opzionale che gli organizzatori possono introdurre qualora le condizioni della competizione lo richieda. Tale ufficiale opera in coordinamento con il centrale primario, fornendogli supporto nella valutazione dell'incontro, delle azioni e nella gestione di situazioni che richiedono un controllo aggiuntivo. Non sostituisce il centrale primario ma ne coadiuva le funzioni, al fine di alzare il livello di accuratezza decisionale.

L'attivazione di questa figura è a discrezione del Comitato Organizzatore e della Direzione di Gara, che ne definiscono la necessità in relazione alle caratteristiche dell'evento, del numero di atleti partecipanti e della complessità delle operazioni arbitrarie.

Si incarica principalmente di segnalare opportunamente in tempo reale agli arbitri di sedia, il punteggio durante la fase del combattimento a terra, si incarica di valutare la correttezza o meno di una tecnica eseguita durante il combattimento a terra, conteggia, stoppa ed assegna una submission.

21.3 ARBITRO DI SEDIA (n.2):

l'Arbitro di sedia è colui che ha la responsabilità di conteggiare sulla conta colpi a disposizione i punti effettivi che vengono portati a segno da parte degli atleti, secondo il punteggio stabilito dal presente regolamento. Deve osservare le gestualità dell'arbitro centrale e riportare sul cartellino tecnico a disposizione qualsiasi sanzione disciplinare convalidata dal centrale.

È effettivamente colui che assegna il punteggio dei contendenti, per cui colui/lei che decreterà la vittoria di uno piuttosto che la sconfitta dell'altro.

Allo scadere del tempo di ogni singolo match si dovrà dirigere verso il tavolo della giuria per consegnare il cartellino con la finalità della conta somma/punteggio.

21.4 GIUDICE/UFFICIALE AL TAVOLO (n. 2)

- È incaricato di tenere il count down del tempo a seconda delle istruzioni date dall'arbitro centrale fermare/ripartire);
- Deve seguire l'incontro attentamente;
- Deve verbalizzare, trascrivere e decretare il vincitore, conservando i cartellini;
- Segnalare la fine dell'incontro;
- Chiamare gli atleti sul quadrato di gara;
- Se richiesto, fornire il proprio parere all'arbitro che deve decidere il vincitore dell'incontro;

22. RICHIAMI, SANZIONI E SQUALIFICHE DISCIPLINARI

22.1 PRINCIPI GENERALI

Il comportamento di atleti, coach, tecnici e ufficiali di gara deve ispirarsi ai principi di etica sportiva, lealtà, rispetto reciproco e disciplina, costituendo parte integrante della valutazione di idoneità alla partecipazione agonistica.

Ogni condotta offensiva, antisportiva o contraria al decoro della manifestazione sarà soggetta a richiamo, sanzione o squalifica, in relazione alla gravità e alla recidiva.

La Direzione di Gara, in accordo con la Commissione Arbitrale, esercita il potere disciplinare sul campo e garantisce l'applicazione uniforme delle sanzioni.

22.2 PROCEDURA DI ACCERTAMENTO E CRITERI DI APPLICAZIONE

Per l'adozione di provvedimenti disciplinari, l'Arbitro Centrale deve disporre di elementi oggettivi e verificabili.

L'applicazione di sanzioni o squalifiche è subordinata alla certezza dell'infrazione, accertata attraverso percezione diretta e conferma di almeno un testimone qualificato.

Le misure disciplinari includono richiamo verbale, penalità tecnica (-1 punto), sospensione temporanea, squalifica immediata o allontanamento dall'area di gara.

Ogni provvedimento deve essere comunicato ufficialmente e verbalizzato nel referto di gara.

22.3 GRADUAZIONE DELLE SANZIONI

Le sanzioni disciplinari sono graduabili secondo la gravità dell'infrazione:

- Infrazione lieve: richiamo verbale o penalità tecnica (-1 punto);
- Infrazione media: richiamo ufficiale e/o sospensione temporanea;
- Infrazione grave: squalifica immediata;
- Infrazione gravissima: squalifica immediata e segnalazione disciplinare alla Direzione di Gara o alla Federazione.

22.4 VIOLAZIONI DI CONDOTTA E SANZIONI DISCIPLINARI

Le condotte elencate di seguito costituiscono infrazioni disciplinari e comportano l'applicazione di sanzioni graduabili in base a gravità, intenzionalità e recidiva. L'Arbitro Centrale, per procedere a sanzioni o squalifiche, deve avere conferma diretta della violazione e, nei casi dubbi, l'accertamento tramite testimoni qualificati.

Descrizione della violazione	Classificazione	Sanzione
Simulare un colpo subito (es. zona inguinale) per trarre vantaggio competitivo	Lieve	Richiamo ufficiale e penalità -1 punto
Ritardare deliberatamente l'inizio dell'incontro	Lieve	Richiamo ufficiale
Abbandonare l'area di gara senza autorizzazione dell'Arbitro Centrale	Medio	Penalità -1 punto, alla seconda infrazione squalifica
Mancata osservanza di ordini diretti dell'arbitro (es. mancato stop, ritardi intenzionali)	Medio	Richiamo o penalità -1 punto, alla recidiva squalifica
Uso di linguaggio offensivo o atteggiamenti scorretti tra tecnici e ufficiali di gara	Medio	Richiamo ufficiale, alla recidiva allontanamento con squalifica
Interferire con il lavoro degli ufficiali di tavolo (es. interrompere punteggi o registrazioni)	Medio	Richiamo ufficiale, alla recidiva penalità tecnica -1 punto
Contestare verbalmente o ironizzare sulle decisioni arbitrali con tono offensivo o irrispettoso	Medio-Grave	Richiamo ufficiale, alla seconda infrazione squalifica
Interventi o incitamenti impropri da parte del coach (offese, insulti, interferenze durante l'incontro)	Medio-Grave	Richiamo ufficiale, alla recidiva allontanamento dall'area di gara
Mancanza di rispetto verso avversari o arbitri tramite atteggiamenti di scherno o provocazione	Medio-Grave	Richiamo ufficiale, alla seconda infrazione squalifica

Descrizione della violazione	Classificazione	Sanzione
Ostacolare l'accesso o l'uscita dal tatami a coach, ufficiali o atleti	Medio-Grave	Richiamo ufficiale, alla recidiva squalifica
Incitare il pubblico a comportamenti antisportivi	Medio-Grave	Richiamo ufficiale, alla recidiva squalifica e allontanamento dall'area gara
Imprecare o bestemmire durante l'incontro, con linguaggio blasfemo o offensivo udibile da arbitri o pubblico	Grave	Squalifica immediata, se confermata da testimoni qualificati
Compiere gesti offensivi o di dissenso nei confronti del corpo arbitrale, dei coach o degli atleti (es. gesti volgari, insulti, atteggiamenti intimidatori)	Grave	Squalifica immediata per manifesta offesa pubblica
Polemizzare in modo reiterato o interrompere deliberatamente l'incontro	Grave	Squalifica immediata
Tenere un comportamento antisportivo verso il pubblico, l'avversario o il personale di gara	Grave	Squalifica immediata
Rifiutarsi di rimanere sul tatami per la proclamazione del vincitore	Grave	Squalifica immediata
Disobbedire alle disposizioni di sicurezza (es. rimuovere protezioni obbligatorie durante il combattimento)	Grave	Squalifica immediata
Assumere atteggiamenti aggressivi, minacciosi o tentare il contatto fisico con qualsiasi persona in sede di gara	Gravissima	Squalifica immediata e segnalazione disciplinare
Lanciare oggetti, colpire materiali o infrastrutture con intento offensivo o violento	Gravissima	Squalifica immediata
Intimidire verbalmente o fisicamente un avversario prima, durante o dopo l'incontro	Gravissima	Squalifica immediata e segnalazione disciplinare
Utilizzo di linguaggio discriminatorio, razzista o sessista di qualsiasi natura	Gravissima	Squalifica immediata e segnalazione alla Direzione di Gara
Danni intenzionali a materiali, strutture o attrezzature di gara	Gravissima	Squalifica immediata e segnalazione per sanzione disciplinare

22.5 DISPOSIZIONI DISCIPLINARI CONCLUSIVE

Le decisioni dell'Arbitro Centrale, confermate dai testimoni e ratificate dalla Direzione di Gara, sono definitive e inappellabili.

Provvedimenti ulteriori post-gara possono essere adottati dalla Commissione Disciplinare sulla base della relazione ufficiale e del referto arbitrale.

L'obiettivo è tutelare etica sportiva, integrità fisica e morale dei partecipanti, e garantire correttezza e ordine nelle competizioni.

23. DISPOSIZIONI FINALI

Il Regolamento può essere modificato in qualsiasi momento se ritenuto necessario. Per quanto non contemplato nel presente Regolamento, si fa riferimento al Regolamento di Grappling. I partecipanti alle competizioni accettano di non ricorrere ai tribunali civili in caso di controversia. Qualsiasi vertenza è giudicata dalla Federazione.

Per partecipare alla competizione di questo settore è necessario conoscere, approvare ed accettare il presente regolamento; pertanto, non verranno accettate né durante la gara, tantomeno al termine della stessa, contestazioni inerenti al regolamento.