

Guida al torneo olimpico di Lotta

*a cura di Giovanna Grasso - illustrazioni di Claudio Marchese
consulenza tecnica di Edit Dozsa e Carlo Marini*

DOVE

Carioca Arena 2
Av. Embaixador Abelardo Bueno, 3.401 - Barra da Tijuca

QUANDO

Dal 14 al 20 agosto
Ogni giorno (ora locale + 5h per l'Italia)
10.00 - 13.00 : qualificazioni
16.00 - 19.00: ripescaggi e finali
Domenica 21 agosto
08.30 - 11.15: qualificazioni
12.45-15.15: ripescaggi e finali

CHI PARTECIPA

Partecipano 344 atleti in rappresentanza di 60 Paesi. Il numero massimo di atleti qualificati per nazione è di 18, uno per ogni categoria di peso in ognuno dei tre stili. I lottatori indossano il costume di colore rosso o blu secondo l'ordine di sorteggio.

Le categorie di peso maschili sono:

- 6 nello Stile Libero (19 atleti per categoria),
- 6 nella Greco Romana (19 atleti per categoria)
- 6 nella Femminile (18 atlete per categoria)

(Sintesi essenziale del Regolamento Internazionale)

STILI DI LOTTA

La Lotta olimpica si articola in due specialità: greco romana e stile libero maschile e femminile.

- nella specialità greco romana, è proibito afferrare l'avversario al di sotto delle anche, fare lo sgambetto e utilizzare attivamente le gambe nell'esecuzione di qualsiasi azione.
- nello stile libero, al contrario, è permesso afferrare le gambe dell'avversario, effettuare gli sgambetti e utilizzare attivamente le gambe nell'esecuzione di qualsiasi azione. La Lotta Femminile segue le regole della Lotta Stile Libero con il divieto della "chiave doppia" (Doppia Nelson). Nella specialità maschile è, inoltre, proibito l'intreccio sulla gamba.

OBIETTIVO

Come tutte le discipline sportive, la Lotta obbedisce a regole che costituiscono la "legge del Gioco" e

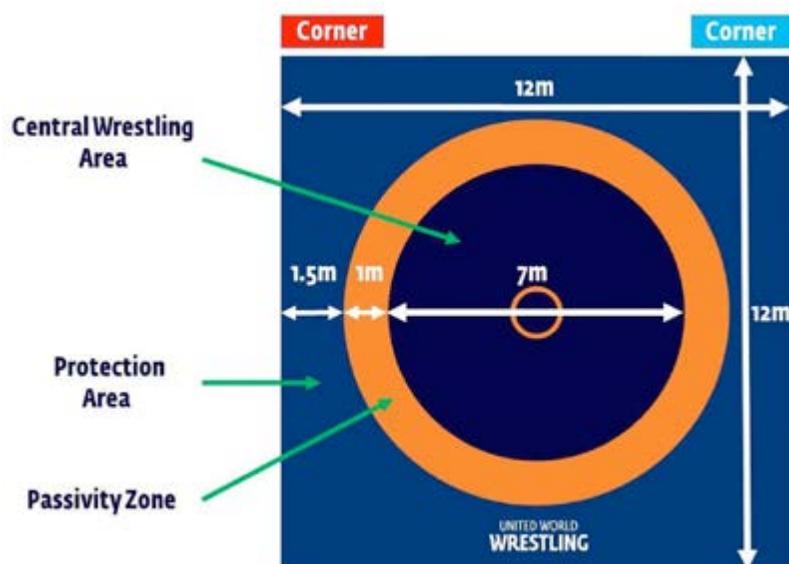
definiscono la sua pratica, il cui obiettivo è di "atterrare" l'avversario o di vincerlo ai punti.

È considerato "atterrato" (touché) il lottatore mantenuto dal suo avversario con le due spalle contro il tappeto, per un periodo sufficiente e tale da permettere all'Arbitro di constatare il controllo della schienata.

AREA DI GARA

Gli incontri si disputano su tre tappeti del diametro di 9 metri; la parte centrale, del diametro di 7 metri, si chiama area di lotta ed è circondata da una corona circolare di colore rosso larga un metro, detta zona di passività.





DURATA

Ogni combattimento si articola in due periodi (manches), ciascuno della durata di tre minuti con un intervallo di 30 secondi. Vince l'incontro chi, sommando i punteggi dei due periodi ha accumulato un numero maggiore di punti tecnici. In caso di parità la vittoria viene assegnata in base a tre criteri: il maggior valore dell'azione; il numero degli avvertimenti; l'ultimo punto tecnico assegnato.

PESO E SORTEGGIO

Il sorteggio viene effettuato dallo stesso atleta nello stesso momento in cui si pesa e viene immediatamente reso pubblico dal tabellone elettronico.

FORMULA

Il torneo si svolge secondo il sistema dell'eliminazione diretta. Se i concorrenti non sono in "numero ideale" (cioè una potenza di 2) questo si raggiunge disputando degli incontri di qualificazione

Esempio

In una categoria partecipano 19 lottatori: il "numero ideale" immediatamente precedente è 16 perciò abbiamo 3 concorrenti in più. Per eliminarli si dovranno disputare tre incontri di qualificazione in cui vengono opposti gli atleti che hanno estratto i numeri 14 - 15; 16 - 17 e 18 - 19.

I 16 atleti rimasti s'incontreranno ad eliminazione diretta. I vincitori delle semifinali disputeranno la finale per l'oro. I lottatori che nelle fasi eliminatorie vengono battuti dai finalisti prendono parte ai "ripescaggi" i cui vincitori affrontano, per le due medaglie di bronzo, i perdenti delle due semifinali.

Riassumendo: Il lottatore mai sconfitto è campione olimpico; vince una medaglia chi subisce una sola sconfitta (d'argento se perde in finale; di bronzo fra gli ammessi al ripescaggio).

CORPO ARBITRALE

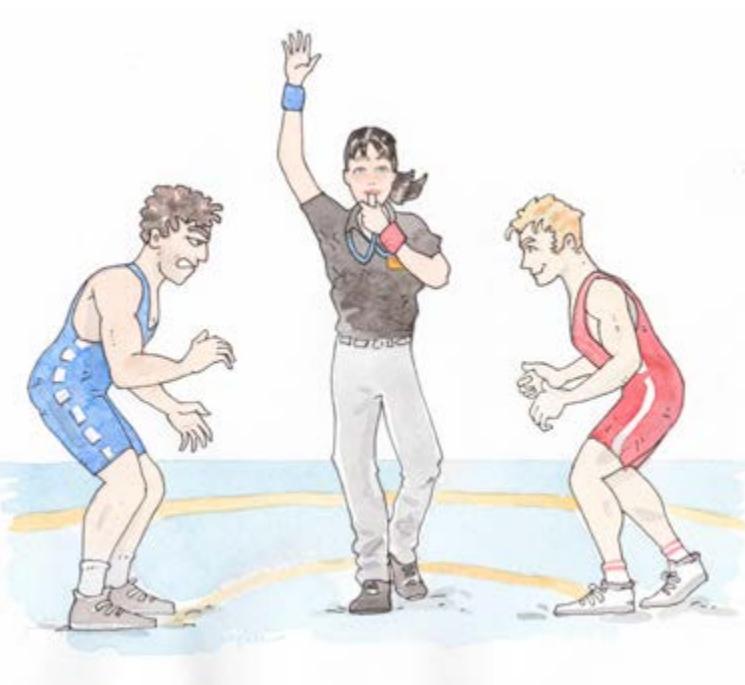
Il combattimento è diretto da un Corpo Arbitrale composto da tre membri: Arbitro, Giudice e Presidente di tappeto. Sono affiancati da due Giudici d'appello che supervisionano in moviola le azioni contestate in caso di challenge.

L'Arbitro è responsabile del regolare svolgimento del combattimento sul tappeto. Indossa una polo nera e pantaloni grigi e porta al braccio destro un polsino blu ed al sinistro un polsino rosso. Per indicare il punteggio acquisito dai lottatori alza il braccio corrispondente al colore dei rispettivi costumi, segnalando i punti assegnati con le dita.

Il giudice segue l'incontro seduto ad un tavolo, prestando la massima attenzione alle azioni che giudica insieme all'Arbitro assegnando i punti tramite un segnalatore elettronico (segnapunti). Nello stesso tempo trascrive i punteggi su un apposito bollettino.

Il presidente di tappeto coordina il lavoro dell'Arbitro e del Giudice. Non esprime mai per primo il suo parere ma comunica la sua decisione in caso di parere discordante tra gli altri due giudicanti.

Perché la schienata sia ritenuta valida è obbligatorio il consenso del presidente di tappeto.



INIZIO DEL COMBATTIMENTO

L'arbitro, si pone al centro del tappeto, chiama a se i due concorrenti che si stringono la mano. Dopo aver verificato le regolarità del loro abbigliamento di gara ed aver a sua volta stretto loro la mano, dà il via al combattimento con un trillo di fischiotto.

TABELLONE ELETTRONICO

Il tabellone elettronico (diviso in due colori Rosso e Blu) riporta i seguenti dati per ciascun lottatore:

- Cognome e nazionalità
- Categoria di peso
- Numero dell'incontro
- Tempo dell'incontro (crescente)
- Avvertimenti o penalità
- Periodi vinti
- Punti tecnici

FW 58 KG		274	1/8 FINAL	
ITA		UKR		
RAINERO C.		VASYLENKO G.		
0	0:00		0	



PUNTEGGI ASSEGNATI ALLE AZIONI

Viene assegnato un punto in caso di:

- fuga dal tappeto e dalla presa: nello stile libero oltre al punto viene dato un avvertimento;
- dalla posizione in piedi uscire dalla zona arancio con un piede;
- contro-azione: ad esempio recupero in situazione di messa a terra con passaggio dietro.

Vengono assegnati due punti in caso di:

- tutte le azioni che dalla posizione in piedi finiscono a terra non in pericolo. La posizione di pericolo si verifica quando la linea delle spalle forma un angolo inferiore ai 90 gradi rispetto al tappeto;
- fuga dal tappeto e dalla presa: nella greco romana viene assegnato oltre ai due punti un avvertimento;
- azione tecnica dalla posizione a terra e, senza proiezione, messa dell'avversario in posizione di pericolo;
- se l'avversario che attacca ruota sulle proprie spalle o va in posizione di pericolo;
- partendo dalla posizione in piedi l'avversario viene portato a terra con dominio;
- se l'atleta incrocia le tibie dell'avversario e gli fa compiere un rotolamento completo.



Vengono assegnati quattro punti al lottatore che:

- dalla posizione in piedi porta direttamente l'avversario in posizione di pericolo;
- dalla posizione a terra porta l'avversario in posizione di pericolo facendogli perdere, anche per un attimo, il contatto con il tappeto.

Nella greco romana vengono assegnati cinque punti al lottatore che:

- dalla posizione in piedi con un'azione di grande ampiezza porta direttamente l'avversario in posizione di pericolo;
- dalla posizione a terra solleva il suo avversario e con una azione tecnica di grande ampiezza (perdita completa del contatto con il suolo con grande rotazione) lo porta direttamente in posizione di pericolo.

OPPOSIZIONE (le challenge)

L'allenatore è autorizzato a chiedere, in nome del suo atleta e con il suo consenso, l'arresto del combattimento affinché il corpo arbitrale possa rivedere una azione che viene contestata. L'allenatore reclama il challenge lanciando il "cubo" sul tappeto.

La ricostruzione video dell'azione avviene su di uno schermo visibile al pubblico. Se il challenge è vinto viene riconsiderato il punteggio e assegnato correttamente, se è perso viene assegnato un punto all'avversario e trattenuto il cubo.

FINE DEL COMBATTIMENTO

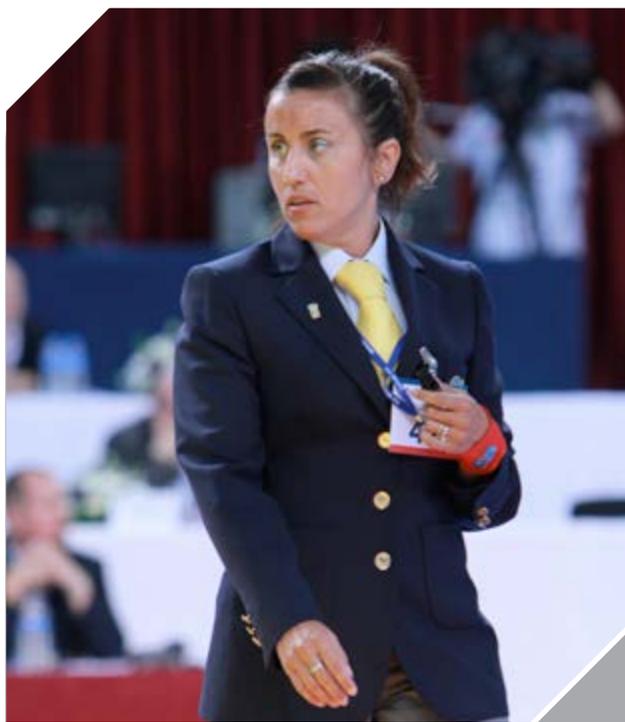
Il combattimento può essere vinto:

1. prima del limite;
2. alla fine dei due periodi.

Prima del limite: per schienata, per abbandono, per forfait, per intervento medico e per squalifica.

Alla fine dei due periodi: per superiorità tecnica con una differenza di 8 punti nella greco romana e di 10 punti nello stile libero.

Fine dell'incontro: (segnalata dal fischio dell'arbitro) l'arbitro si pone al centro del tappeto, di fronte al tavolo ufficiale e, dopo aver stretto la mano agli atleti affiancati a lui, alza il braccio al vincitore come indicato dal Presidente di tappeto. Dopo il verdetto gli atleti si stringono la mano e successivamente quella dell'allenatore dell'avversario.



Edit Doza rappresenta gli Arbitri italiani a Rio de Janeiro

Classe 1970, è stata atleta della nazionale ungherese, suo Paese d'origine, prima di gareggiare per i colori della Polisportiva Mandraccio di Genova fino al 1999.

Nel 2001, terminata la carriera agonistica, è entrata nei ruoli arbitrali dell'Ungheria, dove ha raggiunto la qualifica di Arbitro internazionale; tale qualifica le è stata riconosciuta anche in Italia, sua patria di adozione. E' attualmente membro della Commissione Nazionale Ufficiali Gara della FIJKAM e membro della *Refereeing Commission* dell'UWW (la Federazione Mondiale di Lotta) con il ruolo di Istruttore.

E' una delle otto "Super Ambasciatrici" designate dalla UWW nell'iniziativa "Super 8 Campaign" per promuovere la partecipazione delle donne nella Lotta nei paesi in via di sviluppo o con culture fortemente discriminatorie verso il mondo femminile. In questo ambito sta curando un ambizioso progetto in Iran.

E' alla sua seconda Olimpiade come arbitro, infatti ha rappresentato l'Italia a Pechino 2008.