

**FEDERAZIONE ITALIANA FIJLKAM JUDO LOTTA KARATE ARTI MARZIALI**  
**REGOLAMENTO NAZIONALE ED INTERNAZIONALE**  
**LOTTA TRADIZIONALE SARDA**  
**SA STRUMPA**

**GENNAIO 2026**

**INDICE DEI CONTENUTI**

Articolo 1 - Oggetto  
Articolo 2 - Interpretazione  
Articolo 3 – Campo di applicazione

**CAPITOLO 1 – STRUTTURE MATERIALI**

Articolo 4 - Il tappeto  
Articolo 5 – Abbigliamento  
Articolo 6 - Licenza del concorrente  
Articolo 7 - Categorie di età, peso e competizioni

**CAPITOLO 2 - GARE E PROGRAMMI**

Articolo 8 – Metodo di gara  
Articolo 9 - Programma delle gare  
Articolo 9 - Programma delle gare  
Articolo 10 - Cerimonie di premiazione

**CAPITOLO 3 - PROCEDURA DI GARA**

Articolo 11 - Peso  
Articolo 12 - Sorteggio e abbinamento  
Articolo 13 - Eliminazione dalla competizione

**CAPITOLO 4 – CORPO ARBITRALE**

Articolo 14- Composizione  
Articolo 15 – Le funzioni di insieme  
Articolo 16 – Abbigliamento del corpo arbitrale  
Articolo 17 - L'arbitro  
Articolo 18 - Il giudice  
Articolo 19 - Il Presidente di tappeto  
Articolo 20 – Sanzioni nei confronti del corpo arbitrale

## CAPITOLO 5 – IL COMBATTIMENTO

Articolo 21 - Durata degli incontri

Articolo 22 - Chiamata sul tappeto

Articolo 23 - Inizio

Articolo 24 - Interruzione del combattimento

Articolo 25 - Fine del combattimento.

Articolo 26 - Interruzione e continuazione del combattimento

Articolo 27 - Tipi di vittorie

Articolo 28 - L'allenatore

Articolo 29 - Classifica per squadra in occasione delle competizioni individuali

Articolo 30 - Sistema di classifica nelle competizioni a squadre

## CAPITOLO 6 - PUNTI PER LE AZIONI E LE PRESE

Articolo 31 – L'atterramento o schienata.

Articolo 32 - Decisione e punteggio

## CAPITOLO 10 – IL RECLAMO

Articolo 33 - Reclamo

## CAPITOLO 11 – IL SERVIZIO MEDICO

Articolo 34 - Servizio medico

Articolo 35 - Interventi del servizio medico

### **Articolo 1 - Oggetto**

Il seguente regolamento è redatto in conformità con lo Statuto dell'UWW, il Regolamento Finanziario, il Regolamento Disciplinare, le Norme Generali che regolano l'organizzazione delle competizioni internazionali e tutti i Regolamenti specifici.

Il regolamento Internazionale della Lotta Sarda Sa Strumpa ha come obiettivo specifico quello di:

- Definire e specificare le condizioni pratiche e tecniche in cui devono svolgersi gli incontri;
- Determinare il sistema di gara, i metodi di vittoria, sconfitta, di classifica, penalità, eliminazione dei concorrenti, ecc.
- Determinare i valori da assegnare alle azioni e alle prese de Sa Strumpa;
- Elencare le situazioni e i divieti;
- Determinare le funzioni tecniche del Corpo Arbitrale;

Suscettibili di essere modificate alla luce delle constatazioni pratiche nella loro applicazione e in funzione della ricerca della loro efficacia, le Regole Internazionali enunciate più avanti costituiscono il quadro entro il quale si manifesta lo sport della Lotta tradizione Sarda, Sa Strumpa nel suo stile.

### **Articolo 2 - Interpretazione**

In caso di disaccordo sull'interpretazione delle disposizioni di un qualsiasi articolo del seguente Regolamento, è il Comitato Regionale FIJKAM Sardegna settore Sa Strumpa il solo ad avere la competenza a precisare il significato esatto.

### Articolo 3 – Campo di applicazione

L'applicazione del presente Regolamento a tutte le competizioni Regionali Nazionali ed internazionali sotto il controllo del comitato regionale FIJLKAM Sardegna è obbligatorio pubblicarlo nel calendario della Federazione Italiana FIJLKAM.

In occasione dei tornei internazionali, può essere eccezionalmente utilizzata una procedura di gara diversa da quella stabilita dal Regolamento, a condizione che sia stata concessa l'autorizzazione dalla federazione Italiana FIJLKAM e dal Comitato Regionale FIJLKAM Sardegna e da tutti i Paesi partecipanti.

## CAPITOLO 1 – STRUTTURE MATERIALI

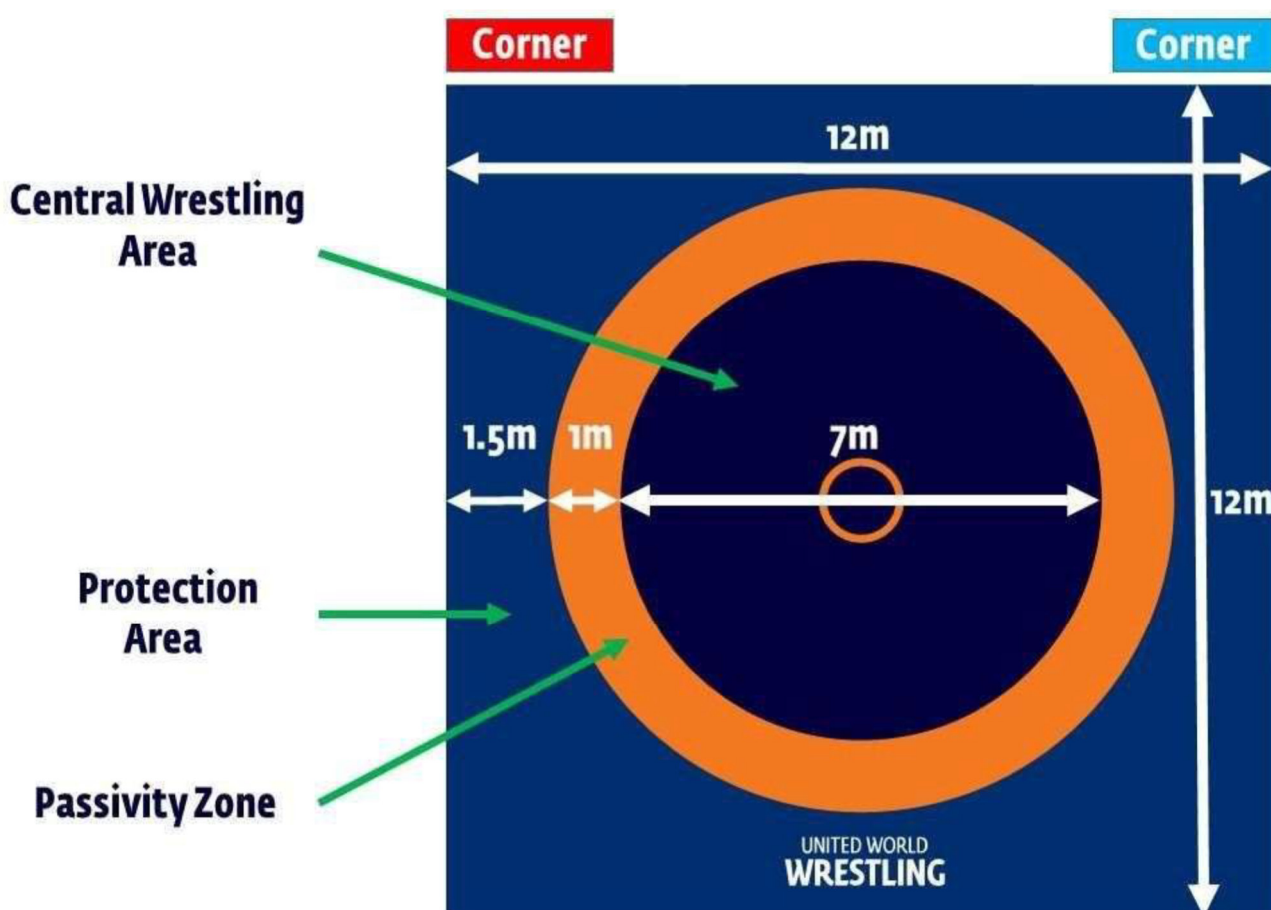
### Articolo 4 - Il tappeto

Un tappeto di tipo omologato dalla UWW, con un diametro di 9 m e circondato da una protezione di 1,50 m dello stesso spessore, è obbligatorio in tutte le gare.

All'interno del cerchio di 9 metri di diametro, lungo la sua circonferenza, deve essere tracciata una banda

circolare di colore arancione larga 1 metro.

Per definire le diverse parti del tappeto si utilizzerà la seguente terminologia:



Il cerchio centrale indica il centro del tappeto (1 m di diametro). La parte interna del tappeto che si trova all'interno del cerchio arancione è la superficie centrale di lotta (central wrestling area) - (7 m di diametro).

La zona di passività, striscia arancione (passivity zone) - è larga 1 metro. L'area di protezione è larga 1m 50 (protection area).

I monitor o tabellini segna punti (atterramenti) devono essere posizionati separati, vicino al tappeto. Per evitare qualsiasi contagio, il tappeto deve essere pulito e disinfettato prima di ogni sessione di Sa Strumpa.

Nel caso di uso di tappeti che presentano una superficie liscia, uniforme e non rugosa (telone incorporato), dovranno essere applicate le stesse misure igieniche.

Al centro del tappetino deve essere tracciato un cerchio con un diametro interno di 1 m circondato da una striscia di 10 cm di larghezza.

L'allenatore di ogni atleta dovrà posizionarsi nello stesso angolo del tappeto corrispondente al colore della maglia del proprio atleta. Il lottatore rosso si posizionerà a sinistra e quello blu a destra. Il tappeto deve essere installato in modo che sia circondato da un ampio spazio aperto, per garantire il normale svolgimento della gara.

## **Articolo 5 – Abbigliamento**

Per partecipare agli eventi de Sa Strumpa della Federazione Italiana FIJLKAM, gli atleti di tutte le categorie di età, devono rispettare le linee guida del Comitato Regionale FIJLKAM Sardegna, Queste linee guida hanno lo scopo di consentire caratteristiche di design innovative in conformità con le regole della lotta Sarda Sa Strumpa.

### **Responsabilità di conformità**

In tutti gli eventi organizzati dalla Federazione Italiana FIJLKAM e dal Comitato Regionale FIJLKAM Sardegna i club o nazioni sono responsabili di garantire che gli articoli indossati o utilizzati dai membri della loro delegazione siano conformi ai termini di queste regole.

### **Considerazioni generali**

La T-shirt Sa Strumpa è la divisa standard utilizzata in tutti le competizioni.

La T-shirt de Sa Strumpa deve essere fatta con un tessuto liscio e senza bordi ruvidi, che non presenti rischi di irritazione né per l'atleta che lo indossa né per l'avversario.

La T-shirt de Sa Strumpa deve permettere all'atleta di avere tutte le possibilità di eseguire le proprie presa e le sue tecniche.

Le T-shirt per gli atleti de Sa Strumpa sono una rossa e una blu, con spazi riservati per l'incisione del proprio cognome, e spazi per gli sponsor.

Devono inoltre indossare pantaloncini neri con una lunghezza almeno fino al ginocchio.

Devono indossare scarpe da attività ginnica, oppure scarpe da lotta, non è consentito utilizzare altri tipi di calzature.

Le scarpe non devono avere parti rigide che possano ferire l'avversario.

### **Violazioni.**

Al peso, l'arbitro deve controllare che ogni concorrente soddisfi i requisiti di questo articolo.

Il lottatore deve essere avvertito al momento del peso che se la sua tenuta non è corretta e non potrà partecipare alla competizione.

Se un lottatore si presenta sul tappeto in tenuta non conforme, il corpo arbitrale concederà un tempo massimo di 1 minuto per consentire al lottatore di provvedere.

Trascorso questo periodo, il lottatore inadempiente sarà dichiarato sconfitto per forfait.

È assolutamente proibito:

- Indossare l'emblema o la sigla di un altro Paese;
- Ungersi il corpo con qualsiasi sostanza grassa o appiccicosa
- Presentarsi in stato di sudorazione all'inizio dell'incontro o all'inizio di ogni periodo di lotta de Sa Strumpa;
- Portare bende ai polsi, alle braccia o alle caviglie, salvo in caso di ferita e su prescrizione medica queste bende debbono essere ricoperte da fasce elastiche;
- Indossare qualsiasi oggetto che possa causare lesioni all'avversario, come anelli, braccialetti, protesi, piercing ecc.
- Avere le unghie lunghe che possono causare lesioni all'avversario, la lunghezza delle unghie verrà verificata al momento del peso.
- Indossare reggiseni con armatura per la lotta femminili de Sa Strumpa.

### **Articolo 6 - Licenza del concorrente**

Tutti i lottatori maschi e femmine U15, U17, U20, Senior che partecipano alle competizioni Regionali, Nazionali e tornei internazionali iscritti nel calendario della Federazione Italiana FIJLKAM devono essere in possesso di un tesseramento e licenza Federale.

Questa licenza serve anche come copertura assicurativa per le spese mediche e ospedaliere in caso di incidente o infortunio durante le competizioni internazionali nelle quali il lottatore sta partecipando.

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

### **Articolo 7 - Categorie di età, peso e competizioni**

Categorie di età

Le categorie di età sono le seguenti:

U15: 14-15 anni (da 13 con autorizzazione medica e dei genitori\*)

U17: 16-17 anni (da 15 con autorizzazione medica e dei genitori\*)

U20: 18-20 anni (da 17 con autorizzazione medica e dei genitori\*)

Senior: 20 anni e oltre

Veterani più di 35 anni

\* L'autorizzazione medica e dei genitori viene presentata prima con Certificato medico annuale e la Dichiarazione del lottatore de Sa Strumpa al momento dell'acquisto della licenza.

I lottatori U20 sono autorizzati a partecipare alle competizioni per senior, ad eccezione di coloro che hanno compiuto 17 anni nell'anno in questione.

Ogni partecipante dovrà attestare con documento di identità l'età del lottatore, che dovrà essere esibito anche al momento del peso ufficiale.

Categorie di peso

Le categorie di peso per la lotta Sarda Sa Strumpa sono le seguenti (in chilogrammi):

SENIOR e U20

1. 57 kg
2. 61 kg
3. 65 kg
4. 70 kg
5. 74 kg
6. 79 kg
7. 87 kg

- 8. 92 kg
- 9. 97 kg
- 10. 130 kg

#### U15

- 1. (34)-38 kg
- 2. 41 kg
- 3. 44 kg
- 4. 48 kg
- 5. 52 kg
- 6. 57 kg
- 7. 62 kg
- 8. 68 kg
- 9. 75 kg
- 10. 85 kg

#### U17

- 1. (41)-45 kg
- 2. 48 kg
- 3. 51 kg
- 4. 55 kg
- 5. 60 kg
- 6. 65 kg
- 7. 71 kg
- 8. 80 kg
- 9. 92 kg
- 10. 110 kg

Le categorie di peso per la lotta Sarda Sa Strumpa femminile sono le seguenti (in chilogrammi):

#### SENIOR e U20

- 1. 50 kg
- 2. 53 kg
- 3. 55 kg
- 4. 57 kg
- 5. 59 kg
- 6. 62 kg
- 7. 65 kg
- 8. 68 kg
- 9. 72 kg
- 10. 76 kg

#### U15

- 1. 29-33 kg
- 2. 36 kg
- 3. 39 kg
- 4. 42 kg

5. 46 kg
6. 50 kg
7. 54 kg
8. 58 kg
9. 62 kg
10. 66 kg

U17

1. 36-40 kg
2. 43 kg
3. 46 kg
4. 49 kg
5. 53 kg
6. 57 kg
7. 61 kg
8. 65 kg
9. 69 kg
10. 73 kg

Ciascun concorrente, considerato come partecipante di sua spontanea volontà e sotto la propria responsabilità, potrà gareggiare in una sola categoria di peso: quella corrispondente al suo peso al momento delle operazioni di peso ufficiali.

Per le categorie della fascia d'età senior, i concorrenti possono optare per la categoria immediatamente superiore al loro peso corporeo, ad eccezione della categoria dei pesi massimi, per la quale i concorrenti devono pesare più di 97 kg.

## **CAPITOLO 2 - GARE E PROGRAMMI**

### **Articolo 8 – Metodo di gara**

Le gare si svolgono con un sistema a eliminazione diretta con un numero ideale di lottatori, cioè 4, 8, 16, 32, 64, ecc. Se non c'è un numero ideale di lottatori in una categoria, saranno organizzati incontri di qualificazione.

L'accoppiamento avviene secondo l'ordine dei numeri estratti a caso.

Tutti i lottatori che hanno perso contro entrambi i finalisti vengono recuperati (ripescaggi). Ci sono due gruppi separati di ripescaggio: un gruppo di lottatori che hanno perso contro il finalista della parte superiore del tabellone e un altro gruppo di lottatori che hanno perso contro il finalista della parte bassa del tabellone. Gli incontri di ripescaggio iniziano con i lottatori che hanno perso al primo turno anche negli incontri di qualificazione per ottenere il numero ideale contro uno dei due finalisti fino ai perdenti delle semifinali per eliminazione diretta. I vincitori dei due gruppi di ripescaggio riceveranno ciascuno la medaglia di bronzo.

Ogni categoria di peso è organizzata in una giornata. Il sorteggio si svolge subito dopo la chiusura delle operazioni di peso della categoria in questione.

Il controllo medico e le operazioni di peso si terranno la mattina della categoria di peso interessata.

Le competizioni si svolgono nel modo seguente:

In un solo giorno:

- Incontri di qualificazione
- Gironi eliminatori

- Ripescaggi
- Incontri di finale

#### Criteri di classificazione

A partire dal 7° posto, i lottatori di ogni categoria saranno classificati in base ai loro punti di classifica. In caso di parità di punteggio, la classifica sarà stilata analizzando i seguenti criteri in successione, per tutta la competizione:

- Il maggior numero di vittorie
- Il minor numero di atterramenti subiti
- Il minor numero di sorteggio

#### Competizione con meno di 8 atleti (Torneo Nordico)

Se in una categoria di peso sono iscritti meno di 6 lottatori, verrà creato un gruppo (unica pool) e tutti i lottatori gareggeranno l'uno contro l'altro.

Per tutte le competizioni di lotta Sarda Sa Strupa, una categoria di peso che conta un solo lottatore sarà annullata e non sarà assegnato alcun titolo o medaglia!

Se ci sono 6 o 7 atleti in una categoria di peso, la gara inizia con una fase di pool con due gruppi (gruppo A e B), uno di tre ed uno di quattro lottatori.

Come già detto, tutti i lottatori di ogni gruppo gareggeranno contro tutti gli altri lottatori del loro gruppo (il sistema dei tornei nordici è usato come criterio di classificazione all'interno di ogni gruppo). La classifica all'interno dei gruppi viene utilizzata per determinare gli accoppiamenti per le semifinali.

Le semifinali saranno le seguenti:

- Il primo classificato del girone A contro il secondo classificato del girone B
- Il secondo classificato del girone A contro il primo classificato del girone B

L'incontro per la medaglia d'oro sarà tra i vincitori delle semifinali e quello per la medaglia di bronzo tra i perdenti delle semifinali.

Per questo scenario verrà assegnata una sola medaglia di bronzo.

Criteri di classifica per il torneo nordico.

Nel torneo nordico, il lottatore con il maggior numero di vittorie sarà il primo classificato.

In uno stesso gruppo, se due lottatori hanno un numero uguale di vittorie, il loro scontro diretto determinerà la classifica.

Per tutti gli altri casi di parità tra gli atleti, la classifica sarà determinata secondo questi criteri, per tutte le

gare:

- Il maggior numero di vittorie
- Il minor numero di atterramenti subiti
- Il minor numero di sorteggio

#### **Articolo 9 - Programma delle gare**

In base al numero di iscrizioni ricevute, è possibile aggiungere o togliere un tappeto per tutti i tipi di competizione, previo accordo con FIJLKAM.

In linea di principio, per tutti i tipi di gara, le sessioni non devono durare più di tre ore.

Tutti gli incontri per il 1° e il 2° posto devono svolgersi su un solo tappeto. Gli incontri per il 3° e 5° posto possono svolgersi su due tappeti.



### **Articolo 10 - Cerimonie di premiazione**

I primi quattro lottatori di ogni categoria di peso parteciperanno alla cerimonia di premiazione e riceveranno una medaglia, in base alla loro posizione in classifica.

1° Oro

2° Argento

I due 3° Bronzo

Nelle categorie di peso in cui si utilizza il sistema nordico verrà assegnata una sola medaglia di bronzo.

## **CAPITOLO 3 - PROCEDURA DI GARA**

### **Articolo 11 - Peso**

Per tutte le gare, le operazioni di peso vengono organizzate due ore prima dell'inizio della competizione.

Le operazioni di peso e il controllo medico durano 1 ora.

Nessun lottatore può essere accettato alle operazioni di peso se non è stato sottoposto a visita medica.

I lottatori devono presentarsi alla visita medica e alle operazioni di peso con la licenza federale e documento d'identità.

Durante le operazioni di peso è consentito presentarsi esclusivamente scalzi, indossando un pantaloncino e una T-shirt di colore rosso o blu per la lotta sarda Sa Strumpa. Dopo la visita da parte di medici qualificati, saranno esclusi dalla competizione tutti coloro ai quali venga riscontrata qualsiasi forma di malattia contagiosa; in tal caso l'atleta non potrà essere pesato.

I concorrenti devono essere in perfetta forma fisica, con le unghie tagliate molto corte.

Durante l'intera durata delle operazioni di peso, i lottatori hanno il diritto, ciascuno nel proprio turno, di salire sulla bilancia tutte le volte che lo desiderano.

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

Gli Arbitri responsabili delle operazioni di peso riceveranno i numeri del sorteggio e gli atleti nella lista potranno verificarli.

Se un atleta non si presenta o non supera la pesatura, sarà eliminato dalla competizione e classificato per ultimo, senza punti di classifica.

### **Articolo 12 - Sorteggio e abbinamento**

I partecipanti saranno accoppiati secondo l'ordine numerico determinato dal sorteggio effettuato nella giornata di gara subito dopo le operazioni di peso. Per il sorteggio e la gestione di tutte le competizioni Regionali e nazionali ed internazionali inserite nel calendario della FIJLKAM, si utilizzerà il sistema di gestione delle competizioni FIJLKAM.

Se non è possibile utilizzare il sistema di gestione delle gare FIJLKAM, i gettoni numerati devono essere racchiusi in un'urna, in un sacchetto o in qualsiasi altro oggetto simile. Se viene utilizzato un sistema diverso, questo deve essere chiaramente annunciato.

Il delegato o responsabile del sorteggio sono responsabili del corretto svolgimento del sorteggio stesso e deve assicurarsi che il presente regolamento sia stato rispettato. Dovrà inoltre convalidare l'elenco dei pesati. Dopo la fine del sorteggio, non è ammessa nessuna protesta.

### **Articolo 13 - Eliminazione dalla competizione**

Il lottatore che ha subito una sconfitta è eliminato e classificato in funzione di punti di classifica acquisiti, ad eccezione dei lottatori che hanno subito la sconfitta contro uno dei due finalisti, poiché essi partecipano ai recuperi per la determinazione dei 3° o 5° posti.

Dopo il peso, nel caso in cui un lottatore, senza il parere del medico e senza avvertire la Segreteria Ufficiale,

non si presenti di fronte al suo avversario quando viene chiamato il suo nome, egli sarà sconfitto per forfait, eliminato e non classificato. Il suo avversario avrà l'incontro vinto.

Se i medici della FIJLKAM possono provare che un lottatore simula un infortunio per qualsiasi motivo per evitare di competere con il suo avversario, sarà squalificato e non classificato e vicino al suo nome sarà scritta la nota DSQ.

Un lottatore che commette una scorrettezza contro il fair-play, lo spirito e la concezione della FIJLKAM della lotta totale e universale, che si trova in una situazione d'imbroglio manifesto, colpa grave o brutalità, sarà immediatamente squalificato dalla competizione ed eliminato all'unanimità dal Corpo Arbitrale. In questa ipotesi, egli non sarà classificato e vicino al suo nome sarà scritta la nota DSQ.

Se due lottatori vengono squalificati per brutalità durante lo stesso incontro, saranno eliminati come sopra.

L'accoppiamento per il turno successivo non sarà modificato. Il lottatore che dovrebbe incontrare uno dei lottatori squalificati vince l'incontro per forfait.

Se due semifinalisti vengono squalificati per brutalità o eliminati per forfait durante lo stesso incontro, i loro perdenti nei quarti di finale disputeranno la semifinale e il gruppo di ripescaggio sarà modificato in base al risultato di questa semifinale.

Se durante un incontro si verifica un doppio infortunio (2VIN), l'avversario del turno successivo vincerà l'incontro per infortunio. Se si verifica in un incontro di semifinale, per determinare quali atleti devono andare al ripescaggio, si utilizzeranno i criteri di classifica (Articolo 8) per determinare il vincitore di questo incontro con doppio infortunio.

Se durante un incontro di medaglia (1-2 o 3-5) si verifica un forfait o una squalifica, i lottatori successivi (dalla parte del tabellone dell'atleta squalificato/perdente) saliranno sul tabellone per stabilire la classifica finale.

Se i due finalisti sono squalificati, sarà necessario effettuare l'incontro tra i due medagliati di bronzo per determinare il 1° e il 2° posto. Tutti gli altri partecipanti saliranno in classifica, i due in 5ª posizione diventeranno 3ª.

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

## **CAPITOLO 4 – CORPO ARBITRALE**

### **Articolo 14- Composizione**

In tutte le competizioni, il corpo arbitrale per ogni incontro sarà composto da quanto segue:

- 1 presidente di tappeto
- 1 arbitro
- 1 giudice

Le procedure di nomina di questi tre ufficiali di gara sono stabilite dal regolamento del Corpo Arbitrale nazionale FIJLKAM. La sostituzione di un ufficiale di gara durante un incontro è severamente vietata, tranne nel caso di una grave malore confermato dal medico. Inoltre, è severamente vietato a un ufficiale di gara di officiare in incontri che coinvolgono lottatori della stessa nazionalità o club.

L'organo arbitrale prenderà tutte le decisioni all'unanimità o a maggioranza (due su tre), tranne che per le situazioni di passività o di rifiuto alla lotta, richiami di avvertimento, per le quali è necessario

ottenere l'approvazione del Presidente di Tappeto. Dopo tre richiami il lottatore viene dichiarato sconfitto, può però continuare la competizione.

### **Articolo 15 – Le funzioni di insieme**

Il Corpo Arbitrale assicura tutte le funzioni previste dalle regole delle prove di lotta Sarda Sa Strumpa e dalle disposizioni particolari eventualmente fissate per l'organizzazione di alcune di esse.

È dovere del Corpo Arbitrale seguire con attenzione ogni incontro e valutare le azioni dei lottatori in modo che i risultati riportati sui bollettini del giudice e del presidente di tappeto riflettano accuratamente l'andamento dell'incontro.

Il presidente di tappeto, l'arbitro e il giudice valutano le prese individualmente.

L'arbitro e il giudice devono lavorare insieme sotto la direzione del presidente di tappeto, che coordina

il lavoro del Corpo Arbitrale.

Gli ufficiali di gara hanno il compito di assumere tutte le funzioni di arbitraggio e di giudizio, di assegnare la vittoria e di infliggere le penalità previste dal Regolamento.

I bollettini del giudice e del presidente di tappeto sono utilizzati per annotare tutte le prese eseguite dai due avversari.

Gli avvertimenti e gli atterramenti, devono essere riportati con la massima precisione, nell'ordine corrispondente alle varie fasi dell'incontro. I bollettini di punteggio devono essere firmati rispettivamente dal giudice e dal presidente di tappeto.

Tutti gli atterramenti assegnati dal giudice devono essere immediatamente resi noti al pubblico.

Nella conduzione degli incontri, i membri del Corpo Arbitrale, a seconda del loro rispettivo ruolo, devono esprimersi secondo i termini del vocabolario di base della FIJLKAM. Nel corso dell'incontro non possono comunicare con nessuno, oltre che evidentemente tra di loro per consultarsi e per il buon esito della loro missione.

### **Articolo 16 – Abbigliamento del corpo arbitrale**

Il corpo arbitrale deve essere vestito con una tuta ginnica e T-Shirt.

Il Corpo Arbitrale non può portare il nome di uno sponsor.

### **Articolo 17 - L'arbitro**

a) L'arbitro è responsabile dell'ordinato svolgimento dell'incontro sul tappeto, che deve dirigere secondo il Regolamento.

b) Deve ottenere il rispetto dei concorrenti ed esercitare su di loro la piena autorità in modo che obbediscano immediatamente ai suoi ordini e alle sue istruzioni. Allo stesso modo, deve condurre l'incontro senza tollerare interventi esterni irregolari e inopportuni.

c) Deve lavorare in stretta collaborazione con il giudice e deve condurre i suoi compiti di direzione del combattimento evitando di intervenire senza riflettere o in modo intempestivo. Il suo fischio dà inizio, interrompe e conclude l'incontro.

d) L'Arbitro ordina il ritorno dei lottatori sul tappeto qualora ne fossero usciti, o la continuazione del combattimento, in piedi, con l'accordo del Giudice, o in mancanza di questo, del Presidente di tappeto.

e) L'arbitro deve indossare un polsino di colore rosso sul polso sinistro e uno blu sul polso destro. Indicherà con la mano alzata corrispondenti all'atleta vincitore dell'atterramento la sua esecuzione (se è valida, se è stata eseguita entro i limiti del tappeto).

f) L'arbitro non deve mai esitare a:

- Interrompere l'incontro al momento giusto, né troppo presto né troppo tardi.
- Indica se una presa eseguita sul bordo del tappeto è valida.
- g) L'arbitro deve aver cura a:
  - Ordina rapidamente e chiaramente la posizione in cui deve essere ripresa la lotta, quando rimanda i lottatori al centro del tappeto.
  - Non avvicinarsi troppo ai lottatori per non ostacolare la vista del Giudice e del Presidente di tappeto, specialmente se vi è rischio di atterramento.
  - Assicurarli che i lottatori non si riposino durante l'incontro con la scusa di pulirsi il corpo, soffiarsi il naso, fingere di essere feriti, ecc. In questo caso, deve interrompere l'incontro e chiedere la sanzione del lottatore falloso con un avvertimento al suo avversario.
  - essere in grado di cambiare in qualsiasi momento la propria posizione intorno al tappeto.
  - Essere pronto a fischiare se i lottatori si avvicinano al bordo del tappeto.
- h) L'arbitro è inoltre tenuto a:
  - Obbligare i lottatori a restare sul tappeto fino all'annuncio del risultato dell'incontro.
  - In tutti i casi che ne presentano necessità, chiedere prima il parere del giudice posto al bordo del tappeto, di fronte al presidente di tappeto.
  - Proclamare il vincitore, previa conferma del presidente di tappeto, al termine dell'incontro.
- i) L'arbitro richiede sanzioni per violazione del regolamento o per brutalità.

### **Articolo 18 - Il giudice**

- a) Il giudice è responsabile di tutti i compiti previsti dal Regolamento generale di lotta Sa Strumpa.
- b) Deve seguire con molta attenzione lo svolgimento del combattimento senza lasciarsi distrarre in alcun modo; egli deve assegnare l'atterramento sul suo bollettino, d'accordo con l'arbitro o con il presidente di tappeto. Egli deve esprimere il suo parere in tutte le situazioni.
- c) In seguito ad ogni azione e sulla base delle indicazioni dell'Arbitro (che confronta con le proprie valutazioni), o in sua assenza, di quelle del Presidente di tappeto, segna gli atterramenti in questione e mostra il risultato su di un tabellone installato vicino a se. Questo tabellone deve essere visibile sia agli spettatori che ai lottatori.
- d) Il Giudice deve firmare il bollettino di punteggio al suo ricevimento e alla fine del combattimento. Non deve omettere di indicare chiaramente il risultato dell'incontro, sbarrando in modo ben evidente il nome del perdente e scrivere il nome del vincitore del Club sportivo di appartenenza o nazione alla quale egli appartiene.
- e) Le decisioni del giudice e dell'arbitro sono valide ed esecutive, senza l'intervento del presidente di tappeto, se sono identiche, eccezion fatta per la proclamazione della vittoria per numero di atterramenti, per la quale è obbligatorio avere il parere del presidente di tappeto, od in caso di consultazione.
- f) Egli deve sottolineare l'ultimo atterramento o schienata che serve a determinare il vincitore dell'incontro.

### **Articolo 19 - Il Presidente di tappeto**

- a) Il presidente di tappeto, le cui funzioni sono molto importanti, assumerà tutti i compiti previsti dal regolamento di lotta Sarda Sa Strumpa.
- b) Egli coordina il lavoro dell'arbitro e del giudice.
- c) È tenuto a seguire lo svolgimento degli incontri con estrema attenzione, senza lasciarsi distrarre in alcun modo, e a valutare il comportamento e l'azione degli altri ufficiali di gara secondo il Regolamento.
- d) In caso di disaccordo tra il giudice e l'arbitro, ha il compito di stabilire il risultato.

e) In nessun caso il presidente di tappeto può essere il primo a esprimere un parere. Deve attendere il parere dell'arbitro e del giudice. Non ha il diritto di influenzare la decisione.

f) L'approvazione del presidente di tappeto deve essere assolutamente richiesta in caso di rifiuto alla lotta o posizione e avvertimento.

### **Articolo 20 – Sanzioni nei confronti del corpo arbitrale**

La FIJLKAM, che rappresenta la Giuria Suprema, potrà collegialmente prendere le seguenti misure disciplinari nei confronti dei membri del Corpo Arbitrale tecnicamente in difetto, dopo aver ricevuto il rapporto dei Delegati alle Competizioni:

- dare un avvertimento
- sospensione dalla gara per una o più sessioni
- esclusione dalla gara

Altre sanzioni potranno essere decise dalla Camera Disciplinare della FIJLKAM, in base alla gravità dei fatti.

## **CAPITOLO 5 – IL COMBATTIMENTO**

### **Articolo 21 - Durata degli incontri**

La Lotta Sa Strumpa non ha una durata di tempo specifica, l'incontro termina quando uno dei due lottatori raggiunge due atterramenti.

La schienata interrompe automaticamente l'incontro.

### **Articolo 22 - Chiamata sul tappeto**

I concorrenti sono chiamati a voce alta e chiara a presentarsi sul tappeto.

Al lottatore che non si presenta dopo la prima chiamata viene concesso un tempo di tolleranza nel modo seguente: si dovranno effettuare tre appelli dei concorrenti, appelli distanziati di 30 secondi. Se dopo il terzo appello il lottatore non si presenta, viene escluso dalla competizione e non classificato. Questi appelli sono fatti in lingua Italiana ed in inglese. Il suo avversario avrà l'incontro vinto per forfait.

### **Articolo 23 - Inizio**

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

L'arbitro, in piedi nel cerchio centrale al centro del tappeto, chiama i due lottatori al suo fianco. Quindi stringe loro la mano ed esamina il loro abbigliamento, verifica che non siano cosparsi di una qualsiasi materia grassa o appiccicosa, che non siano in stato di traspirazione, che le loro mani siano nude.

I lottatori si salutano, si stringono la mano.

I due lottatori si posizionano in piedi con le braccia in cintura incrociata con presa sul polso o sulle dita, un braccio sotto l'ascella e l'altro sopra la spalla-omero, il braccio sotto l'ascella è quello situato dal lato della testa. I lottatori devono posizionare la testa in modo tale che le guance destre siano appoggiate (guancia a guancia).

Qualora il lato di partenza non sia condiviso, dopo il primo atterramento si invertono le posizioni.

Non è consentita altra forma di presa di partenza di cintura inversa.

L'arbitro può fischiare l'inizio del combattimento solo dopo essersi accertato che i lottatori abbiano chiuso correttamente la presa delle mani e aver posizionato correttamente la testa lateralmente guancia a guancia. Quando l'arbitro fischia, inizia il combattimento.

Non è consentito lasciare la presa durante il combattimento, la presa deve essere mantenuta per eseguire la tecnica, durante l'atterramento può essere aperta o mantenuta.

L'atterramento è valido quando almeno una spalla tocca il tappeto con un angolo inferiore di 90 gradi, comunque, sotto l'avversario.

È vietato eseguire le tecniche in cui l'attaccante si butta all'indietro per proiettare l'avversario.

Al lottatore che rifiuta la presa di partenza, che rompe volontariamente la presa durante il combattimento o che si rifiuta di lottare o fugge, l'arbitro assegnerà un avvertimento; Il lottatore che riceve 3 avvertimenti durante un incontro viene squalificato.

È vietato colpire l'avversario con qualsiasi parte del corpo, pena la squalifica.

#### **Articolo 24 - Interruzione del combattimento**

a) Se un lottatore è costretto a interrompere il periodo a causa di un infortunio o di qualsiasi altro incidente accertabile ed indipendente dalla sua volontà, l'arbitro può fermare l'incontro. Durante questa interruzione, il lottatore o i lottatori devono stare nel loro angolo. Possono coprirsi le spalle con un asciugamano o con un indumento e ricevere consigli dal loro allenatore.

b) Se un incontro non può essere ripreso per motivi medici, la decisione spetta al medico di gara, che informa sia l'allenatore del lottatore coinvolto sia il presidente di tappeto, il quale ordina l'interruzione dell'incontro. La decisione del medico di gara non può essere revocata.

c) In nessun caso un concorrente può prendere l'iniziativa di interrompere il combattimento.

d) Se un lottatore è costretto ad interrompere il combattimento a seguito di ferita volontaria causata dal suo avversario, il lottatore colpevole sarà squalificato.

e) Se un lottatore interrompe l'incontro senza sangue o ferite visibili, verificato dal medico della competizione, l'incontro deve riprendere immediatamente.

f) In caso di sanguinamento di uno dei lottatori, l'arbitro interromperà l'incontro per fermare l'emorragia.

Il cronometro partirà non appena il medico metterà piede sul tappeto. Nel caso in cui il tempo accumulato delle interruzioni per curare l'emorragia superi i 4 minuti per tutta la durata dell'incontro, il presidente di tappeto ordinerà la fine dell'incontro. In tal caso, il lottatore infortunato perde l'incontro e l'avversario vince l'incontro per infortunio. Se l'incontro viene disputato fino alla fine, il cronometro verrà azzerato per il turno successivo.

g) Dopo l'intervento medico, l'incontro riprende al centro con la medesima chiusura prima dell'interruzione senza cambiare lato.

h) In caso di errore grave che non viene visto dalla terna arbitrale (ad esempio: atterramenti o avvertimenti errati segnalati sul tabellone, errore nella ripresa dell'incontro, dichiarazione di un vincitore errato, ecc.), il delegato/i arbitrale può intervenire e chiedere di correggere l'errore tramite consultazione.

#### **Articolo 25 - Fine del combattimento.**

La fine del combattimento si verifica al momento della constatazione del vincitore che raggiunge per primo le due schienate, o per squalifica di uno dei due lottatori o per ferita o per abbandono.

Al termine dell'incontro, l'arbitro si posiziona al centro del tappeto di fronte al tavolo del presidente di tappeto, i lottatori si stringono la mano, si mettono ai lati dell'arbitro e attendono la decisione.

Subito dopo l'annuncio della decisione, i lottatori stringono la mano all'arbitro.

Ogni lottatore deve poi stringere la mano all'allenatore dell'avversario. Se le disposizioni di cui sopra non

vengono rispettate, il lottatore colpevole sarà sanzionato in base al Regolamento Disciplinare.

## **Articolo 26 - Interruzione e continuazione del combattimento**

Quando la lotta è stata interrotta deve essere ripresa al centro del tappeto se:

- Un piede tocca interamente l'area di protezione fuori dalla zona di passività e non viene eseguita alcuna azione.
- I lottatori in presa entrano nella zona di passività con tre o quattro piedi senza eseguire la presa e vi rimangono.

In tutte le azioni illegali nella lotta come il rifiuto dalla presa, i falli commessi dal lottatore attaccato o gli infortuni, l'incontro riprenderà al centro con la medesima presa obbligata prima dell'interruzione.

Per salvaguardare il lottatore attaccante, se solleva il suo avversario dal suolo e quest'ultimo contrasta l'attacco con una azione illegale, l'arbitro penalizzerà il lottatore falloso con un avvertimento e farà riprendere la lotta al centro con la medesima presa obbligata prima dell'interruzione.

## **Articolo 27 - Tipi di vittorie**

Un incontro può essere vinto:

- al raggiungimento delle 2 schienate
- per infortunio
- per 3 avvertimenti subiti durante l'incontro
- a seguito di un forfait
- squalifica

Il lottatore che riceve 3 avvertimenti durante un incontro viene squalificato. Il 3° avvertimento deve essere

dato all'unanimità del Corpo arbitrale.

## **Articolo 28 - L'allenatore**

L'Allenatore durante il combattimento può stare all'angolo del tappeto seduto.

Se il medico della FIJLKAM (o il medico di gara) glielo consente, è autorizzato ad assistere al trattamento degli infortuni del suo lottatore. Tranne che in questa situazione, è severamente vietato all'allenatore di salire sul tappeto. 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 il lottatore. L'allenatore ha il diritto di dare acqua al proprio lottatore solo durante la pausa. Nessun'altra sostanza può essere somministrata durante la pausa o durante l'incontro.

Se queste restrizioni non vengono rispettate, l'arbitro è tenuto a chiedere al presidente di tappetino di presentare all'allenatore un cartellino "giallo" (ammonizione); se persiste, il presidente di tappetino gli presenterà un cartellino "rosso" (eliminazione). Il presidente di tappetino può anche presentare il cartellino GIALLO o ROSSO di propria iniziativa.

Non appena sia stato esibito il cartellino rosso, su rapporto del presidente di tappeto al Responsabile della gara, l'allenatore verrà eliminato dalla competizione e non potrà più assolvere i suoi compiti. L'esibizione del cartellino GIALLO o ROSSO deve essere annotata sul bollettino del punteggio dell'incontro interessato. I lottatori di tale squadra avranno comunque diritto ad un altro allenatore. Inoltre, se un allenatore riceve due cartellini GIALLI nel corso di una competizione (non necessariamente durante lo stesso incontro), sarà anche eliminato dalla competizione e non potrà più continuare a svolgere le sue funzioni e così come nel caso di un cartellino ROSSO diretto, gli sarà revocata la sua carta di accredito.

Un massimo di due accompagnatori è autorizzato a entrare nel campo di gara con il lottatore. Se un club sportivo o una Federazione Nazionale o un club di lotta Sarda Sa Strumpa ha un medico nella sua squadra, può utilizzare il secondo posto se vuole intervenire in caso di infortunio.



È inoltre specificato che un allenatore non può officiare come arbitro durante la stessa competizione.

#### **Articolo 29 - Classifica per squadra in occasione delle competizioni individuali**

La classifica per squadra è determinata da tutti i lottatori classificati nella competizione.

10 punti all'Atleta classificato/a 1°;

8 punti all'Atleta classificato/a 2°;

6 punti agli Atleti/e classificati/e 3i ex-aequo;

4 punti agli Atleti/e classificati/e 5i ex-aequo;

2 punti all'Atleta classificato/a 7°;

1 punto a tutti gli altri Atleti/e classificati/e.

L'applicazione della tabella di cui sopra rimane invariata, qualunque sia il numero di lottatori in ciascuna categoria.

N.B. In caso venga adottato il girone nordico dove è previsto un solo 3°, al 4° classificato verranno comunque assegnati 6 punti come se 3° ex –aequo.

Se più squadre hanno lo stesso numero di punti, saranno classificate secondo questo criterio:

1. il maggior numero di primi posti
2. il maggior numero di secondi posti
3. il maggior numero di terzi posti
4. ecc.

#### **Articolo 30 - Sistema di classifica nelle competizioni a squadre**

La squadra vincitrice riceverà 1 punto e la squadra perdente 0 punti.

Se due squadre hanno un ugual numero di punteggio, il loro scontro diretto determinerà la classifica.

Se più di due squadre hanno un numero di punti uguali, la classifica sarà determinata secondo i seguenti criteri:

- i maggiori punti di classifica
- il maggior numero di vittorie per atterramento
- Il maggior numero di incontri vinti per superiorità
- Il maggior punteggio tecnico ottenuto
- Il minor numero di punti tecnici subiti
- Il minore numero sorteggiato
- In caso di parità (stesso numero di vittorie, ad esempio 5-5) tra due squadre in una competizione a squadre, -il vincitore sarà determinato esaminando successivamente i seguenti criteri:
  - il totale dei punti di classifica
  - il maggior numero di vittorie per atterramento
  - il maggior numero di vittorie di incontri per superiorità tecnica
  - il maggior numero di punti tecnici conquistati durante l'incontro
  - il minor numero di punti tecnici subiti durante l'incontro
  - il risultato dell'ultimo incontro disputato

#### **CAPITOLO 6 - PUNTI PER LE AZIONI E LE PRESE**

Ogni atterramento corrisponde ad un punto, il primo atleta che raggiunge i due atterramenti vince l'incontro.

Durante le competizioni è possibile effettuare delle modifiche al regolamento di numero di atterramenti necessari per la vittoria, in accordo con il comitato organizzatore.



### **Articolo 31 – L'atterramento o schienata.**

È considerata schienata o atterramento quando un lottatore è in posizione di pericolo, ovvero quando la linea della schiena (o la linea delle spalle) verticalmente o parallelamente al tappeto, forma un angolo inferiore a 90 gradi rispetto al tappeto.

### **Articolo 32 - Decisione e punteggio**

Per ogni schienata o atterramento valido viene assegnato un punto.

## **CAPITOLO 10 – IL RECLAMO**

### **Articolo 33 - Reclamo**

Non è possibile presentare alcun reclamo dopo la fine di un incontro o alcun appello al CAS o a qualsiasi altra giurisdizione contro una decisione presa del Corpo Arbitrale. In nessun caso il risultato di un incontro può essere modificato dopo che la vittoria è stata dichiarata sul tappeto.

## **CAPITOLO 11 – IL SERVIZIO MEDICO**

### **Articolo 34 - Servizio medico**

L'organizzatore della competizione in questione è tenuto a fornire un servizio medico incaricato di effettuare le visite mediche prima delle operazioni di peso e la sorveglianza medica durante i combattimenti. Il servizio medico, che deve operare per tutta la durata della competizione, è sotto l'autorità del medico responsabile della FIJLKAM. I requisiti medici sono descritti in un regolamento ad hoc.

Prima dell'operazione 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 condizioni pericolose per sé o per l'avversario sarà escluso dalla partecipazione alla gara.

Per tutta la durata delle competizioni ed in qualsiasi momento, il servizio medico deve essere pronto ad

intervenire in caso d'incidente e decidere dell'idoneità di un lottatore a continuare o cessare il combattimento.

I medici delle squadre partecipanti possono intervenire nelle cure da praticare ai loro atleti feriti, ma solo l'Allenatore o un Dirigente della squadra può assistere alle cure prestate dal medico. In nessun caso la FIJLKAM può essere ritenuta responsabile per un infortunio, una disabilità o la morte di un lottatore.

### **Articolo 35 - Interventi del servizio medico**

a) Il medico responsabile della FIJLKAM o dell'organizzazione ha il diritto e il dovere di interrompere un incontro in qualsiasi momento, tramite il presidente di tappeto, se ritiene che uno dei due concorrenti sia in pericolo. All'inizio il trattamento dell'infortunio deve essere effettuato esclusivamente dal medico della FIJLKAM. Nel caso in cui abbia bisogno di supporto, può consentire l'intervento del medico della squadra del lottatore.

b) Può anche interrompere immediatamente un incontro dichiarando uno dei lottatori non idoneo a continuare.

Il lottatore non deve mai lasciare la materassina, tranne in caso di grave infortunio che ne richieda l'immediato allontanamento. In caso di infortunio di un lottatore, l'arbitro deve chiedere immediatamente l'intervento del medico; nel caso in cui il medico di gara non riporti alcun infortunio, l'arbitro deve richiedere una sanzione al giudice o al presidente di tappeto.

- c) Se un lottatore ha un infortunio visibile, il medico avrà il tempo necessario per trattare l'infortunio e deciderà se il lottatore può continuare o meno l'incontro.
- d) Per ogni lottatore, per l'intera durata dell'incontro, è previsto un tempo massimo di quattro minuti per il trattamento di una ferita con sanguinamento. Le conseguenze del superamento di questo tempo assegnato sono descritte all'articolo 24.
- e) Nelle competizioni Regionali, Nazionali e Internazionali in cui la Commissione Medica della FIJKAM o dell'organizzazione, non è rappresentata, la decisione di interrompere l'incontro sarà presa dal medico di gara in consultazione con il delegato o l'arbitro nominato dalla FIJKAM.
- f) Se un atleta si infortuna e non può continuare l'incontro, perderà l'incontro per infortunio.