

MIEDZYNARODOWE PRZEPISY

ZAPAŚNICZE



STYL KLASYCZNY STYL WOLNY ZAPASY KOBIET

Corsie-sur-Vevey (SUD) – LUTY 2010

Tłumaczenie: Monika Walczak-Stańkowska
Korekta: Grzegorz Brudzinski i Andrzej Głaz

WSTĘP

Zapasy, podobnie jak wiele innych dyscyplin sportowych, podlegają określonym zasadom, które stanowią „reguły gry” i określają ich zastosowanie w praktyce. Celem walki zapaśniczej jest zwycięstwo przez położenie przeciwnika na łopatkę lub przez przewagę punktową.

Styl klasyczny i styl wolny różnią się następująco:

- w stylu klasycznym kategorycznie zabronione jest chwywanie przeciwnika poniżej linii bioder, podstawianie nóg podczas wykonywania akcji;
- w stylu wolnym dozwolone jest chwywanie przeciwnika za nogi, podstawianie nóg i aktywne używanie nóg przy wykonywaniu akcji.

W zapasach kobiet zabronione jest wykonywanie „podwójnego klucza” (tzw. podwójnego Nelsona).

Zapasy Płazowe, Grappling, Pankration Athlima, oraz Zapasy Tradycyjne posiadają osobne regulaminy.

Poniższe przepisy, wielokrotnie modyfikowane i nadal podlegające zmianom, muszą być wszystkim znane i akceptowane przez zawodników, trenerów, działaczy. Przepisy te wymagają od zawodników prowadzenia walki w pełnym zaangażowaniu, w duchu prawości i fair-play oraz dla przyjemności widzów.

INFORMACJE OGÓLNE O REGULAMINIE.....	5
Artykuł 1. – CEL.....	5
Artykuł 2. – INTERPRETACJA.....	5
Artykuł 3. – ZAKRES STOSOWANIA	5
ROZDZIAŁ 1 - WSTĘP	6
Artykuł 4. – MATA.....	6
Artykuł 5. – UBIÓR.....	6
Artykuł 6. – LICENCJA ZAWODNICZA	8
Artykuł 7. – KATEGORIE WIEKOWE – WAGOWE – ZAWODY.....	8
ROZDZIAŁ 2 - ZAWODY I PROGRAMY	11
Artykuł 8. – SYSTEM ZAWODÓW	11
Artykuł 9. – PROGRAM ZAWODÓW	13
Artykuł 10. – CEREMONIA DEKORACJI	14
ROZDZIAŁ 3 - PRZEBIEG ZAWODÓW.....	15
Artykuł 11. – WAGA	15
Artykuł 12. – LOSOWANIE.....	15
Artykuł 13. – LISTA STARTOWA.....	15
Artykuł 14. – ZESTAWIENIE PAR.....	16
Artykuł 15. – ELIMINACJA Z ZAWODÓW	16
ROZDZIAŁ 4 - ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI	17
Artykuł 16. – SKŁAD	17
Artykuł 17. – OGÓLNE OBOWIĄZKI ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO.....	17
Artykuł 18. – UBIÓR SĘDZIÓW	18
Artykuł 19. – ARBITER	18
Artykuł 20. – SĘDZIA PUNKTOWY	19
Artykuł 21. – KIEROWNIK MATY.....	20
Artykuł 22. – JURY OF APPEAL	21
Artykuł 23. – SANKCJE WOBEC ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO	22
ROZDZIAŁ 5 - WALKA.....	23
Artykuł 24. – CZAS TRWANIA WALK	23
Artykuł 25. – WEZWANIE NA MATE	23
Artykuł 26. – PREZENTACJA ZAWODNIKÓW	23
Artykuł 27. – ROZPOCZĘCIE WALKI.....	23
Artykuł 28. – PRZERWANIE WALKI	24
Artykuł 29. – ZAKOŃCZENIE WALKI.....	24
Artykuł 30. – ZATRZYMANIE I WZNOWIENIE WALKI.....	25
Artykuł 31. – DOGRYWKA (w stylu wolnym i w zapasach kobiet).....	25

Artykuł 32. – RODZAJE ZWYCIĘSTW	25
Artykuł 33. – TRENER	26
Artykuł 34. – PROTEST (CHALLENGE)	27
Artykuł 35. – KLASYFIKACJA DRUŻYNOWA PODCZAS ZAWODÓW INDYWIDUALNYCH	28
Artykuł 36. – KLASYFIKACJA PODCZAS ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH	28
ROZDZIAŁ 6 - PUNKTY ZA AKCJE I TECHNIKI	30
Artykuł 37. – OCENA WARTOŚCI AKCJI LUB TECHNIKI	30
Artykuł 38. – POZYCJA ZAGROŻONA	31
Artykuł 39. – ZAPISYWANIE PUNKTÓW	31
Artykuł 40. – TECHNIKA O „DUŻEJ AMPLITUDZIE”	31
Artykuł 41. – WARTOŚCI PRYZNAWANE ZA AKCJE I TECHNIKI	32
Artykuł 42. – DECYZJA I GŁOSOWANIE	33
Artykuł 43. – TABELA DECYZJI	34
ROZDZIAŁ 7 -PUNKTY KLASYFIKACYJNE PRYZNAWANE PO ZAKOŃCZONEJ WALCE	35
Artykuł 44. – PUNKTY KLASYFIKACYJNE	35
Artykuł 45. – POŁOŻENIE NA ŁOPATKI	35
Artykuł 46. – PRZEWAGA TECHNICZNA	36
ROZDZIAŁ 8 - WALKA NEGATYWNA	37
Artykuł 47. – WALKA W PARTERZE	37
Artykuł 48. – CZERWONA ZONA	37
Artykuł 49. – KLAMRA	38
ROZDZIAŁ 9 - ZAKAZY I NIEDOZWOLONE TECHNIKI	44
Artykuł 50. – OGÓLNE ZAKAZY	44
Artykuł 51. – UCIECZKA Z CHWYTU	44
Artykuł 52. – UCIECZKA Z MATY	45
Artykuł 53. – NIEDOZWOLONE TECHNIKI	45
Artykuł 54. – SZCZEGÓLNE ZAKAZY	47
Artykuł 55. – KONSEKWENCJE	47
ROZDZIAŁ 10 - PROTEST	48
Artykuł 56. – PROTEST	48
ROZDZIAŁ 11 - MEDYCZNY	48
Artykuł 57. – ZESPÓŁ MEDYCZNY	48
Artykuł 58. – INTERWENCJE ZESPOŁU MEDYCZNEGO	48
Artykuł 59. – DOPING	49
ROZDZIAŁ 12 - INTERPRETACJA PRZEPISÓW ZAPAŚNICZYCH	51
ANEKS NR 1 - SŁOWNICTWO PODSTAWOWE	52

INFORMACJE OGÓLNE O REGULAMINIE

Artykuł 1. – CEL

Opracowane, w zgodności z rozporządzeniami statutu FILA i w zgodności z:

- regulaminem finansowym;
- regulaminem dyscyplinarnym;
- regulaminem dotyczący organizacji zawodów międzynarodowych;
- z wszystkimi specyficznymi regulaminami.

Międzynarodowe przepisy zapaśnicze mają przede wszystkim na celu:

- zdefiniowanie i sprecyzowanie warunków praktycznych i technicznych w jakich powinny być rozgrywane walki;
- ustalenie wartości akcji i technik zapaśniczych;
- wyszczególnienie określonych sytuacji i zakazów;
- ustalenie funkcji technicznych pełnionych przez zespół sędziowski;
- określenie systemu rozgrywania zawodów, sposobów klasyfikacji, karania, eliminacji zawodników itd.

Przepisy te mogą ulegać zmianom na podstawie praktycznych wniosków będących wynikiem ich stosowania i wynikiem poszukiwań ich skuteczności. Poniższe przepisy wyznaczają ramy, w których funkcjonuje sport zapaśniczy we wszystkich stylach.

Artykuł 2. – INTERPRETACJA

W przypadku niezgodności w interpretacji jakiegokolwiek artykułu niniejszego regulaminu, Biuro Wykonawcze FILA ma wyłączne prawo precyzowania jego dokładnego znaczenia. Jediną wykładnią jest tekst w języku francuskim.

Artykuł 3. – ZAKRES STOSOWANIA

Niniejszy regulamin obowiązuje podczas Igrzysk Olimpijskich, Mistrzostw i wszystkich zawodów międzynarodowych organizowanych pod egidą FILA.

Podczas zawodów międzynarodowych, w wyjątkowych przypadkach, może obowiązywać inny system zawodów, pod warunkiem uzyskania zgody FILA i wszystkich krajów w nich uczestniczących.

ROZDZIAŁ 1 - WSTĘP

Artykuł 4. – MATA

Na zawodach, takich jak: Igrzyska Olimpijskie, Mistrzostwa i Puchary obowiązują nowe maty posiadające homologację FILA, o średnicy 9 metrów, otoczonej wykładziną ochronną tej samej grubości i szerokości 1,5 metra.

Na zawodach międzynarodowych, maty powinny posiadać homologację, ale nie muszą być obowiązkowo nowe.

Podczas Igrzysk Olimpijskich i Mistrzostw Świata maty do rozgrzewki i treningów muszą również być nowe i homologowane przez FILA i tej samej jakości, co maty przeznaczone do walk.

Wewnątrz koła o średnicy 9 metrów, wzdłuż całego obwodu, umieszczony jest czerwony pas o szerokości 1 metra, który stanowi integralną część pola walki.

Dla rozróżnienia poszczególnych części maty stosowana będzie następująca terminologia:

- koło na środku maty nazywa się środkiem maty (średnica 1 metra)
- wewnętrzna część maty otoczona czerwonym pasem nazywa się centralnym polem walki (średnica 7 metrów)
- czerwony pas: zona (szerokość 1 metra);
- wykładzina: strefa ochronna (szerokość 1,5 metra).

Podczas Igrzysk Olimpijskich, Mistrzostw Świata i Mistrzostw Kontynentalnych, mata powinna leżeć na platformie, której wysokość nie powinna przekraczać 1,10 metra, nie może być niższa niż 50cm.

W przypadku, gdy mata umieszczona została na podwyższeniu, a strefa ochronna (wykładzina oraz wolna przestrzeń wokół maty) nie ma 2 metrów, boki platformy muszą zostać zabezpieczone ściankami pochyłymi pod kątem 45°. Wykładzina ochronna w każdym przypadku musi być w innym kolorze niż mata. Podłoga obok maty musi być wyłożona miękką wykładziną, dokładnie umocowaną.

W celu uniknięcia przenoszenia zarazków mata powinna być myta i dezynfekowana przed każdą sesją zawodów. W przypadku korzystania z mat o gładkiej jednolitej powierzchni obowiązują takie same zalecenia higieny.

Po środku maty musi być zaznaczone koło o wewnętrznej średnicy 1 metra, otoczone pasem szerokości 10 centymetrów.

Linia o szerokości 8 cm dzieli koło na dwie części.

Zona wyznaczająca granicę centralnego pola walki musi być czerwona.

Przeciwnie narożniki maty oznakowane są kolorami zapaśników: czerwonym i niebieskim.

Mata powinna być ułożona tak, aby otaczała ją szeroka i wolna przestrzeń pozwalająca na prawidłowy przebieg zawodów.

Artykuł 5. – UBIÓR

Na początku każdego dnia zawodów zawodnik musi być świeżo ogolony lub mieć kilkumiesięczną brodę.

- a) kostium zapaśniczy

Zawodnicy powinni stawić się na brzegu maty w jednoczęściowym kostiumie homologowanym przez FILA w kolorze, który został im wyznaczony (czerwony lub niebieski). Łączenie kolorów niebieskiego z czerwonym jest zabronione.

Zawodnik musi obowiązkowo:

- mieć na kostiumie z przodu na wysokości klatki piersiowej godło swojego kraju;
- mieć z tyłu na kostiumie skrót nazwy swojego kraju, maksymalna wielkość liter wynosi 10 x 10 cm;
- mieć z tyłu na kostiumie napisane swoje nazwisko nad skrótem państwa (wielkość liter od 4 do 7 cm);
- posiadać chusteczkę z materiału, którą pokazuje sędziemu przed walką;
- dozwolone jest używanie lekkich nakolanników bez części metalowych.

b) logo sponsora

Na wszystkich zawodach, oprócz Igrzysk Olimpijskich podczas których obowiązują przepisy Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego, zawodnicy mogą mieć umieszczoną nazwę sponsora lub sponsorów.

Zawodnicy mogą również mieć umieszczone nazwy sponsorów na plecach, rękawach szlafroków lub dresów. Litery nie mogą być większe niż 6 cm w celu identyfikacji sponsora.

c) nauszniki

Zawodnicy, którzy chcą korzystać z nauszników muszą wybrać nauszniki homologowane przez FILA, które nie mają żadnych wzmocnień z twardych materiałów oraz metalowych części. Sędzia może zmusić zawodnika, który ma za długie włosy do nałożenia nauszników.

d) obuwie

Zawodnicy muszą nosić obuwie zapaśnicze usztywniające kostkę. Zabronione jest używanie obuwia na obcasach lub podszwach z gwoździami, obuwia z klamrami lub z częściami metalowymi. Buty zapaśnicze mogą być bez sznurówek lub ze sznurówkami, które są przytrzymywane wokół butów przez rzep lub mają system chowania sznurówek, tak, aby nie rozwiązywały się one podczas walki. Sam zawodnik jest odpowiedzialny za rzepy przy butach zapaśniczych, co zostanie skontrolowane przed wejściem na matę.

e) zakazy

Podczas wagi sędzia musi sprawdzić czy każdy zapaśnik przestrzega rozporządzeń zawartych w niniejszym artykule. Również podczas wagi zapaśnik powinien zostać ostrzeżony o możliwości niedopuszczenia go do zawodów w przypadku „nieregulaminowego” ubioru.

Jeżeli zawodnik stawi się na matę w „niekompletnym” ubiorze, zespół sędziowski da zawodnikowi maksymalnie jedną minutę na zastosowanie się do przepisów niniejszego artykułu. Po upływie tego czasu zawodnik przegra walkę przez poddanie.

Zabronione jest:

- noszenie godła lub skrótu nazwy innego kraju niż reprezentowany;
- noszenie bandaży na nadgarstkach, ramionach lub kostkach. Istnieje taka możliwość jedynie w przypadku kontuzji lub zalecenia lekarza - bandaże te muszą zostać owinięte opaską elastyczną;
- pokrycie ciała substancją tłustą lub klejącą;
- stawianie się spoconym na początku walki i na początku każdej rundy;
- noszenie usztywnianych biustonoszy;
- noszenia jakichkolwiek przedmiotów mogących zranić przeciwnika, takich jak pierścionełki, bransoletka, kolczyki, protezy, itp.

Artykuł 6. – LICENCJA ZAWODNICZA

Każdy zawodnik lub zawodniczka - senior, który uczestniczy w Igrzyskach Olimpijskich, Mistrzostwach Świata, Pucharach Świata, Mistrzostwach, Pucharach i Igrzyskach Kontynentalnych, Igrzyskach Regionalnych, Lidze Światowej i Kontynentalnej oraz turniejach międzynarodowych wpisanych do kalendarza FILA musi posiadać międzynarodową licencję zawodniczą, określoną specjalnym regulaminem.

Taka licencja służy również jako ubezpieczenie od kosztów leczenia i pobytu w szpitalu w przypadku wypadku, jaki może wydarzyć się w czasie zawodów, w których będzie uczestniczył posiadacz licencji.

Wszyscy zawodnicy lub zawodniczki – kadeci/teki i juniorzy/ki, którzy uczestniczą w Mistrzostwach Świata i Mistrzostwach Kontynentalnych powinni posiadać międzynarodową licencję zawodniczą FILA.

Wszyscy zawodnicy i zawodniczki – juniorzy/ki, uczestniczący w turnieju międzynarodowym muszą posiadać również międzynarodową licencję zawodniczą FILA.

Wszyscy zawodnicy – weterani, którzy biorą udział w Mistrzostwach Świata i innych zawodach międzynarodowych, powinni również posiadać międzynarodową licencję zawodniczą.

Zawodnik jest zobowiązany przedłożyć swoją licencję podczas wagi oficjalnemu delegatowi, który ją następnie przekazuje przedstawicielowi FILA do sprawdzenia i po jej sprawdzeniu przedstawiciel FILA zwraca ją bezzwłocznie kierownikowi ekipy danego zawodnika.

Licencja jest ważna tylko na dany rok i powinna być odnawiana po utraceniu ważności.

Artykuł 7. – KATEGORIE WIEKOWE – WAGOWE – ZAWODY

a) Kategorie wiekowe

Kategorie wiekowe są następujące:

- młodzicy 14-15 lat (od 13 lat – zaświadczenie lekarskie i zgoda rodziców);
- kadeci 16-17 lat (od 15 lat – zaświadczenie lekarskie i zgoda rodziców);
- juniorzy 18-20 lat (od 17 lat – zaświadczenie lekarskie i zgoda rodziców);
- seniorzy 20 lat i więcej (od 18 lat – zaświadczenie lekarskie i zgoda rodziców);
- weterani powyżej 35 lat.

Zapaśnicy z kategorii juniorów mogą walczyć w grupie seniorów - muszą obowiązkowo przedstawić zaświadczenie lekarskie oraz zgodę rodziców.

Zapaśnicy, którzy ukończą 17 lat w danym roku nie mają prawa udziału w zawodach seniorów.

Wiek zawodnika będzie sprawdzany na wszystkich mistrzostwach i zawodach podczas akredytacji.

Specjalny certyfikat potwierdzający wiek zawodnika będzie wydawany przez Prezydenta Narodowej Federacji, certyfikat musi być zgodny z podanym przez FILA wzorem na filmówce danej federacji.

Zawodnik może uczestniczyć w zawodach tylko na podstawie obywatelstwa, które jest umieszczone w jego paszporcie. Jeżeli okaże się, że dana federacja popełniła oszustwo, zostaną wobec niej wyciągnięte sankcje.

Zawodnik, który zmienił obywatelstwo i chciałby uczestniczyć w zawodach międzynarodowych jako reprezentant nowego państwa musi odczekać 2 lata od jego ostatnich zawodów zarejestrowanych w kalendarzu FILA. Zawodnik może zmienić swoją narodowość tylko raz. Po zmianie obywatelstwa nie może reprezentować starego kraju nigdy więcej.

Każdy zawodnik uczestniczący w zawodach FILA wyraża zgodę na bycie nagrywanym i fotografowanym w celu promocji aktualnych lub przyszłych zawodów. Jeżeli zawodnik nie zgada się na to, to musi o tym poinformować w czasie weryfikacji zawodników – może jednakże zostać wyeliminowany z zawodów.

b) Kategorie wagowe

Kategorie wagowe dla stylu klasycznego i stylu wolnego:

MŁODZICY	KADECI	JUNIORZY	SENIORZY
1. 29-32 kg	1. 39-42 kg	1. 46-50 kg	1. 50-55 kg
2. 35 kg	2. 46 kg	2. 55 kg	2. 60 kg
3. 38 kg	3. 50 kg	3. 60 kg	3. 66 kg
4. 42 kg	4. 54 kg	4. 66 kg	4. 74 kg
5. 47 kg	5. 58 kg	5. 74 kg	5. 84 kg
6. 53 kg	6. 63 kg	6. 84 kg	6. 96 kg
7. 59 kg	7. 69 kg	7. 96 kg	7. 96-120 kg
8. 66 kg	8. 76 kg	8. 96-120 kg	
9. 73 kg	9. 85 kg		
10. 73-85 kg	10. 85-100 kg		

Kategorie wagowe dla kobiet:

MŁODZICZKI	KADETKI	JUNIORKI	SENIORKI
1. 28-30 kg	1. 36-38 kg	1. 40-44 kg	1. 44-48 kg
2. 32 kg	2. 40 kg	2. 48 kg	2. 51 kg
3. 34 kg	3. 43 kg	3. 51 kg	3. 55 kg
4. 37 kg	4. 46 kg	4. 55 kg	4. 59 kg
5. 40 kg	5. 49 kg	5. 59 kg	5. 63 kg
6. 44 kg	6. 52 kg	6. 63 kg	6. 67 kg
7. 48 kg	7. 56 kg	7. 67 kg	7. 67-72 kg
8. 52 kg	8. 60 kg	8. 67-72 kg	
9. 57 kg	9. 65 kg		
10. 57-62 kg	10. 65-70 kg		

Każdy zawodnik, uczestniczy w zawodach z własnej woli i na swoją własną odpowiedzialność. Zawodnik ma prawo startu tylko w jednej kategorii wagowej odpowiadającej wadze jego ciała w momencie oficjalnej wagi.

W kategoriach grupy wiekowej seniorów, zapaśnicy mogą wybrać kategorię wagową bezpośrednio wyższą w stosunku do kategorii, w której zostali zgłoszeni. Wyjątek stanowi waga ciężka, w której to kategorii zawodnik musi ważyć więcej niż 96kg, a zawodniczka musi ważyć więcej niż 67kg.

c) Zawody

Zawody międzynarodowe odbywają się w następujących kategoriach wiekowych:

Młodzicy 14-15 lat

- Zawody Międzynarodowe (bilateralne/dwustronne i regionalne)

Kadeci 16-17 lat

- Zawody Międzynarodowe
- Mistrzostwa Kontynentalne, co roku

Juniorzy 18-20 lat

- Zawody Międzynarodowe
- Mistrzostwa Kontynentalne, co roku
- Mistrzostwa Świata, co roku

Seniorzy 20 lat i więcej

- Zawody Międzynarodowe;
- Mistrzostwa Kontynentalne, co roku;
- Puchary Kontynentalne, co roku;
- Mistrzostwa Świata, co roku (z wyjątkiem roku olimpijskiego);
- Puchary Świata, co roku;
- Mecze-Challenge, Golden Grand Prix FILA, Międzynarodowe Turnieje Grand Prix, Walki Super Gwiazd;
- Igrzyska Olimpijskie, co cztery lata.

Weterani 35 lat i więcej

- Zawody rozgrywane według specyficznego programu, kategorii i regulaminów.

ROZDZIAŁ 2 - ZAWODY I PROGRAMY

Artykuł 8. – SYSTEM ZAWODÓW

Zawody zapaśnicze zostaną przeprowadzone według systemu eliminacji bezpośredniej z liczbą idealną zawodników: 4, 8, 16, 32, 64 etc. Jeżeli w kategorii nie ma idealnej liczby zawodników, należy rozegrać walki kwalifikacyjne. Parowanie zawodników odbywa się w czasie losowania.

Wszyscy zawodnicy, którzy przegrali z dwoma finalistami walczą w repasażach. Są dwie odrębne grupy repasażowe: jedna złożona z tych, którzy przegrali przeciwko pierwszemu finalisście i druga złożona z tych, którzy przegrali przeciwko drugiemu finalisście. Pojedyńki repasażowe zaczynają się od zawodników, którzy przegrali w pierwszej rundzie (włącznie z pojedynkami, kiedy poszukuje się liczby idealnej) z jednym z finalistów, aż do półfinałów, w linii bezpośredniej. Zwycięzcy dwóch ostatnich pojedynków repasażowych otrzymują – każdy medal brązowy.

Walki każdej kategorii wagowej odbywają się w ciągu jednego dnia. Kontrola wagi odbywa się dla każdej kategorii wagowej dnia poprzedzającym walki.

Zawody są przeprowadzane w następujący sposób:

- a) walki kwalifikacyjne
- b) walki eliminacyjne
- c) walki repasażowe
- d) walki finałowe

Jeżeli w danej kategorii wagowej jest mniej niż 6 zawodników, zawody należy przeprowadzić według systemu nordyckiego tj. „każdy z każdym”.

Przykład zawodów przeprowadzonych według systemu eliminacji bezpośredniej:

Biorąc przykład zawodów z 22 zawodnikami w danej kategorii wagowej. 22 zawodników losuje numery od 1 do 22 (tablica, aneks A).

Aby uzyskać idealną liczbę zawodników, umożliwiającą wprowadzenie systemu eliminacji bezpośredniej (szesnastu zawodników), należy rozegrać walki kwalifikacyjne. W naszym przykładzie, mamy o sześciu zawodników więcej niż liczba idealna (szesnastu w tym wypadku). Walki klasyfikacyjne zostaną rozegrane pomiędzy dwunastoma zawodnikami, czyli tymi, którzy wyciągnęli numery powyżej 16, a więc numery: 17,18,19,20,21 i 22 i sześcioma zawodnikami, którzy wyciągnęli numery poprzedzające bezpośrednio 17, a więc 16,15,14,13,12 i 11. W następstwie tej zasady mamy zestawienie w pary według numerów wyciągniętych, a więc walki pomiędzy:

- numer 11 z numerem 12, walka numer 1
- numer 13 z numerem 14, walka numer 2
- numer 15 z numerem 16, walka numer 3
- numer 17 z numerem 18, walka numer 4
- numer 19 z numerem 20, walka numer 5
- numer 21 z numerem 22, walka numer 6

Zwycięzcy tych 6 walk kwalifikacyjnych wchodzą do rund eliminacyjnych zawodów w wyniku bezpośredniej eliminacji.

Walki eliminacyjne

Po przeprowadzeniu walk kwalifikacyjnych uzyskujemy idealną liczbę-szesnastu zawodników, którzy biorą udział w rundach eliminacyjnych. Jest to dziesięciu zawodników, którzy wyciągnęli numery od 1 do 10 i sześciu zawodników, którzy wygrali walki kwalifikacyjne, a więc np.: numery 12, 13 i 15, 17 i 19 i 22 (aby uzyskać liczbę szesnastu zawodników). Dalej w następstwie w/w zasady zestawiania w pary wyciągniętych numerów, pierwsza runda eliminacyjna odbywa się w następujący sposób:

- numer 1 z numerem 2, walka numer 1
- numer 3 z numerem 4, walka numer 2
- numer 5 z numerem 6, walka numer 3
- numer 7 z numerem 8, walka numer 4
- numer 9 z numerem 10, walka numer 5
- numer 12 z numerem 13, walka numer 6
- numer 15 z numerem 17, walka numer 7
- numer 19 z numerem 22, walka numer 8

Walki repasażowe

Jak zostało powiedziane powyżej, wszyscy zawodnicy (zawodniczki), którzy przegrali z dwoma finalistami mają prawo do repasażu.

Zawodnicy, którzy przegrali z finalistą numer 5:

- numer 6 (przegrywający 1 rundę)
- numer 7 (przegrywający 2 rundę)
- numer 3 (przegrywający 3 rundę)

Zawodnicy, którzy przegrali z finalistą numer 15:

- numer 16 (przegrywający w kwalifikacji)
- numer 17 (przegrywający w 1 rundzie)
- numer 19 (przegrywający w 2 rundzie)
- numer 12 (przegrywający w 3 rundzie)

Repasaż rozpoczynają zawodnicy, którzy przegrali z finalistami na najniższym poziomie zawodów.

1 walka: numer 6 (przegrywający w 1 rundzie) z numerem 7 (przegrywający w 2 rundzie).

2 walka: zwycięzca 1 walki (numer 6) z numerem 3 (przegrywający w 3 rundzie).

Zawodnik **6** zostaje zwycięzcą grupy repasażowej, którzy przegrali z finalistą numer 5.

Postępujemy w ten sam sposób z zawodnikami, którzy przegrali z finalistą numer 15.

1 walka: numer 16 (przegrywający w klasyfikacji) z numerem 17 (przegrywający w 1 rundzie).

2 walka: zwycięzca 1 walki (N16) z numerem 19 (przegrywający w 2 rundzie).

3 walka: zwycięzca 2 walki (N16) z numerem 12 (przegrywający w 3 rundzie).

Zawodnik numer **16** jest zwycięzcą grupy repasażowej zawodników, którzy przegrali z finalistą numer 15.

Finały

Dwóch finalistów rund eliminacyjnych, a więc numery 5 i 15, uczestniczą w walkach o 1 i 2 miejsce.

Dwaj ostatni zwycięzcy dwóch ostatnich walk repasażowych (numer 6 i numer 16) otrzymują – każdy medal brązowy.

Przegranii w dwóch finałach o brązowe medale zdobędą 5 miejsce ex aequo.

Kryteria klasyfikacji

Zawodnicy od 7 miejsca są sklasyfikowani w zależności od uzyskanych punktów klasyfikacyjnych. W przypadku posiadania przez zawodników równej liczby punktów klasyfikacyjnych, zostaną oni sklasyfikowani po przeanalizowania następujących kryteriów:

- najwięcej zwycięstw przez „tusz”;
- najwięcej zwycięstw w pojedynkach przez przewagę;
- najwięcej zwycięstw w rundach przez przewagę;
- najwięcej punktów technicznych zdobytych w czasie całych zawodów;
- najmniej punktów technicznych straconych w czasie całych zawodów.

Jeśli zawodnicy nie mogą być sklasyfikowani według poniższych kryteriów, będą sklasyfikowani ex aequo.

Zawodnicy, którzy uczestniczą w repesażach będą również sklasyfikowani według punktów klasyfikacyjnych zdobytych w czasie całych zawodów (włącznie z walkami kwalifikacyjnymi i repesażem).

Uwaga: Zawodnicy zdyskwalifikowani za brutalność lub niesportowe zachowanie, będą wyeliminowani lub niesklasyfikowani. Z wyjątkiem zaświadczenia wystawionego przez lekarza FILA, jeśli jeden z zawodników nie stawia się na macie z jakiegokolwiek powodu, kiedy zawody już się rozpoczęły, jego przeciwnik lub przeciwnicy wygrają walkę, a zawodnik będzie wyeliminowany i niesklasyfikowany.

Kryteria klasyfikacji w turniejach nordyckich:

W systemie nordyckim, tylko 4 punkty klasyfikacyjne będą przyznawane za: położenie na łopatkę „tusz”, poddanie się, wycofanie z powodu kontuzji lub dyskwalifikację.

W tym systemie ten, który ma najwięcej punktów klasyfikacyjnych jest sklasyfikowany jako pierwszy.

W przypadku równej liczby punktów klasyfikacyjnych pomiędzy dwoma zawodnikami, bezpośrednia walka określi zwycięzcę. Zawodnik, który wygra będzie sklasyfikowany przed swoim przeciwnikiem.

W przypadku równej liczby punktów klasyfikacyjnych pomiędzy większą liczbą zawodników, zaczniemy poprzez sklasyfikowanie ostatnich ex aequo w grupie, według następujących kryteriów aż do momentu, kiedy pozostanie tylko dwóch zawodników:

- najmniej zwycięstw przez „tusz”;
- najmniej zwycięstw w pojedynkach przez przewagę;
- najmniej zwycięstw w rundach przez przewagę;
- najmniej punktów technicznych zdobytych w czasie całych zawodów;
- najwięcej punktów technicznych straconych w czasie całych zawodów.

Kiedy zostanie tylko dwóch zawodników z równą liczbą punktów klasyfikacyjnych, będzie sklasyfikowany pierwszy ten, który wygra bezpośrednią walkę.

Artykuł 9. – PROGRAM ZAWODÓW

Czas trwania zawodów jest następujący:

- | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|
| a) Igrzyska Olimpijskie | - 8 dni na 3 matach dla trzech stylów |
| b) Mistrzostwa Świata seniorów | - 6 dni na 3 matach dla trzech stylów |
| c) Mistrzostwa Świata juniorów | - 6 dni na 3 matach dla trzech stylów |

Na wszystkich rodzajach zawodów, w zależności od liczby otrzymanych zgłoszeń, będzie można po uzyskaniu zgody od FILA dołożyć lub zabrać jedną matę.

W zasadzie czas trwania sesji dla wszystkich rodzajów zawodów nie powinien trwać dłużej niż 3 godziny.

W czasie każdej rundy zawodów mecze danej kategorii wagowej muszą odbywać się na tej samej macie, a nie na kilku matach w tym samym czasie. Wszystkie mecze o pierwsze, drugie i trzecie miejsce muszą się odbywać na tej samej macie.

Artykuł 10. – CEREMONIA DEKORACJI

Czterej pierwsi zawodnicy sklasyfikowani w każdej kategorii wagowej biorą udział w ceremonii protokolarnej i otrzymują medale oraz dyplomy, stosownie do zajętych miejsc:

1-szy zawodnik	– ZŁOTY MEDAL
2-gi zawodnik	– SREBRNY MEDAL
3-ci zawodnik (2 osoby)	– 2 BRĄZOWE MEDALE

W Mistrzostwach Świata zwycięzca otrzymuje pas Mistrza Świata (patrz regulamin odznaczeń i nagród).

Zawodnicy sklasyfikowani od 5 do 10 miejsca otrzymują dyplomy.

Ceremonie protokolarne odbywają się zaraz po zakończeniu walki finałowej danej kategorii wagowej.

ROZDZIAŁ 3 - PRZEBIEG ZAWODÓW

Artykuł 11. – WAGA

Ostateczna lista zawodników musi obowiązkowo zostać złożona przez kierownika ekipy w sekretariacie komitetu organizacyjnego na 6 godzin przed rozpoczęciem wagi. Wszelkie zmiany dokonywane na liście po tym terminie nie zostaną uwzględnione.

Ważenie zawodników zawsze odbywa się w przeddzień zawodów danej kategorii wagowej i trwa 30 minut. Dla każdej kategorii wagowej powinna być osobna waga.

Żaden zawodnik nie będzie mógł przystąpić do wagi, jeśli nie został poddany badaniu lekarskiemu, w terminie wyznaczonym regulaminem danych zawodów. Kontrola lekarska odbywa się zawsze na godzinę przed wagą.

Zapaśnicy muszą stawić się do kontroli medycznej i na wagę z licencją i paszportem lub z kartą akredytacyjną, jeżeli identyfikacja zawodnika miała miejsce w czasie akredytacji.

Zawodnicy obowiązkowo ważą się w kostiumach zapaśniczych, po uprzednim badaniu lekarskim przeprowadzonym przez uprawnionych lekarzy, którzy muszą wyeliminować każdego zawodnika stanowiącego ryzyko jakiegokolwiek zarażenia. Nie przyznaje się żadnej tolerancji wagowej na kostium.

Zawodnicy muszą być w doskonałej kondycji fizycznej i mieć krótko obcięte paznokcie.

Do momentu zakończenia kontroli wagi każdy z zawodników ma prawo ważyć się tyle razy ile będzie sobie życzyć.

Sędziowie odpowiedzialni za prawidłowy przebieg kontroli wagi mają obowiązek sprawdzać, czy zapaśnicy stosują się do wytycznych artykułu 5 dotyczącego „ubioru” i poinformować zapaśników i zapaśniczki o konsekwencjach pojawienia się na macie w nieregulaminowym stroju. Jeżeli zawodnik nie jest ubrany w regulaminowy strój, sędziowie mogą odmówić przeprowadzenia kontroli wagi danego zawodnika.

Artykuł 12. – LOSOWANIE

Uczestnicy zawodów muszą zostać zestawieni w pary do każdej rundy według numerów porządkowych, przydzielonych każdemu z nich, w drodze losowania, które odbywa się podczas wagi przed rozpoczęciem zawodów. Losowanie musi być jawne. Do obsługi zawodów umieszczonych w kalendarzu FILA używany powinien być program HERAKLES.

Jeżeli nie może być użyty program HERAKLES, ponumerowane żetony odpowiadające liczbie zawodników, którzy przeszli badanie lekarskie, muszą być zamknięte w urnie, woreczku lub w czymś podobnym celem uniknięcia ich rozróżnienia.

Zważony zawodnik, opuszczając wagę, wyciąga numer na podstawie, którego zostanie zestawiony w parę. Wylosowany numer musi być natychmiast zapisany na tablicy informacyjnej umieszczonej w miejsce widocznym dla publiczności, jak również na liście startowej i liście wagi.

Ważne: W przypadku, gdy podczas losowania odpowiedzialny za wagę i losowanie stwierdzi błąd w powyższej regulaminowej procedurze, to losowanie w danej kategorii zostanie unieważnione. Zarządza się wtedy nowe losowanie w danej kategorii za zgodą kierownika zawodów.

Artykuł 13. – LISTA STARTOWA

W przypadku gdy jeden lub kilku zawodników nie zgłosi się do ważenia lub przekroczy limit wagowy, to po zakończeniu wagi zawodnicy są klasyfikowani, poczynając od najniższego do najwyższego numeru.

Artykuł 14. – ZESTAWIENIE PAR

Zawodnicy są zestawiani w pary według numerów wylosowanych w czasie wagi. Należy sporządzić dokument ustalający protokół i rozkład godzinowy zawodów, w którym będą zawarte wszystkie niezbędne szczegóły dotyczące przewidywanego przebiegu zawodów.

Zestawienie par w każdej rundzie, jak również wyniki walk muszą być zapisywane na ogólnie dostępnej tablicy tak, aby zawodnicy mogli je sprawdzić w każdej chwili (patrz tablica w załączeniu do tego regulaminu).

Artykuł 15. – ELIMINACJA Z ZAWODÓW

- zawodnik, który przegrywa walkę z przeciwnikiem innym niż finalista, jest wyeliminowany i sklasyfikowany według zapisanych punktów klasyfikacyjnych, z wyjątkiem zawodników, którzy przegrali z jednym z dwóch finalistów, bo uczestniczą w repesażach, w celu sklasyfikowania ich na 3 lub 5 miejscu.

- zawodnik, który bez orzeczenia lekarskiego i bez powiadomienia oficjalnego sekretariatu zawodów, po wywołaniu swojego nazwiska nie stawia się do walki z przeciwnikiem zostaje zdyskwalifikowany i nie jest klasyfikowany. Jego przeciwnik lub przeciwnicy odnoszą zwycięstwo.

- zawodnik, który złamie zasadę fair-play, „myśl przewodnią i koncepcję FILA odnośnie walki totalnej i uniwersalnej”, który oszuka, popełni poważny błąd lub walczy brutalnie, zostanie natychmiast, jednogłośnie decyzją zespołu sędziowskiego, zdyskwalifikowany i wyeliminowany z zawodów. W tej sytuacji nie zostanie również sklasyfikowany.

- jeżeli obaj zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani za brutalność w czasie tej samej walki, to zostaną wyeliminowani, a tworzenie par w następnej turze odbędzie się bez zmian, zawodnik sklasyfikowany wyżej zestawiony w parę z jednym lub zawodnikami wygrywającymi walkę.

- jeżeli dyskwalifikacja ta zakłóci klasyfikację w walce finałowej, to następni rywale zostaną przesunięci w górę tabeli, aby ustalić końcową klasyfikację.

- jeśli dwaj pierwsi zawodnicy są dyskwalifikowani, przeprowadza się walkę pomiędzy dwoma brązowymi medalistami w celu określenia pierwszego i drugiego miejsca. Wszyscy inni awansują w klasyfikacji, dwaj zajmujący piąte miejsce awansują na trzecie.

Klasyfikacja w przypadku złamania przepisów antydopingowych

W przypadku kiedy pierwszy lub drugi w klasyfikacji zawodnik jest zdyskwalifikowany za stosowanie dopingu to brązowy medalista (ten który przegrał w grupie repesażowej danego finalisty) awansuje w klasyfikacji ostatecznej.

Przegraną z grupy repesażowej zdyskwalifikowanego finalisty awansuje i zostanie mu przyznany brązowy medal. Pozostali w klasyfikacji, również awansują o jedną pozycję.

W przypadku pozytywnego wyniku kontroli dopingowej, zawodnik będzie zdyskwalifikowany i niesklasyfikowany

ROZDZIAŁ 4 - ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

Artykuł 16. – SKŁAD

Na wszystkich zawodach zespół sędziowski wyznaczany do każdej walki składa się z:

- jednego kierownika maty;
- jednego arbitra;
- jednego sędziego,

czyli trzech oficjalnych sędziów, których sposób kwalifikowania lub wyznaczania określony jest międzynarodowym regulaminem dotyczącym obsady sędziowskiej.

Formalnie zabrania się dokonywania zmian w składzie zespołu sędziowskiego w czasie trwania walki. Wyjątek stanowi poważna niedyspozycja stwierdzona przez lekarza. W żadnym przypadku w skład zespołu sędziowskiego nie może wchodzić dwóch sędziów tej samej narodowości. Ponadto, zabrania się kategorycznie, aby członek zespołu sędziowskiego pełnił swoje funkcje podczas walk prowadzonych przez rodaków.

Obsada sędziowska powinna podejmować swoje decyzje jednogłośnie lub większością głosów. Wyjątek stanowią zawiłe sytuacje, gdzie potrzebna jest akceptacja kierownika maty. Obsada sędziowska nie może używać zapisu wideo aby podejmować swoje decyzje. Wyjątek stanowi tzw. challenge (czyli podważenie decyzji sędziowskiej przez zawodnika lub jego/jej trenera).

Jury of Appeal - grupa ekspertów sędziowskich, których funkcją jest zagwarantowanie, by główne zawody tj. Igrzyska Olimpijskie, Mistrzostwa Świata i Mistrzostwa Kontynentalne, Puchary Świata i turnieje Golden Grand Prix, przebiegały zgodnie z przepisami zapaśniczymi

Artykuł 17. – OGÓLNE OBOWIĄZKI ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO

- a) Zespół sędziowski zapewnia prawidłowe pełnienie wszystkich funkcji przewidzianych przepisami zawodów zapaśniczych i ewentualnie rozporządzeniami specjalnie ustalonymi przy organizacji niektórych zawodów.
- b) Obowiązkiem zespołu sędziowskiego jest obserwowanie z największą uwagą każdej walki i ocenianie akcji tak, aby wynik figurujący w karcie sędziego odzwierciedlał rzeczywisty przebieg walki.
- c) Kierownik maty, arbiter i sędzia indywidualnie oceniają techniki celem sformułowania ostatecznej decyzji. Arbiter i sędzia powinni ze sobą współpracować pod kierownictwem kierownika maty, który koordynuje pracę zespołu sędziowskiego.
- d) Zespół sędziowski ma za zadanie pełnić wszystkie funkcje sędziowskie, oceniać walki, przyznawać punkty oraz orzekać sankcje przewidziane przepisami.
- e) Karta punktowa sędziego i kierownika maty służy do punktowania wszystkich technik wykonanych przez obu zawodników. Punkty, ostrzeżenia (O) muszą być dokładnie wpisywane w kolejności odpowiadającej różnym fazom walki. Karty punktowe muszą być podpisane kolejno przez sędziego i kierownika maty.
- f) Jeżeli runda nie zakończy się „położeniem na łopatkę”, to kierownik maty musi podjąć decyzję o jej wyniku na podstawie oceny wszystkich akcji każdego z zawodników, wpisanych od początku do końca do swojej karty punktowej oraz karty sędziego.
- g) Wszystkie punkty przyznane przez sędziego muszą być w momencie ich zdobycia podane do publicznej wiadomości albo za pomocą pałek punktowych lub urządzeń świetlnych.
- h) W celu sprawnego prowadzenia walk i właściwego pełnienia swoich funkcji, wszyscy członkowie zespołu sędziowskiego są zobowiązani do posługiwania się podstawową

terminologią ustaloną przez FILA. Zabrania się zespołowi sędziowskiemu prowadzenia jakiegokolwiek rozmowy z kimkolwiek podczas walki, z wyjątkiem wymiany zdań między sobą w celu konsultacji i prawidłowego wykonywania swoich obowiązków.

i) kiedy złożony jest protest przez trenera i potwierdzi go zawodnik, zespół sędziowski musi obejrzeć powtórkę akcji na dużym ekranie i w tym samym czasie co jury of appeal. W czasie oglądania powtórki muszą pozostać na swoich miejscach (**siedzących**). Po obejrzeniu powtórki zespół sędziowski ogłasza swoją decyzję. Jury of appeal może ją zaakceptować lub skorygować.

Artykuł 18. – UBIÓR SĘDZIÓW

Zespół sędziowski: arbiter, sędzia, kierownik maty, do pełnienia swoich funkcji powinni być ubrani w następujący sposób:

- ▶ klasyczna marynarka w kolorze ciemny-granat z logo FILA;
- ▶ stalowe/szare spodnie bez mankietów z czarnym paskiem;
- ▶ koszula z długim lub krótkim rękawem w kolorze jasnoniebieskim;
- ▶ żółty krawat z logo FILA;
- ▶ czarne skarpetki;
- ▶ czarne buty.

Członkowie zespołu sędziowskiego nie mogą mieć zamieszczonej żadnej nazwy sponsora. Jednakże, na numerze noszonym na plecach może zostać umieszczona nazwa sponsora FILA. Ubiór powinien spełniać warunki modelu homologowanego przez FILA.

Artykuł 19. – ARBITER

a) Arbiter na macie jest odpowiedzialny za prawidłowy przebieg walki, którą musi prowadzić zgodnie z przepisami.

b) Arbiter musi wymagać od zawodników szacunku w stosunku do swojej osoby i do rywali. Z racji pełnionej funkcji musi on wymagać natychmiastowego wykonania jego poleceń i instrukcji. Musi on również prowadzić walkę nie tolerując jakiegokolwiek nieprzepisowych i niewłaściwych interwencji z zewnątrz.

c) Arbiter ściśle współpracuje z sędzią, skupiając swoje działania na walce i wystrzegając się nieprzemyślanych i nie w porę dokonanych interwencji. Jego gwizdek rozpoczyna, przerywa i kończy walkę.

d) Arbiter zarządza powrót zawodników na matę w przypadku jej opuszczenia, zarządza kontynuowanie walki w stojącej lub w parterze, w pozycji góra-dół, za zgodą sędziego lub w przypadku jej braku, za zgodą kierownika maty.

e) Arbiter ma obowiązek noszenia czerwonej opaski na lewym nadgarstku i opaski niebieskiej na prawym. Arbiter pokazuje na palcach ilość punktów odpowiadających wartości wykonanej techniki (czy jest ona ważna, czy była wykonana w obrębie maty, czy jeden z zawodników znalazł się w pozycji zagrożonej, itd.) lub też podnosi prawą rękę, gdy zawodnik ubrany w kostium niebieski otrzymuje punkty lub podnosi lewą rękę, jeżeli zdobywa je zawodnik ubrany w czerwony kostium.

f) Arbiter nigdy nie powinien wahać się, gdy trzeba:

- przerwać walkę we właściwym momencie, tzn. nie za wcześnie i nie za późno;
- wskazać czy technika wykonana na brzegu maty jest ważna;

- odliczać w widoczny sposób 5 sekund, podczas których zawodnik jest trzymany w moście i przyznać dodatkowy punkt wynikający z tej sytuacji;
- zasygnalizować i ogłosić TUSZ (położenie na łopatkach), po uzyskaniu aprobaty sędziego lub w przypadku jej braku, aprobaty kierownika maty. Aby stwierdzić, czy rzeczywiście jeden z zawodników został przyciśnięty do maty obiema łopatkami jednocześnie, arbiter musi w myślach wypowiedzieć «położenie na łopatkach», unieść rękę w celu uzyskania aprobaty sędziego lub kierownika maty, uderzyć ręką w matę, a następnie musi zagwizdać.

g) Arbiter powinien uważać, aby:

- nie stać zbyt blisko zawodników walczących w pozycji stojącej, gdyż wtedy nie może obserwować należycie ich nóg. Jeżeli jednak walka odbywa się w parterze, może on stać blisko walczących;
- przywołując zawodników na środek maty (nogi w centralnym kole) szybko i wyraźnie zarządzić w jakiej pozycji, walka zostanie wznowiona;
- nie stać zbyt blisko zawodników, aby nie ich zasłaniać sędziemu i kierownikowi maty, szczególnie jeżeli dochodzi do „położenia na łopatkach”;
- nie pozwalać zawodnikom odpoczywać w trakcie walki pod pretekstem wycierania nosa, czy też nie pozwalać na symulowanie kontuzji, itp. W takim przypadku powinien przerwać walkę, zażądać ukarania winnego dając mu ostrzeżenie (0) i przyznając przeciwnikowi jeden punkt.
- być w stanie, w każdej chwili zmienić swoją pozycję na macie lub wokół niej, a nawet nagle położyć się na brzuchu, aby lepiej obserwować „położenie na łopatkach”;
- bez przerywania walki stymulować zawodnika lub zawodników, ustawiając się w sposób uniemożliwiający jakkolwiek ucieczkę zawodnika z maty;
- być gotowym do użycia gwizdka, gdy zawodnicy zbliżają się do brzegu maty;
- nie przerywać walki w stylu klasycznym, w pozycji zagrożonej w momencie upływu 1 minuty 30 sekund.

h) Arbiter jest również zobowiązany do:

- obserwowania przede wszystkim nóg zawodników walczących w stylu klasycznym;
- zatrzymania obu zawodników na macie do momentu ogłoszenia wyniku walki;
- we wszystkich przypadkach wymagających uzyskania zgody, zażądania najpierw opinii sędziego znajdującego się na brzegu maty, a następnie kierownika maty;
- ogłoszenia zwycięzcy po każdej rundzie i po zakończeniu walki w zgodzie z kierownikiem maty.

i) Arbiter ma prawo zażądać zastosowania sankcji za naruszenie przepisów lub za brutalny sposób walki.

j) Arbiter, po interwencji kierownika maty, musi przerwać walkę i ogłosić zwycięstwo przez przewagę techniczną, jeśli różnica punktowa w rundzie wynosi 6 punktów. W tej sytuacji musi poczekać na zakończenie ataku lub kontrataku.

Artykuł 20. – SĘDZIA PUNKTOWY

a) Sędzia pełni wszystkie funkcje przewidziane ogólnymi przepisami zapaśniczymi.

b) Sędzia musi bardzo uważnie śledzić przebieg walki nie pozwalając sobie na jakiegokolwiek odwrócenie uwagi, przyznawać punkty za każdą akcję, odnotowując je w karcie punktowej, w uzgodnieniu z arbitrem lub kierownikiem maty. W każdej sytuacji powinien podać swoją opinię.

- c) Po każdej akcji, w oparciu o wskazówki arbitra lub w przypadku ich braku, o wskazówki kierownika maty, (które porównuje z własną opinią), sędzia odnotowuje w swojej karcie liczbę punktów przyznanych za daną akcję, następnie pokazuje wynik na tablicy znajdującej się obok niego, która musi być widoczna zarówno dla widzów jak i zawodników.
- d) Sędzia stwierdza i sygnalizuje arbitrowi położenie na łopatki (TUSZ).
- e) Jeżeli podczas walki sędzia stwierdzi jakąkolwiek nieprawidłowość, którą według jego oceny powinien przekazać do wiadomości arbitra, gdy ten nie był w stanie jej zauważyć bądź, na którą nie zwrócił uwagi (położenie na łopatki, nieprzepisową technikę itp.), to powinien uczynić to poprzez podniesienie paletki w kolorze danego zawodnika, nawet wtedy, gdy arbiter nie prosił go o podanie opinii.
W każdych okolicznościach sędzia musi zwrócić uwagę arbitra na wszystko, co wydaje się mu nienormalne lub nieprawidłowe w przebiegu walki lub w zachowaniu zawodników.
- f) Ponadto, sędzia musi podpisać kartę punktową w momencie jej otrzymania, a po zakończeniu walki musi pamiętać, aby zaznaczyć wynik walki poprzez wyraźne skreślenie nazwiska zawodnika, który walkę przegrał i wpisanie nazwiska zwycięzcy.
- g) Decyzje sędziego i arbitra są prawomocne i powinny być wykonane bez potrzeby interwencji ze strony kierownika maty, o ile są one identyczne. Wyjątek stanowi ogłoszenie zwycięstwa przez przewagę techniczną, do którego obowiązkowo wymagane jest uzyskanie opinii kierownika maty.
- h) W przypadku zwycięstwa przez „położenie na łopatki”, przez przewagę techniczną, poddanie, itp. karta punktowa sędziego powinna zawierać dokładny czas zakończenia walki.
- i) W celu dokładniejszego śledzenia walki, szczególnie w trudnych sytuacjach, sędzia wyjątkowo może zmienić miejsce, lecz tylko wzdłuż brzegu maty.
- j) Sędzia musi również zaznaczyć, poprzez podkreślenie, ostatni punkt otrzymany przez jednego z zawodników, który może służyć do określenia zwycięzcy w rundzie.
- k) Ostrzeżenie za ucieczkę z maty, nieprawidłową technikę lub brutalność będą zaznaczane za pomocą litery „O” umieszczanej w kolumnie zawodnika, który dopuścił się przewinienia.
- l) Sędzia punktowy musi być szczególnie aktywny w czasie „klamry” – musi sygnalizować arbitrowi wszelkie nieprawidłowości w czasie jej wykonywania.

Artykuł 21. – KIEROWNIK MATY

- a) kierownik maty, pełniący funkcję rozstrzygającą, musi wywiązywać się z wszystkich obowiązków przewidzianych przepisami zapaśniczymi.
- b) kierownik maty koordynuje prace arbitra i sędziego punktowego.
- c) kierownik maty zarządza kłamrę, kiedy runda kończy się wynikiem 0:0 w stylu wolnym, a w stylu klasycznym po 1 minucie i 30 sekundach.

- d) kierownik maty zobowiązany jest uważnie śledzić przebieg walki nie pozwalając sobie na jakiegokolwiek odwrócenie uwagi i oceniać zgodnie z przepisami zachowanie oraz działania członków zespołu sędziowskiego.
- e) w przypadku niezgodności między sędzią i arbitrem, kierownik maty rozstrzyga decyzje dotyczące wyniku, liczby punktów i położeń na łopatki.
- f) w żadnym przypadku kierownik maty nie może pierwszy przedstawić swojej opinii, musi poczekać na opinie sędziego i arbitra. Nie ma on prawa wpływać na decyzję.
- g) kierownik maty ostatecznie potwierdza wygranie walki przez położenie na łopatki.
- h) kierownik maty może podjąć decyzję o przerwaniu walki w przypadku gdy arbiter popełnił poważny błąd.
- g) kierownik maty może przerwać walkę jeśli zauważy błąd w przyznanych punktach przez arbitra lub sędziego. W takim przypadku powinien poprosić o konsultację. Jeśli kierownik maty nie uzyska większości w czasie konsultacji, musi opowiedzieć się po stronie arbitra lub sędziego punktowego. Taka konsultacja nie pozbawia zawodnika prawa do złożenia protestu.
- i) podczas walki, jeśli trener zauważy poważny błąd arbitra lub sędziego, może złożyć protest. Kierownik maty czeka aż walka powróci do pozycji neutralnej i przerywa mecz. Następnie musi obejrzeć powtórkę walki tak samo jak arbiter, sędzia punktowy i jury of appeal. Jeżeli sędziowie podjęli prawidłową decyzję, kierownik maty musi dopilnować by ten sam zawodnik (trener) nie złożył w tej samej walce kolejnego protestu.

Po przejrzaniu zapisu video arbiter jako pierwszy ogłasza swoją decyzję, następnie sędzia punktowy i kierownik maty. Jeżeli kierownik maty zgadza się z arbitrem i sędzią punktowym, jury of appeal nie interweniuje i decyzja uznana jest za ostateczną. Wyjątek następuje w sytuacji rażącego naruszenia przepisów- wtedy decyzja jury of appeal jest nadrzędna i ostateczna.

Artykuł 22. – JURY OF APPEAL

Jury of appeal jest formowane przez Prezydenta FILA lub jego zastępcę i składa się z 3 osób wybranych spośród Instruktorów, członków Biura FILA lub sędziów posiadających odpowiednią wiedzę tak by w skład jury of appeal wchodziły osoby innych narodowości niż walczący zawodnicy. Jest jedno jury of appeal na matę.

Jury of appeal jest odpowiedzialne za sprawowanie pieczy nad prawidłowym przebiegiem walki – zgodnie z przepisami i prawidłowo podejmowanymi decyzjami.

Jury of appeal jest odpowiedzialne za kontrolowanie wszystkich zasad regulujących przebieg walki, które były stosowane przez zespół sędziowski zanim zwycięzca rundy lub meczu został potwierdzony przez kierownika maty.

Jeden z członków Jury of appeal będzie wyznaczony jako koordynator i będzie odpowiedzialny za ogłaszanie decyzji Jury w imieniu całego składu.

Jeśli Jury of appeal zauważy poważne administracyjne, czasowe lub punktowe błędy, koordynator będzie musiał zwrócić uwagę kierownikowi maty i poprosić o ich sprostowanie. Jeżeli Jury of appeal zauważy, że kierownik maty nie zatrzymał walki gdy złożony został

protest, to koordynator musi go poprosić o przerwanie walki jak tylko skończy się trwająca akcja.

Podczas oglądania powtórki akcji, Jury of appeal nie może porozumiewać się z zespołem sędziowskim, zespół sędziowski musi podjąć decyzję samodzielnie. Jeśli większość zespołu sędziowskiego osiągnie porozumienie (zgoda kierownika maty jest obowiązkowa), Jury of appeal nie może interweniować, chyba, że zostało popełnione rażące uchybienie. W takim przypadku, Jury of appeal zaprasza kierownika maty do stolika, po raz drugi oglądana jest powtórka akcji i podejmowana jest ostateczna decyzja. Od tej decyzji nie ma odwołania.

Jeśli kierownik maty nie zgodzi się z arbitrem i sędzią, wtedy musi on poprosić Jury of appeal o opinię, która zostanie uznana za ostateczną i nieodwoalną.

Komplet zestawu czerwonej, niebieskiej i białej **kartki** musi być dostępny dla każdego członka Jury of appeal, w celu prezentowania decyzji wszystkim obecnym.

Nie można się składać odwołać do Biura FILA, CAS, lub jakiegokolwiek innego sądu po wydaniu decyzji przez zespół sędziowski (niezbędna jest zgoda kierownika maty) lub po wydaniu decyzji przez Jury of appeal.

Biuro FILA może wyeliminować członka zespołu sędziowskiego lub Jury of appeal w każdej chwili, jeśli uzna, że zostały popełnione poważne błędy w sędziowaniu walki lub w przypadku nieprawidłowego zastosowania przepisów w przypadku protestu.

Jury of appeal będzie również odpowiedzialne za ocenę pracy sędziów i składania pisemnych ocen do FILA.

Artykuł 23. – SANKCJE WOBEC ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO

Biuro FILA, które stanowi najwyższą władzę, będzie mogło po zapoznaniu się ze sprawozdaniem delegatów powołanych na zawody, podjąć następujące środki dyscyplinarne względem winnych, z technicznego punktu widzenia, członków zespołu sędziowskiego:

- 1) udzielić ostrzeżenia;
- 2) wycofać z zawodów;
- 3) przenieść danego członka do niższej kategorii;
- 4) ogłosić zawieszenie na określony czas;
- 5) ogłosić definitywne skreślenie z listy sędziów.

ROZDZIAŁ 5 - WALKA

Artykuł 24. – CZAS TRWANIA WALKI

Dla młodzików, kadetów, juniorów i seniorów: 3 rundy po 2 minuty z 30 sekundowymi przerwami.

Na wszystkich zawodach na tablicy wyników, odliczanie czasu walki powinno następować od 0 sekund do 2 minut (czas powinien biec do góry). Lampka w kolorze trykotu zawodnika powinna wskazywać zwycięzcę każdej rundy i wynik każdej rundy powinien zostać zaznaczony.

Na koniec każdej rundy ogłaszany jest jej zwycięzca. Zawodnik, który wygrał dwie rundy jest ogłaszany zwycięzcą walki. Jeśli zwycięstwo może być ogłoszone po dwóch rundach, trzecia runda jest anulowana. Tusz przerywa automatycznie walkę bez względu na rundę, w której następuje.

W stylu wolnym i w zapasach kobiet w przypadku, kiedy runda kończy się rezultatem 0:0 kłamra będzie zarządzona w końcu regulaminowego czasu. Kłamra trwa maksymalnie 30 sekund.

W stylu klasycznym runda trwa 2 minuty: 90 sekund w stójce i 30 sekund w parterze.

Artykuł 25. – WEZWANIE NA MATĘ

Zawodnicy są wzywani do stawienia się na matę donośnym i wyraźnym głosem. Zawodnik może zostać wezwany do rozegrania nowej walki jedynie pod warunkiem, że mógł skorzystać z przysługującego mu czasu na odpoczynek wynoszący 15 minut od momentu ostatniej walki.

Każdemu zawodnikowi, który nie pojawia się na macie po pierwszym wezwaniu przysługuje „czas tolerancji”, przyznawany w następujący sposób: zawodnicy będą wzywani trzykrotnie, w odstępach 30 sekundowych. Jeśli po trzecim wezwaniu zawodnik nie zgłosi się, to zostanie wykluczony z zawodów i nie będzie klasyfikowany, a przeciwnik wygrywa walkę przez poddanie. Wezwania powinny odbywać się w języku francuskim i angielskim.

Artykuł 26. – PREZENTACJA ZAWODNIKÓW

Podczas finałów o pierwsze i drugie miejsce dla każdej kategorii wagowej powinien być stosowany następujący ceremoniał: finaliści są prezentowani na macie, a spiker wymienia ich osiągnięcia w czasie walki.

Artykuł 27. – ROZPOCZĘCIE WALKI

Odpowiadając na wezwanie po nazwisku, każdy zawodnik, przed walką, musi ustawić się w narożniku maty, w miejscu, które mu wyznaczono i które oznaczone jest kolorem odpowiadającym kolorowi kostiumu.

Arbiter stojący na środku maty, w centralnym kole, wzywa obu zawodników do siebie, wita podając im rękę, po czym sprawdza ich ubiór, ogląda czy nie są posmarowani tłustą lub kleistą substancją, czy nie są spoceni, czy mają gołe ramiona i czy mają chusteczkę.

Zawodnicy witają się ze sobą podając sobie ręce i na znak arbitra (gwizdek) rozpoczynają walkę.

Artykuł 28. – PRZERWANIE WALKI

- a) jeśli zawodnik znajduje się w sytuacji wymagającej obowiązkowego przerwania walki w wyniku kontuzji lub z innego uzasadnionego powodu, niezależnego od jego woli, arbiter może przerwać walkę zgodnie z przepisami przewidzianymi artykułem 58 niniejszego regulaminu. W czasie przerwy w walce zawodnik lub zawodnicy muszą stać w narożnikach dla nich przeznaczonych. Mogą przykryć ramiona rękami lub szlafrokiem i słuchać rad trenera,
- b) jeżeli walka nie może być kontynuowana z przyczyn medycznych, to decyzję tę podejmuje lekarz odpowiedzialny za zawody. Informuje o swej decyzji trenera danego zawodnika i kierownika maty, który ogłasza decyzję o przerwaniu walki,
- c) w żadnym przypadku zawodnik nie może decydować o przerwaniu walki oraz samodzielnie decydować o walce w stójce lub w parterze, ani o powrocie swojego przeciwnika z brzegu maty na jej środek,
- d) jeżeli zawodnik musi przerwać walkę z powodu kontuzji spowodowanej umyślnie przez jego przeciwnika, to winny zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, a zawodnikowi kontuzjowanemu przyznany będzie jeden punkt,
- e) jeżeli zawodnik przerywa walkę (gdy nie ma krwi ani widocznej kontuzji), to jego przeciwnikowi zostanie przyznany jeden punkt.

Artykuł 29. – ZAKOŃCZENIE WALKI

Koniec walki następuje w momencie: położenia na łopatkę, dyskwalifikacji jednego z zawodników, kontuzji lub po zakończeniu regulaminowego czasu.

Koniec walki w rundzie następuje albo przez przewagę techniczną (różnica 6 punktów), albo po wykonaniu akcji technicznej o dużej amplitudzie za 5 punktów, (bez względu na rezultat w danej rundzie), lub po wykonaniu 2 akcji technicznych za 3 punkty, (bez względu na rezultat w danej rundzie) lub w przypadku klamry w stylu wolnym, kiedy zawodnik zdobył jeden lub więcej punktów - przed upływem 30 sekund, albo po upływie efektywnego czasu walki, sygnalizowanego przez gong i gwizdek arbitra.

Kiedy zawodnik, w regulaminowym czasie wykonuje technikę za 5 punktów, sędzia powinien poczekać do momentu ewentualnego położenia na łopatkę (wykonania „tuszu”). Jeśli „tuszu” nie będzie (pozycja neutralna), sędzia powinien natychmiast przerwać walkę gwizdkiem i ogłosić zwycięstwo w rundzie lub walce. Ta sama reguła będzie miała zastosowanie dla drugiej wykonanej techniki za 3 punkty.

Aby wygrać walkę przez przewagę techniczną, zawodnik powinien wygrać dwie rundy przez przewagę techniczną - dwa razy z różnicą 6 punktów - lub w dwóch rundach

wykonać akcję techniczną za 5 punktów albo jedną rundę wygrać akcją techniczną za 5 punktów, a drugą przez przewagę techniczną (różnicą 6 punktów) lub w dwóch rundach wykonać dwie akcje techniczne za 3 punkty.

Jeżeli arbiter nie usłyszał gongu, to kierownik maty musi interweniować i zatrzymać walkę rzucając na matę przeznaczoną do tego celu gąbkę, aby zwrócić uwagę arbitra. Każda akcja rozpoczęta w momencie gongu jest nieważna. Nieważna jest również każda akcja wykonana między gongiem, a gwizdkiem sędziego.

Po zakończeniu walki arbiter staje na środku maty, twarzą do oficjalnego stołu, zawodnicy podają sobie ręce, ustawiają się po obu stronach arbitra i oczekują na decyzję. Zabrania się zawodnikom ściągać ramiączka kostiumów przed opuszczeniem maty. Po ogłoszeniu decyzji, zapaśnicy podają rękę arbitrowi.

Następnie zawodnik musi podać rękę trenerowi swojego przeciwnika. W przypadku gdy nie są respektowane powyższe przepisy, to winny zawodnik zostanie ukarany zgodnie z regulaminem dyscyplinarnym.

Artykuł 30. – ZATRZYMANIE I WZNOWIENIE WALKI

Gdy walka została zatrzymana w stójce lub w parterze, to musi być ona wznowiona w pozycji stojącej. Walka musi zostać zatrzymana i wznowiona na środku maty w STÓJCE także w następujących przypadkach:

- jeżeli jedna stopa dotknie strefy ochronnej
- jeżeli zapaśnicy w uchwycie wejdą w zonę bez wykonania techniki trzema lub czterema nogami i tak pozostaną
- jeżeli głowa zawodnika w pozycji parterowej dotyka strefy ochronnej.

Jeżeli atakowany zawodnik podejmuje niedozwolone akcje w parterze, dostaje ostrzeżenie, jego przeciwnik otrzymuje jeden punkt lub dwa punkty. Walka wznowiana jest w przymusowym parterze, bez względu na to czy zawodnikowi udało się czy nie wykonać akcji technicznej.

Jeżeli złożony jest protest przez trenera, kierownik maty przeżywa walkę kiedy akcja wróci do pozycji neutralnej.

Artykuł 31. – DOGRYWKA (w stylu wolnym i w zapasach kobiet)

W przypadku gdy po upływie regulaminowego czasu rundy wynik wynosi 0-0, sędzia przerywa walkę i zarządza na nowo jej rozpoczęcie w kłamrze (artykuł 49). Dogrywka trwa maksymalnie 30 sekund.

Artykuł 32. – RODZAJE ZWYCIĘSTW

Walkę można wygrać w następujący sposób:

- a) przez „położenie na łopatkę - tusz”
- b) zwycięstwo pojedynku przez kontuzję, wycofanie się lub poddanie, dyskwalifikację przeciwnika.
- c) przez przewagę techniczną

d) na punkty (wygrywając dwie rundy przy 1 - 5 punktach różnicy) .

Zawodnik, który wykonuje akcję techniczną o dużej amplitudzie za 5 punktów jest ogłaszany zwycięzcą rundy bez względu na rezultat w danej rundzie.

Zawodnik, który wykonuje w czasie rundy dwie akcje techniczne za 3 punkty jest ogłaszany zwycięzcą rundy bez względu na rezultat.

W przypadku remisu punktowego aby określić zwycięzcę, należy sprawdzić liczbę ostrzeżeń, wartość akcji i ostatni punkt techniczny w zapisie (zobacz aneks poniżej)

Przykład:

Punkty Czerwony	Punkty Niebieski	Komentarz	Wynik
111	11 <u>1</u>	Ostatni punkt techniczny w zapisie dla niebieskiego	Niebieski - zwycięzcą
12	11 <u>1</u>	Ostatni punkt techniczny w zapisie dla niebieskiego. Czerwony wykonał akcję techniczną za 2 punkty	Czerwony - zwycięzcą
OO11 <u>1</u>	111O	Ostatni punkt techniczny w zapisie dla czerwonego, ale ma on 2 ostrzeżenia, niebieski ma tylko jedno.	Niebieski - zwycięzcą
111	1 <u>2</u> O	Niebieski wykonał akcję techniczną za 2 punkty, które są ostatnimi punktami technicznymi, ale ma 1 ostrzeżenie	Czerwony - zwycięzcą
11 <u>1</u> O	12O	Czerwony zdobył ostatni punkt techniczny. Zawodnicy mają po 1 ostrzeżeniu. Niebieski wykonał akcję techniczną za 2 punkty.	Niebieski - zwycięzcą
111OO	OO11 <u>1</u>	Zawodnicy mają po 2 ostrzeżenia. Niebieski zdobył ostatni punkt techniczny.	Niebieski - zwycięzcą

Jednakże, aby nie karać zawodnika atakującego - w przypadku, kiedy ostatni punkt techniczny w zapisie, który powoduje równy wynik walki, uzyskany jest za akcję techniczną, która daje dwa punkty każdemu z zawodników, ponieważ zawodnik atakujący przetacza się na swoich łopatkach w czasie wykonania akcji technicznej, bez jakiegokolwiek inicjatywy ze strony przeciwnika, zwycięstwo będzie przyznane zawodnikowi atakującemu.

Zawodnik, który otrzymał 3 ostrzeżenia podczas wszystkich rund jednej walki jest dyskwalifikowany.

W stylu wolnym, w przypadku, kiedy runda kończy się wynikiem 0:0, zwycięzcą rundy będzie zawodnik, który zdobędzie pierwszy punkt techniczny w czasie klamry.

Artykuł 33. – TRENER

W czasie walki trener może stać na dole przy platformie lub w odległości minimum dwóch metrów od brzegu maty. Poza dozwolonymi działaniami w przypadku, gdy jego zawodnik otrzymuje pomoc lekarską, przy której wolno trenerowi asystować, trenerowi formalnie zabrania się wpływać na decyzje zespołu sędziowskiego lub znieważać sędziów, wolno mu jedynie mówić do swojego zawodnika.

W przypadku nieprzestrzegania tych zakazów arbiter ma obowiązek poprosić kierownika maty o pokazanie trenerowi „ŻÓLTEJ KARTKI” (ostrzeżenie). Jeśli, mimo to naruszy on zakaz ponownie, to kierownik maty pokaże mu „CZERWONĄ KARTKĘ” (wylimitowanie). Kierownik maty może przyznać żółtą lub czerwoną kartkę z własnej inicjatywy.

Od momentu otrzymania czerwonej kartki, na podstawie raportu kierownika maty skierowanego do osoby odpowiedzialnej za zawody, trener jest wylimitowany z zawodów i nie może pełnić swojej funkcji. Zawodnicy danej drużyny mają prawo do innego trenera. Federacja Narodowa wylimitowanego trenera będzie ukarana zgodnie z regulaminem dyscyplinarnym i finansowym.

Artykuł 34. – PROTEST (CHALLENGE)

Protest jest akcją przysługującą trenerowi reprezentującego danego zawodnika. Polega na przerwaniu akcji i poproszeniu zespołu sędziowskiego o sprawdzenie zapisu wideo akcji z oceną której nie zgadza się trener. Ta możliwość przysługuje tylko wtedy, gdy w czasie zawodów zapewnione są urządzenia rejestrujące przebieg walk.

Aby zgłosić protest, trener musi rzucić na matę miękki przedmiot (gąbkę) zaraz po tym jak zespół sędziowski przyznał punkty/nie przyznał punktów po przeprowadzonej akcji. Jeżeli zawodnik nie zgadza się z prośbą trenera, walka jest kontynuowana.

Uwagi:

- Każdemu zawodnikowi przysługuje jeden protest na walkę. W przypadku, gdy protest okazał się zasadny i zespół sędziowski zmieni swoją decyzję, zawodnik ma prawo do złożenia kolejnego protestu.
- Jeżeli zespół sędziowski albo Jury of appeal potwierdzi swoją decyzję, zawodnik traci prawo do ponownego protestu, a jego przeciwnik otrzymuje 1 punkt techniczny.
- Kierownik maty przerwie walkę, by zespół sędziowski mógł obejrzeć zapis akcji, gdy zawodnicy wrócą do neutralnej pozycji.
- Nie ma protestu w przypadku tuszu – tusz musi być potwierdzony przez kierownika maty po decyzji sędziego lub arbitra.
- Protest nie może być składany po zakończeniu regulaminowego czasu walki. Wyjątek stanowi sytuacja, gdy punkty zostaną przyznane po gwizdku sędziego.
- Trener składający protest musi to zrobić ze swojego krzesła, nie może w tym czasie wchodzić na matę, zbliżać się do sędziów lub kierownika maty.
- W czasie protestu nie może być prowadzona konsultacja pomiędzy sędziami.
- Po przesłaniu zapisu wideo akcji, swoją decyzją ogłasza sędzia, następnie arbiter, który podaje decyzję ze swojego krzesła przy pomocy tablicy elektronicznej lub paletki/kartki. Jeżeli kierownik maty zgadza się z ich decyzją, nie ma interwencji Jury of appeal.
- Jeżeli kierownik maty nie zgadza się z sędzią i arbitrem, powinien poprosić o opinię Jury of appeal. W tym przypadku decyzja podjęta przez Jury of appeal i potwierdzona przez kierownika maty jest ostateczna i nie może być już zmieniona.
- Nie będzie można złożyć odwołania od ostatecznej decyzji.
- Protest musi być rozważony natychmiast po prośbie trenera. Trener nie może zrezygnować ze złożonego protestu.

Artykuł 35. – KLASYFIKACJA DRUŻYNOWA PODCZAS ZAWODÓW INDYWIDUALNYCH

Klasyfikacja drużynowa jest ustalana na podstawie miejsc dziesięciu pierwszych zawodników sklasyfikowanych w zawodach:

<i>1-szy sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>10 punktów</i>
<i>2-gi sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>9 punktów</i>
<i>3-ci sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>8 punktów</i>
<i>3-ci sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>8 punktów</i>
<i>5-ty sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>6 punktów</i>
<i>5-ty sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>6 punktów</i>
<i>7-my sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>4 punkty</i>
<i>8-my sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>3 punkty</i>
<i>9-ty sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>2 punkty</i>
<i>10-ty sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:</i>	<i>1 punkt</i>

Stosowanie tej punktacji pozostaje niezmiennie bez względu na liczbę zawodników w kategorii.

W przypadku identycznej ilości punktów w klasyfikacji kilku drużyn, zwycięską drużyną zostanie ta, która będzie miała najwięcej pierwszych miejsc, etc.

Artykuł 36. – KLASYFIKACJA PODCZAS ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH

Generalnie zawody drużynowe odbywają się w 7 oficjalnych kategoriach wagowych FILA. Jeżeli z pewnych przyczyn kategorie wagowe muszą być podwojone, FILA rekomenduje, by całkowita liczba kategorii była nieparzysta. Drużyny mogą zmieniać zawodników w czasie danej sesji, jeżeli tylko zostali oni wcześniej zważeni.

Jeżeli dwumecz jest jednodniowy, zwycięzca musi być ogłoszony po zakończeniu każdego meczu. Zwycięstwo uzyskane przez zawodnika daje jego drużynie 1 punkt, bez względu na to, w jaki sposób doszło do wygranej. W ten sposób po każdym meczu można ogłosić zwycięzcę jeżeli liczba kategorii wagowych jest nieparzysta.

Jeżeli zawody rozgrywają się pomiędzy dwoma drużynami:

W przypadku dwóch jednodniowych meczów wyjazdowych pomiędzy drużynami, gdy każda drużyna wygra po jednym meczu, możliwe są dwa rozwiązania by ogłosić zwycięzcę:

- A) trzeci mecz, który zdecyduje, kto jest zwycięzcą.
- B) wyłonienie zwycięzcy na podstawie następujących kryteriów:

- Najwięcej zwycięstw przez dodanie punktów z 2 meczów wyjazdowych
- Najwięcej zwycięstw przez tusz, poddanie lub dyskwalifikację zawodnika
- Najwięcej zwycięstw przez przewagę techniczną
- Najwięcej zwycięstw przez przewagę punktową
- Najwięcej punktów technicznych zdobytych we wszystkich walkach
- Najmniej punktów technicznych straconych we wszystkich walkach

Jeżeli zawody rozgrywają się pomiędzy większą niż dwa liczbą drużyn:

Ten sam system będzie obowiązywał przy wskazywaniu zwycięzcy meczu. Wygrywająca drużyna otrzymuje jeden punkt, a przegrywająca zero.

Jeżeli dwie drużyny mają identyczną liczbę punktów po zakończeniu rozgrywek, zwycięzca będzie wskazany na podstawie meczu rozegranego pomiędzy tymi drużynami.

Jeżeli trzy drużyny (lub więcej) mają taką samą liczbę zwycięstw:

Następujące kryteria będą brane pod uwagę przy wyznaczaniu najgorszej drużyny:

- Najmniej punktów klasyfikacyjnych
- Najmniejsza ilość zwycięstw przez położenie na łopatki, rezygnację /poddanie /dyskwalifikację;
- Najmniejsza ilość zwycięskich walk przez przewagę techniczną;
- Najmniejsza ilość zwycięstw w rundach przez przewagę techniczną;
- Najmniejsza ilość zapisanych punktów technicznych, zdobytych w czasie całych zawodów;
- Największa ilość punktów technicznych straconych w czasie całych zawodów.

ROZDZIAŁ 6 - PUNKTY ZA AKCJE I TECHNIKI

Artykuł 37. – OCENA WARTOŚCI AKCJI LUB TECHNIKI

W celu uniknięcia symulowania podczas walki, gdy zawodnik próbuje wykonać technikę bez rezultatu i gdy w konsekwencji znajdzie się on pod spodem w parterze bez akcji ze strony przeciwnika, nie należy w tym przypadku przyznawać punktu technicznego zawodnikowi znajdującemu się nad nim. Walka toczy się dalej w parterze bez zatrzymania walki przez sędziego. Jednakże jeżeli w czasie uścisku broniący się zawodnik wykona kontratak i jest w stanie sprowadzić swojego przeciwnika do parteru, to będą mu przyznane punkty, które odpowiadają danej akcji.

Jeżeli, podczas wykonywania akcji poprzez własny most zawodnik atakujący na chwilę się zatrzyma i wtedy skończy akcję dominując nad przeciwnikiem, wprowadzając go w pozycję mostową, to nie będzie on ukarany stratą punktów, tylko otrzyma punkty, ponieważ zakończył akcję techniką z ryzykiem. Natomiast, jeśli zawodnik atakujący jest blokowany i kontrolowany w pozycji mostowej, w wyniku kontrakcji swego przeciwnika, oczywiste jest, że punkty otrzyma ten drugi.

W związku z powyższym zawodnik w stosunku, do którego rozpoczęto wykonywanie akcji otrzyma punkty jedynie wtedy, gdy w wyniku własnej akcji:

- a) sprowadzi atakującego do parteru;
- b) przeprowadzi akcję na bazie ciągłości;
- c) blokując zawodnika atakującego, będzie on mógł go kontrolować w pozycji mostowej, tzn. w pozycji uważanej za zakończoną;
- d) arbiter musi poczekać na zakończenie każdej sytuacji, aby właściwie przyznać wartość punktów zdobytych przez każdego zapaśnika;
- e) w przypadku, gdy w wyniku swoich akcji obaj zawodnicy zmieniają kolejno swoje pozycje, to punkty przyznaje się za wszystkie akcje według ich wartości;
- f) chwilowe położenie na łopatkę nie istnieje (artykuł 44). Gdy zapaśnik znajdzie się w pozycji chwilowego położenia na łopatkę ze stójki w wyniku akcji przeciwnika, atakujący zawodnik otrzyma 3 punkty. Jeżeli zapaśnik znajdzie się w pozycji chwilowego położenia na łopatkę w wyniku własnej akcji, jego przeciwnik otrzyma 2 punkty. Natomiast, w parterze we wszystkich przypadkach, gdy zawodnik znajdzie się w pozycji chwilowego położenia na łopatkę, jego przeciwnik otrzymuje 2 punkty;
- g) przetoczenie się z jednej łopatkę na drugą przy pomocy łokci w pozycji mostowej i odwrotnie, uważa się tylko za jedną akcję;
- h) technika nie może być uważana za nową akcję do momentu, dopóki zawodnicy nie powrócą do pozycji wyjściowej;
- i) arbiter wskazuje ilość punktów. Jeżeli sędzia punktowy zgadza się z decyzją arbitra, to podnosi on paletkę we właściwym kolorze i o właściwej wartości (1, 2, 3 lub 5 punktów). W przypadku braku zgodności między sędzią punktowym i arbitrem, kierownik maty musi obowiązkowo wypowiedzieć się na korzyść jednego z nich, i nie może podać innej oceny, chyba, że poprosi o konsultację i uzyska większość głosów;
- j) w przypadku położenia na łopatkę, które ma miejsce w momencie zakończenia się czasu regulaminowego, liczy się tylko gong (a nie gwizdek arbitra);
- k) pod koniec rundy wszystkie techniki są ważne, o ile zostały zakończone przed gongiem. W żadnym przypadku technika wykonana po gongu nie może zostać zaliczona.

Artykuł 38. – POZYCJA ZAGROŻONA

Przyjmuje się, że zawodnik znajduje się w pozycji zagrożonej, gdy linia jego pleców (lub linia jego łopatek), pionowo lub równoległe do maty, tworzy z nią kąt mniejszy niż 90 stopni, i gdy stawia on opór górną częścią ciała, aby uniknąć położenia na łopatki (patrz definicja „położenia na łopatki”).

Zawodnik znajduje się w pozycji zagrożonej, gdy:

- a) broniący się zawodnik „mostuje”, aby uniknąć położenia na łopatki;
- b) broniący się zawodnik, mając plecy skierowane ku macie, opiera się na jednym lub dwóch łokciach, aby uniknąć sprowadzenia na łopatki;
- c) zawodnik jedną łopatką ma kontakt z matą, a drugą przekracza pionową linię 90 stopni (kąt ostry);
- d) zawodnik znajduje się w pozycji chwilowego położenia na łopatki, tzn. leży na łopatkach w czasie krótszym niż 1 sekunda;
- e) zawodnik przetacza się na łopatkach.

Nie ma pozycji zagrożonej, gdy zawodnik przekroczy pionową linię 90 stopni klatką piersiową i brzuchem skierowanym ku macie.

Jeśli plecy zawodnika i mata tworzą kąt 90 stopni, to sytuacja ta nie jest jeszcze zagrożoną pozycją (neutralny punkt).

Artykuł 39. – ZAPISYWANIE PUNKTÓW

Sędzia zapisuje w karcie punktowej punkty uzyskane za akcje i techniki wykonane przez zapaśników. Zapisuje je po zakończeniu każdej akcji.

W celu uzyskania jednolitego zapisu, punkty za akcję, która spowodowała położenie na łopatki, zostaną zakreślone w karcie punktowej kółkiem.

Ostrzeżenia za ucieczkę z maty, ucieczkę z akcji technicznej, odmowę rozpoczęcia walki, niedozwoloną technikę i brutalność będą zaznaczane za pomocą (O). Po każdym ostrzeżeniu (O), przeciwnik otrzymuje obowiązkowo 1 lub 2 punkty techniczne, w zależności od wagi błędu.

W przypadku remisu, ostatni zdobyty punkt techniczny powinien być podkreślony.

Artykuł 40. – TECHNIKA O „DUŻEJ AMPLITUDZIE”

Za taką uważa się każdą akcję lub technikę wykonaną przez zawodnika atakującego w walce w pozycji stojącej która spowoduje, że jego przeciwnik straci całkowicie kontakt z matą, zmuszony będzie do wykonania w powietrzu lotu o „dużej amplitudzie” oraz sprowadzi go do pozycji bezpośredniego i natychmiastowego zagrożenia.

Za technikę o dużej amplitudzie uważa się również akcję lub technikę wykonaną w parterze i która spowoduje oderwanie przeciwnika od podłoża, (atakujący wykonuje rzut z dużym obrotem swojego przeciwnika w powietrzu), kładąc go na brzuch (akcja za 3 punkty) lub natychmiastowego zagrożenia (akcja 5 punktów).

Uwaga: Jeżeli podczas wykonywania techniki o „dużej amplitudzie”, zapaśnik sam dotknie łopatkami maty, to otrzyma punkty (3 lub 5 - za wykonaną akcję), a jego przeciwnik 2 punkty z powodu chwilowego położenia na łopatki podczas wykonywania techniki.

Artykuł 41. – WARTOŚCI PRYZNAWANE ZA AKCJE I TECHNIKI

Sędziowie przyznają 1 punkt:

- zawodnikowi, który sprowadzi przeciwnika do parteru przechodząc za nim z tyłu i kontrolując go przytrzyma w tej pozycji (trzy punkty podparcia: oba ramiona i jedno kolano, lub oba kolana i jedno ramię lub głowa);
- zawodnikowi, który wykona prawidłową technikę w stójce lub w parterze, lecz nie doprowadzi swego przeciwnika do pozycji zagrożonej;
- zawodnikowi, który zdominuje, przytrzyma i będzie kontrolował przeciwnika przechodząc za nim;
- zawodnikowi blokującemu i powodującemu obrót swojego przeciwnika na wyciągniętej jednej ręce lub dwóch rękach, przy plecach zwróconych ku macie;
- zawodnikowi, któremu przeciwnik w nieprawidłowy sposób utrudniał wykonanie techniki, ale który mimo wszystko ją wykonał;
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik ucieka z maty lub ucieka z akcji, odmawia startu, wykonuje niedozwoloną technikę, dopuszcza się brutalności;
- zawodnikowi, który trzyma przeciwnika w pozycji zagrożonej przez pięć lub więcej sekund;
- zawodnikowi, którego przeciwnik postawi stopę w strefie ochronnej (na aucie);
- zawodnikowi, którego przeciwnik odmawia zapięcia klamry w przepisowy sposób;
- wszystkie przerwy w pojedynku z powodu kontuzji bez krwawienia będą karane przyznaniem jednego punktu przeciwnikowi;
- zawodnikowi, którego przeciwnik odwoła się od decyzji sędziowskiej /challenge/, a pierwotna decyzja sędziowska zostanie podtrzymana.
- zawodnikowi w przymusowym parterze w stylu klasycznym, którego przeciwnikowi nie udało się wykonać punktowanej akcji technicznej w czasie regulaminowych 30 sekund

Sędziowie przyznają 2 punkty:

- zawodnikowi, który w walce w parterze wykonał prawidłową technikę i sprowadził swego przeciwnika do pozycji zagrożonej lub do pozycji chwilowego położenia na łopatki;
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik przetacza się po swoich łopatkach;
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik ucieka z akcji rzucając się poza matę w zagrożonej pozycji;
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik wykonuje niedozwoloną technikę, uniemożliwiając wykonanie rozpoczętej techniki lub położenia na łopatki;
- atakowanemu zawodnikowi, jeśli atakujący zawodnik wykonując technikę znajduje się w pozycji chwilowego położenia na łopatki lub przetacza się po swoich łopatkach;
- zawodnikowi, który blokuje przeciwnika wykonującego akcję techniczną ze stójki do pozycji zagrożonej.

Sędziowie przyznają 3 punkty:

- zawodnikowi wykonującemu technikę w stójce, która poprzez bezpośredni rzut o małej amplitudzie doprowadza przeciwnika do pozycji zagrożonej;

- za każdą technikę wykonaną z oderwaniem od podłoża, o małej amplitudzie, (nawet, jeśli atakujący zawodnik klęczy na macie na jednym lub obu kolanach), powodującą, że atakowany zawodnik od razu znalazł się w zagrożonej pozycji;
- zawodnikowi, który wykonuje technikę o dużej amplitudzie i który nie doprowadza przeciwnika do pozycji bezpośredniego i natychmiastowego zagrożenia.

Uwaga: Jeżeli w czasie wykonywania techniki, atakowany zawodnik jedną ręką pozostaje w kontakcie z matą, lecz natychmiast znajdzie się w zagrożonej pozycji, to atakujący zawodnik otrzyma również 3 punkty.

Sędziowie przyznają 5 punktów:

Techniki za 5 punktów są następujące:

- wszystkie techniki o dużej amplitudzie wykonane z pozycji stojącej, które doprowadzają atakowanego zawodnika do pozycji bezpośredniego i natychmiastowego zagrożenia;
- techniki wykonane przez zawodnika w parterze, które odrywają przeciwnika od podłoża i wykonując technikę o dużej amplitudzie doprowadzają do pozycji bezpośredniego i natychmiastowego zagrożenia.

Artykuł 42. – DECYZJA I GŁOSOWANIE

Arbiter przedstawia swoją decyzję poprzez uniesienie ręki i w sposób jednoznaczny pokazuje punkty palcami. Jeśli arbiter i sędzia są zgodni, decyzja zostaje ogłoszona. Kierownik maty nie ma prawa wpływać na decyzję lub ją zmieniać, gdy sędzia i arbiter są zgodni; wyjątek stanowi sytuacja gdy kierownik maty poprosi o konsultację lub gdy zostanie zgłoszony protest (challenge).

W przypadku głosowania, sędzia i kierownik maty muszą wyrazić swoje decyzje przy pomocy tablicy elektronicznej lub paletek. Paletek jest jednaście, w różnych kolorach: niebieskim, białym, czerwonym:

- jedna biała,
- pięć czerwonych, w tym cztery numerowane 1, 2, 3, 5 w celu wskazania punktów, i jedna nieoznaczona, przeznaczona do udzielania ostrzeżeń oraz zwrócenia uwagi na danego zawodnika,
- pięć niebieskich, w tym cztery numerowane 1, 2, 3, 5 i jedna nieoznaczona przeznaczona do udzielania ostrzeżeń oraz zwrócenia uwagi na danego zawodnika.

Paletki muszą być w zasięgu ręki zainteresowanych. Sędzia w żadnym przypadku nie może powstrzymać się od zajęcia stanowiska i musi podać swoją decyzję w sposób jasny, niebudzący żadnych wątpliwości.

W przypadku niezgodności decyzję podejmuje kierownik maty. Decyzja ta musi rozstrzygnąć dwie sprzeczne opinie wydane przez sędziego i arbitra. We wszystkich przypadkach kierownik maty jest zmuszony wypowiedzieć się za jedną lub drugą ze stron.

Jeżeli walka trwa do końca regulaminowego czasu, to karta punktowa kierownika maty posłuży do wskazania zwycięzcy. Tablica informacyjna dla publiczności musi być, w każdym momencie zgodna z kartą punktową kierownika maty. Jeśli, w kartach punktowych sędziego i kierownika maty zaistnieje różnica jednego lub kilku punktów, to pod uwagę brana będzie jedynie karta punktowa kierownika maty.

Artykuł 43. – TABELA DECYZJI

W zależności od sytuacji sędzia i arbiter przyznają punkty, udzielają ostrzeżeń, jak podano, poniżej, co w każdej z podanych hipotez daje następujący wynik: (Cz: zawodnik CZERWONY, N: zawodnik NIEBIESKI, 0: zero punktów)

Arbiter	Sędzia	Kierownik maty	Oficjalny wynik	Uwagi
1. Cz	1. Cz	-	1. Cz	W podanych przykładach sędzia i arbiter byli zgodni, kierownik maty nie interweniował, z wyjątkiem poważnych błędów.
2. N	2. N	-	2. N	
3. Cz	3. Cz	-	3. Cz	
5. Cz	5. Cz	-	5. Cz	

Arbiter	Sędzia	Kierownik maty	Oficjalny wynik	Uwagi
1. Cz	0	0	0	W podanych przykładach sędzia i arbiter nie byli zgodni, co do przyznanych punktów, kierownik maty interweniował i zastosował zasadę większości głosów.
1. N	1. Cz	1. Cz	1. Cz	
2. Cz	1. Cz	2. Cz	2. Cz	
2. N	0	2. N	2. N	
3. Cz	2. Cz	2. Cz	2. Cz	
3. N	1. Cz	3. N	3. N	

W przypadku rażącego łamania przepisów, kierownik maty powinien zarządzić konsultację zgodnie z punktem 22 niniejszego regulaminu.

Na koniec każdej rundy, rezultat zaczyna się od zera dla następnej rundy.

ROZDZIAŁ 7 -PUNKTY KLASYFIKACYJNE PRYZNAWANE PO ZAKOŃCZONEJ WALCE

Artykuł 44. – PUNKTY KLASYFIKACYJNE

Suma punktów klasyfikacyjnych po każdej walce, określa klasyfikację końcową danego zawodnika.

5 punktów dla zwycięzcy i 0 punktów dla przegrywającego w przypadku:

- zwycięstwa przez położenie na łopatki (z lub bez punktu technicznego dla przegrywającego);
- kontuzji;
- poddania się;
- niestawienia się;
- dyskwalifikacji.

4 punkty dla zwycięzcy i 0 punktów dla przegrywającego w przypadku:

- przewagi technicznej i gdy przegrywający nie zdobył żadnego punktu technicznego

4 punkty dla zwycięzcy i 1 punkt dla przegrywającego w przypadku:

- zwycięstwa przez przewagę techniczną i gdy przegrywający zdobył punkty techniczne

3 punkty dla zwycięzcy i 0 punktów dla przegrywającego w przypadku:

- w czasie trzech rund, zawodnik wygrał dwie rundy od 1 do 5 punktów i przegrywający zawodnik nie zdobył żadnego punktu.

3 punkty dla zwycięzcy i 1 punkt dla przegrywającego w przypadku:

- jeśli w czasie dwóch rund walka kończy się zwycięstwem na punkty w regulaminowym czasie lub klamrą i kiedy przegrywający zdobył jeden lub więcej punktów technicznych.

0 punktów dla czerwonego zawodnika i 0 punktów dla niebieskiego w przypadku:

- jeśli dwaj zawodnicy są zdyskwalifikowani za złamanie regulaminu

Artykuł 45. – POŁOŻENIE NA ŁOPATKI

Położeniem na łopatki (tuszem) nazywamy sytuację, gdy zawodnik jest trzymany przez przeciwnika na dwóch łopatkach na macie w czasie wystarczającym, aby arbiter mógł stwierdzić całkowitą kontrolę położenia na łopatkach. Aby położenie na łopatki na brzegu maty było uznane za ważne obie łopatki przeciwnika muszą całkowicie dotykać maty w zonie, przy czym głowa nie może dotykać strefy ochronnej.

Położenie na łopatki w strefie ochronnej jest nieważne.

Jeżeli zawodnik kładzie się na obie łopatki w wyniku własnej nieprawidłowości lub z powodu wykonania niedozwolonej techniki, to takie położenie na łopatki dla przeciwnika jest uważane za ważne.

Położenie na łopatki stwierdzone przez arbitra jest ważne, jeśli sędzia i kierownik maty je potwierdzi. Jeżeli arbiter nie sygnalizuje położenia na łopatki, a jest ono stwierdzone, to może ono zostać ogłoszone za zgodą sędziego i kierownika maty.

W związku z tym, aby położenie na łopatki mogło zostać stwierdzone i uznane, musi być wyraźnie utrzymane, tzn. obie łopatki danego zawodnika muszą być jednocześnie przyciśnięte w czasie krótkiego przytrzymania podanym w pierwszym paragrafie, nawet w przypadku tylnego pasa wykonanego suplesem. W każdym przypadku arbiter uderza w matę dopiero po uzyskaniu zgody sędziego lub w przypadku jej braku, zgody kierownika maty. Po uzyskaniu zgody może odgwizdać położenie na łopatki i zakończyć walkę.

Artykuł 46. – PRZEWAGA TECHNICZNA

Za wyjątkiem położenia na łopatki, poddanie się lub dyskwalifikacji walka powinna zostać zatrzymana przed upływem regulaminowego czasu bez względu na wynik kiedy:

- jest różnica 6 punktów pomiędzy zawodnikami;
- zawodnik wykonał dwie akcje techniczne za 3 punkty;
- zawodnik wykonał akcję techniczną za 5 punktów.

Walki nie można przerwać w celu przyznania zwycięstwa przez przewagę techniczną przed całkowitym zakończeniem akcji (zobacz artykuł 29).

Kierownik maty powinien zasygnalizować arbitrowi o zaistnieniu 6 punktowej różnicy. Po konsultacji z członkami zespołu sędziowskiego arbiter ogłasza zwycięzcę rundy lub walki, (jeśli zawodnik wygrał dwie rundy przez przewagę).

ROZDZIAŁ 8 - WALKA NEGATYWNA

Artykuł 47. – WALKA W PARTERZE

Jeżeli w czasie walki jeden z zawodników zostaje sprowadzony do parteru, to walka kontynuowana jest w parterze, i zawodnik znajdujący się na spodzie może kontrolować działania swojego przeciwnika i wstać lub wykonywać wszelkie kontrataki. Jeśli zawodnik, który sprowadzi swojego przeciwnika do parteru i z powodu dobrej obrony atakowanego zawodnika nie może rozpocząć żadnej akcji, to arbiter po „rozsądnym” czasie przerywa walkę i wznawia ją w stójce.

Zabrania się zawodnikowi znajdującemu się na wierzchu rozpoczynać walkę skacząc na przeciwnika. Jeśli wykroczenie to zostanie popełnione, to arbiter winien ukarać winnego (ostrzeżeniem i 1 punktem dla przeciwnika) i nakazać wznowienie walki w pozycji stojącej.

Zawodnik znajdujący się na wierzchu nie ma prawa samemu przerwać walki, ani też domagać się wznowienia walki w pozycji stojącej.

Pozycja w parterze

Pozycja wyjściowa zawodników przed gwizdkiem sędziego jest następująca:
- zawodnik idąc do parteru musi obowiązkowo klęknąć i oprzeć dłonie na macie (w jej centrum). Dłonie i łokcie muszą być oddalone od kolan, o co najmniej 20 centymetrów. Ramiona muszą być wyprostowane, stopy nie mogą być skrzyżowane, uda nie mogą dotykać pięt (musi być zachowany kąt 90°).

Zawodnik na górze zajmuje pozycję za swoim przeciwnikiem, ręce na jego łopatkach. Może pozostać w pozycji stojącej lub z jednym kolaniem na ziemi.

Artykuł 48. – CZERWONA ZONA

Czerwona zona ma na celu wskazanie zawodnika uciekającego, wyeliminowanie systematycznej walki na brzegu maty, jak również wychodzenia poza pole walki.

Wszystkie techniki i akcje rozpoczęte w centralnym polu walki, a zakończone w tej strefie są ważne, wliczając sprowadzenie do pozycji zagrożonej, kontratak i położenie na łopatkę.

Wszystkie techniki i kontrataki rozpoczęte w stójce w centralnym polu walki (poza czerwoną zoną) są ważne, niezależnie od miejsca w jakim zostaną zakończone (strefa walki, zona lub strefa ochronna). Jednakże, jeżeli techniki lub kontratak zostanie zakończony w strefie ochronnej, walka zostaje zatrzymana, a zawodnicy przywołani do punktu centralnego do pozycji stojącej. W takim przypadku punkty zostaną przyznane zgodnie z wartością wykonanej techniki.

Położenie na łopatkę w strefie ochronnej jest nieważne. W rzeczywistości, walka musi zostać przerwana, a zawodnicy przywołani do środka do pozycji stojącej.

W przypadku, gdy atakujący zawodnik, który wykonuje technikę i spada na łopatkę w strefie ochronnej walka zostaje przerwana, a jego przeciwnik otrzymuje 2 punkty. Walka zostaje wznowiona na środku w pozycji stojącej.

W czasie wykonywania akcji technicznych rozpoczętych już w centralnym polu walki, zawodnicy mogą przejść do zony trzema lub czterema stopami i w kontynuacji ruchu mogą tu rozwijać akcje techniczne we wszystkich kierunkach, pod jednym warunkiem, że wykonywana technika nie zostanie przerwana (pchanie, blokowanie, ciągnięcie, popychanie).

Akcja lub technika nie może zostać rozpoczęta w pozycji stojącej w zonie, poza formalnym warunkiem, iż zawodnicy w uchwycie przebywają w strefie pasywności najwyższej dwiema stopami. W takim przypadku, arbiter zezwoli przez pewien czas na taką sytuację, oczekując na rozwój akcji.

Jeżeli zawodnicy przerwą swoje akcje w zonie i tam pozostają, lub bez akcji wkraczają w strefę pasywności dwoma, trzema lub czterema stopami, to arbiter przerywa walkę i kieruje zawodników na środek, walka rozpoczyna się ponownie w pozycji stojącej.

We wszystkich przypadkach, w pozycji stojącej, gdy stopa atakującego zawodnika znajdzie się w strefie ochronnej maty, tzn. poza zoną, powoduje to obowiązkowe przerwanie walki.

Jeżeli atakowany zawodnik wejdzie jedną stopą w strefę ochronną, podczas, gdy atakujący zawodnik wykonuje technikę w ciągłości akcji, to akcja techniczna jest ważna. Jeśli atakujący nie wykonał akcji technicznej, arbiter przerywa walkę.

W momencie, gdy zawodnik postawi jedną stopę w czerwonej zonie arbiter musi głośno wypowiedzieć słowo „ZONA” (strefa). Po tej uwadze zawodnicy muszą sami starać się powrócić na środek maty, bez przerywania podjętej akcji.

W walce w parterze każda akcja, atak lub kontratak wykonane poczynając od zony lub w zonie są ważne, nawet, jeśli zostały zakończone w strefie ochronnej.

Za wszystkie akcje rozpoczęte w parterze w zonie i wykonane w strefie ochronnej, arbiter i sędzia przyznają punkty, ale walka zostaje przerwana, a zawodnicy skierowani zostają na środek maty w pozycji stojącej.

W walce w parterze, atakujący zawodnik może kontynuować swoją akcję, jeżeli przy wykonywaniu techniki wyjdzie za zonę pod warunkiem, że ramiona i głowa przeciwnika pozostaje w zonie. W takim przypadku nawet cztery stopy mogą być poza matą.

Artykuł 49. – KLAMRA

Należy odróżnić klamrę w stylu klasycznym i w stylu wolnym, gdyż spełnia ona dwie różne funkcje.

Klamra w stylu wolnym

Klamra w stylu wolnym ma na celu wyłonienie zwycięzcy rundy, kiedy ta kończy się wynikiem 0:0 w czasie regulaminowych 2 minut. Trwa ona maksymalnie 30 sekund. Pierwszy punkt techniczny określi zwycięzcę.

Zawodnik, który będzie jako pierwszy zapinał klamrę zostanie wyznaczony przez losowanie. Zawodnik, który przegrał losowanie powinien postawić jedną nogę w środku koła centralnego – stopa dotyka maty, a drugą stopę na zewnątrz koła centralnego. Ten, który wygrał losowanie wskazuje arbitrowi nogę, którą jego przeciwnik powinien postawić w środku koła centralnego tzn. nogę prawą lub lewą. Zawodnik, który wygrał losowanie chwytą

nogę swojego przeciwnika dwoma rękami wokół tej nogi, w pozycji, w jakiej sobie życzy. Jego głowa musi być umieszczona na zewnątrz nóg przeciwnika (z boku, głowa pod pachą). Zawodnik, który przegrał losowanie powinien umieścić dwie ręce na łopatkach swojego przeciwnika. Arbiter gwizdże, kiedy uzna, że przyjęta pozycja jest prawidłowa i walka może się rozpocząć. Pierwszy zdobyty punkt techniczny przerywa walkę i określa zwycięzcę. Jeśli na koniec 30 sekund zawodnik, który zapinał klamrę nie zdobył punktów technicznych, jego przeciwnik otrzyma 1 punkt techniczny i zostanie zwycięzcą rundy.

Klamra w stylu klasycznym

Runda w stylu klasycznym trwa 90 sekund w pozycji stojącej i 30 sekund w klamrze w parterze. Walka zaczyna się w centrum maty w pozycji stojącej. Zawodnicy mogą wykonywać wszystkie możliwe akcje. Po 90 sekundach walki, arbiter przerywa walkę, umieszcza zawodników w pozycji przymusowej klamry w parterze. Zawodnik, który wygrywa walkę w tym momencie (według kryteriów ustanowionych dla zwycięstwa w rundzie zgodnie z artykułem 32) będzie zapinał klamrę.

Zawodnik, któremu przysługuje klamra, będzie miał możliwość wyboru pomiędzy pozycją boczną i wyniesieniem (uchwytem do odwrotnego pasa), a pozycją z tyłu przeciwnika (do uchwytu wózkowego), stojącą lub z klękami na jednym kolanie na macie z rękoma spoczywającymi na łopatkach przeciwnika. We wszystkich rundach zawodnik, który prowadzi po 90 sekundach, będzie miał przywilej zapinania klamry i nie będzie karany jeżeli nie zdobędzie punktu w czasie 30 sekund. W przypadkach, gdy górny zawodnik nie wykorzystuje przewagi swojej pozycji, zawodnicy „podnoszeni są” do pozycji stojącej by dokończyć rundę. Po upływie 2 minut ogłaszany jest zwycięzca rundy.

Jeżeli po upływie 90 sekund wynik walki jest 0-0, przywilej klamry będzie najpierw przyznany zawodnikowi w czerwonym trykocie i jeżeli sytuacja powtórzy się w drugiej rundzie, zawodnik w niebieskim trykocie otrzyma przywilej zapinania klamry. Jeżeli klamra jest nakazywana przy wyniku 0-0, to górny zawodnik musi zdobyć punkt by wygrać rundę. Jeżeli górny zawodnik nie zapunktuje, 1 punkt przyznawany jest dolnemu zawodnikowi (jest to równoznaczne z wygraniem rundy przez dolnego zawodnika).

Jeżeli każdy zawodnik wygra po jednej rundzie i wynik w trzeciej wynosi 0-0, wybór pozycji (górnej lub dolnej) przysługuje zawodnikowi, który zdobył większą liczbę punktów technicznych w pierwszej i drugiej rundzie (punkty z obu rund są sumowane). Jeżeli zawodnicy zdobyli taką samą liczbę punktów technicznych, następujące kryteria będą brane pod uwagę: po pierwsze liczba ostrzeżeń, po drugie wyższa wartość struktury punktów, po trzecie losowanie.

Jeżeli żaden punkt techniczny nie został zdobyty w czasie 30 sekund, 1 punkt zostanie przyznany dolnemu zawodnikowi i to on wygrywa całą walkę.

Przykłady:

	CZERWONY	NIEBIESKI
Runda 1	3	---
Runda 2	---	1
Runda 3	1	1

Niebieski zawodnik zdobył ostatni punkt techniczny w 3 rundzie. Wygrywa klamrę i nie będzie ukarany jeżeli nie zapunktuje w ciągu ostatnich 30 sekund.

	CZERWONY	NIEBIESKI
Runda 1	111	3
Runda 2	2	1
Runda 3	1	---

Czerwony wygrywa kłamrę i nie będzie ukarany jeżeli nie zdobędzie punktów w czasie ostatnich 30 sekund.

	CZERWONY	NIEBIESKI
Runda 1	3	---
Runda 2	1	2
Runda 3	---	---

Czerwony wybiera górną bądź dolną pozycję. Jeżeli górny zawodnik nie zapunktuje, 1 punkt zostanie przyznany dolnemu zawodnikowi, który automatycznie wygrywa całą walkę.

	CZERWONY	NIEBIESKI
Runda 1	3	---
Runda 2	---	3
Runda 3	---	---

Sędzia przeprowadza losowanie i zawodnik, który został wylosowany zajmuje górną pozycję. Jeżeli górny zawodnik nie zapunktuje, 1 punkt zostanie przyznany dolnemu zawodnikowi, który automatycznie wygrywa całą walkę.

	CZERWONY	NIEBIESKI
Runda 1	5	---
Runda 2	---	3
Runda 3	1	1

Niebieski zawodnik zdobył ostatni punkt techniczny w trzeciej rundzie. Wygrywa kłamrę i nie będzie ukarany jeżeli nie zdobędzie punktów w czasie ostatnich 30 sekund.

	CZERWONY	NIEBIESKI
Runda 1	2 - 0	11
Runda 2	3	111
Runda 3	---	---

Niebieskiemu przysługuje wybór pozycji (górnej lub dolnej). Jeżeli górny zawodnik nie zapunktuje, 1 punkt zostanie przyznany dolnemu zawodnikowi, który automatycznie wygrywa całą walkę.

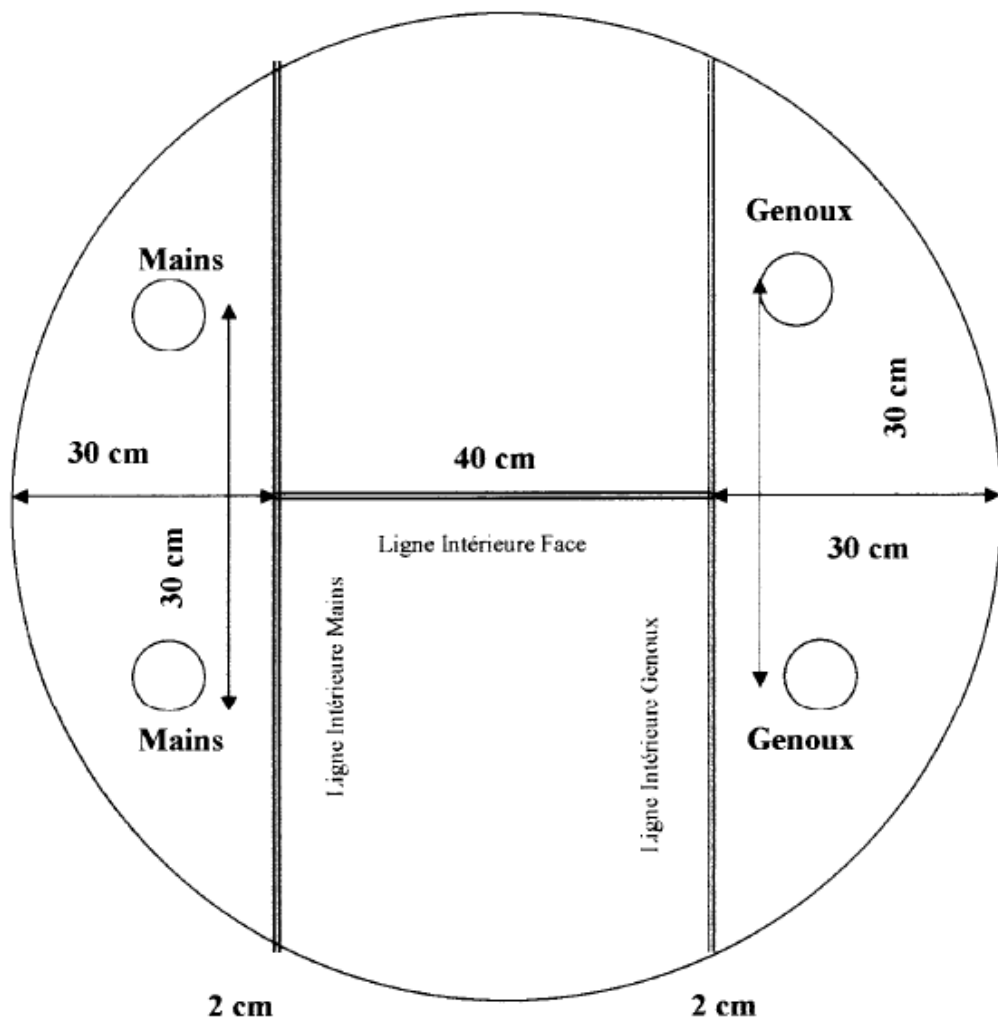
	CZERWONY	NIEBIESKI
Runda 1	2	1
Runda 2	1	2
Runda 3	---	---

Sędzia przeprowadza losowanie i zawodnik, który został wylosowany zajmuje górną pozycję. Jeżeli górny zawodnik nie zapunktuje, 1 punkt zostanie przyznany dolnemu zawodnikowi, który automatycznie wygrywa całą walkę.

Zawodnik w parterze musi mieć kolana i dłonie w centralnym kole. Odległość pomiędzy jego kolanami i dłońmi musi wynosić co najmniej 40 cm, a odległość pomiędzy dłońmi powinna wynosić maksymalnie 30 cm. Ramiona muszą być wyprostowane, stopy nie mogą być skrzyżowane, górna część nóg wyprostowana, tworząc kąt 90 stopni z matą. Zawodnik, któremu nakazywana jest pozycja ma możliwość wyboru pomiędzy pozycją boczną i wyniesieniem (do odwrotnego pasa), a pozycją z tyłu (do uchwytu wózkowego), stojącą lub klęczącą na jednym kolanie na macie, z rękoma spoczywającymi na łopatkach przeciwnika.

W kłamrze w stylu klasycznym, każde przewinienie (ostrzeżenie) wykonane przez dolnego zawodnika będzie oznaczało przyznanie 1 lub 2 punktów jego przeciwnikowi. Walka będzie ponownie rozpoczęta w parterze i w kłamrze. Jeżeli dolny zawodnik wykona przewinienie, po tym jak kłamra zostanie zerwana, będzie to skutkowało przyznaniem 1 lub 2 punktów jego przeciwnikowi, a walka zostanie ponownie rozpoczęta w parterze w pozycji jak przed przewinieniem. W przypadku gdy obaj zawodnicy z kłamry przejdą do walki w pozycji stojącej i jeden zawodnik broniąc się przed atakiem, wykona przy tym przewinienie (faul), będzie ukarany ostrzeżeniem, a jego przeciwnik otrzyma 1 lub 2 punktu i walka musi być kontynuowana w pozycji stojącej do końca 30 sekundowego okresu.

Layout for the ordered hold in Greco-Roman:



Rysunek 1. Układ rąk i kolan

Możliwość ułożenia jednej bądź dwóch stóp na linii. Stopa/stopy nie mogą wykraczać poza linię.

Aby wykonać nakazany uchwyt, górny zawodnik chwytą zawodnika w parterze za tułów, a głowę ma zwróconą w kierunku pleców przeciwnika i wykonuje odwrotny pas. Zawodnik, który wykonuje akcję techniczną może być w pozycji stojącej lub mieć jedno kolano na macie.

Na gwizdek arbitra zawodnik musi zapiąć uchwyt oba ramionami bez symulowania. W żadnym wypadku zawodnik nie może popychać swojego przeciwnika nogami lub sugerować sędziemu gestami pozycji przeciwnika. Jeżeli atakujący zawodnik symuluje lub popycha nogami, sędzia musi przerwać walkę i udzielić winnemu zawodnikowi ostrzeżenia - ATTENTION. Jeżeli atakujący zawodnik powtarza swoje przewinienie po raz drugi, sędzia musi go ukarać odpowiednią karą ostrzeżenia i przyznając 1 punkt jego przeciwnikowi. Walka rozpoczyna się w pozycji stojącej.

W momencie, gdy uchwyt jest nakazany, sędzia gwizdże i górny zawodnik może wykonać uchwyt. Jego przeciwnik może zacząć się bronić. W czasie tych 30 sekund obaj zawodnicy mogą wykonywać wszystkie możliwe akcje w pozycji parterowej lub stojącej.

Wszystkie rundy w stylu klasycznym mają identyczny przebieg.

Sytuacje wyjątkowe

Jeżeli dolny zawodnik odmówi poprawnego wykonania klamry, to sędzia będzie ostrzegał go przy użyciu zwrotu „ATTENTION”. Jeżeli upomnienie nie pomoże i zawodnik nie zacznie przestrzegać obowiązujących zasad, to zostanie mu przyznane ostrzeżenie, a jego przeciwnik otrzyma 2 punkty. Akcja zostanie rozpoczęta na nowo w tej samej pozycji w parterze.

Jeżeli górny zawodnik odmówi poprawnego wykonania klamry, to sędzia będzie ostrzegał go przy użyciu zwrotu „ATTENTION”. Jeżeli upomnienie nie pomoże i zawodnik nie zacznie przestrzegać obowiązujących zasad, to zostanie mu przyznane ostrzeżenie, a jego przeciwnik otrzyma 1 punkt. W tej sytuacji obaj zawodnicy powrócą do walki w pozycji stojącej, a walka będzie kontynuowana w pozycji stojącej do czasu upłynięcia 30 sekund.

Ta sama procedura obowiązuje w przypadku wszystkich kategorii wiekowych.

ROZDZIAŁ 9 - ZAKAZY I NIEDOZWOLONE TECHNIKI

Artykuł 50. – OGÓLNE ZAKAZY

Zapaśnikom zabrania się:

- ciągnąć za włosy, uszy, narządy płciowe, szczypać, gryźć, wykręcać palce u rąk i nóg, itp. oraz mówiąc ogólnie zabrania się wykonywać jakiegokolwiek akcje, gesty lub chwytów mające na celu dręczenie przeciwnika lub sprawianie bólu, aby zmusić go do rezygnacji;
- kopać, uderzać głową, dusić, pchać, wykonywać techniki mogące zagrażać życiu przeciwnika i mogące spowodować kontuzję, lub zwichnięcie kończyn, stąpać po nogach przeciwnika oraz dotykać jego twarzy między brwiami a linią ust;
- wbijać łokieć lub kolano w brzuch i żołądek przeciwnika, wykręcać kończyny sprawiając ból, trzymać przeciwnika za kostium;
- chwytąć się i trzymać się kurczowo maty;
- rozmawiać podczas walki;
- chwytąć przeciwnika za podeszwę (dozwolone są jedynie chwytów powyżej stopy i pięty);
- układać się między sobą co do wyniku walki.

Artykuł 51. – UCIECZKA Z CHWYTU

Za ucieczkę z akcji technicznych uważa się wszystkie sytuacje, podczas których atakowany zawodnik otwarcie unika kontaktu, aby uniemożliwić przeciwnikowi wykonanie lub rozpoczęcie akcji technicznej. Powyższe sytuacje mają miejsce zarówno w pozycji stojącej, jak i w parterze. Mogą one mieć miejsce w centralnym polu walki lub od centralnego pola walki do zony. Ucieczka od akcji technicznej będzie karana w taki sam sposób, jak ucieczka z maty, to znaczy:

- a) 1 ostrzeżenie dla popełniającego przewinienie (0)
- b) 1 punkt dla przeciwnika

W parterze w stylu klasycznym

W sytuacji, gdy zapaśnik, znajdujący się w parterze w wyniku akcji przeprowadzonej przez przeciwnika, skoczy do przodu w celu uniknięcia zapięcia uchwytu przeciwnika i przez tę akcję zawodnik atakujący znajdzie się w pozycji niedozwolonej (z chwytem za uda) – będzie to traktowane jako ucieczka z akcji technicznej. Sędzia prowadzący walkę nie może pozwolić na taką sytuację, gdyż jest to ewidentną ucieczką z akcji technicznej ze strony zawodnika atakowanego. Powinien on w sposób jasny i precyzyjny rozwiązać tę sytuację.

- gdy zawodnik w parterze skoczy do przodu po raz pierwszy chcąc uniknąć uchwytu przeciwnika, arbiter powinien głośno wymówić: attention, no jump.
- gdy powtórzy się ta sytuacja po raz drugi, sędzia powinien zażądać obowiązkowo ostrzeżenia i jednego punktu za ucieczkę, przerwać walkę po otrzymaniu zgody ze strony sędziego lub kierownika maty, zasygnalizować przewinienie i walka rozpoczyna się ponownie w pozycji stojącej.

Następujący sposób postępowania obowiązuje w przypadku ucieczki z uchwytu zawodnika, który rzuca się do przodu. Jednakże dozwolona jest i nie podlega karaniu obrona w parterze, która polega na poruszaniu się na boki w celu uniknięcia założenia uchwytu.

Przypomina się, że zapaśnik, który został zdominowany w parterze nie ma prawa zginać lub podnosić jedną z nóg lub nogi w celu uniknięcia założenia uchwytu.

Jeżeli zawodnik zdominowany w parterze korzysta przy obronie z nóg, otrzyma on ostrzeżenie (0) a jego przeciwnik 2 punkty.

Artykuł 52. – UCIECZKA Z MATY

W przypadku ucieczki z maty w pozycji stojącej lub w parterze, należy podkreślić, iż ostrzeżenie zostanie bezzwłocznie i obowiązkowo udzielone winnemu zawodnikowi.

Poniższe punkty zostaną przyznane atakującemu zawodnikowi:

Ucieczka z maty: 1 punkt + 1 ostrzeżenie dla przeciwnika (0)

Ucieczka z maty w pozycji zagrożonej: 2 punkty + 1 ostrzeżenie dla przeciwnika (0)

Wszystkie punkty po ostrzeżeniu są uznawane jako punkty techniczne. Przypomina się również, że wszystkie wyjścia z maty w pozycji stojącej jednego zawodnika, pociągają za sobą 1 punkt przyznany przeciwnikowi bez względu na to czy zawodnik został wypchnięty czy nie. Natomiast akcja, która polega na umyślnym wyniesieniu poza matę, będzie karana ostrzeżeniem dla tego, który wynosi i 1 punktem dla jego przeciwnika.

Postawa w walce w pozycji stojącej, która polega na umyślnym utrzymywaniu przeciwnika na odległość lub umyślnym przerwaniu kontaktu, powinna zostać ukarana 1 ostrzeżeniem i 1 punktem dla przeciwnika, jak przewiduje sankcja za ucieczkę z chwytu.

Artykuł 53. – NIEDOZWOLONE TECHNIKI

Niedozwolone i formalnie zabronione są poniższe techniki, akcje i uchwyt:

- chwyt za gardło;
- wykręcanie ramion pod kątem większym niż 90 stopni;
- zabieranie ramion z góry, wykonane na przedramieniu;
- chwyt oburącz za głowę lub za szyję oraz wszystkie sytuacje i pozycje duszenia
- podwójny chwyt za głowę (Nelson), jeśli nie jest wykonany w bok, bez atakowania nogami jakiegokolwiek części ciała przeciwnika;
- technika polegająca na ściągnięciu ręki przeciwnika do tyłu za plecami z jednoczesnym wywieraniem nacisku do pozycji, w której przedramię tworzy kąt ostry;
- wykonanie techniki przez wygięcie kręgosłupa przeciwnika;
- chwyt tylko za głowę (krawat) wykonywany w jakimkolwiek kierunku jedną lub dwoma rękoma;
- dozwolone są jedynie chwyt za głowę jedną ręką;

- w przypadku technik wykonywanych w pozycji stojącej i do tyłu, kiedy przeciwnik jest odwrócony głową do dołu (odwrotny pas), rzut nie może być wykonany inaczej niż w bok, nigdy z góry w dół;
- podczas wykonywania technik, trzymać przeciwnika oburącz za głowę lub szyję;
- podnoszenie przeciwnika, który jest w pozycji mostowej, a następnie rzucenie go na matę (mocne uderzenie o matę), czyli należy przyciskać łopatki przeciwnika „w moście”;
- „łamanie” mostu przez pchanie w kierunku głowy;
- ogólnie mówiąc, jeśli w czasie wykonywania techniki atakujący zawodnik dopuści się nieprawidłowości, to dana akcja jest całkowicie anulowana, a winny zostaje ukarany (uwaga). Jeśli atakujący zawodnik powtórzy swój błąd, to otrzyma ostrzeżenie, a przeciwnik 1 punkt;
- jeżeli atakowany zawodnik swoją niedozwoloną akcją utrudnia swojemu przeciwnikowi wykonanie techniki, to otrzyma ostrzeżenie, a jego przeciwnikowi zostaną przyznane 2 punkty.

Techniki niedozwolone w zapasach kobiet:

- podwójny Nelson w parterze lub pozycji stojącej

Techniki niedozwolone w zapasach młodzików i kadetów:

- podwójny Nelson wykonywany do przodu i do boku;
- w stylu wolnym haczenie nóg przeciwnika, w dodatku do podwójnego Nelsona.

Obowiązki arbitra w stosunku do zawodnika dopuszczającego się nieprawidłowości są następujące:

Jeżeli zawodnik atakujący może wykonać akcję mimo niedozwolonego działania zawodnika atakowanego:

- powstrzymać nieprawidłowość;
- udzielić ostrzeżenia;
- przyznać 1 punkt ;
- przyznać przeciwnikowi punkty, których wartość odpowiada danej technice;
- zatrzymać walkę;
- rozpocząć walkę na nowo w pozycji stojącej.

Jeżeli zawodnik atakujący nie może wykonać akcji z powodu niedozwolonego działania zawodnika atakowanego:

- zatrzymać walkę i przyznać ostrzeżenie;
- przyznać przeciwnikowi 2 punkty;
- walka rozpoczyna się na nowo w pozycji, w której walka została przerwana.

Artykuł 54. – SZCZEGÓLNE ZAKAZY

- a) W stylu klasycznym zabrania się chwytania przeciwnika poniżej bioder i ściskania go nogami. Ponadto całkowicie zabronione są wszelkie popychania, naciskania lub „podnoszenia” przy kontakcie nóg z częścią ciała przeciwnika.
- b) W stylu klasycznym, w odróżnieniu od stylu wolnego, konieczny jest kontakt z przeciwnikiem, aby akcja została uznana.
- c) W stylu wolnym zabronione jest stosowanie „zamkniętych nożyc” z nogami skrzyżowanymi na głowie, szyi lub tułowiu.

Artykuł 55. – KONSEKWENCJE

Nieprawidłowe działanie atakowanego zawodnika powinno zostać wstrzymane przez arbitra, jeśli jest to możliwe, bez rozrywania uchwytu. Jeśli nie ma niebezpieczeństwa arbiter pozwala na rozwinięcie akcji technicznej i oczekuje na jego wynik. Następnie zatrzymuje walkę, podaje punkty i daje ostrzeżenie winnemu zawodnikowi.

Jeżeli technika została prawidłowo rozpoczęta i staje się nieprawidłowa, należy ocenić ją, aż do momentu, w którym rozpoczęły się nieprawidłowości, następnie arbiter powinien zatrzymać walkę i rozpocząć ją w stójce i ostrzec przyjacielsko atakującego. Jeżeli zapaśnik ponownie zaatakuje w sposób nieprawidłowy, arbiter powinien zatrzymać walkę, dać ostrzeżenie (0) winnemu zawodnikowi, 1 punkt przeciwnikowi.

W każdym przypadku umyślnych uderzeń głową lub innych przejawów brutalności, winny zawodnik powinien zostać natychmiast wyeliminowany z walki na podstawie jednogłośnej decyzji zespołu sędziowskiego, zdyskwalifikowany z zawodów i sklasyfikowany na ostatnim miejscu z zaznaczeniem eliminacja za brutalność.

ROZDZIAŁ 10 - PROTEST

Artykuł 56. – PROTEST

Po zakończonej walce nie ma możliwości składania protestu. Zmiana wyniku walki nie może być zmieniona po ogłoszeniu wyniku walki.

W przypadku, gdy Prezydent FILA lub Komisja Sędziowska stwierdzi, że zespół sędziowski nadużył swojej władzy, chcąc zmienić wynik walki, ci pierwsi po przeanalizowaniu walki na video i po uzyskaniu zgody członków Biura FILA mogą ukarać winnych zgodnie z rozporządzeniami przewidzianymi w regulaminie międzynarodowego zespołu sędziowskiego.

ROZDZIAŁ 11 - MEDYCZNY

Artykuł 57. – ZESPÓŁ MEDYCZNY

Zgodnie z regulaminem dotyczącym międzynarodowej licencji zawodniczej, każdy zapaśnik musi poddać się badaniu lekarskiemu w swoim kraju na 3 dni przed wyjazdem na Mistrzostwa, Puchary i Igrzyska.

Organizator zawodów ma obowiązek zapewnić zespół lekarski odpowiedzialny za badania lekarskie przed wagą i opiekę lekarską podczas walk. Zespół medyczny powołany do funkcjonowania na okres zawodów podlega lekarzowi odpowiedzialnemu z ramienia FILA.

Przed ważeniem uczestników, lekarze przystępują do badania sportowców w celu stwierdzenia ich stanu zdrowia. Jeśli zawodnik zostanie uznany za niezdolnego do walki ze względu na zły stan zdrowia lub, gdy lekarze stwierdzą, że jego stan zdrowia stanowi zagrożenie dla niego samego lub jego przeciwników, nie zostanie on dopuszczony do udziału w zawodach.

Podczas trwania zawodów zespół medyczny powinien być w każdej chwili gotowy do interwencji w razie wypadku oraz gotowy do podjęcia decyzji, czy dany zawodnik może kontynuować walkę. Lekarze towarzyszący ekipom mają pełne prawo udzielać pomocy swoim zawodnikom w razie kontuzji. Przy czym, podczas udzielania pomocy przez lekarza może być obecny tylko trener lub kierownik ekipy.

W żadnym przypadku FILA nie ponosi odpowiedzialności za urazy, kontuzje czy śmierć zawodnika.

Artykuł 58. – INTERWENCJE ZESPOŁU MEDYCZNEGO

Lekarz odpowiedzialny z ramienia FILA ma prawo i obowiązek przerwać walkę w każdej chwili, poprzez kierownika maty, gdy uzna, że któryś z zawodników jest narażony na niebezpieczeństwo.

Ponadto, może on również zarządzić natychmiastowe przerwanie walki stwierdzając, iż jeden z zawodników jest niezdolny do dalszej walki. Zapaśnik nie może opuszczać maty,

wyjątek stanowi ciężka kontuzja wymagająca natychmiastowego opuszczenia maty. W przypadku kontuzji zapaśnika, sędzia powinien natychmiast zażądać interwencji lekarza i jeśli nie chodzi o widoczną kontuzję lub z krwawieniem, arbiter będzie się domagał, aby sędzia lub kierownik maty ukarał zapaśnika.

Jeśli zapaśnik dozna widocznej kontuzji lub pojawi się krwawienie, lekarz będzie miał do dyspozycji wystarczającą ilość czasu, aby opatrzyć kontuzjowanego i to lekarz decyduje czy zawodnik może dalej walczyć, bez wyznaczonego limitu czasu na podjęcie decyzji.

W sprawach spornych o charakterze medycznym, lekarz ekipy poszkodowanego zawodnika ma prawo do interwencji udzielając ewentualnej pomocy i ma prawo do sformułowania swojej opinii na temat interwencji lub decyzji zespołu medycznego. Jedynie delegat Komisji Lekarskiej FILA może domagać się od zespołu sędziowskiego przerwania walki.

Podczas zawodów, na których nie ma oficjalnego lekarza, sędzia może przerwać walkę na maksimum 2 minuty w ciągu jednej walki. Zespół sędziowski posiada odpowiednie kompetencje, aby podjąć decyzję dotyczącą stwierdzenia czy zapaśnik symuluje czy też nie i powinien zastosować procedurę przewidzianą we wcześniejszych paragrafach.

Polecenie zatrzymania może zostać wydane jednorazowo lub kilkakrotnie i może dotyczyć obu zawodników.

Każde 30 sekund przerwy musi być wyświetlane przez zegar elektroniczny (chronometr) umieszczony przy macie. Na 10 sekund przed upływem 2 minut, sędzia zaprasza obu zapaśnikom do wznowienia walki na środku maty.

Podczas międzynarodowych zawodów, na których nie ma przedstawiciela Komisji Lekarskiej FILA, decyzję o przerwaniu walki podejmuje delegat FILA lub arbiter delegowany przez FILA, po wcześniejszej konsultacji z oficjalnym lekarzem zawodów i lekarzem ekipy kontuzjowanego zawodnika.

Lekarz, który decyduje o zakazie kontynuowania walki przez jednego z zawodników, musi być zawsze innej narodowości, niż dany zawodnik i nie może być zaangażowany w jakikolwiek sposób w walkę w danej kategorii (patrz regulamin sanitarny).

Zawodnik, który przerywa walkę nagle bez zranienia z krwawieniem traci automatycznie 1 punkt, który będzie przyznany jego przeciwnikowi.

Pierwsza pomoc medyczna niewymagająca hospitalizacji udzielana jest na koszt organizatora. Urazy wymagające hospitalizacji pokrywane są na podstawie licencji FILA – pod warunkiem, że w dniu hospitalizacji został poinformowany ubezpieczyciel (numer podany na odwrocie licencji).

Artykuł 59. – DOPING

Zgodnie z rozporządzeniami statutu federalnego, pragnąc przeciwdziałać praktyce stosowania środków dopingujących formalnie zabronionych, FILA zastrzega sobie prawo do poddawania zawodników badaniom i odpowiednim testom w czasie wszystkich zawodów organizowanych pod egidą FILA. Prawo to obowiązuje na Mistrzostwach Kontynentalnych i Świata w zgodności z przepisami FILA i na Igrzyskach Olimpijskich oraz Igrzyskach Kontynentalnych w zgodności z przepisami Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego.

W żadnym przypadku zawodnicy lub kierownicy ekip nie mogą uchylić się od obowiązku poddania się badaniom kontrolnym, gdyż grozi to natychmiastowym wykluczeniem z zawodów oraz nałożeniem sankcji przewidzianych w przypadku dopingu. Komisja Lekarska FILA decyduje o czasie, liczbie lub częstotliwości badań kontrolnych, które będą przeprowadzane według wskazówek Komisji. Próbki zostaną pobrane przez lekarza akredytowanego przez FILA w obecności kierownika ekipy badanego zawodnika.

W przypadku, gdy pobranie próbek nie zostanie wykonane zgodnie z ustalonymi powyżej wytycznymi, uzyskane wyniki zostaną uznane za nieważne (patrz regulamin antydopingowy).

Kraj organizujący Mistrzostwa oraz dana Federacja Narodowa zajmują się przygotowaniem i przeprowadzeniem badań antydopingowych oraz pokrywają ich koszty.

FILA, podlegająca konwencji w sprawie walki z dopingiem podpisanej przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski i respektowanej przez Światową Agencję Antydopingową (AMA), stosuje się do regulaminów, procedur i sankcji tej ostatniej. TAS (Trybunał Arbitrażowy Sportu) w Lozannie jest sądowym organem odwoławczym w przypadku sankcji podjętych przez Biuro FILA w stosunku do winnego zawodnika.

ROZDZIAŁ 12 - INTERPRETACJA PRZEPISÓW ZAPAŚNICZYCH

Niniejszy regulamin unieważnia wszystkie interpretacje, które ukazały się do tej pory.

Wszelkie zmiany powyższych rozporządzeń, uznane za konieczne w celu udoskonalenia technicznych przepisów zapaśniczych mogą być wprowadzane jedynie przez Biuro Wykonawcze FILA, które ma zdolność prawną do podejmowania wszelkich niezbędnych decyzji.

Niniejszy regulamin został opracowany na podstawie pism i informacji przesyłanych przez FILA.

Zawiera on wszystkie sugestie zaproponowane przez organy uzupełniające i Biuro FILA zatwierdzone przez Kongres FILA. Niniejszy regulamin jest jedynym obowiązującym dokumentem, aż do przyszłego Kongresu, który zostanie zwołany w celu zatwierdzenia ewentualnych zmian lub interpretacji wprowadzonych przez Biuro Wykonawcze FILA.

W przypadku sporu, obowiązuje jedynie tekst regulaminu w języku francuskim.

Federacje Narodowe mają obowiązek przetłumaczyć niniejszy regulamin na język ojczysty.

Każdy sędzia powinien mieć na zawodach egzemplarz regulaminu w języku ojczystym oraz w jednym z oficjalnych języków FILA (w j. francuskim lub j. angielskim).

ANEKS NR 1 - SŁOWNICTWO PODSTAWOWE

Wszyscy członkowie zespołu sędziowskiego powinni dokładnie znać i stosować słownictwo zdefiniowane, poniżej, które stanowi oficjalny sposób porozumiewania się między nimi.

1. SALUT (POZDROWIENIE)

Zawodnicy powinni się przywitać.

2. START

Zaproszenie zawodników stojących w narożnikach maty do stawienia się na środku maty dla sprawdzenia ich gotowości do startu i podania sobie rąk. Następnie zawodnicy wracają do swoich narożników i czekają na gwizdek arbitra dający sygnał do rozpoczęcia walki.

3. CONTACT (KONTAKT)

Arbiter żąda, aby zawodnik położył obie dłonie na plecach swojego przeciwnika, znajdującego się w parterze. Zawodnicy w pozycji stojącej muszą mieć bezpośredni kontakt w zwarcu.

4. OPEN (OTWARCIE)

Zawodnik musi zmienić swoją pozycję i podjąć bardziej otwarty sposób walki.

5. DAWAI

Arbiter zachęca zawodników do aktywniejszej walki.

6. ATTENTION (UWAGA)

Arbiter ostrzega pasywnego zawodnika przed ostrzeżeniem za odmowę przyjęcia prawidłowej pozycji w parterze.

7. ACTION (AKCJA)

Zawodnik musi wykonać chwyt, który rozpoczął.

8. HEAD UP (GŁOWA DO GÓRY)

Zawodnik musi podnieść głowę. Polecenie to jest dawane przez arbitra w przypadku pasywności i ponawianych ataków z głową do przodu.

9. JAMBE (NOGA)

Zawodnik popełnił błąd nogą (styl klasyczny).

10. POSITION (POZYCJA)

Pozycja wyjściowa zawodników w parterze (lub obowiązkowego wejścia w kontakt w stylu klasycznym), przed gwizdkiem arbitra.

11. ATERRE (PARTER)

Wznowienie walki w pozycji parterowej.

12. PLACE (MIEJSCE)

Arbiter uderzając dłonią o matę z jednoczesnym wypowiedzeniem słowa „place” (w miejscu) wzywa zawodników do nie uciekania poza matę.

13. DANGER (NIEBEZPIECZEŃSTWO)

Pozycja zagrożona.

14. FAULT (PRZEWINIENIE)

Niedozwolony chwyt lub naruszenie przepisów technicznych.

15. STOP

Słowo to oznacza zatrzymanie walki.

16. ZONE (STREFA)

Słowo to musi być wypowiedziane głośno w przypadku, gdy zawodnicy wchodzą w zonę.

17. CONTINUER (KONTYNUOWAĆ)

Walka powinna zostać wznowiona po usłyszeniu polecenia od arbitra. Arbiter używa również tego terminu w przypadku, gdy zawodnicy omyłkowo zatrzymali się i patrzą na niego oczekując wyjaśnienia.

18. TIME OUT (KONIEC CZASU)

Jeśli jeden z zawodników przestaje walczyć, rozmyślnie lub w następstwie kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu, arbiter używa tego terminu prosząc sędziego mierzącego czas o zatrzymanie stopera.

19. CENTRE (ŚRODEK)

Zawodnicy muszą wrócić na środek maty i kontynuować walkę.

20. UP (DO GÓRY)

Walka powinna zostać wznowiona w pozycji stojącej.

21. INTERVENTION (INTERWENCJA)

Sędzia, arbiter lub kierownik maty proszą o interwencję.

22. OUT (POZA)

Chwyt wykonany poza matą.

23. O.K. (DOBRZE)

Chwyt jest ważny (prawny, prawidłowy). Sędzia i kierownik maty, pozostając na swoich miejscach niejednokrotnie nie mogą obserwować tego, co dzieje się po przeciwnej stronie, dlatego też arbiter powinien podnieść rękę wskazując, czy chwyt na brzegu maty został wykonany w obrębie maty, czy też poza nią.

24. NON (NIE)

Wyrażenie to stosuje się dla określenia akcji, która nie jest ważna i która w następstwie jest anulowana.

25. TOUCHE (POŁOŻENIE NA ŁOPATKI)

Słowo używane dla określenia, że zawodnik został pokonany przez „położenie na łopatkę”. Arbiter wymawia słowo „tombé”, uderza o matę i gwizdkiem oznajmia koniec walki.

26. DECLARE BATTU (UZNANY ZA POKONANEGO)

Decyzja wyrażona po porażce na podstawie decyzji sędziowskiej.

27. DEFAITE (PORAŻKA)

Przeciwnik został pokonany.

28. DISQUALIFICATION (DYSKWALIFIKACJA)

Ogłoszenie dyskwalifikacji w wyniku niegodnego zachowania się lub brutalności.

29. FIN (KONIEC)

Koniec walki.

30. CHRONOMETRE (STOPER)

Sędzia mierzący czas powinien na polecenie arbitra zatrzymywać lub włączać stoper.

31. GONG

Uderzenie gongu, które oznacza początek i koniec walki.

32. JURY

Zespół sędziowski.

33. ARBITRE (ARBITER)

Sędzia kierujący walką na macie.

34. JUGE (SĘDZIA)

Oficjalny sędzia asystujący arbitrowi przyznający punkty zawodnikom w czasie walki. Jest on zobowiązany do odnotowywania w swojej karcie wszystkich akcji podjętych w czasie walki.

35. CHEF DE TAPIS (KIEROWNIK MATY)

Oficjalnie odpowiedzialny za matę. Jest on zobowiązany do rozstrzygania sporów w przypadku różnicy zdań między arbitrem a sędzią.

36. CONSULTATION (KONSULTACJA)

Kierownik maty konsultuje się z arbitrem i sędzią przed ogłoszeniem dyskwalifikacji lub podjęciem decyzji dotyczących wszelkich spornych kwestii.

37. AVERTISSEMENT (OSTRZEŻENIE)

Arbiter karze zawodnika za złamanie przepisów.

38. CLINIC

Staż sędziowski.

39. DOCTEUR (LEKARZ)

Oficjalny lekarz zawodów.

40. VICTORY (ZWYCIĘSTWO)

Arbiter ogłasza zwycięzcę.

41. PROTET (PROTEST)

Reklamacja złożona przez Federację, a zgodnie z regulaminem FILA niemożliwa do przyjęcia.

42. NO JUMP (NIE SKAKAĆ)

Polecenie arbitra wydane zapaśnikowi, który wykonał skok do przodu w celu uniknięcia założenia chwytu przez przeciwnika.

43. SAISIE ORDONNEE (KLAMRA)

Zgodnie z artykułem 48.

44. SCORESHEET

Karta punktowa

45. ROUNDSHEET

Zestawienie walk