



REGOLAMENTO SUBMISSION OLIMPICA KOMBAT LEAGUE

Il regolamento è la carta magna degli sport, con questa si affermano i diritti e doveri di tutti i maestri ed istruttori, dirigenti, ed anche il pubblico che assiste.

ARBITRAGGI

Il combattimento sarà condotto da un arbitro centrale sulla supervisione della commissione di arbitraggio dove sarà presente un annotatore di punteggio ed un cronometrista.

L'arbitro centrale è l'autorità massima nell'area di lotta.

In casi speciali il Tribunale di Giustizia sportiva della CBJJO (Confederazione Brasiliana) può intervenire con mezzi legali.

Nel caso in cui l'arbitro mostri l'incapacità nell'arbitraggio durante la gara potrà essere sostituito.

Durante la gara l'arbitro centrale, avrà il compito di portare i lottatori sempre al centro dell'area, nel caso in cui i 2/3 del corpo sia fuori area l'arbitro provvederà a far formare la stessa posizione dentro area.

L'arbitro non permetterà l'interferenza di terzi durante la lotta solo medici sportivi o infermieri o assistenti potranno intervenire su sua richiesta.

L'arbitro centrale può alzare il braccio del vincitore quando l'assistente di tavolo alza la bandiera che può essere bianca o rossa a secondo del vincitore.

IMPORTANTE: Qualsiasi altra situazione che può succedere durante la competizione non specificata in queste regole resta all'arbitro la decisione.

FUNZIONI E POSIZIONI DELL'ARBITRO CENTRALE

L'arbitro centrale dovrà rimanere nell'area di combattimento, dirigendo e certificando che la sua decisione sia registrata nelle placche di punteggio.

L'arbitro centrale collocherà di fronte al tavolo il primo atleta ad essere chiamato ed effettuerà una identificazione per l'arbitraggio assegnando al primo atleta il colore rosso.

Nel caso in cui si abbia il pareggio dei punti o il vantaggio durante la gara l'annotatore del tavolo alzerà le due bandiere rossa e bianca per comunicare il pareggio.

In questo caso l'arbitro si pronuncerà per comunicare il vincitore in base alla performance migliore di lottatore.



L'arbitro centrale dovrà assicurarsi che sia tutto corretto Esempio che l'area di combattimento sia pulita, che siano presenti i giudici di gara ecc. prima dell'inizio di ogni combattimento, nello stesso tempo l'arbitro deve assicurarsi che non ci siano tifosi fotografi o spettatori che possano compromettere rischi ai competitori.
IMPORTANTE L'arbitro deve controllare che l'atleta abbia le unghie tagliate, pantaloncino pulito e senza nessun oggetto che possa recare danno allo stesso(orecchini, anelli, orologi ecc)

ART. 4 Le segnalazioni dell'Arbitro

L'arbitro centrale effettuerà gesti per indicare l'azione di ogni atleta.

-Progezione, ribaltamento e ginocchio nella pancia:
l'arbitro alzerà la mano di identificazione assegnando 2 punti

-Passaggio di guardia
L'arbitro alzerà la mano riguardo l'atleta identificato assegnando 3 punti

- Montata davanti, Montata per le spalle, Presa per le spalle:
L'arbitro punterà la mano identificando l'atleta assegnando 4 punti

-Penalità:
L'arbitro con i pugni chiusi e le braccia piegate facendole circolare assegna la penalità all'atleta meno attivo dando allo stesso tempo il vantaggio all'altro

-Vantaggi:
L'arbitro allunga il braccio all'altezza della spalla per dare vantaggio all'atleta segnalato

- Interruzione della lotta:
L'arbitro aprirà le braccia allo stesso tempo

-Interruzione del tempo di lotta:
L'arbitro collocherà una mano sotto il palmo dell'altra formando una T comunicando agli assistenti di interrompere il tempo di combattimento.

-Squalificazione:
L'arbitro incrocerà le due braccia in alto e puntare l'atleta squalificato

ART.5 Decisioni della Lotta

Non esiste pareggio, la lotta sarà decisa per:



- Infortunio
- Squalifica
- Perdita dei sensi
- Punteggio
- Vantaggi (Atleta attivo)

Quando l'arbitro verifica che uno degli atleti a subito un incorrettezza da parte dell'altro l'arbitro assegna la vittoria all'altro.

Squalificazione atti gravi:

A Parole offensive di basso livello, mancanza di rispetto verso l'arbitro ed il pubblico.

B Mordere, colpi ai genitali, dita negli occhi, tirare i capelli, colpi, testata, ginocchiata calci ecc.

C Quando l'atleta subisce una leva dall'avversario e scappa dall'area di lotta sarà squalificato

D Quando l'atleta non rispetta tutto ciò che è scritto nell'art. 6

Atti non Gravi

2) Punizioni

Nel primo avvertimento l'atleta sarà richiamato

Nel secondo avvertimento l'atleta riceverà una punizione con un vantaggio all'altro avversario

Nel terzo avvertimento l'atleta riceverà 2 punizioni con due punti all'altro avversario

Dopo la terza avvertenza l'arbitro potrà squalificare l'atleta.

Quando l'atleta scappa liberamente dal ring evitando un ribaltamento è squalificato.

REGOLAMENTO DI PUNTEGGIO

Progezione Punteggio: 2

Passaggio di guardia Punteggio: 3

Ginocchio nella pancia Punteggio: 2

Montata frontale Punteggio: 4

Montata per la schiena punteggio: 4

Presca per le spalle punteggio: 4



Ribaltamento punteggio:2

E considerato vantaggio quando l'atleta non riesce a conquistare la posizione fondamentale, tanto in piedi quanto a terra.

-Vantaggio nella proiezione: quando esiste una perdita di equilibrio visibile per l'arbitro

-Vantaggio nel caso della mezza guardia.

-Vantaggio nel caso in cui ribalto l'atleta a quattro zampe

-Vantaggio quasi passaggio di guardia

-Vantaggio pericolo di finalizzazione all'avversario

Oss.: Perchè il tentativo di ribaltamento possa valere come vantaggio l'atleta deve cercare di stare sopra.

ART.6 I PESI

Categoria : -68 - 78 - 88 +88

Assoluto: Tutte le categorie

ART. 7 RESTRIZIONI

In tutte le categorie l'arbitro centrale potrà interrompere il combattimento quando è perfettamente incastrata una leva nella certezza di poter evitare un infortunio all'atleta dando la vittoria allo stesso.

La Chiave di cervicale il rischio che comporta non vale punti per nessuna categoria ad eccezione lo strangolamento nella categoria giovanile ed adulta, e anche la posizione classica double-nelson.

L'atleta della categoria giovanile deve avere il permesso dei genitori per poter combattere.

Non sono permessi i seguenti colpi:

Colpo di schiena

Cervicale (Solo Double-nelson)

Kanibasami

ART.8 IGIENE

Il pantaloncino deve essere pulito e secco

Le unghie dei piedi e delle mani devono essere tagliate e corte

I capelli devono essere legati

L'atleta non può tingere i capelli con spray



E' proibito per l'atleta iniziare la gara con pantaloncino strappato mal cucito, e maglietta (solo maglietta adeguata a questo sport).

ART. 9 DURATA DI LOTTA

Adulto Classe A: 8 min. (Assoluto 10 minuti)

Adulto Classe B: 6 min. (assoluto 8 minuti)

ART. 11 DIREZIONI E DECISIONI DELLA LOTTA

- 1) Tutti coloro che fanno parte delle funzioni ufficiali della competizione, come tecnici, annotatori, arbitraggio e cronometristi, saranno soggetti a punizioni disciplinari.
- 2) Nel caso di due atleti che si infortunano nella lotta finale non si avrà combattimento e la decisione sarà dell'arbitro;
 - a) Se esiste punteggio o vantaggio già confermato nelle placche di punteggio sarà data la vittoria a chi ha più punteggio
 - b) se non esiste punteggio e ne vantaggio confermato nelle placche di punteggio si farà un sorteggio.
- 3) Per il combattimento finale il riposo sarà due volte il tempo della lotta.

Direzione Kombat League

Direttore di Arbitraggio M°Fabricio Nascimento