

MIĘDZYNARODOWE PRZEPISY ZAPAŚNICZE

STYL KLASYCZNY
STYL WOLNY
ZAPASY KOBIEC

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 łopatki lub przez przewagę punktową.

Różnice pomiędzy stylem klasycznym i stylem wolnym:

- w stylu klasycznym kategorycznie zabronione jest chwywanie przeciwnika poniżej linii bioder, podstawianie nóg czy ich używanie do wykonywania jakichkolwiek akcji;
- w stylu wolnym i zapasach kobiet dozwolone jest chwywanie przeciwnika za nogi, haczenie nóg i ich aktywne używanie w czasie wykonywania akcji, jednakże w zapasach kobiet zabronione jest wykonywanie „podwójnego klucza” (tzw. podwójnego Nelsona).

Zapasy Plażowe, Grappling, Pankration, Belt Wrestling oraz Zapasy Tradycyjne posiadają osobne regulaminy.

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

INFORMACJE OGÓLNE	5
Artykuł 1 – CEL STWORZENIA MIĘDZYNARODOWYCH PRZEPISÓW ZAPASNICZYCH	5
Artykuł 2 – INTERPRETACJA PRZEPISÓW	5
Artykuł 3 – ZAKRES STOSOWANIA PRZEPISÓW	5
ROZDZIAŁ 1 – WSTĘP	6
Artykuł 4. – MATA	6
Artykuł 5. – UBIÓR ZAWODNIKÓW KOSTIUM	7
Artykuł 6. – LICENCJA ZAWODNICZA	9
Artykuł 7. – KATEGORIE WIEKOWE – KATEGORIE WAGOWE – ZAWODY	9
ROZDZIAŁ 2 - ZAWODY I PROGRAMY	13
Artykuł 8. – SYSTEM ZAWODÓW	13
Artykuł 9. – PROGRAM ZAWODÓW	16
Artykuł 10. – CEREMONIA DEKORACJI	16
ROZDZIAŁ 3 - PRZEBIEG ZAWODÓW	18
Artykuł 11. – KONTROLA MASY CIAŁA	18
Artykuł 12. – LOSOWANIE	18
Artykuł 13. – LISTA STARTOWA	19
Artykuł 14. – ZESTAWIENIE PAR	20
Artykuł 15. – ELIMINACJA Z ZAWODÓW	20
ROZDZIAŁ 4 - ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI	22
Artykuł 16. – SKŁAD	22
Artykuł 17. – OGÓLNE OBOWIĄZKI ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO	22
Artykuł 18. – UBIÓR SĘDZIÓW	23
Artykuł 19. – ARBITER	23
Artykuł 20. – SĘDZIA PUNKTOWY	24
Artykuł 21. – KIEROWNIK MATY	25
Artykuł 22. – JURY OF APPEAL	26
Artykuł 23. – SANKCJE WOBEC ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO	27
ROZDZIAŁ 5 - WALKA	29
Artykuł 24. – CZAS TRWANIA WALK	29
Artykuł 25. – WEZWANIE	29
Artykuł 26. – PREZENTACJA ZAWODNIKÓW	29
Artykuł 27. – ROZPOCZĘCIE WALKI	30
Artykuł 28. – PRZERWANIE WALKI	30
Artykuł 29. – ZAKOŃCZENIE WALKI	30

Artykuł 30. – ZATRZYMANIE I WZNOWIENIE WALKI	31
Artykuł 31. – RODZAJE ZWYCIĘSTW	32
Artykuł 32. – TRENER	32
Artykuł 33. – PROTEST	33
Artykuł 34. – KLASYFIKACJA DRUŻYNOWA PODCZAS ZAWODÓW INDYWIDUALNYCH	34
Artykuł 35. – KLASYFIKACJA PODCZAS ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH	35
ROZDZIAŁ 6 - PUNKTY ZA AKCJE I TECHNIKI	37
Artykuł 36. – OCENA WARTOŚCI AKCJI LUB TECHNIKI	37
Artykuł 37. – POZYCJA ZAGROŻONA.....	38
Artykuł 38. – ZAPISYWANIE PUNKTÓW	38
Artykuł 39. – TECHNIKA O „DUŻEJ AMPLITUDZIE”	39
Artykuł 41. – WARTOŚCI PRYZNAWANE ZA AKCJE I TECHNIKI.....	39
Artykuł 41. – DECYZJA I GŁOSOWANIE	41
Artykuł 42. – TABELA DECYZJI	42
ROZDZIAŁ 7 - PUNKTY KLASYFIKACYJNE PRYZNAWANE PO ZAKOŃCZONEJ WALCE	42
Artykuł 43. – PUNKTY KLASYFIKACYJNE.....	42
Artykuł 44. – POŁOŻENIE NA ŁOPATKI	43
Artykuł 45. – PRZEWAGA TECHNICZNA	44
ROZDZIAŁ 8 - WALKA NEGATYWNA / NIEPORZĄDANA.....	44
Artykuł 46. – WALKA W PARTERZE	44
Artykuł 47. – STREFA PASYWNOŚCI (POMARAŃCZOWA ZONA).....	45
Artykuł 48. – EGZEKWOWANIE PASYWNOŚCI (SW I SK).....	46
ROZDZIAŁ 9 - ZAKAZY I NIEDOZWOLONE TECHNIKI	49
Artykuł 49. – OGÓLNE ZAKAZY	49
Artykuł 50. – UCIECZKA Z CHWYTU	49
Artykuł 51. – UCIECZKA Z MATY	50
Artykuł 52. – NIEDOZWOLONE TECHNIKI	51
Artykuł 53. – SZCZEGÓLNE ZAKAZY	52
Artykuł 54. – KONSEKWENCJE WPŁYWAJĄCE NA WALKĘ	52
ROZDZIAŁ 10 - PROTEST	53
Artykuł 55. – PROTEST	53
ROZDZIAŁ 11 - MEDYCY.....	53
Artykuł 56. – ZESPÓŁ MEDYCZNY	53
Artykuł 57. – INTERWENCJE ZESPOŁU MEDYCZNEGO.....	53
Artykuł 58. – DOPING.....	54
ROZDZIAŁ 12 - INTERPRETACJA PRZEPISÓW ZAPAŚNICZYCH.....	55

INFORMACJE OGÓLNE

Artykuł 1 – CEL STWORZENIA MIĘDZYNARODOWYCH PRZEPISÓW ZAPAŚNICZYCH

Międzynarodowe przepisy zapaśnicze są opracowane zgodnie ze statutem UWW, regulaminem finansowym, regulaminem dyscyplinarnym, regulaminem dotyczącym organizacji zawodów międzynarodowych oraz pozostałymi regulaminami.

Międzynarodowe przepisy zapaśnicze mają przede wszystkim na celu:

- zdefiniowanie i sprecyzowanie warunków praktycznych i technicznych w jakich powinny być rozgrywane walki;
- określenie systemu przeprowadzania zawodów, rodzajów zwycięstwa/porażki, klasyfikacji, kar, dyskwalifikacji zawodników;
- ustalenie wartości punktowej akcji i technik zapaśniczych;
- wyszczególnienie określonych sytuacji i zakazów;
- ustalenie funkcji pełnionych przez zespół sędziowski.

Przepisy mogą ulegać zmianom na podstawie praktycznych wniosków będących wynikiem ich stosowania oraz poszukiwań ich skuteczności, a ponadto wyznaczają ramy, w których funkcjonuje sport zapaśniczy we wszystkich stylach.

Artykuł 2 – INTERPRETACJA PRZEPISÓW

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

~~W tekście używany jest rodzaj męski dla ułatwienia formułowania oraz lepszej przejrzystości tekstu.~~

Artykuł 3 – ZAKRES STOSOWANIA PRZEPISÓW

Niniejszy regulamin obowiązuje podczas igrzysk olimpijskich, mistrzostw i wszystkich zawodów międzynarodowych organizowanych pod patronatem UWW.

W wyjątkowych przypadkach podczas zawodów międzynarodowych może obowiązywać inny system zawodów – należy wystąpić o pozwolenie od UWW i wszystkich państw biorących udział w zawodach.

ROZDZIAŁ 1 – WSTĘP

Artykuł 4. – MATA

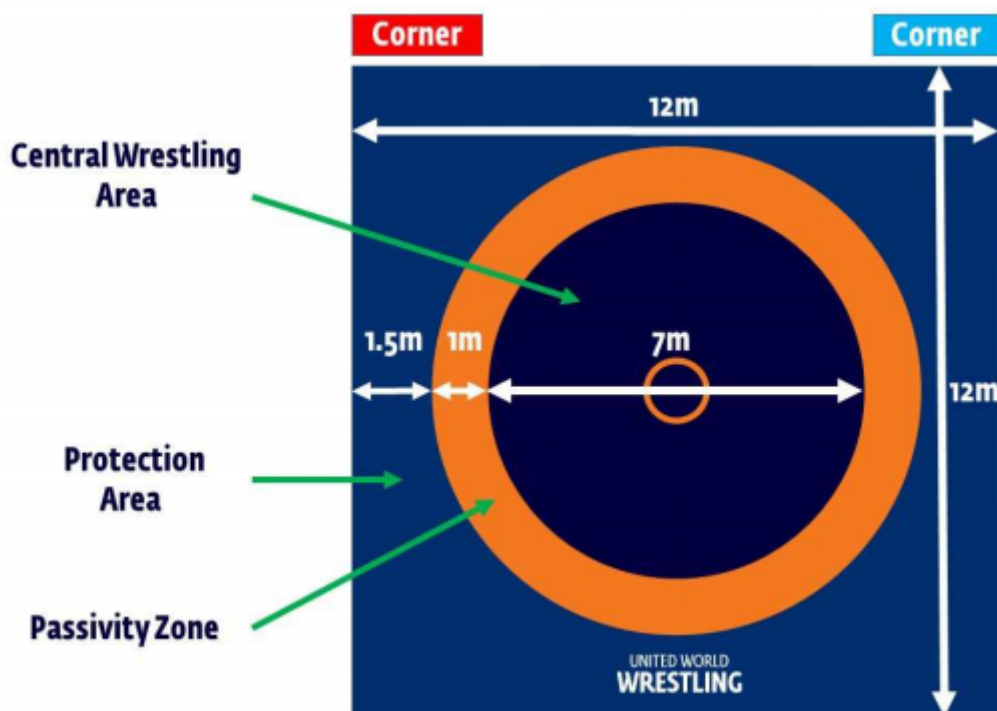
Na zawodach, takich jak: igrzyska olimpijskie, mistrzostwa i puchary obowiązują nowe maty posiadające homologację UWW, o średnicy 9 metrów, otoczonej wykładziną ochronną tej samej grubości i szerokości 1,5 metra. Podczas pozostałych zawodów międzynarodowych maty powinny posiadać homologację, ale nie muszą być nowe.

Podczas igrzysk olimpijskich i mistrzostw świata maty do rozgrzewki i treningów muszą również być nowe i homologowane przez UWW i tej samej jakości, co maty przeznaczone do walk.

Pomarańczowa opaska szerokości 1m tworzy integralną część maty – całkowita średnica całego pola walki to 9m.

Dla rozróżnienia poszczególnych części maty stosowana będzie następująca terminologia:

- koło na środku maty nazywa się środkiem maty (średnica 1 metr)
- wewnętrzna część maty otoczona pomarańczowym pasem nazywa się centralnym polem walki (średnica 7 metrów)
- pomarańczowy pas: strefa pasywności (szerokość 1 metr);
- 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 1,10m ale nie może być niższa niż 0,5m. W przypadku, gdy mata umieszczona została na platformie, a strefa ochronna (wykładzina oraz wolna przestrzeń wokół maty) nie ma 2 metrów szerokości, boki platformy muszą zostać zabezpieczone ściankami pochylonymi pod kątem 45°. Wykładzina ochronna w każdym przypadku musi być w innym kolorze niż mata. Drewniana podłoga obok maty musi być wyłożona miękką wykładziną, dokładnie przymocowaną do podłoża.

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.

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

Trenerzy zapaśników przebywają po tej samej stronie maty. Czerwony zawodnik z lewej strony, niebieski z prawej strony.

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

Wszystkie pytania dotyczące szczegółów logo UWW, logo producenta powinny być kierowane do siedziby UWW.

Artykuł 5. – ~~UBIÓR ZAWODNIKÓW~~ KOSTIUM

Aby uczestniczyć z zawodach UWW, zawodnicy wszystkich kategorii wiekowych muszą przestrzegać UWW Uniform Guidelines. Regulamin zezwala na wprowadzenie innowacyjnych wzorów zgodnych z regulaminami i przepisami.

Odpowiedzialność za przestrzeganie regulaminu

W czasie wszystkich zawodów UWW, narodowe federacje (w czasie igrzysk olimpijskich – narodowy komitet olimpijski) są odpowiedzialne za zapewnienie, by wszystkie rzeczy używane przez członków ich delegacji spełniały wymagania regulaminów.

Postanowienia ogólne

Kostium zapaśniczy jest standaryzowany dla wszystkich dyscyplin olimpijskich.

Kostium zapaśniczy musi być wykonany z gładkiej tkaniny bez ostrych krawędzi i baz możliwości podrażnienia ciała przeciwnika czy zawodnika, który ma na sobie kostium.

Strój musi umożliwić wykonywanie wszystkich technik zapaśniczych.

W celu ustalenia szczegółów dotyczących szczegółowych wymagań, kolorów, oznaczeń, umiejscowienia logo sponsora, ochraniaczy uszu i butów proszę odnieść się do UWW Uniform Guideline.

~~Na początku każdego dnia zawodów zawodnik musi być świeżo ogolony lub mieć kilkumiesięczny zarost.~~

~~-~~

~~kostium zapaśniczy~~

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

~~Zawodnik musi obowiązkowo posiadać:~~

~~— godło swojego kraju na klatce piersiowej;~~

- skrót nazwy swojego kraju na plecach pisany literami łacińskimi (maksymalny wymiar pola: 10 x 10 cm) oraz nazwisko nad skrótem państwa lub w półkoło nad skrótem państwa (wielkość liter od 4 do 7 cm);
- chusteczkę z materiału, którą pokazuje sędziemu przed walką;
- dozwolone jest używanie lekkich nakolanników bez części metalowych.

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 i symbole identyfikujące sponsora nie mogą być większe niż 6 cm.

-

nauszniki

Zawodnicy, którzy chcą korzystać z nauszników muszą wybrać takie, które są homologowane przez UWW oraz nie mają żadnych wzmocnień z twardych materiałów i metalowych części. Sędzia może nakazać zawodnikowi z długimi włosami założenie nauszników.

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. Sznurówki muszą być przytrzymywane wokół butów przez rzep lub być zabezpieczone w taki sposób, aby nie rozwiązywały się podczas walki. Zawodnik osobiście odpowiada za poprawne zapięcie butów.

zakazy wykroczenia

Podczas ważenia zawodników sędzia musi sprawdzić czy każdy zapaśnik przestrzega rozporządzeń zawartych w niniejszym artykule. Zawodnik powinien zostać ostrzeżony w czasie kontroli wagi o możliwości niedopuszczenia go do zawodów w przypadku nieregulaminowego ubioru. Jeżeli zawodnik nie ma regulaminowego kostiumu, to jego federacja będzie ukarana na zakończenie zawodów.

W przypadku, gdy zawodnik stawi się na matę w nieodpowiednim ubiorze, zespół sędziowski da zawodnikowi maksymalnie jedną minutę na zastosowanie się do przepisów niniejszego artykułu. Po upłynięciu tego czasu zawodnik przegra walkę przez poddanie.

Zabronione jest:

- noszenie godła lub skrótu nazwy innego kraju niż reprezentowany;
- noszenie bandażu na nadgarstkach, ramionach lub kostkach. Istnieje taka możliwość jedynie w przypadku kontuzji lub na zalecenie lekarza - bandaż musi zostać owinięte opaską elastyczną;
- pokrycie ciała substancją tłustą lub kleistą;
- stawianie się z wilgotnym/spoconym ciałem na początku walki i na początku drugiej rundy;

- noszenie usztywnianych biustonoszy;
- noszenia jakichkolwiek przedmiotów mogących zranić przeciwnika, takich jak pierścione, bransoletka, kolczyki, protezy, itp.

Artykuł 6. – LICENCJA ZAWODNICZA

Każdy zawodnik – kadet, junior, 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 UWW musi posiadać międzynarodową licencję zawodniczą, określoną specjalnym regulaminem.

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

Taka licencja służy również jako ubezpieczenie od kosztów leczenia i pobytu w szpitalu w razie wypadku, który może wydarzyć się w czasie uczestnictwa w zawodach.

Licencja jest ważna tylko w danym roku kalendarzowym i powinna być odnawiana corocznie.

Prośba o wydanie licencji powinna być wysłana minimum 2 miesiące przed zawodami, w których planuje brać udział zawodnik.

Artykuł 7. – KATEGORIE WIEKOWE – KATEGORIE WAGOWE – ZAWODY

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);
- U23 19-23 lata (od 18 lat – zaświadczenie lekarskie i zgoda rodziców);
- seniorzy 20 lat i więcej;
- weterani powyżej 35 lat.

Zapaśnicy z kategorii juniorów mogą walczyć w grupie seniorów. Osoby, które w danym roku kończą 18 lat 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.

Dla mistrzostw U23 stosowane są przepisy i kategorie wagowe seniorów.

Specjalny certyfikat potwierdzający wiek zawodnika będzie wydawany przez prezydenta narodowej federacji, certyfikat musi być zgodny z podanym przez UWW wzorem na firmówce danej federacji.

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

Zawodnik, który chce zmienić obywatelstwo, musi przestrzegać procedury zawartej w Międzynarodowym Regulaminie Zmiany Obywatelstwa. Zawodnik może zmienić swoje obywatelstwo (sportowe) tylko raz. Po zmianie obywatelstwa zawodnik nie może wrócić do reprezentowania poprzedniego państwa.

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

Kategorie wagowe

Kategorie wagowe dla stylu klasycznego i stylu wolnego:

Weight categories

The weight categories for **Men's Freestyle** and **Greco-Roman wrestling** are as follows (in kilograms):

SENIORS (Freestyle)	SENIORS (Greco Roman)	SENIORS (Freestyle Olympic categories*)	SENIORS (Greco Roman Olympic categories*)
1. 57	1. 59	1. 57	1. 59
2. 61	2. 66	2. 65	2. 66
3. 65	3. 71	3. 74	3. 75
4. 70	4. 75	4. 86	4. 85
5. 74	5. 80	5. 97	5. 98
6. 86	6. 85	6. 125	6. 130
7. 97	7. 98		
8. 125	8. 130		

* Including Olympic Games Qualifying tournaments

SCHOOLBOYS	CADETS	JUNIORS
1. 29-32 kg	1. 39-42 kg	1. 46-50 kg
2. 35 kg	2. 46 kg	2. 55 kg
3. 38 kg	3. 50 kg	3. 60 kg
4. 42 kg	4. 54 kg	4. 66 kg
5. 47 kg	5. 58 kg	5. 74 kg
6. 53 kg	6. 63 kg	6. 84 kg
7. 59 kg	7. 69 kg	7. 96 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:

The weight categories for **Women's Wrestling** are as follows (in kilograms):

SENIORS (Women's Wrestling)	SENIORS (Women's Wrestling - Olympic categories*)
1. 48	1. 48
2. 53	2. 53
3. 55	3. 58
4. 58	4. 63
5. 60	5. 69
6. 63	6. 75
7. 69	
8. 75	

* Including Olympic Qualifying tournaments

SCHOOLGIRLS	CADETS	JUNIORS
1. 28-30 kg	1. 36-38 kg	1. 40-44 kg
2. 32kg	2. 40kg	2. 48kg
3. 34kg	3. 43kg	3. 51kg
4. 37kg	4. 46kg	4. 55kg
5. 40kg	5. 49kg	5. 59kg
6. 44kg	6. 52kg	6. 63kg
7. 48kg	7. 56kg	7. 67kg
8. 52kg	8. 60kg	8. 67-72 kg
9. 57kg	9. 65kg	
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 stylu wolnego musi ważyć więcej niż 97kg, zawodnik stylu klasycznego musi ważyć więcej niż 98kg, a zawodniczka musi ważyć więcej niż 69kg.

Zawody

Zawody międzynarodowe dla poszczególnych kategorii wiekowych:

Młodzicy 14-15 lat

- zawody międzynarodowe (bilateralne/dwustronne i regionalne)

Kadeci 16-17 lat

- zawody międzynarodowe
- mistrzostwa kontynentalne, co roku
- mistrzostwa świata

Juniorzy 18-20 lat

- zawody międzynarodowe
- mistrzostwa kontynentalne, co roku
- mistrzostwa świata, co roku

U23 19-23 lata

- mistrzostwa kontynentalne, 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, na prośbę;
- międzynarodowe turnieje Grand Prix, co roku;
Walki Super Gwiazd, na prośbę;
- igrzyska olimpijskie, co cztery lata.

Weterani 35 lat i więcej

- Zawody rozgrywane według specyficznego programu, kategorii i regulaminów co roku.

ROZDZIAŁ 2 - ZAWODY I PROGRAMY

Artykuł 8. – SYSTEM ZAWODÓW

Zawody zapaśnicze zostaną przeprowadzone według systemu eliminacji bezpośredniej przy idealnej liczbie 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 finalistami walczą w repasażach. Są dwie odrębne grupy repasażowe: jedna złożona z tych, którzy przegrali z pierwszym finalistą i druga złożona z tych, którzy przegrali z drugim finalistą. Pojedyńki repasażowe zaczynają się od zawodników, którzy przegrali w pierwszej rundzie z jednym z finalistów, aż do półfinałów, w linii bezpośredniej. Zwycięzcy dwóch ostatnich pojedynków repasażowych otrzymują medal brązowy (przyznawane są 2 brązowe medale).

Walki danej kategorii wagowej odbywają się w ciągu jednego dnia. Kontrola wagi odbywa się w dniu 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:

Przykład, gdy w czasie zawodów w danej kategorii wagowej uczestniczy 22 zawodników.

Zawodnicy losują numery od 1 do 22.

W naszym przykładzie, mamy o sześciu zawodników więcej niż liczba idealna (szesnastu w tym wypadku). Walki klasyfikacyjne zostaną rozegrane pomiędzy sześcioma zawodnikami, 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 powyższych 6 walk kwalifikacyjnych wchodzi 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 repesażu.

Zawodnicy, którzy przegrali z finalistą numer 5 są następujący:

- 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)

Repeaż 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 repesażowej, 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 kwalifikacji) 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.

Dwóch finalistów rund eliminacyjnych, a więc numery 5 i 15, uczestniczą w walkach o 1 i 2 miejsce. Zwycięzcy dwóch ostatnich walk repasażowych (numer 6 i numer 16) otrzymują – każdy - medal brązowy. Przegrani 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 przeanalizowaniu następujących kryteriów:

- najwięcej zwycięstw przez „tusz”;
- najwięcej zwycięstw w pojedynkach 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 repasażach będą również sklasyfikowani według punktów klasyfikacyjnych zdobytych w czasie całych zawodów (włącznie z walkami kwalifikacyjnymi i repasażem)

~~Uwaga: Zawodnicy zdyskwalifikowani za brutalność lub niesportowe zachowanie, będą wyeliminowani lub niesklasyfikowani. Za wyjątkiem zaświadczenia wystawionego przez lekarza UWW, jeśli jeden z zawodników nie stawi się na macie z jakiegokolwiek powodu, to jego przeciwnik/przeciwnicy wygra/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 zawodnik, który ma najwięcej zwycięstw jest sklasyfikowany jako pierwszy, bez względu na sumaryczną ilość punktów klasyfikacyjnych.

W przypadku równej liczby punktów klasyfikacyjnych pomiędzy dwoma zawodnikami, bezpośrednia walka określi ostateczną klasyfikację - zawodnik, który wygra będzie sklasyfikowany przed swoim przeciwnikiem.

Jeżeli więcej niż 2 zawodników posiada tę samą liczbę punktów, 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 punktów technicznych zdobytych w czasie całych zawodów;
- najwięcej punktów technicznych straconych w czasie całych zawodów.

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

Artykuł 9. – PROGRAM ZAWODÓW

Czas trwania zawodów jest następujący:

- a) igrzyska olimpijskie - 8 dni na 3 matach dla trzech styl
- b) mistrzostwa świata seniorów - 7 dni na 3 matach dla trzech styl
- c) mistrzostwa świata juniorów - 6 dni na 3 matach dla trzech styl

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

Najważniejsze by czas trwania sesji dla wszystkich rodzajów zawodów nie był dłuższy niż 3 godziny.

Poza zawodami transmitowanymi przez UWW, wszystkie walki finałowe (o złoty medal) muszą odbywać się na jednej macie. Walki o brązowy medal mogą się odbywać się na dwóch matach.

Zawody transmitowane przez UWW – wszystkie walki finałowe (o złoto i brąz * 2) muszą odbywać się na jednej 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
- dwóch 3-ich zawodników – 2 BRĄZOWE MEDALE

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

Tylko jeden brązowy medal będzie przyznawany w kategoriach wagowych rozgrywanych według systemu nordyckiego.

Aby finały przebiegały płynnie a zawodnicy mieli czas na założenie odpowiednich ubrań, ceremonia dekoracji będzie przebiegała w następujący sposób:

- Kategoria 1 mecz o brązowy medal nr 1
- Kategoria 1 mecz o brązowy medal nr 2
- Kategoria 1 mecz o złoty medal

- Kategoria 2 mecz o brązowy medal nr 1
- Kategoria 2 mecz o brązowy medal nr 2
- Kategoria 2 mecz o złoty medal

- Kategoria 1 Dekoracja

Kategoria 3 mecz o brązowy medal nr 1
Kategoria 3 mecz o brązowy medal nr 2
Kategoria 3 mecz o złoty medal

Kategoria 2 Dekoracja
Kategoria 3 Dekoracja

W wyjątkowych przypadkach ta kolejność może być zmodyfikowana przez UWW.

ROZDZIAŁ 3 - PRZEBIEG ZAWODÓW

Artykuł 11. – KONTROLA MASY CIAŁA

Ostateczna lista zawodników musi obowiązkowo zostać złożona przez kierownika ekipy w sekretariacie komitetu organizacyjnego do godziny 12:00 w dniu wagi. Wszelkie zmiany dokonywane na liście po tym terminie nie zostaną uwzględnione.

Kontrola masy ciała 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 kontroli masy ciała, jeśli nie został poddany badaniu lekarskiemu, w terminie wyznaczonym regulaminem danych zawodów. Kontrola lekarska rozpoczyna się zawsze na 1h15min przed kontrolą masy ciała. Pomiędzy kontrolą medyczną i ważeniem zawodników obowiązuje 15-minutowa przerwa. Zapaśnicy muszą stawić się do kontroli medycznej i na kontrolę masy ciała z licencją i akredytacją.

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

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

Do momentu zakończenia kontroli masy ciała, zawodnicy mają prawo, każdy po kolei, ważyć się tyle razy, ile będą 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 przeprowadzenie kontroli wagi danego zawodnika.

Artykuł 12. – LOSOWANIE

Uczestnicy zawodów muszą zostać zestawiani 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 „wagi” oraz zarządzania wszystkimi zawodami wprowadzonych do kalendarza UWW powinien być użyty system zarządzania UWW.

Jeżeli nie może być użyty system UWW do zarządzania zawodami, ponumerowane żetony odpowiadające liczbie zawodników, którzy przeszli badanie lekarskie, muszą być zamknięte w urnie, woreczku lub w czymś podobnym celem uniknięcia ich rozróżnienia. Jeżeli organizator chce użyć innej metody, to ona musi być również przejrzysta.

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 sędzia odpowiedzialny za wagę i losowanie stwierdzi błąd w powyższej regulaminowej procedurze, to losowanie w danej kategorii zostanie unieważnione. Za zgodą delegata technicznego zarządza się wtedy nowe losowanie w danej kategorii wagowej.

Sędziowie odpowiedzialni za zapisywanie numerów wylosowanych przez zawodników muszą podpisać listę i wpisać datę losowania na wypadek przyszłych protestów.

Specjalna procedura w czasie igrzysk olimpijskich: zdobywca złotego i srebrnego medalu na poprzednich mistrzostwach świata powinni być rozstawieni na szczycie dolnej i górnej części drabinki tuż przed losowaniem. Co za tym idzie on/ona nie losuje numeru po kontroli wagi. Pozostali uczestnicy losują swoje numery startowe tak by sparować wszystkich uczestników. Np. przy 16 zawodnikach, mistrz świata z roku poprzedzającego Igrzyska Olimpijskie będzie miał przyporządkowany numer 1, wice mistrz świata będzie miał przyporządkowany numer 9. Te pozycje będą przyporządkowane, gdy liczba zawodników nie będzie większa niż 24. Gdy liczba zawodników będzie wynosiła 25 – 31, liczba startowa wice mistrza świata będzie wzrastała o 1 na każdego dodatkowego zawodnika. Gdy liczba zawodników wynosi 32, mistrz świata z roku poprzedzającego Igrzyska Olimpijskie będzie miał przyporządkowany numer 1, wice mistrz świata będzie miał przyporządkowany numer 17. E pozycje pozostaną niezmienione do liczby zawodników wynoszącej 48. Pomiędzy 49 a 63 zawodnikami liczba startowa wicemistrza świata będzie wzrastała o 1 na każdego dodatkowego zawodnika.

Te pozycje nie mogą być pod żadnym warunkiem zmieniane. Tylko te dwie osoby, które zdobyły tytuł mistrza oraz wice mistrza świata w roku poprzedzającym Igrzyska Olimpijskie w danej kategorii wagowej mogą być rozdzielone. Jeżeli obaj, mistrz oraz wice mistrz świata, zrezygnują z reprezentowania swojego państwa na Igrzyskach Olimpijskich, należy przeprowadzić klasyczne losowanie. Jeżeli tylko jeden, mistrz lub wice mistrz świata, weźmie udział w Igrzyskach Olimpijskich, to z automatu zostaje mu przyporządkowany numer startowy 1.

Uczestnicy	Pozycja mistrza świata	Pozycja wice mistrza świata
1-5 zawodników	system nordycki, nie ma pozycjonowania zawodników	
6 zawodników	1	3
7 zawodników	1	4
8-12 zawodników	1	5
13 zawodników	1	6
14 zawodników	1	7
15 zawodników	1	8
16-24 zawodników	1	9
25 zawodników	1	10
26 zawodników	1	11
...		

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 czasu walk.

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.

Artykuł 15. – ELIMINACJA Z ZAWODÓW

Zawodnik, który przegrywa walkę z przeciwnikiem innym niż finalista, jest wyeliminowany i sklasyfikowany według zapisanych punktów klasyfikacyjnych, zawodnicy, którzy przegrali z jednym z dwóch finalistów, 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 **przegrywa walkę przez poddanie** ~~zostaje zdyskwalifikowany i nie jest klasyfikowany~~ **a w rankingu będzie umieszczony bez podania lokaty.** Jego przeciwnik wygrywa walkę.

Jeżeli doktor UWW może udowodnić, że zawodnik symuluje kontuzję ze względów politycznych by nie walczyć ze swoim przeciwnikiem, to taki zawodnik będzie **zdyskwalifikowany, umieszczony ostatni w rankingu bez podania lokaty i adnotacją „DSQ” przy jego nazwisku.** ~~i nie będzie brany pod uwagę przy sporządzaniu rankingu zawodników.~~

Zawodnik, który złamie zasadę fair-play, „myśl przewodnią i koncepcję UWW 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, jego nazwisko zostanie umieszczone na końcu listy z adnotacją „DSQ”.

Jeżeli dwaj zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani za brutalność w czasie tej samej walki, to zostaną wyeliminowani jak powyżej, a tworzenie par w następnej turze odbędzie się bez zmian, a zawodnik, który miałby walczyć z jednym ze zdyskwalifikowanych zawodników z automatu zostaje ogłoszony zwycięzcą walki.

Jeżeli dwóch półfinalistów zostanie zdyskwalifikowanych za brutalność w czasie tej samej walki, to zostaną wyeliminowani, a ich przeciwnicy z ¼ finału będą walczyć w ½ finału, a grupa repesażowa będzie zmodyfikowana na podstawie wyników walki półfinałowej.

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

Jeśli dwaj finaliści 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.

~~Jeżeli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany z całych zawodów, przegrywa walki przez poddanie i automatycznie będzie sklasyfikowany jako ostatni w swojej kategorii wagowej lub grupie bez przyporządkowania lokaty.~~

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 repasażowej danego finalisty) awansuje w klasyfikacji ostatecznej.

Przeegrany z grupy repasażowej zdyskwalifikowanego finalisty awansuje i zostanie mu przyznany brązowy medal. W tym przypadku tylko jeden zawodnik będzie uplasowany na 5 miejscu. Pozostali w klasyfikacji, również awansują o jedną pozycję.

W przypadku pozytywnego wyniku kontroli dopingowej, zawodnik będzie zdyskwalifikowany i niesklasyfikowany. Przy jego nazwisku pojawi się adnotacja „DSQ”.

Jeżeli pierwszy bądź drugi zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za doping, to brązowy medalista, który przegrał w eliminacjach w grupie repasażowej danego finalisty powinien awansować na drugie miejsce.

Przeegrany z grupy repasażowej zdyskwalifikowanego finalisty powinien awansować i otrzymać brązowy medal. W tym szczególnym przypadku tylko jeden zawodnik będzie sklasyfikowany na piątym miejscu. Reszta zawodników rankingu przesunie się w klasyfikacji zgodnie z systemem rankingowym.

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.

Sposób wyznaczania tych trzech oficjeli jest zawarty w odrębnym regulaminie. Zabrania się dokonywania zmian w składzie zespołu sędziowskiego w czasie trwania walki. Wyjątek stanowi poważna niedyspozycja potwierdzona przez lekarza. W żadnym przypadku w skład zespołu sędziowskiego nie może wchodzić dwóch sędziów tej samej narodowości. Co więcej, zabrania się kategorycznie, aby członek zespołu sędziowskiego pełnił swoje funkcje podczas walk prowadzonych przez jego rodaków.

Zespół sędziowski powinien podejmować swoje decyzje jednogłośnie lub większością głosów. Wyjątek stanowią zawiłe sytuacje, w których potrzebna jest akceptacja kierownika maty. ~~Zespół sędziowski nie może używać zapisu wideo, aby podejmować swoje decyzje. Wyjątek stanowi tzw. protest (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 walka nie zakończy się „położeniem na łopatki”, 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 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 UWW. 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) Jeżeli złożony jest protest przez trenera i potwierdzi go zawodnik, **Jury of Appeal delegat sędziowski (lub jego substytut) i kierownik maty** musi obejrzeć powtórkę akcji na dużym ekranie. **Po wspólnej dyskusji delegat sędziowski (lub jego substytut)** ogłasza swoją decyzję bez konsultacji z zespołem sędziowskim.

Artykuł 18. – UBIÓR SĘDZIÓW

Zespół sędziowski (instruktor, supervisor, arbiter, sędzia, kierownik maty) musi być ubrany w kostium z homologacją UWW.

Członkowie zespołu sędziowskiego nie mogą mieć zamieszczonej żadnej nazwy sponsora. Jednakże, na numerze sędziowskim może zostać umieszczona nazwa sponsora UWW.

Artykuł 19. – ARBITER

- a) Arbiter 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 również prowadzić walkę bez tolerowania jakichkolwiek nieprzepisowych i niewłaściwych interwencji z zewnątrz.
- c) Arbiter ściśle współpracuje z sędzią, skupiając swoje działania na walce i wystrzegając się nieprzemysłanych i pochopnych interwencji. Jego gwizdek rozpoczyna, przerywa i kończy walkę.
- d) Arbiter zarządza powrót zawodników na matę w przypadku jej opuszczenia, zarządza kontynuowanie walki w stójce lub w parterze 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 (jeżeli jest ona ważna, była wykonana w obrębie maty, jeden z zawodników znalazł się w pozycji zagrożonej, itd.) poprzez podniesienie ręki z opaską odpowiadającej zawodnikowi, który zdobył punkty.
- f) Arbiter nie może 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;
- zasygnalizować i ogłosić TUSZ (położenie na łopatki), 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 wypowiedzieć słowo «TOUCHE», unieść rękę w celu uzyskania aprobaty ~~sędziego lub~~ kierownika maty, uderzyć ręką w matę, a następnie zagwizdać.

g) Arbiter musi:

- po przywołaniu zawodników na środek maty (nogi w centralnym kole) szybko i wyraźnie zarządzić w jakiej pozycji walka zostanie wznowiona;
- zachować odstęp od zawodników, aby ich nie zasłaniać sędziemu i kierownikowi maty. Dotyczy to szczególnie sytuacji, gdy dochodzi do położenia na łopatki;
- upewnić się, że zawodnicy nie próbują odpoczywać w trakcie walki pod pretekstem wycierania nosa, czy też symulowanie kontuzji, itp. W takim przypadku powinien przerwać walkę, zażądać ukarania winnego dając mu ostrzeżenie (0) i przyznając przeciwnikowi ~~2 punkty jeden (1) punkt – SW lub dwa (2) punkty – SK;~~
- 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 łopatki”;
- 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 krawędzi maty;
- kontynuować walkę w pozycji zagrożonej (wyjątek stanowią nielegalne chwyt);
- **powstrzymywać zawodników od chwytywania i splatania palców.**

h) Arbiter jest również zobowiązany do:

- zwrócenia szczególnej uwagi na nogi zawodników w stylu klasycznym;
- zatrzymania obu zawodników na macie do momentu ogłoszenia wyniku walki;
- we wszystkich przypadkach wymagających konsultacji, zażądania najpierw opinii sędziego punktowego.
- ogłoszenia zwycięzcy po zakończeniu walki po konsultacji z kierownikiem maty.

i) Arbiter ma prawo zażądać zastosowania sankcji za złamanie przepisów lub brutalne zachowanie

j) Arbiter, po interwencji kierownika maty, musi przerwać walkę i ogłosić zwycięstwo przez przewagę techniczną, jeśli różnica punktowa wynosi 8 punktów w stylu klasycznym i 10 punktów w stylu wolnym i zapasach kobiet. W tej sytuacji arbiter 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 rozproszenie uwagi, musi 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, a 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 lub 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 opinię. 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) Ponad to, 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 ogłaszane 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 wskazać, poprzez podkreślenie, ostatnią punktowaną akcję, która pozwala na wskazanie zwycięzcy.
- 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) Pasywność, która wprowadza Czas Aktywny, będzie zanotowana przy użyciu litery ‘P’ w kolumnie winnego zawodnika. Ostrzeżenie werbalne będzie zanotowane przy użyciu litery ‘V’.

Artykuł 21. – KIEROWNIK MATY

- a) Kierownik maty, którego funkcje są bardzo ważne, powinien wypełniać wszystkie obowiązki przewidziane Regulaminem.

- b) Kierownik maty koordynuje prace arbitra i sędziego punktowego.
- c) Kierownik maty zobowiązany jest uważnie śledzić przebieg walki nie pozwalając sobie na jakiegokolwiek rozproszenie uwagi. Musi on oceniać czy zachowanie oraz działania członków zespołu sędziowskiego są zgodne z Regulaminem.
- d) W przypadku niezgodności między sędzią i arbitrem, kierownik maty rozstrzyga decyzje dotyczące wyniku, liczby punktów i położenia na łopatkach.
- e) W żadnym przypadku kierownik maty nie może pierwszy przedstawić swojej decyzji, musi poczekać na opinię sędziego i arbitra. Nie jest upoważniony by wpływać na ich decyzje.
- f) Tusz musi być koniecznie potwierdzony przez kierownika maty przed ogłoszeniem go przez arbitra.
- g) Kierownik maty może podjąć decyzję o przerwaniu walki w przypadku, gdy arbiter popełnił poważny błąd.
- h) Kierownik maty może przerwać walkę, jeśli zauważy poważny błąd w przyznanych punktach przez arbitra i/lub sędziego punktowego. W takim przypadku powinien poprosić o konsultację. **Kierownik maty ma prawo do obejrzenia powtórki video z sędzią punktowym i arbitrem.** 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 walkę. **Delegat sędziowski (lub jego substytut) i kierownik maty** muszą obejrzeć zapis video **Jury of Appeal**. Jeżeli **delegat sędziowski (lub jego substytut)** zdecyduje, że 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, **Jury of Appeal delegat sędziowski (lub jego substytut)** ogłasza swoją decyzję. ~~Jeżeli Jury of Appeal podjęło decyzję jednogłośnie, to i~~ jest ona ostateczna i nie może być zmieniana. ~~Jeżeli wśród członków Jury of Appeal nie ma jednogłośnie, to może być zarządzone kolejne przejrzanie zapisu video.~~

~~Artykuł 22. — JURY OF APPEAL~~

~~W czasie głównych zawodów (igrzyska olimpijskie, igrzyska kontynentalne, inne igrzyska, mistrzostwa i puchary świata, mistrzostwa kontynentalne, GGP) UWW wyznacza supervisorów na członków Jury of Appeal. Jeżeli wyznaczona liczba osób jest niewystarczająca na dane zawody to kierownik Komisji Sędziowskiej, instruktor lub sędzia neutralny wyznaczony przez UWW na dane zawody wybierze najlepszych spośród sędziów tak by było 2 członków Jury of Appeal na matę.~~

~~Jury of Appeal składa się z dwóch osób wybranych spośród osób posiadających znakomitą wiedzę o sędziowaniu, obowiązuje reguła: członkowie Jury of Appeal nie mogą być tej samej narodowości co sędziowie czy zawodnicy.~~

Jeden z członków Jury of Appeal będzie wyznaczony na koordynatora i będzie zobowiązany do ogłoszenia podjętego przez Jury werdyktu. Jest jedno Jury of Appeal na matę.

Na pozostałe zawody (turnieje, Grand Prix...), Jury of Appeal będzie wyznaczone przez Instruktora lub sędziego neutralnego wyznaczonego przez UWW spośród najlepszych sędziów biorących udział w danych zawodach.

Jury of Appeal jest odpowiedzialne za kontrolowanie, czy wszystkie reguły obowiązujące w czasie walki zapaśniczej były przestrzegane przez sędziów zanim zostanie ogłoszony zwycięzca walki.

Jeżeli Jury of Appeal zauważy poważne błędy administracyjne, punktowe bądź pomiaru czasu, to koordynator musi to zgłosić kierownikowi maty i poprosić o weryfikację/sprostowanie. Jeżeli Jury of Appeal zauważy, że kierownik maty nie przerwał walki po zgłoszeniu protestu, to koordynator musi poprosić go o natychmiastowe przerwanie walki (po zakończeniu trwającej akcji).

W czasie powtórek wideo, podejmuje swoją decyzję bez konsultacji z zespołem sędziowskim. Jeżeli werdykt Jury of Appeal jest jednogłówny, to jest on ostateczny i niepodważalny. Kolejne odwołania nie są możliwe.

Decyzje podjęte przez Jury of Appeal po każdym proteście muszą być spisane na odpowiednim formularzu i odesłane do biura UWW.

Jeżeli Jury of Appeal zauważy poważny błąd zespołu sędziowskiego, to może poprosić o konsultację. W tym szczególnym przypadku, koordynator Jury of Appeal musi poprosić kierownika maty o przerwanie walki, aby przedyskutować kontrowersyjną akcję. Po konsultacji ogłaszana i zastosowana jest jednobrzmiąca decyzja Jury of Appeal.

Jury of Appeal musi mieć do dyspozycji komplet paletek (czerwone, niebieskie i białą) aby podjęte decyzje były widoczne dla publiczności.

Do biura UWW, CAS czy innego sądu nie mogą być wnoszone kolejne apelacje jeżeli decyzja została podjęta przez zespół sędziowski (po uzgodnieniu z kierownikiem maty) lub przez Jury of Appeal.

Biuro UWW może wyeliminować członka Jury of Appeal lub obsady sędziowskiej jeżeli zostanie popełniony poważny błąd w stosowaniu przepisów lub wydanym po proteście werdykcie.

Supervisor będący członkiem Jury of Appeal będzie miał dostęp do pracy sędziów i składa pisemną ocenę ich pracy do UWW.

Nikt nie może wpływać na podejmowane przez Jury of Appeal decyzje, każda osoba łamiąca ten przepis będzie wykluczona ze strefy walk na czas trwania turnieju.

Artykuł 23. – SANKCJE WOBEC ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO

Biuro UWW, 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 oficjalne ostrzeżenie;
- 2) wycofać z zawodów na jedną lub więcej sesji;
- 3) całkowicie wycofać z danych 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 i kadetów: 2 rundy po 2 minuty z 30 sekundową przerwą.

Juniorzy i seniorzy: dwie rundy po 3 minuty z 30 sekundową przerwą.

Na wszystkich zawodach na tablicy wyników, odliczanie czasu walki powinno następować od 0 sekund do 6 minut (od 0 do 4 minut w przypadku młodzików i kadetów).

Zwycięzca jest ogłaszany po zsumowaniu punktów z obu rund po upływie regulaminowego czasu. Ewidentna przewaga techniczna prowadzi do automatycznego ogłoszenia zwycięzcy i kończy walkę:

- styl klasyczny **8-punktowa** przewaga kończy walkę;

- styl wolny i zapasy kobiet **10-punktowa** przewaga kończy walkę.

Tusz natychmiastowo kończy walkę.

Styl wolny i zapasy kobiet: runda trwa 3 minuty. Jeżeli po upływie 2 minut pierwszej rundy żaden z zawodników nie zdobył punktu, sędzia musi obowiązkowo wskazać pasywnego zawodnika.

~~Styl klasyczny: runda trwa 3 minuty. W sytuacji, gdy walka kończy się wynikiem 0:0, zwycięża zawodnik, który w końcówce walki był aktywniejszy.~~

Artykuł 25. – WEZWANIE

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, który wynosi 20 minut od momentu zakończenia jego poprzedniej 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. **Wezwania powinny odbywać się w języku francuskim i angielskim.** 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 przedstawiani, a spiker wymienia ich osiągnięcia w czasie ich wejścia na matę.

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 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, arbiter może przerwać walkę. W czasie przerwy w walce zawodnik lub zawodnicy muszą stać w swoich narożnikach. Mogą przykryć ramiona rękawicami 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. Kierownik ogłasza decyzję o przerwaniu walki. Lekarz, który ogłasza decyzję o przerwaniu walki nie może być tej samej narodowości co biorący udział w walce zawodnicy. Decyzja lekarza jest niepodważalna i nieodwracalna.
- c) W żadnym przypadku zawodnik nie może decydować o przerwaniu walki oraz samodzielnie decydować o walce w stojce lub w parterze, ani o powrocie swojego przeciwnika z brzegu maty na jej środek.
- d) Jeżeli akcja musi być przerwana po umyślnym kontuzjowaniu przez jednego z zawodników, to zawodnik, który złamał przepisy będzie zdyskwalifikowany.
- e) Jeżeli zawodnik przerywa walkę, a nie ma krwawienia ani widocznej kontuzji, to jego przeciwnikowi zostanie przyznany jeden punkt.
- f) W przypadku krwawienia u jednego z zawodników, sędzia powinien przerwać walkę, by zatamować krwawienie. Powinien być włączony stoper w momencie wejścia lekarza na matę. W przypadku wielokrotnych przerw związanych z występowaniem krwawienia, całkowity czas udzielania pomocy w trakcie jednej walki nie może przekroczyć 4 minut. W przypadku, gdy udzielanie pomocy medycznej przekroczy 4 minuty, to sędzia ma obowiązek przerwać walkę i ogłosić koniec walki. W takim przypadku kontuzjowany zawodnik przegrywa walkę. W przypadku, gdy mimo kontuzji walka toczy się dalej i dobiega do końca, starter jest zerowany na kolejną rundę.
- g) Po przerwie w walce walka jest wznawiana w pozycji, w której została przerwana.

Artykuł 29. – ZAKOŃCZENIE WALKI

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

Walka kończy się przewagą techniczną (różnica 8 punktów technicznych w stylu klasycznym i 10 punktów technicznych w stylu wolnym i zapasach kobiet).

Jeżeli zawodnik zdobędzie 8 punktów więcej niż jego przeciwnik w stylu klasycznym i 10 punktów więcej w stylu wolnym i zapasach kobiet, to wygrywa walkę przez przewagę techniczną. W każdym przypadku sędzia musi poczekać do zakończenia akcji: ataku, kontrataku czy sprowadzenia, które może doprowadzić do tuszu.

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 każdy zawodnik musi podać rękę trenerowi swojego przeciwnika. W przypadku nieszanowania powyższych przepisów winny zawodnik zostanie ukarany zgodnie z regulaminem dyscyplinarnym.

Artykuł 30. – ZATRZYMANIE I WZNOWIENIE WALKI

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

- jedna stopa całkowicie dotknie strefy ochronnej i żadna akcja nie jest wykonywana;
- zapaśnicy w uchwycie wejdą w strefę pasywności trzema lub czterema nogami a nie wykonują żadnej akcji technicznej;
- głowa zawodnika w pozycji **dolnej** dotyka strefy ochronnej.

W zakazanych akcjach takich jak ucieczka z uchwytu, ucieczka z maty, faule popełnione przez atakowanego zawodnika w pozycji parterowej, walka powinna być kontynuowana w parterze.

W zakazanych akcjach takich jak ucieczka z uchwytu, ucieczka z maty, faule popełnione przez atakowanego zawodnika w pozycji stojącej, walka powinna być kontynuowana w stójce.

Aby ochronić atakującego zawodnika, jeżeli on/ona podnosi jego/jej przeciwnika z maty w pozycji parterowej i jeżeli atakowany zawodnik unika ataku stosując nielegalne akcje, sędzia ukarze winnego zawodnika ~~w stylu klasycznym~~ ostrzeżeniem, a 2 punkty zostaną przyznane atakującemu zawodnikowi bez względu na to czy akcja została wykonana czy nie i ~~W stylu wolnym 1 lub 2 punkty biorąc pod uwagę czy atakujący zawodnik wykonał uchwyt czy nie i~~ walka będzie kontynuowana w parterze. Jeżeli atakujący zawodnik wykonał akcję dodatkowo otrzyma punkty przysługujące za wykonaną akcję.

Jeżeli trener zgłosi protest, kierownik maty przerywa walkę, gdy ta powróci do stanu neutralnego. ~~Następnie arbiter pyta zawodnika, czy ten akceptuje zgłoszony przez jego~~

~~trenera protest czy nie (zawodnik musi to potwierdzić przed obejrzeniem zapisu video).~~
Jeżeli zawodnik nie zgadza się z decyzją trenera, on musi odrzucić challenge bezpośrednio i walka jest kontynuowana.

Artykuł 31. – RODZAJE ZWYCIĘSTW

Walkę można wygrać w następujący sposób:

1. przez „położenie na łopatki - tusz”
2. zwycięstwo pojedynku w wyniku kontuzji przeciwnika, niepojawieniu się przeciwnika na macie, wycofanie się, poddanie lub dyskwalifikację przeciwnika.
3. przez 3 ostrzeżenia udzielone przeciwnikowi w czasie walki.
4. przez przewagę techniczną
5. rezygnację przeciwnika
6. przez dyskwalifikację
7. na punkty (wygrywając minimum 1 punktem po dodaniu punktów z dwóch rund).

W przypadku remisu, zwycięzca będzie ogłoszony po rozpatrzeniu następujących kryteriów:

- najwyższa wartość struktury punktów technicznych;
- najmniejsza liczba ostrzeżeń;
- ostatnie zdobyte punkty techniczne;

Przykład:

Punkty Czerwony	Punkty Niebieski	Komentarz	Wynik
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Ostatni punkt techniczny w zapisie dla niebieskiego	Niebieski - zwycięzcą
1 2	1 1 <u>1</u>	Ostatni punkt techniczny w zapisie dla niebieskiego. Czerwony wykonał akcję techniczną za 2 punkty	Czerwony - zwycięzcą
0 0 1 1 <u>1</u>	1 1 1 0	Ostatni punkt techniczny w zapisie dla czerwonego, ale ma on 2 ostrzeżenia, niebieski ma tylko jedno.	Niebieski - zwycięzcą
1 1 1	1 <u>2</u> 0	Niebieski wykonał akcję techniczną za 2 punkty, które są ostatnimi punktami technicznymi	Niebieski- zwycięzcą
1 1 <u>1</u> 0	1 2 0	Czerwony zdobył ostatni punkt techniczny. Zawodnicy mają po 1 ostrzeżeniu. Niebieski wykonał akcję techniczną za 2 punkty.	Niebieski - zwycięzcą
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	Zawodnicy mają po 2 ostrzeżenia. Niebieski zdobył ostatni punkt techniczny.	Niebieski - zwycięzcą

Zawodnik, który otrzymał 3 ostrzeżenia podczas walki jest zdyskwalifikowany. Trzecie ostrzeżenie musi być jednogłośnie przyznane przez zespół sędziowski. Protest powinien być akceptowany dla wszystkich ostrzeżeń.

Artykuł 32. – TRENER

W czasie walki trener może stać na podłodze przy podeście lub w odległości minimum dwóch metrów od brzegu maty. Jeżeli UWW doktor (lub lekarz zawodów) wyrazi zgodę, to może przebywać przy zawodniku w czasie udzielania pomocy medycznej. ~~Trenerowi umożliwia się przebywanie przy zawodniku, gdy ten otrzymuje pomoc medyczną.~~ Poza tą sytuacją oraz poza przerwą zabrania się trenerowi wchodzić na matę. Jeżeli złamie też zakaz, to może być ukarany przez sędziego. Formalnie zabrania się trenerowi wpływać na decyzje zespołu sędziowskiego lub ubliżać sędziom. Trenerowi wolno jedynie mówić do swojego zawodnika. Trener może podać zawodnikowi wodę tylko w czasie przerwy. Zawodnikowi zabrania się wypluwania wody. Żadna inna substancja nie może być podawana zawodnikowi w czasie przerwy.

Obowiązkiem trenera jest wytarcie ręcznikiem ciała zawodnika w czasie przerwy. Po powrocie na matę jego zawodnik nie może być spocony.

W przypadku niespektowania tych zakazów arbiter ma obowiązek poprosić kierownika maty o pokazanie trenerowi „ŻÓLTEJ KARTKI” (ostrzeżenie). Jeśli, mimo to naruszy on regulamin ponownie, to kierownik maty pokaże mu „CZERWONĄ KARTKĘ” (wyeliminowanie). 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 wyeliminowany z zawodów i nie może pełnić swojej funkcji. Musi być to również wyświetlone na tablicy wyników danej walki. Zawodnicy danej drużyny mają prawo do innego trenera. Federacja narodowa wyeliminowanego trenera będzie ukarana zgodnie z regulaminem dyscyplinarnym i finansowym.

Artykuł 33. – PROTEST

Protest jest akcją przysługującą trenerowi, który reprezentuje danego zawodnika. Polega na poproszeniu delegata sędziowskiego (lub jego substytutu) oraz kierownika maty 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 nacisnąć przycisk ~~musi rzucić na matę miękki przedmiot (np. gąbkę)~~ zaraz po tym jak zespół sędziowski przyznał punkty/nie przyznał punktów po przeprowadzonej akcji. Jeżeli zawodnik nie zgadza się z prośbą trenera, musi bezpośrednio odrzucić protest ~~gąbka jest zwracana i~~ i walka jest kontynuowana.

Jeżeli w czasie zawodów, system elektroniczny (dla osób składających protest) nie jest dostępny, to organizator musi zapewnić gąbki, które będą używane do składania protestów.

Organizator ma obowiązek używania systemu zarządzania UWW i by zaprezentować powtórkę akcji na dużym ekranie (minimum 1 na matę), który będzie widoczny dla wszystkich kibiców. Może być to monitor (plazma) lub biała tablica z projektorem.

W przypadku poważnej awarii uniemożliwiającej odtworzenie zapisu video, pierwotna decyzja sędziowska będzie utrzymana a gąbka zostanie zwrócona trenerowi.

Uwagi:

Każdemu zawodnikowi przysługuje prawo do złożenia jednego protestu w czasie całej walki. Jeżeli po rozpatrzeniu protestu delegat sędziowski (lub jego substytut) Jury of Appeal zmieni decyzję sędziów na korzyść zawodnika, to ma on prawo do złożenia kolejnego protestu.

Jeżeli delegat sędziowski (lub jego substytut) Jury of Appeal potwierdzi decyzję podjętą przez sędziów, zawodnik przegrywa protest i jego przeciwnik otrzyma jeden punkt techniczny.

Kierownik maty powinien zarządzić przerwanie meczu by rozpatrzyć protest gdy tylko sytuacja na macie jest neutralna.

W przypadku sporu pomiędzy sędziami a trenerem, obsada sędziowska może odmówić rozpatrzenia protestu tylko po uzyskaniu zgody delegata sędziowskiego (lub jego substytutu) Jury of Appeal. Kierownik maty i/lub sędzia nie mogą odmówić rozpatrzenia protestu.

Protest nie może być złożony w przypadku kar/punktów przyznanych za pasywność lub też w przypadku tuszu, gdyż tusz musi być potwierdzony przez kierownika maty w następstwie decyzji sędziego lub arbitra (protest złożony za nielegalny atak lub kontr-atak, złożony tuż przed przeprowadzeniem tuszu powinien być rozpatrzony). Jeżeli jest mniej niż 30 sekund do końca walki w stylu wolny i sędziowie zdecydują jednogłośnie, że jeden z zawodników jest pasywny, to mogą przyznać jego przeciwnikowi ± 2 punkty (za uciekanie z uchwytu). Jeżeli ten punkt miałby zdecydować o wyłonieniu zwycięzcy, to zawodnik może zgłosić protest. Żaden protest nie może być zgłoszony po zakończeniu regulaminowego czasu, chyba, że punkty za akcję zostaną dodane na tablicy punktowej po zakończeniu regulaminowego czasu (gwizdku sędziego) lub jeżeli akcja została wykonana tuż przed zakończeniem regulaminowego czasu. Od momentu wyświetlenia punktów za daną akcję na tablicy punktowej trener ma 5 sekund na złożenie protestu.

Trener zgłaszający protest musi to zrobić ze swojego krzesła, nie może wchodzić na matę czy też podchodzić do stolika sędziowskiego. Trener nie może zgłaszać protestu przy użyciu przedmiotów rzucających na matę.

Po obejrzeniu powtórki, delegat sędziowski (lub jego substytut) Jury of Appeal po konsultacji z kierownikiem maty, ogłasza swoją decyzję. Jury of Appeal On interweniuje i przedstawia swoją decyzję we wszystkich sprawach. Jednogłośnie decyzja Jury of Appeal Jego decyzja będzie ostateczna i nie podlega dyskusji. Jeżeli werdykt Jury of Appeal jest niejednogłośny, to zarządzana jest kolejna powtórka akcji. O końcowym werdykcie decyduje opinia większości Jury of Appeal i obsady sędziowskiej.

Nie ma możliwości złożenia kontr-protestu, jeżeli została podjęta ostateczna decyzja przez Jury of Appeal.

~~Jak wspomniane w Artykule 22, Jury of Appel nie może prosić o konsultacje~~

Artykuł 34. – KLASYFIKACJA DRUŻYNOWA PODCZAS ZAWODÓW INDYWIDUALNYCH

Klasyfikacja drużynowa jest ustalana na podstawie pierwszej dziesiątki zawodników sklasyfikowanych w zawodach:

1-szy sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje: 10 punktów

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

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

W przypadku, gdy zawodnik został zdyskwalifikowany i w końcowym rankingu jest tylko jeden zawodnik na 5 miejscu, to on otrzyma 6 punktów, a zawodnik na 6 miejscu otrzyma punktów 5.

Jeśli w kategorii wagowej używany jest system Nordycki, to do rankingu drużynowego stosowana jest następująca punktacja:

1-szy sklasyfikowany zawodnik w kategorii otrzymuje:	10 punktów
2-gi sklasyfikowany zawodnik w kategorii otrzymuje:	9 punktów
3-ci sklasyfikowany zawodnik w kategorii otrzymuje:	8 punktów
4-ty sklasyfikowany zawodnik w kategorii otrzymuje:	7 punktów
5-ty sklasyfikowany zawodnik w kategorii otrzymuje:	6 punktów

W przypadku identycznej ilości punktów w klasyfikacji kilku drużyn, zwycięską drużyną zostanie ta, która będzie miała:

- najwięcej pierwszych miejsc,
- najwięcej drugich miejsc,
- najwięcej trzecich,
- etc

Artykuł 35. – KLASYFIKACJA PODCZAS ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH

Zawody drużynowe odbywają się w 8 oficjalnych kategoriach wagowych UWW. Drużyny mogą zmieniać zawodników w czasie danej sesji, jeżeli tylko zostali oni wcześniej zważeni.

Jeżeli jedna z sesji dwumeczu rozgrywana jest w ciągu jednego dnia to na zakończenie każdego z nich (wyjazdowej i domowej) musi być ogłoszony zwycięzca. Zwycięstwo walki przez zawodnika skutkuje otrzymaniem przez jego drużynę jednego (1) punktu, bez względu na rodzaj zwycięstwa.

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:

- więcej zwycięstw przez dodanie punktów z dwóch meczów
- więcej punktów klasyfikacyjnych po dwóch meczach
- więcej zwycięstw przez tusz, **default** poddanie czy dyskwalifikację
- więcej zwycięstw przez przewagę punktową
- więcej punktów technicznych zdobytych we wszystkich walkach
- mniej punktów technicznych straconych we wszystkich walkach
- wynik ostatniego meczu

Jeżeli w zawodach bierze udział więcej niż 2 drużyny:

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 zapisanych punktów technicznych, zdobytych w czasie całych zawodów;
- Największa ilość punktów technicznych straconych w czasie całych zawodów.

Dwie pozostałe drużyny będą sklasyfikowane na podstawie ich bezpośredniej konfrontacji. W przypadku remisu (np. 4 : 4) zwycięzca będzie ogłoszony na podstawie następujących kryteriów:

- Suma wszystkich punktów technicznych;
- Najwięcej zwycięstw przez tusz, **default** poddanie czy dyskwalifikację;
- Najwięcej walk wygranych przez przewagę techniczną;
- Najwięcej punktów technicznych zdobytych w czasie meczu;
- Najmniej punktów technicznych straconych w czasie meczu;
- Rezultat ostatniej walki.

ROZDZIAŁ 6 - PUNKTY ZA AKCJE I TECHNIKI

Artykuł 36. – OCENA WARTOŚCI AKCJI LUB TECHNIKI

W celu zachęcenia do podejmowania ryzyka 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 przyznawać punktu technicznego zawodnikowi znajdującemu się nad nim i obaj zawodnicy mają być przywróceny do stójki. Jednakże jeżeli w czasie akcji 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.

Jeżeli zawodnik wykonuje technikę/akcję na własnym moście, utrzymując tę pozycję przez pewien czas, a następnie kończy akcję sprowadzając przeciwnika do mostu, to wówczas nie będzie ukarany. Tylko atakujący zawodnik otrzyma punkty, gdyż wykorzystał pozycję, która była dla niego ryzykowna. Natomiast jeżeli atakujący zawodnik zostanie zablokowany w pozycji mostowej lub innej wynikającej z kontrataku przeciwnika, to jest oczywiste, że punkty zostaną przyznane tylko drugiemu zawodnikowi.

Ten sam uchwyt wykonany w stójce ma większą wartość niż gdyby został wykonany w parterze. Wartość wykonanej akcji zależy zawsze od pozycji atakowanego zawodnika. Jeżeli atakowany zawodnik ma jedno kolano na macie, to jego pozycja będzie uznawana za parterową. Pozycja atakującego zawodnika nie ma w tym momencie znaczenia.

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 łopatki nie jest traktowane jako tusz (artykuł 44). Gdy zapaśnik znajdzie się w pozycji chwilowego położenia na łopatki ze stójki w wyniku akcji przeciwnika, atakujący zawodnik po uzyskaniu kontroli otrzyma 4 punkty, a jego przeciwnik nie otrzymuje 1 punktu za chwilowy upadek.
- g) przetoczenie się z jednej łopatki na drugą przy pomocy łokci w pozycji mostowej i z powrotem, 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, 4 lub 5 punktów ~~w stylu klasycznym~~). 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 łopatki, 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 37. – 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:

- broniący się zawodnik „mostkuje”, aby uniknąć położenia na łopatki;
- broniący się zawodnik, mając plecy skierowane ku macie, opiera się na jednym lub dwóch łokciach, aby uniknąć sprowadzenia na łopatki;
- zawodnik jedną łopatką ma kontakt z matą, a drugą przekracza pionową linię 90 stopni (kąt ostry);
- 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 38. – 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 (0). Po każdym ostrzeżeniu (0), przeciwnik otrzymuje obowiązkowo 2 punkty ~~w stylu klasycznym i 1 lub 2 punkty w stylu wolnym w zależności od powagi przewinienia, z wyjątkiem stylu klasycznego, gdzie żaden punkt nie jest przyznawany za udzielenie drugiego ostrzeżenia za pasywność.~~

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

Artykuł 39. – TECHNIKA O „DUŻEJ AMPLITUDZIE”

Za taką uważa się każdą akcję lub technikę wykonaną przez zawodnika atakującego w walce w stójce, która spowoduje, że jego przeciwnik straci całkowicie kontakt z matą i 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 i sprowadzenie go do neutralnej pozycji (4 punkty ~~w stylu klasycznym, 2 punkty w stylu wolnym~~), lub do pozycji zagrożonej (5 punktów ~~w stylu klasycznym i 4 punkty w stylu wolnym~~).

Artykuł 41. – WARTOŚCI PRYZNAWANE ZA AKCJE I TECHNIKI

Sędziowie przyznają 1 punkt:

- ~~—zawodnikowi, który wykona prawidłową akcję w stójce lub parterze i ma trzy punkty podparcia, ale który nie dokona obejścia przeciwnika w stylu wolnym;~~
- ~~—zawodnikowi, który nie może ukończyć akcji, ponieważ jego przeciwnik wykonuje nieprawidłowy chwyt, ale który ostatecznie wykona akcję w stylu wolnym;~~
- ~~—atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik ucieka z uchwytu, maty, odmawia wznowienia walki, wykonuje nieregulaminowe akcje lub zachowuje się brutalnie w stylu wolnym;~~
- zawodnikowi, którego przeciwnik wejdzie całą stopą w strefę ochronną, a nie wykonuje w tym czasie żadnej akcji.

Wyjaśnienie dla wychodzenia poza matę w stójce dla obu stylów:

Jeżeli atakujący zawodnik jest pierwszym, który wejdzie w strefę ochronną w czasie wykonywania akcji, oto, co następuje:

- Jeżeli płynna akcja zakończy się sukcesem to zawodnik ten powinien być nagrodzony 1,2,4 lub 5 punktami.
- Jeżeli akcja nie zakończy się sukcesem, to przeciwnik otrzymuje 1 punkt.
- Jeżeli zawodnik uniesie i kontroluje przeciwnika i nie może ukończyć akcji w sposób płynny, to sędzia powinien przerwać walkę, a żaden zawodnik nie jest nagradzany punktem.

Jeżeli zawodnik celowo wypycha swojego przeciwnika do strefy ochronnej bez zamiaru wykonania akcji, nie powinien być dłużej nagradzany 1 punktem. Jeżeli ponownie będzie starał się to zrobić, będzie ukarany ostrzeżeniem (0), a jego przeciwnik otrzyma 2 punkty ~~w stylu klasycznym, a w stylu wolnym 1 punkt~~.

- wszystkie przerwy w walce spowodowane przez uraz bez krwawienia lub bez widocznego urazu są karane przyznawaniem 1 punktu przeciwnikowi.
- zawodnikowi, którego przeciwnik złożył protest, a decyzja sędziów została potwierdzona;

- przeciwnikowi zawodnika, który został uznany za pasywnego i nie udało mu się zdobyć punktu w czasie 30-sekundowego czasu aktywności/ożywienia.
- ~~—zawodnikowi, którego przeciwnik (na górze lub na dole) odmawia prawidłowej pozycji startowej w parterze po pierwszym przyjaznym ostrzeżeniu w stylu wolnym;~~
- zamiana pozycji/odwrócenie (kontr-atak przez zdominowanego zawodnika w pozycji parterowej i odwrócenie sytuacji)

Sędziowie przyznają 2 punkty:

- zawodnikowi, który opanuje przeciwnika i następnie kontroluje przeciwnika przez obejście (3 punkty kontaktu: 2 ramiona i 1 kolano lub 2 kolana i jedno ramię lub głowa).
- zawodnikowi, który wykona prawidłowy uchwyt/akcję w stójce lub parterze z 3 punktami kontaktu, ale który nie uzyska kontroli poprzez obejście przeciwnika ~~w stylu klasycznym.~~
- zawodnikowi, który wykonuje akcję, w wyniku której plecy przeciwnika są pod kątem mniejszym niż 90°, wliczając w to sytuację, gdy jego ramiona są rozpostarte.
- zawodnikowi, który jest powstrzymywany od wykonania akcji poprzez niedozwolone techniki, ale który ostatecznie ukończy akcję ~~w stylu klasycznym.~~
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik ucieka z uchwytu, maty, odmawia wznowienia walki, wykonuje niedozwolone akcje lub zachowuje się brutalnie ~~w stylu klasycznym.~~
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik przetoczy się na ramionach.
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik ucieka z uchwytu w sposób zakazany i przechodzi do pozycji zagrożonej.
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik wykonuje nielegalną akcję, która ma zapobiec wykonaniu zamierzonej akcji lub tuszu.
- zawodnikowi, który blokując przeciwnika wprowadzi go w pozycję zagrożoną.
- **zawodnikowi, którego przeciwnik, na górze lub na dole, odmawia prawidłowego wykonania pozycji „parterre” w pozycji zagrożonej.**
- ~~- zawodnikowi, który wykona akcję o wysokiej amplitudzie i uzyska kontrolę nad przeciwnikiem, ale nie sprowadzi przeciwnika do bezpośredniej i natychmiastowej pozycji zagrożonej.~~

Sędziowie przyznają 4 punkty:

- zawodnikowi ~~stylu klasycznego~~, który wykonuje uchwyt w stójce, który sprowadza swego przeciwnika w pozycję zagrożoną w wyniku wykonania akcji o małej amplitudzie.
- ~~- zawodnikowi stylu wolnego, który sprowadza swojego przeciwnika w pozycję zagrożoną i uzyskuje kontrolę nad przeciwnikiem. Mała amplituda nie jest wymagana w stylu wolnym.~~
- za jakikolwiek chwyt polegający na uniesieniu przeciwnika, ponad małą amplitudę, nawet jeżeli oba kolana atakującego zawodnika są na ziemi.
- zawodnikowi stylu klasycznego, który wykonuje rzut o dużej amplitudzie, który nie skutkuje sprowadzeniem przeciwnika w bezpośrednią i natychmiastową pozycję zagrożoną.

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 4 punkty.

Sędziowie przyznają 5 punktów (~~tylko styl klasyczny~~):

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 41. – DECYZJA I GŁOSOWANIE

Arbiter przedstawia swoją decyzję poprzez uniesienie ręki i w sposób jednoznaczny/widoczny 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 jedenaście w stylu klasycznym oraz **dziewięć** w stylu wolnym, w różnych kolorach: niebieskim, białym, czerwonym:

STYL KLASYCZNY:

- jedna biała,
- pięć czerwonych, w tym cztery numerowane 1, 2, 4, 5 w celu wskazania punktów i jedna nieoznaczona, przeznaczona do udzielania ostrzeżeń oraz zwrócenia uwagi danego zawodnika,
- pięć niebieskich, w tym cztery numerowane 1, 2, 4, 5 i jedna nieoznaczona przeznaczona do udzielania ostrzeżeń oraz zwrócenia uwagi danego zawodnika.

~~W stylu wolnym nie istnieją paletki z cyfrą 5.~~

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 do wypowiedzenia 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 42. – 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 są zgodni, kierownik maty nie interweniował, z wyjątkiem poważnych błędów.
2. N	2. N	-	2. N	
4. Cz	4. Cz	-	4. 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	
4. Cz	2. Cz	2. Cz	2. Cz	
2. N	1. Cz	2. N	2. N	

W przypadku rażącego naruszenia przepisów, kierownik maty powinien zarządzić konsultację.

ROZDZIAŁ 7 - PUNKTY KLASYFIKACYJNE PRYZNAWANE PO ZAKOŃCZONEJ WALCE

Artykuł 43. – PUNKTY KLASYFIKACYJNE

Suma punktów klasyfikacyjnych uzyskanych we wszystkich walkach, 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) (VFA 5:0);
- kontuzji (VIN 5:0)
 - Jeżeli zawodnik doznał kontuzji przed lub w trakcie walki i jest to potwierdzone przez lekarza UWW;
- ~~poddania się~~;
- 3 ostrzeżenia w czasie walki (VCA 5:0)
- forfeit – rezygnacja (VFO 5:0) – odn. Art. 15
 - Jeżeli zawodnik nie pojawi się na macie
- ~~niestawienia się na macie~~;
- dyskwalifikacji (DSQ 5:0) odn. Art. 15

- Jeżeli zawodnik jest zdyskwalifikowany przed lub w trakcie walki za niepoprawne zachowanie.

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

- przewagi technicznej (8 punktów różnicy w stylu klasycznym i 10 punktów różnicy w stylu wolnym, w czasie jednej lub dwóch rund) i gdy przegrywający nie zdobył żadnego punktu technicznego.

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

- zwycięstwa przez przewagę techniczną (8 punktów różnicy w stylu klasycznym i 10 punktów różnicy w stylu wolnym, w czasie jednej lub dwóch rund) i gdy przegrywający zdobył punkty techniczne.

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

- wygrywający zawodnik zdobył w pierwszej rundzie 1-7 punktów w stylu klasycznym i 1-9 punktów w stylu wolnym i przegrywający zawodnik nie zdobył żadnego punktu.

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

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

0 punktów dla czerwonego zawodnika i 0 punktów dla niebieskiego w przypadku (2DSQ 0:0):

- jeśli dwaj zawodnicy są zdyskwalifikowani za złamanie regulaminu

Artykuł 44. – 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 pomarańczowej strefie, 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 nieprawidłowo wykonanej akcji lub z powodu wykonania niedozwolonej techniki, to takie położenie na łopatki uznaje się za ważne i jego przeciwnik wygrywa.

Położenie na łopatki stwierdzone przez arbitra jest ważne, gdy 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 kierownika maty. Po uzyskaniu zgody może odgwizdać położenie na łopatki i zakończyć walkę.

Nie ma możliwości złożenia protestu w przypadku tuszu, ze względu na to, iż ogłoszenie tuszu nie jest decyzją podejmowaną przez jedną osobę, bierze w tym udział cały zespół sędziowski.

Artykuł 45. – PRZEWAGA TECHNICZNA

Za wyjątkiem położenia na łopatki i dyskwalifikacją, niepojawienia się na macie, poddania się lub dyskwalifikacji walka powinna zostać zatrzymana przed upływem regulaminowego czasu, kiedy:

- różnica punktów w stylu klasycznym wynosi 8, a w stylu wolnym 10.

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 8 lub 10 punktowej różnicy. Po konsultacji z członkami zespołu sędziowskiego arbiter ogłasza zwycięzcę walki.

ROZDZIAŁ 8 - WALKA NEGATYWNA / NIEPORZĄDANA

Artykuł 46. – 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 kontrować 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 stojce.

W czasie obrony ataków i chwytów wykonywanych przez „górnego” zawodnika w stylu klasycznym, zawodnikowi „na dole” nie może umieszczać więcej niż jednej ręki powyżej pasa przeciwnika (tors lub jakakolwiek część ramion). Zawodnik „na dole” nie może bronić się z zamkniętymi ramionami lub blokować przy użyciu łokci i kolan).

Zabrania się zawodnikowi znajdującemu się na „wierzchu” rozpoczynać walkę skacząc na przeciwnika. Jeśli wykroczenie to zostanie popełnione, to arbiter winien ukarać winnego ostrzeżeniem. W przypadku powtórzenia tego wykroczenia udzielone zostaje ostrzeżenie z ~~1 punktem dla przeciwnika w stylu wolnym oraz~~ 2 punktami ~~w stylu klasycznym~~ i nakazaniem wznowienia walki w pozycji stojącej.

Zawodnik znajdujący się na wierzchu nie ma prawa 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 centralnym kole). 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 w klęku z jednym kolaniem na macie.

Artykuł 47. – STREFA PASYWNOŚCI (POMARAŃCZOWA ZONA)

Strefa pasywności, która zaznaczona jest pomarańczowym kolorem, ma na celu wskazanie zawodnika pasywnego, unikającego konfrontacji, 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 łopatkach.

Wszystkie techniki i kontrataki rozpoczęte w stójce w centralnym polu walki (poza strefą pasywności) są ważne, niezależnie od miejsca w jakim zostaną zakończone (strefa walki, strefa pasywności 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 łopatkach w strefie ochronnej jest nieważne. Walka musi zostać przerwana, a zawodnicy przywołani do środka do pozycji stojącej.

Akcja, która nie skutkuje punktami w polu walki, nie może być nagrodzona punktami w strefie ochronnej. Jednakże może być przyznany 1 punkt za wypchnięcie przeciwnika poza matę.

Generalna reguła jest taka, że zawodnik, który pierwszy wyszedł poza matę traci punkt (jego przeciwnikowi zostaje przyznany 1 punkt). W przypadku, gdy obaj zawodnicy wyjdą poza matę, obowiązkiem sędziego jest ustalenie, który z zawodników przekroczył granicę maty jako pierwszy oraz przyznanie jego przeciwnikowi 1 punktu.

W przypadku, gdy zawodnik wykonuje chwyt bezskutecznie i znajdzie się w sytuacji, gdy jest na „dole”, w strefie ochronnej i w pozycji neutralnej kontrolowanej przez jego przeciwnika (jego przeciwnik nie wykonał żadnego ruchu by uzyskać tę pozycję), to on straci 1 punkt, ponieważ dotknął maty jako pierwszy. W przypadku, gdy wyląduje na plecach w strefie ochronnej z kontrolą jego przeciwnika, traci 2 punkty.

W czasie wykonywania chwytów czy akcji, które rozpoczęły się w centrum maty, zawodnicy mogą wejść do strefy pasywności 3 lub 4 stopami i kontynuować ich akcje we wszystkich kierunkach, jeżeli tylko nic nie przerywa wykonywania tychże akcji (pchanie, wypychanie, blokowanie).

Akcja lub chwyt nie może rozpoczynać się w stójce w strefie ochronnej, za wyjątkiem rygorystycznie przestrzeganej sytuacji, gdy zawodnik zaangażowany w akcję ma tylko 2 stopy

w zonie. W tej sytuacji sędzia będzie tolerował tę sytuację, przez ograniczony okres czasu, czekając na rozwinięcie akcji.

Jeżeli zawodnicy przerwą ich akcję w strefie pasywności i pozostaną tam, lub jeżeli bez wykonywania akcji wejdą w strefę pasywności 2, 3 lub 4 stopami, to sędzia przerywa walkę i nakazuje zawodnikom rozpoczęcie walki w stójce na środku maty.

We wszystkich wypadkach, w stójce, jeżeli jedna ze stóp atakującego zawodnika jest w strefie ochronnej, która jest na zewnątrz strefy pasywności, sędzia nie będzie przerywał walki i będzie czekał, aż akcja się ukończy.

Jeżeli stopa broniącego zawodnika znajduje się w strefie ochronnej, ale atakujący zawodnik płynnie przeprowadza akcję, akcja uznawana jest za poprawną. Jeżeli atakujący zawodnik nie wykonuje akcji, sędzia przerywa walkę.

Jeżeli broniący zawodnik umieści jedną stopę w strefie pasywności, sędzia musi głośno ogłosić „ZONA”. Po tym komunikacie zawodnicy muszą poczynić starania by powrócić na środek maty bez przerywania akcji.

W czasie walki w parterze wszystkie akcje, chwyt, kontrataki wykonane z lub w strefie pasywności jest poprawny nawet jeżeli kończy się w strefie ochronnej.

Sędzia i arbiter przyznają punkty za wszystkie akcje zainicjowane w parterze w strefie pasywności i wykonane w strefie ochronnej. Jednakże, walka będzie przerwana i zawodnicy powrócą na środek maty do stójki.

W czasie walki w parterze, atakujący zawodnik może kontynuować swoją akcję, jeżeli wyjdzie z zony w czasie wykonywania akcji, o ile ramiona i głowa jego przeciwnika znajdują się w zonie. W tym wypadku, cztery nogi mogą znajdować się poza matą.

Artykuł 48. –EGZEKWOWANIE PASYWNOŚCI (SW I SK)

Procedura wprowadzanie kar za pasywność w stylu wolnym

Rolą sędziów jest odróżnienie faktycznych starań o akcję techniczną od akcji podejmowanych by walczyć na zwłokę.

- a. w każdym przypadku, gdy sędziowie zgadzają się, że zawodnik blokuje, wykręca palce, udaremnia plany przeciwnika i/lub generalnie unika walki: kierownik maty sygnalizuje zawodnikowi „Caution blue/red”. Pierwsze wykroczenie skutkuje ustnym ostrzeżeniem: „Attention” i zatrzymaniem walki. Drugie wykroczenie: akcja jest przerywana natychmiast by wyznaczyć winnego zawodnika i rozpocząć 30 sekundowy okres aktywności, w którym zawodnik musi zdobyć punkt. Sędzia nie powinien przerywać walki w środku wykonywanej akcji by zacząć lub też zakończyć okres aktywności. Jednocześnie zapalana jest kontrolka/lampka w kolorze trykotu wskazanego pasywnego zawodnika. Ma to zaszyfrować wszystkim, że rozpoczął się „czas aktywności”. Jeżeli którykolwiek z zawodników zapunktuje, to przyznawane są tylko punkty odpowiadające danej akcji technicznej. Jeżeli w tym czasie nie zapunktuje żaden zawodnik, to przeciwnik zawodnika wskazanego jako „pasywny” otrzymuje jeden punkt, ~~a „pasywny” otrzymuje ostrzeżenie (0).~~ **bez przerywania walki.**

- b. Jeżeli po 2 minutach w pierwszej rundzie żaden z zawodników nie zapunktował, sędzia musi obowiązkowo wskazać jednego z zawodników jako „pasywnego” (obowiązuje wtedy procedura opisana powyżej).
- c. Jeżeli pozostało mniej niż 30 sekund w którejkolwiek rundzie, jeżeli wszyscy trzej członkowie obsady sędziowskiej zgadzają się, że jeden zawodnik unika i/albo blokuje swojego przeciwnika, wtedy jego/jej przeciwnik będzie nagrodzony **2 punktami** (tj. ucieczka z uchwytu). Ta sytuacja może być oprotestowana **do Jury of Appeal**.
- d. Jeżeli zawodnik zainicjował swoją akcję na kilka sekund przed upływem dwóch minut (2:00) przy wyniku 0:0 ~~lub na kilka sekund przed końcem czasu aktywności~~, sędzia nie przerywa walki i pozwala zawodnikom na dokończenie akcji. Jeżeli akcja nie zakończy się zdobyciem punktów, sędzia przerwie walkę i zastosuje **czas aktywności odpowiednią procedurę**.

Procedura wprowadzanie kar za pasywność w stylu klasycznym

~~Jeżeli zawodnik blokuje, trzyma opuszczoną głowę na klatce piersiowej przeciwnika, spleta palce, lub ogólnie unika otwartej walki w stójce (odmawiając powrotu do wyprostowanej pozycji), to sędzia określi tego zawodnika jako pasywnego.~~

Aktywna walka jest definiowana jako poszukiwanie kontaktu z przeciwnikiem, zaczepianie jeden drugiego i próbowanie podjęcia ataku. Obaj zawodnicy są zawsze zachęceni do prowadzenia aktywnej walki.

Jeżeli tylko jeden zawodnik prowadzi aktywną walkę, to będzie nagrodzony. W takim wypadku, jego przeciwnik, który blokuje i unika aktywnej walki będzie ogłoszony jako pasywni i odpowiednie procedury zostaną wszczęte.

Zarządzany parter za pasywność jest odwoływany i będzie obowiązywała następująca procedura:

- **Pierwszy raz** udzielenie werbalnego ostrzeżenia pasywnemu zawodnikowi przy użyciu nomenklatury UWW bez przerywania walki. Nie ma potrzeby by stawiać „V” na karcie punktowej.
- **Drugi raz (P)** gdy ten sam zawodnik jest pasywny, sędzia udziela pierwszego ostrzeżenia za pasywność, znowu nie ma przerywania walki.
- **Trzeci raz (P)** gdy ten sam zawodnik jest pasywny, sędzia udziela drugiego ostrzeżenia za pasywność i przyznaje 1 punkt techniczny dla jego przeciwnika, w tym przypadku walka również nie jest przerywana.
- **Kolejne dwie pasywności** skutkują jednym punktem technicznym dla przeciwnika, nie ma przerywania walki.

Wyjaśnienia

W przypadku, gdy wynik jest 0:0, trzecie naruszenie przez jednego zawodnika musi być ogłoszone podczas walki nie później niż przed upływem ~~3 minuty~~ (4 minuty 30 sekund) ~~dla juniorów~~. (3 minut dla młodzików i kadetów).

W sytuacji, gdy walka osiągnie ~~3 minuty~~ (4 minuty 30 sekund) ~~dla juniorów.~~ (3 minut dla młodzików i kadetów) i wynik nadal wynosi 0:0, arbiter przerywa walkę i obsada sędziowska wyznacza pasywnego zawodnika i przyznaje 1 punkt dla jego/jej przeciwnika.

Jeżeli zawodnik blokuje, trzyma głowę na klatce piersiowej przeciwnika, blokuje palce i ogólnie unika otwartej walki w stójce (odmawiając powrotu do wyprostowanej postawy), sędzia ogłosi zachowanie takiego zawodnika jako negatywne.

Negatywna walka opisuje każdą akcję, która jest potencjalnie niebezpieczna dla przeciwnika lub sprzeczna z podstawową regułą by prowadzić ofensywną i spektakularną walkę (np. blokowanie palców, unikanie kontaktu).

Negatywna walka musi być stwierdzona przez sędziego po jej pierwszym znaku (np. Red, no fingers) i musi być potwierdzona przez kierownika maty.

Kiedy negatywna walka zostanie potwierdzona, będzie natychmiast udzielone ostrzeżenie (O) i 2 punkty zostaną przyznane przeciwnikowi.

Negatywna walka jak zdefiniowano powyżej i w artykułach 49 – 51 nie mogą być karane tak samo jak pasywność.

Pasywność i negatywna walka muszą być odróżnione od siebie. Nie jest możliwe by karać pasywność z negatywną walką i vice versa. Pasywność i negatywna walka to dwie różne kwestie.

Uwaga: procedury dla stylu wolnego i klasycznego są w tych przypadkach różnią się.

ROZDZIAŁ 9 - ZAKAZY I NIEDOZWOLONE TECHNIKI

Artykuł 49. – 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;
- chwytać się i trzymać się kurczowo maty;
- rozmawiać podczas walki;
- chwytać przeciwnika za podeszwę (dozwolone są jedynie chwytów powyżej stopy i pięty);
- układać się między sobą co do wyniku walki;
- **chwytać lub blokować palce przeciwnika i zapobieganie aktywnej walce.**

Artykuł 50. – 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 w pomarańczowej strefie. Ucieczka od akcji technicznej będzie karana w taki sam sposób, jak ucieczka z maty, to znaczy:

Uciekanie z uchwytu w parterze

- a) ostrzeżenie dla popełniającego przewinienie (0)
- b) ~~1 punkt~~ dla przeciwnika ~~w stylu wolnym~~ i 2 punkty ~~w stylu klasycznym~~
- c) restart w pozycji parterowej

Uciekanie z uchwytu w stójce

- a) ostrzeżenie dla popełniającego przewinienie (0)
- b) ~~1 punkt~~ dla przeciwnika ~~w stylu wolnym~~ i 2 punkty ~~w stylu klasycznym~~
- c) restart w stójce

Ucieczka z uchwytu 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 dwóch punktów za ucieczkę, przerwać walkę po otrzymaniu zgody ze strony sędziego lub kierownika maty, zasygnalizować przewinienie i walka rozpoczyna się ponownie w pozycji parterowej.

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.

Zawodnik, który jest zdominowany na ziemi w stylu klasycznym nie ma prawa by się wyginać i podnosić przy tym jedną lub dwie nogi by zapobiec wykonaniu chwytu.

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

Artykuł 51. – 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 w parterze:

- 2 punkty
- (0) ostrzeżenie dla przeciwnika
- restart w parterze

Ucieczka z maty w pozycji zagrożonej:

- 2 punkty
- (0) ostrzeżenie dla przeciwnika
- restart w parterze

Ucieczka z maty ze stójki:

- 2 punkty
- (0) ostrzeżenie dla przeciwnika
- restart w stójce

~~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.~~

Kiedy jeden z zawodników wchodzi w pomarańczową zonę maty po raz pierwszy, sędzia jest zobligowany, by go ostrzec (red/blue zone). Zawodnicy mają obowiązek powrotu na środek maty. Jeżeli zawodnicy nie przestrzegają tej komendy i wchodzi w pomarańczową zonę 3 stopami, to sędzia musi przerwać walkę i sprowadzić zawodników do centrum maty. Jeżeli jest to ruch atakujący, to punkty będą przyznane atakującemu zawodnikowi za akcję, nawet jeżeli nogi obu zawodników są w pomarańczowej zonie lub gdy jedna lub 2 nogi broniącego zawodnika są w obszarze ochronnym. Żadna akcja wykonana w obszarze ochronnym nie będzie nagrodzona punktami.

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

Artykuł 52. – NIEDOZWOLONE TECHNIKI

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

- chwyt za gardło;
- wykręcanie ramion pod kątem większym niż 90 stopni;
- dźwignia na ramię;
- 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 (Attention). Jeśli atakujący zawodnik powtórzy swój błąd, to otrzyma ostrzeżenie, a przeciwnik **1 punkt w stylu wolnym i 2 punkty w stylu klasycznym;**
- 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 w stylu wolnym~~ oraz 2 punkty ~~w stylu klasycznym~~ przeciwnikowi;
- przyznać przeciwnikowi punkty, których wartość odpowiada danej technice;
- zatrzymać walkę;
- rozpocząć walkę w pozycji, w której nastąpiło naruszenie.

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 53. – 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, po sprowadzeniu przeciwnika do parteru 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 tułowi.

Artykuł 54. – KONSEKWENCJE WPŁYWAJĄCE NA WALKĘ

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 stylu wolnym i 2 punkty w stylu klasycznym.

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 55. – PROTEST

Po zakończonej walce nie ma możliwości składania protestu. Wynik walki nie może być zmieniony po jego oficjalnym ogłoszeniu.

W przypadku, gdy Prezydent UWW lub osoba odpowiedzialna za ocenianie pracy sędziów stwierdzi, że zespół sędziowski nadużył swoich uprawnień, chcąc zmienić wynik walki, po przeanalizowaniu walki na video i po uzyskaniu zgody Biura UWW mogą ukarać winnych zgodnie z rozporządzeniami przewidzianymi w regulaminie międzynarodowego zespołu sędziowskiego.

ROZDZIAŁ 11 - MEDYCY

Artykuł 56. – ZESPÓŁ MEDYCZNY

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 UWW.

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 wypadku UWW nie ponosi odpowiedzialności za kontuzje, niepełnosprawność lub śmierć zawodnika.

Artykuł 57. – INTERWENCJE ZESPOŁU MEDYCZNEGO

Lekarz odpowiedzialny z ramienia UWW ma prawo i obowiązek przerwać walkę w każdej chwili, poprzez kierownika maty, gdy uzna, że któryś z zawodników jest narażony na niebezpieczeństwo. **Lekarz UWW jako pierwszy udziela pomocy medycznej, jeżeli potrzebuje wsparcia, może poprosić lekarza zawodnika lub trenera zawodnika o podejście.**

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.

Po interwencji medycznej walka jest wznawiana w pozycji, w której została przerwana.

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 UWW 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 UWW, decyzję o przerwaniu walki podejmuje delegat UWW lub arbiter delegowany przez UWW, 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 UWW – pod warunkiem, że w dniu hospitalizacji został poinformowany ubezpieczyciel (numer podany na odwrocie licencji).

Artykuł 58. – DOPING

Zgodnie z rozporządzeniami statutu, pragnąc przeciwdziałać praktyce stosowania środków dopingujących formalnie zabronionych, UWW zastrzega sobie prawo do poddawania zawodników badaniom i odpowiednim testom w czasie wszystkich zawodów organizowanych pod egidą UWW. Prawo to obowiązuje na mistrzostwach kontynentalnych i

świata w zgodności z przepisami UWW a na Igrzyskach Olimpijskich oraz Igrzyskach Kontynentalnych zgodnie 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 UWW decyduje o czasie, liczbie lub częstotliwości badań kontrolnych, które będą przeprowadzane według wskazówek Komisji. Próbkę zostaną pobrane przez lekarza akredytowanego przez UWW 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.

UWW, podlegająca konwencji w sprawie walki z dopingiem podpisanej przez Międzynarodowy Komitet Olimpijski i respektowanej przez Światową Agencję Antydopingową (WADA), stosuje się do regulaminów, procedur i sankcji tej ostatniej.

CAS (Trybunał Arbitrażowy Sportu) w Lozannie jest sądownym organem odwoławczym w przypadku sankcji podjętych przez Biuro UWW 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 UWW, które ma zdolność prawną do podejmowania wszelkich niezbędnych decyzji.

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

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

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 UWW (w języku francuskim lub języku angielskim).

