

MIĘDZYNARODOWE PRZEPISY ZAPAŚNICZE

STYL KLASYCZNY
STYL WOLNY
ZAPASY KOBIET

Wrzesień 2018

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 chwytanie przeciwnika poniżej linii bioder, podstawianie nóg czy ich używanie do wykonywania jakichkolwiek akcji;

- w stylu wolnym i zapasach kobiet dozwolone jest chwytanie 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.

SPIS TREŚCI

INFORMACJE OGÓLNE.....	5
Artykuł 1 – CEL STWORZENIA MIĘDZYNARODOWYCH PRZEPISÓW ZAPAŚNICZYCH	5
Artykuł 2 – INTERPRETACJA PRZEPISÓW.....	5
Artykuł 3 – ZAKRES STOSOWANIA PRZEPISÓW	5
ROZDZIAŁ 1 – WSTĘP	6
Artykuł 4. – MATA	6
Artykuł 5. – KOSTIUM.....	7
Artykuł 6. – LICENCJA ZAWODNICZA.....	8
Artykuł 7. – KATEGORIE WIEKOWE – KATEGORIE WAGOWE – ZAWODY	8
ROZDZIAŁ 2 - ZAWODY I PROGRAMY	13
Artykuł 8. – SYSTEM ZAWODÓW	13
Artykuł 9. – PROGRAM ZAWODÓW	17
Artykuł 10. – CEREMONIA DEKORACJI.....	17
ROZDZIAŁ 3 - PRZEBIEG ZAWODÓW	19
Artykuł 11. – KONTROLA MASY CIAŁA	19
Artykuł 12. – LOSOWANIE	19
Artykuł 13. – LISTA STARTOWA.....	21
Artykuł 14. – ZESTAWIENIE PAR	21
Artykuł 15. – ELIMINACJA Z ZAWODÓW	21
ROZDZIAŁ 4 - ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI.....	24
Artykuł 16. – SKŁAD	24
Artykuł 17. – OGÓLNE OBOWIĄZKI ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO	24
Artykuł 18. – UBIÓR SĘDZIÓW	25
Artykuł 19. – SĘDZIA.....	25
Artykuł 20. – SĘDZIA PUNKTOWY	27
Artykuł 21. – KIEROWNIK MATY	28
Artykuł 22. – SANKCJE WOBEC ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO.....	29
ROZDZIAŁ 5 - WALKA	30
Artykuł 23. – CZAS TRWANIA WALK	30
Artykuł 24. – WEZWANIE	30
Artykuł 25. – PREZENTACJA ZAWODNIKÓW.....	30
Artykuł 26. – ROZPOCZĘCIE WALKI.....	30
Artykuł 27. – PRZERWANIE WALKI.....	31
Artykuł 28. – ZAKOŃCZENIE WALKI.....	32

Artykuł 29. – ZATRZYMANIE I WZNOWIENIE WALKI	32
Artykuł 30. – RODZAJE ZWYCIĘSTW	33
Artykuł 31. – TRENER.....	34
Artykuł 32. – PROTEST.....	34
Artykuł 33. – KLASYFIKACJA DRUŻYNOWA PODCZAS ZAWODÓW INDYWIDUALNYCH.....	36
Artykuł 34. – KLASYFIKACJA PODCZAS ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH	37
ROZDZIAŁ 6 - PUNKTY ZA AKCJE I TECHNIKI	39
Artykuł 35. – OCENA WARTOŚCI AKCJI LUB TECHNIKI	39
Artykuł 36. – POZYCJA ZAGROŻONA	40
Artykuł 37. – ZAPISYWANIE PUNKTÓW	40
Artykuł 38. – TECHNIKA O „DUŻEJ AMPLITUDZIE”	40
Artykuł 39. – WARTOŚCI PRYZNAWANE ZA AKCJE I TECHNIKI	41
Artykuł 40. – DECYZJA I GŁOSOWANIE.....	43
Artykuł 41. – TABELA DECYZJI	43
ROZDZIAŁ 7 - PUNKTY KLASYFIKACYJNE PRYZNAWANE PO ZAKOŃCZONEJ WALCE	44
Artykuł 42. – PUNKTY KLASYFIKACYJNE	44
Artykuł 43. – POŁOŻENIE NA ŁOPATKI	45
Artykuł 44. – PRZEWAGA TECHNICZNA	46
ROZDZIAŁ 8 - WALKA NEGATYWNA / NIEPORZĄDANA.....	47
Artykuł 45. – WALKA W PARTERZE	47
Artykuł 46. – STREFA PASYWNOŚCI (POMARAŃCZOWA ZONA).....	48
Artykuł 47. – EGZEKWOWANIE PASYWNOŚCI (SW I SK)	49
ROZDZIAŁ 9 - ZAKAZY I NIEDOZWOLONE TECHNIKI	52
Artykuł 48. – OGÓLNE ZAKAZY	52
Artykuł 49. – UCIECZKA Z CHWYTU	52
Artykuł 50. – UCIECZKA Z MATY	53
Artykuł 51. – NIEDOZWOLONE TECHNIKI	54
Artykuł 52. – SZCZEGÓLNE ZAKAZY	55
Artykuł 53. – KONSEKWENCJE WPŁYWAJĄCE NA WALKĘ	55
ROZDZIAŁ 10 - PROTEST	57
Artykuł 54. – PROTEST.....	57
ROZDZIAŁ 11 - MEDYCY.....	58
Artykuł 55. – ZESPÓŁ MEDYCZNY	58

Artykuł 56. – INTERWENCJE ZESPOŁU MEDYCZNEGO.....	58
Artykuł 57. – DOPING	59
ROZDZIAŁ 12 - STOSOWANIE PRZEPISÓW ZAPASNICZYCH	60

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 /Executive Committee of UWW/ ma wyłączne prawo do precyzowania jego dokładnego znaczenia. Jedyłą wykładnią jest tekst w języku francuskim.

Artykuł 3 – ZAKRES STOSOWANIA PRZEPISÓW

Niniejszy regulamin obowiązuje podczas igrzysk olimpijskich, mistrzostw i wszystkich zawodów międzynarodowych organizowanych pod patronatem UWW (dotyczy wszystkich zawodów wprowadzonych do kalendarza UWW).

W wyjątkowych przypadkach podczas zawodów międzynarodowych może obowiązywać inny system zawodów. W tym celu należy uzyskać pozwolenie od UWW i wszystkich państw biorących udział w zawodach.

ROZDZIAŁ 1 – WSTĘP

Artykuł 4. – MATA

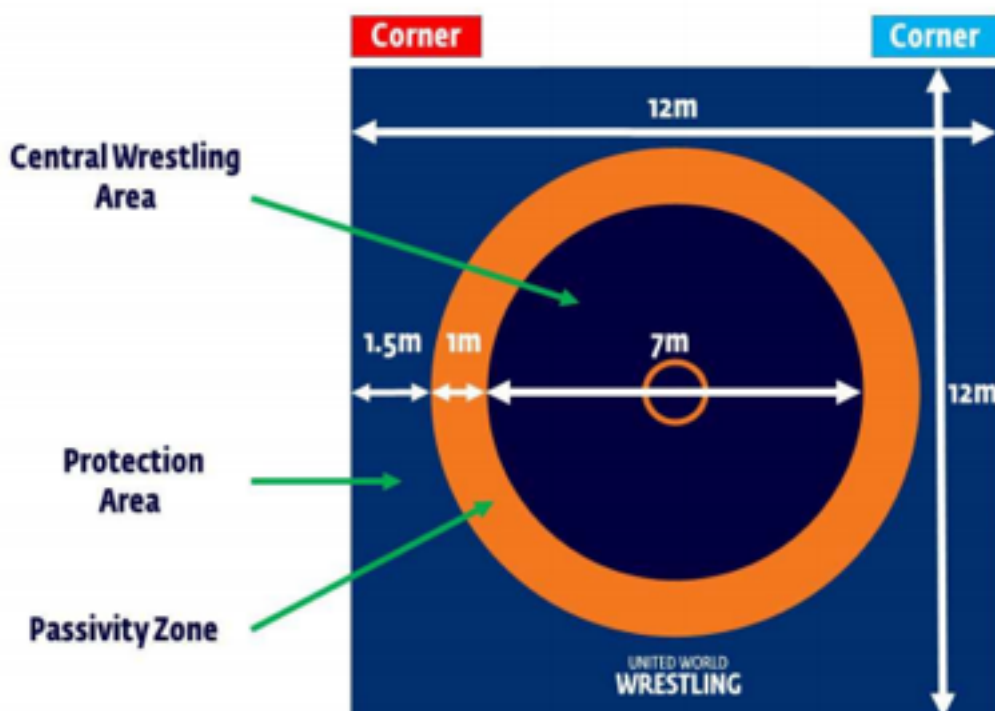
Na zawodach, takich jak: igrzyska olimpijskie, mistrzostwa i puchary obowiązują nowe maty posiadające homologację UWW, o średnicy 9 metrów, otoczonej wykładziną ochronną tej samej grubości i szerokości 1,5 metra. Podczas pozostałych zawodów międzynarodowych maty muszą posiadać homologację, ale nie muszą 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 0,8m. Platforma musi być o 2 metry szersza od maty. Jeżeli użyto więcej niż jedną matę, to przerwa pomiędzy matami musi wynosić 2 metry. 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. Ze względów bezpieczeństwa, tablice punktowe muszą być umieszczone na osobnych platformach/podestach blisko mat.

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. – KOSTIUM

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

Odpowiedzialność za przestrzeganie regulaminu

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

Postanowienia ogólne

Kostium zapaśniczy jest standaryzowany dla wszystkich dyscyplin olimpijskich.

Kostium zapaśniczy musi być wykonany z gładkiej tkaniny bez ostrych krawędzi i bez możliwości podrażnienia ciała przeciwnika czy użytkownika kostiumu.

Strój musi umożliwić każdemu zawodnikowi wykonywanie wszystkich technik zapaśniczych.

Szczegóły dotyczące wymagań, kolorów, oznaczeń, umiejscowienia logo sponsora, ochraniaczy uszu i butów ujęte są w UWW Uniform Guideline.

Wykroczenia

Podczas ważenia zawodników sędzia musi sprawdzić czy każdy zawodnik 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 finansowo na zakończenie zawodów.

W przypadku, gdy zawodnik stawi się na matę w nieodpowiednim ubiorze (nieprawidłowy kolor kostiumu), zespół sędziowski przyzna zawodnikowi maksymalnie jedną minutę na zastosowanie się do przepisów niniejszego artykułu. Jeżeli po upływie tego czasu zawodnik nadal nie spełnia wymagań regulaminowych to przegrywa 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 owinięty 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;
- noszenie jakichkolwiek przedmiotów mogących zranić przeciwnika, takich jak pierścionek, 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 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. Czas ten jest niezbędny by przeprowadzić pełną procedurę aktywacji licencji.

Artykuł 7. – KATEGORIE WIEKOWE – KATEGORIE WAGOWE – ZAWODY

Kategorie wiekowe

Kategorie wiekowe są następujące:

- U15	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 druku firmowym danej federacji.

Zawodnik może uczestniczyć w zawodach tylko na podstawie obywatelstwa, które jest umieszczone w jego licencji. Jeżeli okaże się, że zostało popełnione oszustwo, zostaną wyciągnięte sankcje wobec federacji (zawodnika oraz osoby podpisanej na certyfikacie), która popełniła oszustwo.

Zawodnik, który chce zmienić obywatelstwo sportowe, musi przestrzegać procedury zawartej w Międzynarodowym Regulaminie Zmiany Obywatelstwa. Zawodnik może zmienić swoje obywatelstwo sportowe tylko raz. Po zmianie obywatelstwa sportowego zawodnik nie może reprezentować ani poprzedniego, ani kolejnego państwa w jakichkolwiek oficjalnych zawodach organizowanych pod patronatem UWW.

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 (kg):

Weight categories

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

SENIORS, U23 AND JUNIORS

Freestyle	Greco-Roman
1. 57 kg	1. 55 kg
2. 61 kg	2. 60 kg
3. 65 kg	3. 63 kg
4. 70 kg	4. 67 kg
5. 74 kg	5. 72 kg
6. 79 kg	6. 77 kg
7. 86 kg	7. 82 kg
8. 92 kg	8. 87 kg
9. 97 kg	9. 97 kg
10. 125 kg	10. 130 kg

OLYMPIC WEIGHT CATEGORIES*

Freestyle	Greco-Roman
1. 57 kg	1. 60 kg
2. 65 kg	2. 67 kg
3. 74 kg	3. 77 kg
4. 86 kg	4. 87 kg
5. 97 kg	5. 97 kg
6. 125 kg	6. 130 kg

* Including Olympic Games Qualifying tournaments

SCHOOLBOYS

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

CADETS

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

Kategorie wagowe dla kobiet (kg):

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

SENIORS, U23 AND JUNIORS

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

OLYMPIC WEIGHT CATEGORIES*

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 57 kg
4. 62 kg
5. 68 kg
6. 76 kg

*Including Olympic Games Qualifying Tournaments

SCHOOLGIRLS

1. 29-33 kg
2. 36 kg
3. 39 kg
4. 42 kg
5. 46 kg
6. 50 kg
7. 54 kg
8. 58 kg
9. 62 kg
10. 66 kg

CADETS

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

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. Seniorzy mogą wybrać kategorię wagową bezpośrednio wyższą w stosunku do tej, w której zostali zgłoszeni. Wyjątek stanowi waga ciężka, w której to zawodnik stylu wolnego i stylu klasycznego musi ważyć więcej niż 97kg, a zawodniczka musi ważyć więcej niż 72kg.

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 rok
- mistrzostwa świata, co rok

Juniorzy 18-20 lat

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

U23 19-23 lata

- mistrzostwa kontynentalne, co rok
- mistrzostwa świata, co rok

Seniorzy 20 lat i więcej

- zawody międzynarodowe;
- mistrzostwa kontynentalne, co rok;
- puchary kontynentalne, co rok;
- mistrzostwa świata, co rok;
- puchary świata, co rok;
- mecze-challenge, na prośbę;
- Walki Super Gwiazd, na prośbę;
- igrzyska olimpijskie, co cztery lata.

Weterani 35 lat i więcej

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

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 danej kategorii wagowej 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 finalistą z górnej połówki drabinki i druga złożona z tych, którzy przegrali z finalistą z dolnej połówki drabinki. 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 dwóch dni. Losowanie odbywa się najpóźniej dzień przed rozpoczęciem walk danej kategorii wagowej.

Kontrola medyczna i pierwsze ważenie zawodników odbywać się będzie rano w pierwszym dniu walk danej kategorii wagowej. Zawodnicy zakwalifikowani do finałów i repasaży będą ważeni ponownie drugiego dnia walk (rano). Drugiego dnia dozwolone są 2 kg tolerancji wagowej.

W przypadku zawodów, na których zgłoszonych jest mniej niż 16 zawodników, walki danej kategorii wagowej mogą być zorganizowane w czasie 1 dnia. W tym przypadku, kontrola medyczna i ważenie zawodników odbywać się będzie rano, w dniu zawodów, a losowanie numerów startowych może się odbyć w czasie ważenia zawodników.

Zawody są przeprowadzane w następujący sposób:

Pierwszy dzień

- a) walki kwalifikacyjne
- b) walki eliminacyjne

Drugi dzień

- c) walki repasażowe
- d) walki finałowe

Przykład zawodów przeprowadzonych według systemu eliminacji bezpośredniej:

Przykład, gdy w czasie zawodów w danej kategorii wagowej uczestniczy 22 zawodników. Zawodnicy losują numery, które określają ich kolejność startową.

W naszym przykładzie uzyskanie optymalnej liczby 16 zawodników nastąpi po przeprowadzeniu walk eliminacyjnych. Ponieważ 6 zawodników musi zostać wyeliminowanych, to 12 zawodników z najwyższymi numerami startowymi musi wziąć udział w walkach eliminacyjnych.

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

Zawodnicy, którzy przegrali z finalistą numer 5 są następujący:

- numer 6 (przegrywający w 1 rundzie)
- numer 7 (przegrywający w 2 rundzie)
- numer 3 (przegrywający w 3 rundzie)

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)

DRUGI DZIEŃ

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

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

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

2 walka: zwycięzca 1 walki (numer 16) z numerem 19 (przegrywający w 2 rundzie).

3 walka: zwycięzca 2 walki (numer 16) z numerem 12 (przegrywający w 3 rundzie).

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

*Rundy repasażowe zaczynają się z uwzględnieniem liczby zawodników w górnej i dolnej części drabinki. W odniesieniu do powyższego przykładu, drugi zestaw repasażowy (dolna część drabinki) ma 4 zawodników, a pierwszy zestaw repasażowy (górna część drabinki) ma 3 zawodników. W związku z tym pierwsza walka odbędzie się w drugim zestawie repasażowym. Jeżeli w pierwszym i drugim zestawie repasażowym jest taka sama liczba zawodników, to pierwsza walka odbędzie się w pierwszym zestawie repasażowym.

Dwóch finalistów rund eliminacyjnych, a więc numery 5 i 15, uczestniczą w walce 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, rezygnacji lub poddania, kontuzji lub dyskwalifikacji.

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;
- najniższy numer rozstawienia (jeżeli jest dostępny)
- najniższy numer startowy

Zawody, w których uczestniczy mniej niż 8 zawodników (System Nordycki)

Jeżeli w danej kategorii wagowej jest mniej niż 6 zawodników, zawody należy przeprowadzić według systemu nordyckiego tj. „każdy z każdym”. W przypadku dwudniowego formatu, drugiego dnia odbędzie się ostatnia walka.

Dla mistrzostw kontynentalnych i świata, kategoria wagowa licząca mniej niż 5 zawodników będzie odwołana, tytuł oraz medale nie będą przyznawane.

Jeżeli jest 6 lub 7 zawodników w danej kategorii wagowej, to zawody rozpoczynają się „fazy grupowej” w dwóch grupach.

Procedura losowania

Zawodnik, który wylosuje najniższy numer startowy, będzie w grupie A. Kolejny numer startowy będzie w grupie B. I tak dalej.

Przykład:

Państwo	Wylosowany numer
TUN	02
RUS	08
SUI	12
FRA	20
GUA	45
AUS	88

<u>GRUPA A</u>	<u>GRUPA B</u>
TUN (02)	RUS (08)
SUI (12)	FRA (20)
GUA (45)	AUS (88)

Jak wspomniane powyżej, zawodnicy z obu grup będą walczyć każdy z każdym w swojej grupie (System Nordycki służy do ustalenia rankingu w każdej grupie). Ranking grupowy służy do ustalenia par półfinałowych.

Półfinały będą składały się z następujących walk:

- pierwszy zawodnik z grupy A przeciwko drugiemu zawodnikowi z grupy B
- drugi zawodnik z grupy A przeciwko pierwszemu zawodnikowi z grupy B

Walka o złoty medal odbędzie się pomiędzy zwycięzcami półfinałów, a walka o brązowy medal odbędzie się pomiędzy zawodnikami, którzy przegrali półfinały.

Wg tego scenariusza wręczony będzie tylko jeden brązowy medal.

Kryteria klasyfikacji w turniejach nordyckich:

W tym systemie zawodnik, który ma najwięcej zwycięstw jest sklasyfikowany jako pierwszy.

W przypadku, gdy dwóch zawodników obrębie jednej grupy posiada tę samą liczbę zwycięstw, walka bezpośrednia wyłoni zwycięzcę.

W innych przypadkach, gdy więcej niż 2 zawodników posiada tę samą liczbę punktów to ranking będzie utworzony na podstawie poniższych kryteriów:

- najwięcej punktów klasyfikacyjnych
- najwięcej zwycięstw przez tusz
- najwięcej zwycięstw przez przewagę techniczną
- najwięcej punktów technicznych zdobytych
- najmniej punktów technicznych straconych
- najniższy numer startowy

Artykuł 9. – PROGRAM ZAWODÓW

Czas trwania zawodów jest następujący:

- a) igrzyska olimpijskie - 7 dni na 3 matach
- b) mistrzostwa świata seniorów - 9 dni na 4 matach
- c) mistrzostwa świata juniorów - 7 dni na 3 matach

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 + dyplom
- 2-gi zawodnik – SREBRNY MEDAL + dyplom
- 3-ci zawodnik – BRĄZOWY MEDAL + dyplom
- 3-ci zawodnik – BRĄZOWY MEDAL + dyplom

Na Mistrzostwach Świata każdy 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

Jeżeli w składzie delegacji nastąpiły zmiany w stosunku do zgłoszenia w systemie ATHENA, to uaktualniona lista musi być obowiązkowo złożona przez kierownika ekipy w sekretariacie komitetu organizacyjnego w dniu poprzedzającym ważenie zawodników do godziny 12:00. Żadne zmiany dokonywane na liście po tym terminie nie zostaną uwzględnione.

Na wszystkich zawodach kontrola masy ciała zawodników ma miejsce rano, w dniu rozgrywania walk danej kategorii wagowej. Pierwsze ważenie zawodników oraz kontrola medyczna trwają 30 minut.

Drugiego dnia walk danej kategorii wagowej na ważenie przychodzą tylko ci zawodnicy, którzy walczą w repasażach i walkach finałowych. Drugiego dnia walk dopuszcza się 2kg tolerancji wagowej, a kontrola masy zawodników będzie trwała 15 minut.

Żaden zawodnik nie będzie mógł przystąpić do kontroli masy ciała, jeśli nie został poddany badaniu lekarskiemu pierwszego dnia. 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 masy ciała mają obowiązek sprawdzać, czy zapaśnicy stosują się do wytycznych artykułu 5 dotyczącego „kostiumu” i poinformować zapaśników i zapaśniczki o konsekwencjach pojawienia się na macie w nieregulaminowym stroju. Jeżeli zawodnik nie jest ubrany w regulaminowy strój, sędziowie mogą odmówić przeprowadzenia kontroli wagi danego zawodnika.

Sędzia odpowiedzialny za kontrolę masy ciała zawodników otrzyma wyniki losowania i będzie mógł dopuścić do kontroli tylko tych zawodników, którzy są na liście.

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 dzień przed walkami danej kategorii wagowej. Do obsługi losowania oraz zarządzania zawodami wprowadzonymi do kalendarza UWW powinien być używany system zalecany przez UWW.

Jeżeli nie może być użyty system UWW do zarządzania zawodami, to ponumerowane żetony 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.

Kierownik drużyny lub jego zastępca powinni losować numer startowy dla swojego zawodnika. Jeżeli na losowaniu nie może być obecny team leader lub jego zastępca, to musi on o tym poinformować organizatora. Organizator będzie musiał w takim przypadku skontaktować się z odpowiednią jednostką UWW, a numer startowy danego zawodnika będzie losowany przez Delegata Technicznego UWW lub inną, wyznaczoną, osobę odpowiedzialną za losowanie.

Delegat techniczny, ew. inna wyznaczona do tego osoba, będzie odpowiedzialny za podpisanie i wpisanie daty losowania/listy wagi, która będzie wykorzystywana w przypadku jakiegokolwiek protestu.

Pozycja najlepszych zawodników w drabince

N⁰¹ – będzie umieszczony na pierwszym pozycji w drabince (górną połówką)

N⁰² – będzie umieszczony na ostatniej pozycji w drabince (dolną połówką)

N⁰³ – będzie umieszczony na pierwszej pozycji w dolnej połówce drabinki

N⁰⁴ – będzie umieszczony na ostatniej pozycji górnej połówce drabinki

Jeżeli mamy rundy kwalifikacyjne to najlepsi zawodnicy będą parowani jako ostatni. Jeżeli liczba zawodników obliżuje najlepszych zawodników do wzięcia udziału w rundach kwalifikacyjnych, to zawodnik N⁰⁴ będzie parowany jako pierwszy. Następnie będziemy parowali zawodnika N⁰³, a na samym końcu zawodnika N⁰². Jeżeli musimy również sparować zawodnika N⁰¹, to będzie to miało miejsce tylko i wyłącznie w przypadku idealnej liczby zawodników (08-16-32).

Przykład drabinki z liczbą zawodników 17 do 32.

Jeżeli mamy od 17 do 28 zawodników, to najlepsi zawodnicy nie będą brali udziału w rundach kwalifikacyjnych. Walki rundy kwalifikacyjnej będą parowane od dołu w górę drabinki z pominięciem najlepszych zawodników.

Jeżeli jest 29 zawodników, to zawodnik N⁰⁴ będzie brał udział w walkach eliminacyjnych.

Jeżeli jest 30 zawodników, to zawodnicy N⁰⁴ i N⁰³ będą brali udział w walkach eliminacyjnych.

Jeżeli jest 31 zawodników, to zawodnicy N⁰⁴, N⁰³ i N⁰² będą brali udział w rundach kwalifikacyjnych.

Jeżeli jest zarejestrowanych 32 zawodników, będziemy mieli idealną liczbę zawodników i zawody będą się odbywały od 1/16 finałów dla każdego.

Ten system będzie również dla drabinek z 9 do 16 zawodników. Podobnie, 4 najlepszych zawodników będzie chronionych w przypadku, gdy liczba zawodników będzie większa niż 32.

Jeżeli jeden zawodnik, bądź kilku najlepszych w rankingu zawodników, nie będzie imiennie zgłoszony do zawodów, to jego miejsce zajmuje kolejny w rankingu zawodnik. Żaden inny zawodnik nie może zająć jego miejsca.

Przykład drabinki bez najlepszego zawodnika:

Jeżeli na zawodach nie ma N⁰1, to jego miejsce zajmuje N⁰2. W następstwie tego N⁰3 zajmie miejsce N⁰2, a N⁰4 zajmie miejsce N⁰3. Podsumowując, jeżeli nie ma N⁰1, to kolejni najlepsi w rankingu zawodnicy przesuwać się.

W systemie nordyckim ranking najlepszych zawodników nie będzie używany do parowania zawodników.

Parowanie:

Zawodnicy powinni być parowani na podstawie kolejności numerów, które wylosowali.

Jeżeli w czasie zawodów będą najlepsi zawodnicy (2 lub 4), to wybór tych zawodników będzie wyjaśniony w okólniku i wysłany do wszystkich federacji narodowych.

Artykuł 13. – LISTA STARTOWA

W przypadku, gdy jeden lub kilku zawodników nie zgłosi się do ważenia lub przekroczy limit wagowy, to jego przeciwnik wygrywa walkę przez poddanie/rezygnację. W dniu zawodów nie będzie organizowane kolejne parowanie zawodników.

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.

W drugim dniu zawodów danej kategorii wagowej, zawodnicy zakwalifikowani do repasaży i walk finałowych będą ponownie ważeni (2kg tolerancji).

Jeżeli obaj z finalistów przekroczą limit wagi, to będą oni zastąpieni przez zawodników, którzy przegrali z nimi w półfinałach. Repasaże pozostaną takie same (będzie tylko o jedną rundę mniej).

Jeżeli jeden z finalistów przekroczy limit wagi, to będzie on zastąpiony przez zawodnika, który przegrał z nim w półfinałach. Ten zawodnik będzie walczył o złoty medal. Repasaże pozostaną bez zmian (będzie tylko o jedną rundę mniej w jego części drabinki).

Zawodnik, który nie pojawi się na kontroli masy ciała lub będzie zbyt ciężki w czasie kontroli masy ciała drugiego dnia zawodów, **będzie z nich wyeliminowany i umieszczony w komunikacie końcowym bez podania lokaty.**

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 repasażach, 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, przegra walkę przez poddanie a w rankingu będzie umieszczony bez podania lokaty. Jego przeciwnik wygrywa walkę.

Jeżeli lekarz UWW może udowodnić, że zawodnik symuluje kontuzję ze względów politycznych by nie walczyć ze swoim przeciwnikiem, to taki zawodnik będzie zdyskwalifikowany oraz umieszczony ostatni w rankingu bez podania lokaty i adnotacją „DSQ” przy jego nazwisku.

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, a 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 przez poddanie.

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 repasażowa 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.

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.

Przegraną 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.

W przypadku pozytywnej kontroli antidopingowej w czasie zawodów drużynowych, drużyna winnego zawodnika będzie zdyskwalifikowana i umieszczona w rankingu bez podania lokaty i z notatką DSQ obok flagi.

ROZDZIAŁ 4 - ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

Artykuł 16. – SKŁAD

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

- jednego kierownika maty;
- jednego sędziego;
- jednego sędziego punktowego.

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 (2 z 3). Wyjątek stanowią pasywność, ostrzeżenia i tusz, w których potrzebna jest akceptacja kierownika maty.

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, sędzia i sędzia punktowy indywidualnie oceniają techniki celem sformułowania ostatecznej decyzji. Sędzia i sędzia punktowy 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 sędziego punktowego i kierownika maty służy do oceniania wszystkich technik wykonanych przez obu zawodników. Punkty, ostrzeżenia (O), pasywności (P), tusz (punkty za ostatnią akcję muszą być w „kółeczku”), ostatni zdobyty punkt (musi być podkreślony) 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 punktowego.

- g) Wszystkie punkty przyznane przez sędziego muszą być w momencie ich zdobycia podane do publicznej wiadomości za pomocą paletki punktowej 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, delegat sędziowski (lub jego zastępca) i kierownik maty muszą obejrzeć powtórkę akcji na dużym ekranie. Po wspólnej dyskusji delegat sędziowski (lub jego zastępca) ogłasza swoją decyzję bez konsultacji z zespołem sędziowskim.

Artykuł 18. – UBIÓR SĘDZIÓW

Zespół sędziowski (instruktor, sędzia, sędzia punktowy, 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. – SĘDZIA

- a) Sędzia jest odpowiedzialny za prawidłowy przebieg walki, którą musi prowadzić zgodnie z przepisami.
- b) Sędzia 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) Sędzia ściśle współpracuje z sędzią punktowym, skupiając swoje działania na walce i wystrzegając się nieprzemysłanych i pochopnych interwencji. Jego gwizdek rozpoczyna, przerywa i kończy walkę.
- d) Sędzia zarządza powrót zawodników na matę w przypadku jej opuszczenia, zarządza kontynuowanie walki w stójce lub w parterze za zgodą sędziego punktowego lub w przypadku jej braku, za zgodą kierownika maty.
- e) Sędzia ma obowiązek noszenia czerwonej opaski na lewym nadgarstku i opaski niebieskiej na prawym. Sędzia 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 kolorem zawodnikowi, który zdobył punkty.

f) Sędzia 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 punktowego lub w przypadku jej braku, aprobaty kierownika maty. Aby stwierdzić, czy rzeczywiście jeden z zawodników został przyciśnięty do maty obiema łopatkami jednocześnie, sędzia musi w wypowiedzieć słowo «TOUCHE», unieść rękę w celu uzyskania aprobaty kierownika maty, uderzyć ręką w matę, a następnie zagwizdać.

g) Sędzia musi:

- szybko i wyraźnie zarządzić w jakiej pozycji walka zostanie wznowiona po przywołaniu zawodników na środek maty;
- 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 jeden (1) punkt;
- być w stanie, w każdej chwili zmienić swoją pozycję na macie lub wokół niej, a nawet nagle położyć się na brzuchu, aby lepiej obserwować „położenie na 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 chwytty);
- powstrzymywać zawodników od chwytania i splatania palców.

h) Sędzia 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) Sędzia ma prawo zażądać zastosowania sankcji za złamanie przepisów lub brutalne zachowanie

j) Sędzia, po interwencji kierownika maty, musi przerwać walkę i ogłosić zwycięstwo przez przewagę techniczną, jeśli różnica punktowa w walce wynosi:

- 8 punktów w stylu klasycznym
- 10 punktów w stylu wolnym i zapasach kobiet.

W tej sytuacji sędzia musi poczekać na zakończenie aktualnie trwającego ataku lub kontrataku.

Artykuł 20. – SĘDZIA PUNKTOWY

- a) Sędzia punktowy pełni wszystkie funkcje przewidziane ogólnymi przepisami zapaśniczymi.
- b) Sędzia punktowy musi bardzo uważnie śledzić przebieg walki, nie może pozwolić sobie na jakiegokolwiek rozproszenie uwagi, musi przyznawać punkty za każdą akcję, odnotowując je w karcie punktowej, w uzgodnieniu z sędzią lub kierownikiem maty. W każdej sytuacji powinien podać swoją opinię.
- c) Po każdej akcji, w oparciu o wskazówki sędziego lub w przypadku ich braku, o wskazówki kierownika maty, (które porównuje z własną opinią), sędzia punktowy 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 punktowy stwierdza i sygnalizuje sędziemu położenie na łopatki (TUSZ).
- e) Jeżeli podczas walki sędzia punktowy stwierdzi jakąkolwiek nieprawidłowość, którą według jego oceny powinien przekazać do wiadomości sędziego, 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 sędzia nie prosił go o opinię. W każdych okolicznościach sędzia punktowy musi zwrócić uwagę sędziego na wszystko, co wydaje się mu nienormalne lub nieprawidłowe w przebiegu walki lub w zachowaniu zawodników.
- f) Ponadto, sędzia punktowy 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 sędziego punktowego 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, itp. karta sędziego punktowego powinna zawierać dokładny czas zakończenia walki.
- i) W celu dokładniejszego śledzenia walki, szczególnie w trudnych sytuacjach, sędzia punktowy wyjątkowo może zmienić miejsce, lecz tylko wzdłuż brzegu maty, która jest pod jego nadzorem.
- j) Sędzia punktowy 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 rozpoczyna Czas Aktywny, będzie zanotowana przy użyciu litery 'P' w kolumnie winnego zawodnika. Ostrzeżenie werbalne będzie zanotowane przy użyciu litery 'V'.
- m) Punkty zdobyte w czasie ostatniej akcji, która skutkuje tuszem, należy zaznaczyć kółeczkiem.

Artykuł 21. – KIEROWNIK MATY

- a) Kierownik maty, którego funkcje są bardzo ważne, powinien wypełniać wszystkie obowiązki przewidziane Regulaminem.
- b) Kierownik maty koordynuje pracę sędziego 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 sędzią punktowym, kierownik maty rozstrzyga decyzje dotyczące wyniku, liczby przyznanych punktów i położenia na łopatkach.
- e) W żadnym przypadku kierownik maty nie może pierwszy przedstawić swojej decyzji, musi poczekać na opinię sędziego i sędziego punktowego. Nie jest upoważniony by wpływać na ich decyzje.
- f) Pasywność, ostrzeżenia i tusz musi być koniecznie potwierdzony przez kierownika maty.
- g) Kierownik maty może podjąć decyzję o przerwaniu walki w przypadku, gdy sędzia popełnił poważny błąd.
- h) Kierownik maty może przerwać walkę, jeśli zauważy poważny błąd w przyznanych punktach przez sędziego i/lub sędziego punktowego. W takim przypadku powinien poprosić o konsultację. Jeżeli kierownik maty nie uzyska większości głosów w czasie konsultacji, to musi się on opowiedzieć za sędzią bądź sędzią punktowym. Taka konsultacja nie pozbawia zawodnika prawa do złożenia protestu.
- i) Podczas walki trener może złożyć protest, jeśli zauważy poważny błąd sędziego lub sędziego punktowego. Kierownik maty czeka aż walka powróci do pozycji neutralnej i przerywa walkę. Delegat sędziowski (lub jego zastępca) i kierownik maty muszą obejrzeć zapis video. Jeżeli delegat sędziowski (lub jego zastępca) 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 delegat sędziowski (lub jego zastępca) ogłasza swoją decyzję. Jest ona ostateczna i nie może być zmieniana.

Artykuł 22. – 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.

Inne sankcje mogą być nałożone przez Komisję Dyscyplinarną UWW i będą zależały od powagi wykroczenia.

- 4) zdegradować do niższej kategorii;
- 5) ogłosić zawieszenie na określony czas;
- 6) ogłosić definitywne skreślenie z listy sędziów.

ROZDZIAŁ 5 - WALKA

Artykuł 23. – CZAS TRWANIA WALK

Dla młodzików, kadetów i weteranów: 2 rundy po 2 minuty z 30 sekundową przerwą.

Juniorzy, U23 i seniorzy: dwie rundy po 3 minuty z 30 sekundową przerwą.

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

Zwycięzca jest ogłaszany po zsumowaniu punktów z obu rund po upływie regulaminowego czasu. 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, a koniec walk ogłaszany jest odgwizdaniem przez sędziego.

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.

Artykuł 24. – 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.

Artykuł 25. – PREZENTACJA ZAWODNIKÓW

Podczas finałów o pierwsze i drugie miejsce dla każdej kategorii wagowej powinien być stosowany następujący ceremoniał: finaliści są przedstawiani a ich osiągnięcia są wyczytywane w czasie, gdy podchodzą do maty.

Artykuł 26. – 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 jego kostiumu.

Sędzia stojący na środku maty, w centralnym kole, wzywa obu zawodników do siebie, wita ich 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.

Zawodnicy witają się podając sobie ręce i na znak sędziego (gwizdek) rozpoczynają walkę.

Artykuł 27. – PRZERWANIE WALKI

- a) Jeśli zawodnik znajduje się w sytuacji wymagającej obowiązkowego przerwania walki w wyniku kontuzji lub z innego uzasadnionego powodu, sędzia 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 maty 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 krwawi i nie ma widocznej kontuzji, to jego przeciwnikowi zostanie przyznany 1 punkt.
- f) W przypadku wystąpienia 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 jej koniec. W takim przypadku kontuzjowany zawodnik przegrywa walkę. W przypadku, gdy mimo kontuzji walka toczy się dalej i dobiega do końca, stoper jest zerowany na kolejną rundę.
- g) Po przerwie w walce, walka jest wznawiana w pozycji, w której została przerwana.
- h) Jeżeli walka jest zakłócona, ze względu na jakiekolwiek zdarzenie, na przebieg którego zawodnicy nie mają wpływu, to sędzia może przerwać walkę i zarządzić jej wznowienie w momencie, gdy będzie możliwa kontynuacja walki bez jakichkolwiek zakłóceń. Jeżeli

będzie konieczność, to może to nastąpić kolejnego dnia LUB jeżeli jest to ostatni dzień zawodów to może zostać wyznaczone inne miejsce i inna data na dokończenie walki.

Artykuł 28. – 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 sędzia nie usłyszał gongu, to kierownik maty musi interweniować i zatrzymać walkę rzucając na matę przeznaczoną do tego celu gąbkę, aby zwrócić jego uwagę. Każda akcja rozpoczęta w momencie gongu jest nieważna. Nieważna jest również każda akcja wykonana między gongiem i gwizdkiem sędziego.

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

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

Artykuł 29. – 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 parterowej dotyka strefy ochronnej.

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

W zakazanych akcjach w stójce takich jak ucieczka z uchwytu, ucieczka z maty, faule popełnione przez atakowanego zawodnika, 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 ostrzeżeniem, a 1 punkt zostanie przyznany atakującemu zawodnikowi bez względu na to czy akcja została wykonana 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. Jeżeli zawodnik nie zgadza się z decyzją swojego trenera, to odrzuca on challenge i walka jest kontynuowana.

Artykuł 30. – 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 **lub 2 faule na nogi w stylu klasycznym,**
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 1	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 (O) podczas walki jest zdyskwalifikowany. Trzecie ostrzeżenie musi być jednogłośnie przyznane przez zespół sędziowski. Protest powinien być akceptowany dla wszystkich ostrzeżeń.

Artykuł 31. – TRENER

W czasie walki trener może przebywać u podnóża podestu lub w odległości minimum dwóch metrów od brzegu maty. Jeżeli lekarz UWW (lub lekarz zawodów) wyrazi zgodę, to trener może przebywać przy zawodniku w czasie udzielania pomocy medycznej. 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 nierespektowania tych zakazów sędzia ma obowiązek poprosić kierownika maty o pokazanie trenerowi „ŻÓŁTEJ 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.

Maksymalnie dwie osoby towarzyszące mają autoryzację by wejść z zawodnikiem na FIELD OF PLAY /miejsce rozgrywania walk/ z zawodnikiem. Jeżeli narodowa federacja ma lekarza w swoim składzie, to może on wykorzystać jedno z przysługujących miejsc w przypadku, gdy miałby on udzielać pomocy medycznej w przypadku kontuzji.

Artykuł 32. – 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 zaraz po tym jak zespół sędziowski przyznał punkty/nie przyznał punktów po przeprowadzonej akcji. Jeżeli zawodnik nie zgadza się z prośbą trenera, musi osobiście odrzucić protest 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 aby 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 zastępca) zmieni decyzję sędziów na korzyść zawodnika, to ma on prawo do złożenia kolejnego protestu.

Jeżeli delegat sędziowski (lub jego zastępca) potwierdzi decyzję podjętą przez sędziów, zawodnik przegrywa protest i jego przeciwnik otrzyma (1) 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 zastępcy). 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 sędziego punktowego (z drugiej strony, protest złożony za nielegalny atak lub kontr-atak, akcje z ostatnich sekund walki, przed tuszem powinny być zaakceptowane). Jeżeli pozostało mniej niż 30 sekund do końca walki i sędziowie zdecydują jednogłośnie, że jeden z zawodników jest pasywny, to mogą mu przyznać ostrzeżenie (O) za ucieczkę z chwytu, a jego przeciwnikowi 1 punkt. 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 (gwizdka 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 rzucając różne przedmioty na matę.

Po obejrzeniu powtórki i po konsultacji z kierownikiem maty, delegat sędziowski (lub jego zastępca) ogłasza swoją decyzję. Delegat sędziowski interweniuje i przedstawia swoją decyzję w każdym przypadku. Jego decyzja będzie ostateczna i nie podlega dyskusji.

Nie ma możliwości złożenia kontr-protestu, jeżeli została podjęta ostateczna decyzja.

Artykuł 33. – 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:	25 punktów
2-gi sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:	20 punktów
3-ci sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje (2 zawodników):	15 punktów
5-ty sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje (2 zawodników):	10 punktów
7-my sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:	8 punktów
8-my sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:	6 punktów
9-ty sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:	4 punkty
10-ty sklasyfikowany zawodnik w każdej kategorii otrzymuje:	2 punkty

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

W przypadku, gdy zawodnik został zdyskwalifikowany i w końcowym rankingu jest tylko jeden zawodnik na 5 miejscu, to zawodnik na 6 miejscu otrzyma punktów 9.

Jeśli w danej kategorii wagowej używany jest system nordycki, to do rankingu drużynowego stosowana będzie również powyższa punktacja. Zawodnik uplasowany na 4 miejscu otrzyma 12 punktów, a zawodnik uplasowany na 6 miejscu otrzyma 9 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.

Podczas zawodów, w których jedno państwo może zgłosić więcej niż jednego zawodnika w kategorii wagowej, punkty do klasyfikacji drużynowej przyznawane będą 1 zawodnikowi z

danego państwa - zawodnikowi najwyżej uplasowanemu. Jeżeli zawodnik nie może otrzymać punktów do klasyfikacji drużynowej, to te punkty są przyznawane kolejnemu w rankingu zawodnikowi z innego państwa.

Przykład:

1 miejsce	TUR	25 punktów
2 miejsce	TUR	20 punktów
3 miejsce	UKR	20 punktów
4 miejsce	IRI	20 punktów
5 miejsce	UKR	15 punktów
6 miejsce	GER	15 punktów
7 miejsce	RSA	10 punktów
8 miejsce	CUB	08 punktów
9 miejsce	EGY	06 punktów
10 miejsce	GER	04 punkty
11 miejsce	KGZ	04 punkty
12 miejsce	GUA	02 punkty

Artykuł 34. – KLASYFIKACJA PODCZAS ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH

Zawody drużynowe odbywają się w 10 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, 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 więcej niż 2 drużyny ma taką samą liczbę zwycięstw, ranking będzie ustalany na podstawie poniższych kryteriów:

- Najwięcej punktów klasyfikacyjnych pomiędzy drużynami ex-aequo;
- Największa ilość zwycięstw przez położenie na łopatki, poddanie, dyskwalifikację pomiędzy drużynami ex-aequo;
- Największa ilość zwycięskich walk przez przewagę techniczną pomiędzy drużynami ex-aequo;
- Największa ilość zapisanych punktów technicznych, zdobytych w czasie całych zawodów;
- Najmniejsza ilość punktów technicznych straconych w czasie całych zawodów;
- Najniższy numer startowy.

W przypadku remisu (taka sama liczba zwycięstw tj. 5 : 5) zwycięzca będzie ogłoszony na podstawie następujących kryteriów:

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

ROZDZIAŁ 6 - PUNKTY ZA AKCJE I TECHNIKI

Artykuł 35. – 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. Sędzia przerywa walkę i nakazuje rozpoczęcie walki w stójce. 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 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 (broniący się zawodnik) 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) sędzia 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 łopatkach „oba ramiona atakującego zawodnika dotykają równocześnie i chwilowo matę” nie jest traktowane jako tusz (całkowicie kontrolowane przez przeciwnika) (artykuł 43). Gdy broniący się zapaśnik upadnie natychmiast po wykonaniu akcji przeciwnika, to po uzyskaniu kontroli atakujący zawodnik otrzyma 4 punkty.
- 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) sędzia wskazuje ilość punktów. Jeżeli sędzia punktowy zgadza się z decyzją sędziego, to podnosi on paletkę we właściwym kolorze i o właściwej wartości (1, 2, 4 lub 5 punktów). W przypadku braku zgody między sędzią a sędzią punktowym, 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 sędziego);
- 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 36. – 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 37. – ZAPISYWANIE PUNKTÓW

Kierownik maty i sędzia punktowy zapisują w karcie punkty uzyskane za akcje i techniki wykonane przez zapaśników. Zapisują 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 1 punkt.

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

Artykuł 38. – 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) lub do pozycji zagrożonej (5 punktów).

Artykuł 39. – WARTOŚCI PRYZNAWANE ZA AKCJE I TECHNIKI

Sędziowie przyznają 1 punkt:

- 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 nagradzany 1 punktem **(tylko werbalne ostrzeżenie).**

- wszystkie przerwy w walce 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;
- zamiana pozycji/odwrócenie (kontr-atak przez zdominowanego zawodnika w pozycji parterowej i odwrócenie sytuacji);
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik ucieka z uchwytu, maty, odmawia wznowienia walki, wykonuje nielegalne akcje lub zachowuje się brutalnie w stylu wolnym;
- atakującemu zawodnikowi, który ucieka z uchwytu poza granicami pola walki i znajduje się w pozycji zagrożonej w stylu wolnym;
- **górnemu** zawodnikowi, którego przeciwnik odmawia prawidłowego wykonania pozycji parterowej po pierwszym werbalnym ostrzeżeniu **(w stylu wolnym);**
- zawodnikowi, który wykona akcję, pomimo że jego przeciwnik wykonuje nieregulaminowy chwyt;

- zawodnikowi, którego przeciwnik został uznany za pasywnego w stylu klasycznym.

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 wykonuje prawidłowy i kompletny rzut sprowadzający jego przeciwnika do pozycji „twarzą w dół” lub pozycji bocznej lub do pozycji z trzema punktami podparcia. Atakowany zawodnik musi stracić kontrolę w czasie rzutu;
- zawodnikowi, który wykonuje akcję, w wyniku której plecy przeciwnika są pod kątem mniejszym niż 90°, wliczając w to sytuację, gdy jego ramiona są rozpostarte;
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik przetoczy się na ramionach;
- zawodnikowi, który blokuje przeciwnika w wykonaniu chwytu w stójce, w pozycji zagrożonej;
- górnemu atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik ucieka z uchwytu, maty, odmawia wznowienia walki, wykonuje nielegalne akcje lub zachowuje się brutalnie (w stylu klasycznym);
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik ucieka z uchwytu poza matę i znajduje się w pozycji zagrożonej;
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik popełni nielegalną akcję w czasie wykonywania rozpoczętej akcji;
- zawodnikowi, którego przeciwnik ucieka z maty w pozycji zagrożonej;
- górnemu zawodnikowi, którego przeciwnik odmawia wykonania poprawnego „parteru” po pierwszym werbalnym ostrzeżeniu (w stylu klasycznym);
- atakującemu zawodnikowi, którego przeciwnik popełni faul w pozycji zagrożonej.

Sędziowie przyznają 4 punkty:

- zawodnikowi, który wykonuje uchwyt w stójce, który sprowadza przeciwnika w pozycję zagrożoną w sposób ciągły i płynny;
- za jakikolwiek chwyt polegający na uniesieniu przeciwnika i sprowadzeniu go w pozycję zagrożoną, 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 znajduje się w zagrożonej pozycji, to atakujący zawodnik otrzyma również 4 punkty.

Sędziowie przyznają 5 punktów:

Techniki za 5 punktów są następujące:

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

Artykuł 40. – DECYZJA I GŁOSOWANIE

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

W przypadku głosowania, sędzia punktowy i kierownik maty muszą wyrazić swoje decyzje przy pomocy tablicy elektronicznej lub paletki. Paletki jest jedna w stylu klasycznym oraz w stylu wolnym, w różnych kolorach: niebieskim, białym, czerwonym:

- 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.

Paletki muszą być w zasięgu ręki zainteresowanych. Sędzia punktowy 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 sędziego punktowego. 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 41. – 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 42. – 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;
- 3 ostrzeżenia w czasie walki (VCA 5:0)
- **Leg fouls (faul nogi) STYL KLASYCZNY (VCA 5:0) – odniesienie do ART. 52**
- forfeit – rezygnacja (VFO 5:0) – odn. Art. 15
 - Jeżeli zawodnik nie pojawi 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 (VSU 4:0) w przypadku:

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

4 punkty dla zwycięzcy i 1 punkt dla przegrywającego (VSU1 4:1) w przypadku:

- zwycięstwa przez przewagę techniczną (8 punktów różnicy w stylu klasycznym i 10 punktów różnicy w stylu wolnym w czasie walki) i gdy przegrywający zdobył punkty techniczne.

3 punkty dla zwycięzcy i 0 punktów dla przegrywającego (VPO 3:0) 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 (VPO1 3:1) 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 43. – POŁOŻENIE NA ŁOPATKI

Położeniem na łopatki (tuszem) nazywamy sytuację, gdy zawodnik jest trzymany przez przeciwnika na dwóch łopatkach na macie w czasie wystarczającym, aby sędzia mógł stwierdzić całkowitą kontrolę. 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 sędziego jest ważne, gdy kierownik maty je potwierdzi. Jeżeli sędzia nie sygnalizuje położenia na łopatki, a jest ono stwierdzone, to może ono zostać ogłoszone za zgodą sędziego punktowego 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 sędzia uderza w matę dopiero po uzyskaniu zgody 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 44. – PRZEWAGA TECHNICZNA

Za wyjątkiem położenia na łopatkę i dyskwalifikacją, 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 28).

Kierownik maty powinien zasignalizować sędziemu o zaistnieniu 8 lub 10 punktowej różnicy. Po konsultacji z członkami zespołu sędziowskiego sędzia ogłasza zwycięzcę walki.

ROZDZIAŁ 8 - WALKA NEGATYWNA / NIEPORZĄDANA

Artykuł 45. – 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 sędzia po „rozsądnym” czasie przerywa walkę i wznawia ją w stójce.

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 sędzia powinien ukarać winnego zawodnika upomnieniem. W przypadku powtórzenia tego wykroczenia zawodnikowi zostaje udzielone ostrzeżenie i przyznawany jest 1 punkt jego przeciwnikowi. Nakazuje się wznowienie 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: Dolny zawodnik musi leżeć na brzuchu na środku maty. Jego ręce powinny być wyciągnięte do przodu a nogi wyciągnięte do tyłu. Ani ręce, ani nogi nie mogą być skrzyżowane. Ręce i stopy zawodnika dolnego muszą przylegać do maty. Dolny zawodnik nie może blokować zawodnika górnego. Górny zawodnik znajduje się z boku zawodnika dolnego, a jego dłonie umieszczone są na ramionach przeciwnika bez jakiegokolwiek ociągania się po ogłoszeniu parteru. Musi mieć dwa kolana na macie.

Po gwizdnięciu sędziego zawodnik dolny może się bronić zgodnie z regulaminem. Szczególnie zabrania się odskakiwania lub uciekania od atakującego, obrona z zamkniętymi ramionami lub obrona przy pomocy kolan czy łokci. Nie można również aktywnie używać nóg w czasie obrony. Jednakże, zawodnik dolny może wstać po usłyszeniu gwizdka.

Kary dla zawodników, którzy odmawiają prawidłowego wykonania rozpoczęcia walki w pozycji parterowej:

Górny zawodnik

- pierwsze przewinienie, werbalne ostrzeżenie
- drugie przewinienie, utrata pozycji i restart w stójce.

Dolny zawodnik

- pierwsze przewinienie, werbalne ostrzeżenie
- drugie przewinienie, ostrzeżenie dla winnego zawodnika oraz 1 punkt dla jego przeciwnika w stylu wolny/2 punkty dla jego przeciwnika w stylu klasycznym i restart w pozycji parterowej.

Artykuł 46. – 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 łopatkę.

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 łopatkę 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 wyjście 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 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 się 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 są poprawne nawet jeżeli kończą się w strefie ochronnej.

Sędzia i sędzia punktowy przyznają punkty za wszystkie akcje zainicjowane w parterze w strefie pasywności i wykonane w strefie ochronnej. Jednakże, walka będzie przerywana 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 w strefie ochronnej.

Artykuł 47. – EGZEKWOWANIE PASYWNOŚCI (SW I SK)

Procedura wprowadzanie kar za pasywność w stylu wolnym

Jednym z zadań 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: sędzia 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 zasignalizować wszystkim, że rozpoczął się „czas aktywności”. Jeżeli którykolwiek z zawodników zdobędzie punkty, to przyznawane są tylko punkty odpowiadające danej akcji technicznej. Jeżeli w tym czasie punkty nie będą zdobyte, to przeciwnik zawodnika wskazanego jako „pasywny” otrzymuje jeden punkt bez przerywania walki.

- b. Jeżeli po 2 minutach w pierwszej rundzie żaden z zawodników nie zdobył punktów (wynik 0 : 0), 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 1 punktem i ostrzeżeniem (tj. ucieczka z uchwytu). Ta sytuacja może być oprotestowana.
- d. Jeżeli zawodnik zainicjował swoją akcję na kilka sekund przed upływem dwóch minut (2:00) przy wyniku 0:0, sędzia nie przerywa walki i pozwala zawodnikom na dokończenie akcji. Jeżeli akcja nie zakończy się zdobyciem punktów, sędzia przerwie walkę i zastosuje czas aktywności.

Procedura wprowadzanie kar za pasywność w stylu klasycznym

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.

Obowiązująca procedura:

- **Pierwsza pasywność w walce (bez względu, który zawodnik)** – aktywny zawodnik otrzymuje 1 punkt, i wybiera pomiędzy stójką a parterem (P).
- **Druga pasywność w walce (bez względu, który zawodnik)** - aktywny zawodnik otrzymuje 1 punkt, i wybiera pomiędzy stójką a parterem (P).

- **Trzecia i kolejna pasywność w walce (bez względu, który zawodnik)** – aktywny zawodnik otrzymuje jeden punkt. Walka nie jest przerywana (P).

Sędzia może nakazać pozycję parterową maksymalnie 2 razy w czasie całej walki.

Są 3 przypadki, w których zespół sędziowski musi ogłosić pasywność:

- a) Wynik 0:0
- b) Remis i jeden zawodnik jest wyraźnie aktywniejszy
- c) Jeden zawodnik prowadzi a jego przeciwnik zachowuje się zbyt defensywnie

Zawodnik, który zdobył punkty w wyniku akcji w stójce nie powinien być ukarany za pasywność. Jednakże, jeżeli ten zawodnik jest nieaktywny przez pewien czas i jego przeciwnik zdobył punkty i jest wyraźnie aktywniejszy, to może otrzymać pasywność.

Kryteria uznawania zawodnika za pasywnego:

- Unikanie ataków przy braku kontrataków
- Wykręcanie nadgarstków przeciwnika bez rozpoczęcia ataku

- Atakowanie bez jakiegokolwiek bezpośredniego kontaktu z przeciwnikiem
- Powrót do pozycji początkowej tuż po rozpoczęciu ataku
- Udawane ataki (symulacje)
- Unikanie/ucieczka i pozostawanie w strefie pasywności
- Wprowadzanie przeciwnika do strefy pasywności
- Brak prowokowania pomimo dobrej pozycji
- Defensywne zachowanie

Wyjaśnienia

Każda pasywność musi być potwierdzona przez kierownika maty. Jeżeli w czasie orzekania pasywności zostanie popełniony poważny błąd przez sędziego i sędziego punktowego, kierownik maty musi interweniować.

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/ negatywne zachowanie zostanie potwierdzona/e, będzie natychmiast udzielone ostrzeżenie (O) i 1 punkt zostanie przyznany przeciwnikowi w stylu wolnym oraz ostrzeżenie (O) i 2 punkty zostaną przyznane przeciwnikowi w stylu klasycznym.

Za negatywną walkę, jak zdefiniowano powyżej i w artykułach 48 – 51, nie można ogłosić pasywności lub totalnej pasywności.

Pasywność i negatywna walka muszą być odróżnione od siebie. Nie jest możliwe by karać pasywnością 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 48. – 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 akcji, 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 49. – 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 następujący sposób:

Uciekanie z uchwytu w parterze

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

Uciekanie z uchwytu w stójce

- a) ostrzeżenie dla popełniającego przewinienie (0)
- b) 1 punkt dla przeciwnika w stylu wolnym
2 punkty dla przeciwnika w stylu klasycznym
- c) rozpoczęcie walki 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, sędzia powinien głośno wymówić: attention, no jump.

- gdy powtórzy się ta sytuacja po raz drugi, sędzia powinien zażądać obowiązkowo ostrzeżenia i 2 punktów za ucieczkę, przerwać walkę po otrzymaniu zgody ze strony sędziego punktowego 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, która polega na poruszaniu się na boki w celu uniknięcia założenia uchwytu.

Zawodnik stylu klasycznego, który został zdominowany w parterze, nie ma prawa zginać lub podnosić jednej bądź obu nóg w celu uniknięcia założenia uchwytu.

Artykuł 50. – 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:

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

Ucieczka z maty w pozycji zagrożonej:

- a) 2 punkty + ostrzeżenie dla przeciwnika (dotyczy stylu wolnego i klasycznego)
- b) Rozpoczęcie walki w parterze

Ucieczka z maty ze stójki:

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

Kiedy jeden z zawodników wchodzi w strefę pasywności po raz pierwszy, sędzia jest zobligowany, by go ostrzec (red zone/blue zone). Zawodnicy mają obowiązek powrotu na środek maty. Jeżeli zawodnicy nie przestrzegają tej komendy i wchodzi w strefę pasywności 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 strefie lub gdy jedna lub 2 nogi broniącego

zawodnika są w obszarze ochronnym. Żadna akcja wykonana w obszarze ochronnym nie będzie nagrodzona punktami.

Artykuł 51. – 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, dozwolone są jedynie chwyt za głowę i jedną rękę;
- 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, tylko jedna ręka może być użyta do trzymania głowy lub szyi przeciwnika;
- 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;
- jeżeli atakowany zawodnik swoją niedozwoloną akcją utrudnia swojemu przeciwnikowi wykonanie techniki, to otrzyma ostrzeżenie, a jego przeciwnikowi zostanie przyznany 1 punkt w stylu wolnym i 2 punkty w stylu klasycznym.

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 sędziego 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 przeciwnikowi 1 punkt w stylu wolnym oraz 2 punkty w stylu klasycznym;
- przyznać punkty, których wartość odpowiada danej technice;
- zatrzymać walkę;
- rozpocząć walkę w pozycji, w której nastąpiło naruszenie przepisów.

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

- zatrzymać walkę i przyznać ostrzeżenie;
- przyznać 1 punkt w stylu wolnym oraz 2 punkty w stylu klasycznym;
- walka rozpoczyna się na nowo w pozycji, w której walka została przerwana.

Artykuł 52. – SZCZEGÓLNE ZAKAZY

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.

Jeżeli w stylu klasycznym zawodnik atakujący podczas wykonywania akcji nieumyślnie dokona kontaktu z nogami lub zablokuje nogi, to sędzia powinien:

- przy pierwszej ofensywie: przerywa walkę i ostrzega winnego zawodnika;
- przy drugiej ofensywie: przeciwnik winnego zawodnika otrzymuje 1 punkt, a winny zawodnik otrzymuje ostrzeżenie.

Jeżeli w stylu klasycznym broniący zawodnik popełni faul na nogę, to sędzia powinien:

- przy pierwszej faulu : przerywa walkę i przyznaje przeciwnikowi winnego zawodnika 2 punkty, winny zawodnik otrzymuje ostrzeżenie;
- przy drugiej faulu: winny zawodnik przegrywa walkę.

W stylu klasycznym, w odróżnieniu od stylu wolnego, po sprowadzeniu przeciwnika do parteru konieczny jest kontakt z przeciwnikiem, aby akcja została uznana.

W stylu wolnym zabronione jest stosowanie „zamkniętych nożyc” z nogami skrzyżowanymi na głowie, szyi lub tułowi.

Artykuł 53. – 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, sędzia powinien zatrzymać walkę, dać ostrzeżenie (0) winnemu zawodnikowi, 1 punkt przeciwnikowi.

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

ROZDZIAŁ 10 - PROTEST

Artykuł 54. – PROTEST

Po zakończonej walce nie ma możliwości składania protestu. Niedozwolone jest również składanie apelacji do CAS lub innej odwoławczej instytucji sędziowskiej. Wynik walki nie może być zmieniony po jego oficjalnym ogłoszeniu na macie.

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 55. – 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 56. – 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 57. – DOPING

Zgodnie z rozporządzeniami ujętymi w Konstytucji, 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.

Kraj organizujący mistrzostwa oraz dana Federacja Narodowa zajmują się przygotowaniem i przeprowadzeniem badań antydopingowych w czasie zawodów 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 sądowym organem odwoławczym w przypadku sankcji podjętych przez Biuro UWW w stosunku do winnego zawodnika.

ROZDZIAŁ 12 - STOSOWANIE PRZEPISÓW ZAPASNICZYCH

Wszelkie zmiany powyższych rozporządzeń, uznane za konieczne w celu udoskonalenia technicznych przepisów zapasniczych 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).