



UNITED WORLD
WRESTLING

ΔΙΕΘΝΗΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ GRAPPLING

Σεπτέμβριος 2017



UNITED WORLD WRESTLING

ΔΙΕΘΝΗΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ GRAPPLING

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – ΓΕΝΙΚΟΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ

Άρθρο 1- Φιλοσοφία

Το Grappling είναι ένα στιλ πάλης που συνδυάζει την τεχνική που προέρχεται από διάφορα στιλ όπως της ελευθέρας πάλης, του Brazilian Jiu-Jitsu, της Luta Livre Brasileira, του Catch Wrestling, του Τζούντο, του Sambo και ο σκοπός του αθλήματος είναι να έρθει ο αντίπαλος στο έδαφος και ο έλεγχος του στο έδαφος και η υποταγή του χρησιμοποιώντας chokes και κλειδώματα.

Το Grappling περιλαμβάνει τεχνική και λαβές από όλα τα στιλ πάλης. Το μεγαλύτερο μέρος του αγώνα όντας στο έδαφος, το Grappling μπορεί να θεωρηθεί ως ένα από τα ασφαλέστερα στιλ πάλης τα οποία εξασκούνται.

Το Grappling, από όλα τα σύγχρονα στιλ πάλης, είναι το πλησιέστερο στιλ στην αρχαία ελληνική πάλη ή Pále (πάλη) η οποία εξασκείτο στους παλαιούς Ολυμπιακούς Αγώνες. Το Grappling χωρίζεται σε 2 στιλ : Grappling, όπου οι αθλητές φορούν σορτς και ένα στενό μπλουζάκι που ονομάζεται rashguard και Grappling Gi, όπου οι αθλητές φορούν κιμονό.

Σύμφωνα με τη γενική φιλοσοφία του αθλήματος, ζητείται από τους grapplers να τιμήσουν τις αξίες του αθλητικού πνεύματος, του ευ αγωνίζεσθαι και επίσης ότι ποτέ δεν θα τραυματίσουν εκ προθέσεως κατά τη διάρκεια του αγώνα τον αντίπαλο αθλητή.

Άρθρο 2 - Αντικείμενο

Βάσει του Καταστατικού της United World Wrestling και τους διαφόρους κανονισμούς, ο παρών διεθνής κανονισμός αποτελεί το πλαίσιο βάσει του οποίου διεξάγεται και προβάλλεται το άθλημα του grappling και έχει ως αντικείμενο :

- να καθορίσει το σύστημα αγώνων, την κατάταξη, τα τεχνικά σημεία, τα penalties, τον αποκλεισμό κλπ
- να ορίσει και να καθορίσει λεπτομερώς τους πρακτικούς και τεχνικούς όρους υπό τους οποίους διεξάγεται ένα ματς
- να προσδιορίσει την αξία η οποία απονέμεται σε ενέργειες και λαβές
- να καθορίσει τις απαγορεύσεις
- να προσδιορίσει τις τεχνικές υποχρεώσεις του σώματος διαιτησίας

Άρθρο 3 – Εφαρμογή του Κανονισμού και παλαιστικές ταυτότητες

της United World Wrestling

Οι διατάξεις οι οποίες ορίζονται στο παρόν έγγραφο τίθενται σε ισχύ σε όλες τις διοργανώσεις της United World Wrestling ώστε να εξασφαλιστεί η μέγιστη ασφάλεια των αθλητών και η υγιής ανάπτυξη του αθλήματος.

Η United World Wrestling license είναι υποχρεωτική για κάθε διεθνή διοργάνωση grappling με περισσότερες από δύο συμμετέχουσες χώρες. Η United World Wrestling πρέπει να λαμβάνει γνώση για κάθε διεθνή διοργάνωση καθώς επίσης να περιλαμβάνεται στο επίσημο αγωνιστικό της πρόγραμμα. Η ασφάλιση της United World Wrestling θα αφορά μόνον στις διοργανώσεις οι οποίες αναφέρονται στο αγωνιστικό πρόγραμμα της United World Wrestling

Άρθρο 4 - Anti-Doping και προϋποθέσεις υγιεινής

Όλοι οι αθλητές οι οποίοι συμμετέχουν σε διοργανώσεις της United World Wrestling δίνουν τη συγκατάθεση τους ότι θα τηρούν τους Anti-Doping Κανονισμούς της United World Wrestling και τον Παγκόσμιο Κώδικα Anti Doping.

Οι αθλητές οι οποίοι γνωρίζουν ότι έχουν μολυνθεί από τους ιούς HIV/ HBV απαγορεύεται να συμμετέχουν σε αγώνες grappling. Το ιατρικό προσωπικό το οποίο γνωρίζει ότι έχει μολυνθεί από τους ίδιους ιούς απαγορεύεται να διαχειρίζεται την υγειονομική περίθαλψη των grapplers που αιμορραγούν.

Άρθρο 5 – Απώλεια βάρους

Όσον αφορά στην απώλεια βάρους η οποία πραγματοποιείται στο τόπο αγώνων, η United World Wrestling έχει υιοθετήσει τον ακόλουθο κανονισμό : η πρακτική της αφυδάτωσης ή ο υπερβολικός περιορισμός θερμίδων, η χρήση διουρητικών, εμετικών, καθαρτικών και η πρόκληση εμετού απαγορεύονται από την United World Wrestling.

Οι Grapplers κάτω των 18 ετών απαγορεύεται να κάνουν χρήση στο τόπο αγώνων saunas/steam rooms (χώρους με ατμό) ή vapor-impermeable ενδύματα. Η εφαρμογή αυτών των κανονισμών είναι στην ευθύνη της επιτροπής του τουρνουά και η απόφασή της θα είναι οριστική. Για την πρώτη παράβαση αυτών των κανονισμών το εν λόγω άτομο θα αποκλείεται από την διοργάνωση λόγω χρήσης απαγορευμένης μεθόδου. Η δεύτερη παράβαση θα έχει ως αποτέλεσμα τον αποκλεισμό του εν λόγω ατόμου από κάθε διοργάνωση της United World Wrestling για ένα ημερολογιακό έτος από την ημερομηνία αποκλεισμού του.

Η Εκτελεστική Επιτροπή της United World Wrestling θα εξετάσει δικαστικά όλες τις υποθέσεις δεύτερης παράβασης και θα επιβάλει ποινές οι οποίες ορίζονται στον κανονισμό της United World Wrestling. Σε οποιοδήποτε άτομο παρέχει βοήθεια σε ένα grappler για την πρακτική απαγορευμένης απώλειας βάρους θα εφαρμόζονται οι ίδιοι κανονισμοί και κυρώσεις όπως στην παράβαση ενός αθλητή.

ΕΝΟΤΗΤΑ 2 – ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΑΓΩΝΩΝ

Άρθρο 6 – Σύστημα Αγώνων

Το σύστημα αγώνων ακολουθεί το σύστημα της United World Wrestling για την Ολυμπιακή πάλη βάσει του άμεσου αποκλεισμού με repechage. Το ζευγάρωμα γίνεται βάσει των αριθμών κλήρωσης. Εάν ο αριθμός των grapplers δεν είναι ο ιδανικός (πχ. 4, 8, 16, 32, 64, κλπ.), θα γίνουν προκριματικά ματς από το τέλος του πίνακα. Οι grapplers οι οποίοι θα κερδίσουν τα ματς τους συνεχίζουν στον πίνακα μέχρι να μείνουν 2 grapplers χωρίς ήπτα. Θα παλέψουν στα τελικά για χρυσό και αργυρό μετάλλιο. Οι grapplers που έχασαν από τους δύο φιναλίστ θα κάνουν ματς repechage σε δύο διαφορετικά γκρουπ : το πρώτο γκρουπ με τους grapplers που έχασαν

από τον 1^ο φιναλίστ και το δεύτερο γκρουπ από τους grapplers που έχασαν από τον 2^ο φιναλίστ. Οι νικητές των δύο γκρουπ reechage θα λάβουν και οι δύο χάλκινο μετάλλιο. Από την 7^η θέση, οι grapplers κατατάσσονται βάσει των ακολούθων κριτηρίων :

- Τις περισσότερες νίκες λόγω υποταγής
- Τις περισσότερες νίκες λόγω τεχνικής υπεροχής
- Τις περισσότερες νίκες λόγω απόφασης
- Τα περισσότερα τεχνικά σημεία που σημειώθηκαν κατά τη διάρκεια όλης της διοργάνωσης

Σημείωση : εάν η κατάταξη των grapplers δεν μπορεί να καθοριστεί με τα παραπάνω κριτήρια, θα καταταγούν ως ισόβιαθμοι

Στην περίπτωση που η κατηγορία έχει λιγότερους από 6 αθλητές, οι αγώνες θα γίνουν βάσει του "Nordic system" και κάθε αθλητής θα παλέψει με όλους. Η κατάταξη θα γίνει βάσει των ακολούθων κριτηρίων :

1. Ο αθλητής με τις περισσότερες νίκες
2. Ο αθλητής με τους περισσότερους βαθμούς κατάταξης (όπως περιγράφονται στο άρθρο 22)
3. Ο νικητής του αγώνα μεταξύ δύο tie παλαιστών
4. Ο αθλητής που σημείωσε τους περισσότερους τεχνικούς βαθμούς κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης
5. Ο αθλητής με τους λιγότερους τεχνικούς βαθμούς που δόθηκαν (που σκόραρε ο αντίπαλος) κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης

Στον αθλητή που θα καταταγεί πρώτος στο Nordic system θα απονεμηθεί χρυσό μετάλλιο, στον δεύτερο αργυρό και στον τρίτο και πιθανόν τέταρτο θα απονεμηθεί χάλκινο μετάλλιο.

Άρθρο 7 – Ιατρική Εξέταση και Έλεγχος Ενδυμασίας

Η ιατρική εξέταση θα διεξαχθεί την ημέρα των αγώνων σε καθορισμένο χώρο κοντά στον τόπο αγώνων. Θα διαρκεί 1 ώρα και αμέσως μετά θα

ακολουθήσει η ζύγιση για τις εν λόγω κατηγορίες βάρους. Θα πρέπει να υπάρχουν διαφορετικοί χώροι για άντρες και γυναίκες ή θα πρέπει να διεξαχθεί σε διαφορετική ώρα. Οι αθλητές θα φορούν σορτς ή εσώρουχα. Το ιατρικό προσωπικό θα τους εξετάσει για δερματικές μολύνσεις, κοψίματα και μεταδοτικές ασθένειες. Το ιατρικό προσωπικό έχει πλήρη εξουσία να αποφασίσει πότε οι αθλητές είναι ικανοί να παλέψουν στους αγώνες ή όχι.

Όταν το ιατρικό προσωπικό τελειώσει την ιατρική εξέταση των αθλητών, θα ακολουθήσει ο έλεγχος ενδυμασίας από τους ορισμένους διαιτητές. Εάν η ενδυμασία τους δεν είναι σύμφωνη με τους κανονισμούς της United World Wrestling, οι αθλητές θα έχουν τη δυνατότητα να αγοράσουν τον εγκεκριμένο εξοπλισμό της United World Wrestling επί τόπου.

Άρθρο 8 – Ζύγιση και Κλήρωση

Η ζύγιση θα διεξάγεται την ημέρα των αγώνων σε καθορισμένο χώρο κοντά στον τόπο αγώνων. Θα διαρκεί 1 ώρα και θα διεξαχθεί τουλάχιστον 1 ώρα πριν την προγραμματισμένη έναρξη του πρώτου ματς των εν λόγω κατηγοριών βάρους.

Πρόσβαση στην αίθουσα θα έχουν μόνον οι αθλητές, οι προπονητές, οι διαιτητές και το επίσημο προσωπικό της ζύγισης. Κανένας αθλητής δεν θα γίνει δεκτός στη ζύγιση εφόσον δεν έχει περάσει από ιατρική εξέταση την ώρα η οποία καθορίζεται στο πρόγραμμα αγώνων. Οι αθλητές θα επιδεικνύουν την United World Wrestling license και την κάρτα διαπίστευσης στο υπεύθυνο ορισμένο διαιτητή ζύγισης.

Οι αθλητές θα φορούν σορτς ή εσώρουχα και θα έχουν δικαίωμα να ελέγχουν το βάρος τους στις ζυγαριές όσες φορές το επιθυμούν εντός του καθορισμένου χρόνου της ζύγισης. Δεν δίδεται καμία ανοχή βάρους στις διοργανώσεις της United World Wrestling.

Αφού οι αθλητές ζυγιστούν και ο υπεύθυνος της ζύγισης σημειώσει το βάρος τους στην κατάσταση ζύγισης, θα πραγματοποιηθεί τυχαία κλήρωση μέσω υπολογιστή η οποία θα καθορίσει την θέση τους στον πίνακα.

Η τυχαία κλήρωση θα διεξαχθεί κατά τη διάρκεια της επίσημης ώρας κλήρωσης από επίσημη με το επίσημο πρόγραμμα αγώνων της United World Wrestling.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3 – ΥΛΙΚΗ ΔΟΜΗ

Άρθρο 9 – Κατηγορίες Ηλικίας και Βάρους

Όλοι οι συμμετέχοντες πρέπει να παρουσιάσουν ένα επίσημο έγγραφο το οποίο θα αποδεικνύει την ηλικία και την εθνικότητα τους. Κάθε αθλητής ο οποίος θα βρεθεί να παλεύει σε μικρότερη κατηγορία ηλικίας από αυτή που έχει οριστεί από την United World Wrestling θα αποβάλλεται αυτόματα από την διοργάνωση. Οι αθλητές οι οποίοι θα βρεθούν να παραβαίνουν επανειλημμένα αυτή την πολιτική θα αποτελέσουν αντικείμενο διαγραφής τους ως μέλος της United World Wrestling.

Με εξαίρεση τους βετεράνους, οι αθλητές επιτρέπεται να παλεύουν στην αμέσως ανώτερη κατηγορία ηλικίας από αυτήν που ανταποκρίνεται στην ηλικία τους, με την προϋπόθεση ότι θα παρουσιάσουν κατά την εγγραφή τους ιατρικό πιστοποιητικό. Οι αρχάριοι, οι παμπαίδες και οι παίδες ζητείται επίσης να παρουσιάσουν κατά την εγγραφή τους συγκατάθεση γονέων η οποία θα επιβεβαιώνει ότι τους επιτρέπεται να αγωνιστούν σε μεγαλύτερη κατηγορία ηλικίας.

Σημείωση : εάν στον πρόγραμμα της διοργάνωσης της United World Wrestling υπάρχουν διάφορες κατηγορίες ηλικίας, οι αθλητές μπορούν να παλέψουν μόνον σε μία κατηγορία ηλικίας.

Αρχάριοι (12-13 ετών)

- αγόρια και κορίτσια : 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 72, +72kg

Παμπαίδες αγόρια/κορίτσια (14-15 ετών)

- αγόρια : 29-32, 35, 38, 42, 47, 53, 59, 66, 73, +73kg
- κορίτσια : 28-30, 32, 34, 37, 40, 44, 48, 52, 57, +57kg

Παίδες (16-17 ετών)

- αγόρια : 39-42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, +85kg
- κορίτσια : 36-38, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, +65

Έφηβοι (18-19 ετών)

- Άνδρες : 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, +92kg

-Γυναίκες : 49, 53, 58, 64, 71, +71kg

Seniors (20 και μεγαλύτεροι)

- Άνδρες : 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100kg

- Γυναίκες : 53, 58, 64, 71, +71kg

Βετεράνοι (35-60 ετών)

- Άνδρες : 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100kg

- Γυναίκες : 53, 58, 64, 71, +71kg

Άρθρο 10 – Εμφάνιση και Ενδυμασία των Grapplers

Σε όλες τις διοργανώσεις της United World Wrestling, η ενδυμασία αγώνων θα είναι η εγκεκριμένη από την United World Wrestling Committee of Associated Styles – Grappling.

Ενδυμασία αγώνων – Grappling

Ο πρώτος grappler ο οποίος θα κληθεί (πρώτος του γκρουπ) να εμφανιστεί στην άκρη του ταπί θα φορά κόκκινη ενδυμασία και ο δεύτερος grappler (τελευταίος στον πίνακα) που θα κληθεί θα φορά μπλέ ενδυμασία.

Τα rash guards θα είναι στενά με κοντό ή μακρύ μανίκι, και θα περιλαμβάνουν τουλάχιστον 60% του καθορισμένου χρώματος. Απαγορεύεται η μείζη του κόκκινου και μπλε χρώματος στα rash guards.

Τα shorts θα είναι, βάσει του καθορισμένου ματς, κόκκινου ή μπλε χρώματος ή ουδέτερου χρώματος, όπως μαύρο, λευκό ή γκρι. Δεν θα πρέπει να είναι υπερβολικά φαρδιά ή να έχουν τσέπες ή κουμπιά/αγκράφες τα οποία μπορεί να μην είναι ασφαλή κατά τη διάρκεια του αγώνα.

Επιτρέπονται στενά shorts η παντελόνια μόνον κάτω από τα board shorts.

Ενδυμασία αγώνων – Grappling Gi

Σε όλα τα Ηπειρωτικά και Παγκόσμια Πρωταθλήματα Senior, ο πρώτος grappler που θα κληθεί να εμφανιστεί στην άκρη του ταπί θα φορά κόκκινη ενδυμασία Gi και ο δεύτερος grappler που θα κληθεί μπλέ Gi. Στους άλλους

αγώνες το Gi μπορεί να είναι επίσης λευκό (για την κόκκινη γωνία) και μαύρο (για την μπλε γωνία).

Ο διοργανωτής θα παρέχει στους αθλητές Κόκκινη και Μπλε ζώνη βάσει του χρώματος τους.

Η ενδυμασία Gi πρέπει να είναι βαμβακερή ή από παρόμοιο υλικό και σε καλή κατάσταση. Δεν θα πρέπει να είναι πολύ λεπτή ή άκαμπτη ώστε να παρεμποδίζει τον αντίπαλο. Το jacket πρέπει να είναι μακρύτερο από τους γιοφούς, αλλά όχι μακρύτερο από τους μηρούς. Εάν εκτείνουμε τα χέρια εμπρός, η απόσταση μεταξύ των μανικιών και των καρπών δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 5 cm. Το παντελόνι πρέπει να είναι στο κατάλληλο μέγεθος και να φτάνει μέχρι τους αστραγάλους σε όρθια θέση. Το παντελόνι δεν πρέπει να είναι πολύ λεπτό ή φαρδύ ώστε να επηρεάζει την ικανότητα του αντιπάλου να πραγματοποιεί λαβές και ενέργειες. Η ζώνη πρέπει να είναι δεμένη σφικτά γύρω από την μέση για να ασφαλίζει το jacket. Οι γυναίκες μπορούν να φορούν ένα rash guard με το καθορισμένο λευκό και μπλε/μαύρο χρώμα, ή κάποιο άλλο ουδέτερο χρώμα κάτω από το Gi τους.

Προστατευτικός εξοπλισμός

Επιτρέπεται η χρήση ελαφριών επιγονατίδων οι οποίες δεν θα περιλαμβάνουν μεταλλικά τμήματα. Οι Grapplers μπορούν επίσης να φορούν τα εγκεκριμένα προστατευτικά αυτιών της United World Wrestling τα οποία δεν περιλαμβάνουν κανένα μεταλλικό ή σκληρό εξωτερικό περίβλημα. Οι διαιτητές μπορούν να ζητήσουν από ένα grappler του οποίου τα μαλλιά είναι πολύ μακριά να φορέσει προστατευτικό αυτιών ή ένα αθλητικό κάλυμμα μαλλιών.

Σύντμηση χώρας και έμβλημα

Σε όλα τα Ηπειρωτικά και παγκόσμια Πρωταθλήματα οι grapplers θα φέρουν την σύντμηση του ονόματος της χώρας τους στην πλάτη του rash guard ή του Gi jacket. Το μέγεθος της σύντμησης θα πρέπει να είναι περίπου 20 x 15 cm και να μην υπερβαίνει το μέγεθος σελίδας χαρτιού A5.

Το επώνυμο του παλαιστή μπορεί να προστεθεί επάνω ή κάτω από τον κωδικό της χώρας σε ημικύκλιο και θα πρέπει να είναι γραμμένο με λατινικούς χαρακτήρες μεγέθους 4 - 7 cm.

Το έμβλημα της χώρας μπορεί να είναι και στο rash guard και στο shorts και δεν πρέπει να υπερβαίνει τα 4x8 cm.

Διαφήμιση στα ρούχα

Ως διαφήμιση στην ενδυμασία αγώνων οι Grapplers μπορούν να φέρουν τα ονόματα ή τα σύμβολα των χορηγών τους σε τέτοιο μέγεθος ώστε να μην εμποδίζουν το διακριτικό χρώμα της ενδυμασία και τη σύντμηση της χώρας.

Απαγορεύονται τα brands εταιρειών που σχετίζονται με πορνογραφία, τυχερά παιχνίδια, ναρκωτικά, αλκοόλ/καπνό, μισογυνισμό, ρατσισμό ή θίγεται ή καταχράται η ρητορική.

Σε όλα τα Ηπειρωτικά και Παγκόσμια Πρωταθλήματα, η ενδυμασία αγώνων δεν θα έχει patch και εμβλήματα τοπικών συλλόγων.

Παπούτσια

Οι Grapplers δεν επιτρέπεται να φορούν παπούτσια κατά τη διάρκεια του ματς.

Εμφάνιση και υγιεινή

Οι Grapplers απαγορεύεται να φορούν επιδέσμους στους καρπούς ή στους αστραγάλους εκτός της περίπτωσης τραυματισμού ή εντολής ιατρού. Οι Grapplers απαγορεύεται να φορούν οποιοδήποτε αντικείμενο το οποίο θα μπορούσε να προκαλέσει τραυματισμό στον αντίπαλο όπως περιδέραιο, βραχιόλια, κοσμήματα αστραγάλου, toe rings, δακτυλίδια, κάθε είδους piercing, prosthesis, κλπ

Τα δάκτυλα των χεριών και τα νύχια πρέπει να είναι καθαρά και περιποιημένα χωρίς αιχμηρές άκρες. Εάν τα μαλλιά ενός αθλητή είναι μακρύτερα από το ύψος των ώμων και/ή τούφες μαλλιών φτάνουν πέρα από τα αυτιά, οι αθλητές θα φορούν αθλητικό κάλυμμα μαλλιών.

Οι Grapplers πρέπει να είναι καλλωπισμένοι και τα μαλλιά τους και η επιδερμίδα τους να μην έχει κάποια λιπαρή, γλοιώδη ή κολλώδη ουσία. Οι Grapplers δεν πρέπει να παρουσιάζονται ιδρωμένοι κατά την έναρξη του ματς. Ο διαιτητής μπορεί να ζητήσει από τον grappler να σκουπιστεί οποιαδήποτε στιγμή κατά τη διάρκεια του ματς. Για λόγους υγείας, υγιεινής και διατήρησης υγιεινού περιβάλλοντος για τους αθλητές, αυτοί οι κανονισμοί πρέπει να τηρούνται αυστηρά.

Κατά την ζύγιση, ένας παράγοντας της United World Wrestling θα ελέγχει εάν όλοι οι παλαιστές πληρούν τις απαιτήσεις αυτού του άρθρου. Οι αθλητές θα πρέπει να ενημερωθούν ότι εάν η εμφάνιση τους ή η ενδυμασία τους δεν είναι η ενδεδειγμένη, δεν θα τους επιτραπεί να συμμετέχουν στους αγώνες. Στους grapplers οι οποίοι εισέρχονται στο χώρο αγώνων με εμφάνιση μη σύμφωνη προς τον παρόντα κανονισμό θα δίδεται χρόνος 2 λεπτών να συμμορφωθούν, διαφορετικά θα χάνουν το ματς λόγω ποινής.

Άρθρο 11 – Ταπί Αγώνων

Σε όλες τις διοργανώσεις της United World Wrestling θα χρησιμοποιούνται εγκεκριμένα ταπί της United World Wrestling 10x10 ή 12x12 στα οποία θα υπάρχει ένας κύκλος 8 – 10 μέτρων. Το κέντρο του ταπί θα περιλαμβάνει ένα κύκλο 1 μέτρου ο οποίος θα χρησιμεύει ως σημείο έναρξης για τους grapplers. Από την άκρη του εξωτερικού κύκλου, θα υπάρχει ζώνη προστασίας τουλάχιστον 1 μέτρου.

Άρθρο 12 – Ιατρική Υπηρεσία

Ένας ιατρός εξασκών το επάγγελμα ιατρικής εγκεκριμένος από την United World Wrestling Committee of Associated Styles – Grappling και την διοργανώτρια εθνική ομοσπονδία θα οριστεί σε κάθε διοργάνωση της United World Wrestling. Αυτός/αυτή θα είναι εμπειρογνώμων στην αθλητιατρική και θα έχει πλήρη γνώση των τεχνικών και των κανονισμών grappling. Αυτός/αυτή θα έχει πλήρη εξουσία να σταματήσει ένα ματς οποιαδήποτε στιγμή κρίνει ότι κάποιος παλαιστής βρίσκεται σε κίνδυνο.

Υποχρεώσεις του υπευθύνου του Ιατρού :

- να επιβλέπει το ιατρικό προσωπικό το οποίο εργάζεται κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης.
- να διεξάγει όλες τις ιατρικές εξετάσεις πριν τους αγώνες και να καθορίσει πότε οι αθλητές είναι ιατρικώς ικανοί να παλέψουν σε αγώνες Grappling ή όχι.
- να αναγράφει τα προκαθορισμένα στοιχεία στο license book του αθλητή. Εάν σε ένα αθλητή δεν επιτρέπεται η πρόσβαση στους αγώνες για λόγους

υγείας και ασφάλειας, η απόφαση και η αιτιολογία θα αναγράφεται στο license book του αθλητή.

- να παρέχει ιατρική επίβλεψη καθ' όλη τη διάρκεια των αγώνων και να είναι έτοιμος να παρέμβει σε περίπτωση ατυχήματος ή τραυματισμού ή εάν αυτό του ζητηθεί από τον κεντρικό διαιτητή
- να αποφασίσει εάν ένας αθλητής είναι ικανός να συνεχίσει το ματς και/ή τους αγώνες ή όχι
- να εκδώσει ιατρικό πιστοποιητικό και την σχετική αποβολή για τους αθλητές οι οποίοι πρέπει να απομακρυνθούν από τους αγώνες.
- να ετοιμάσει και να αποστέλει, για στατιστικούς λόγους, στην United World Wrestling πλήρη έκθεση των τραυματισμών οι οποίοι συνέβησαν κατά τη διάρκεια της διοργάνωσης καθώς και υποδείξεις και/ή αποφάσεις οι οποίες ελήφθησαν για αποβολή παλαιστών

ΕΝΟΤΗΤΑ 4 – Ο ΑΓΩΝΑΣ

Άρθρο 13 – Διάρκεια των ματς

Για τους αρχάριους, παμπαίδες boys/girls και βετεράνους τα ματς διαρκούν 4 λεπτά. Για τους cadet, junior και senior τα ματς διαρκούν 5 λεπτά.

Άρθρο 14 – Κλήση και Έναρξη των ματς

Τα ονόματα και των δύο grapplers θα ανακοινωθούν με δυνατή και καθαρή φωνή για να προσέλθουν στο ταπί. Οι Grapplers θα κληθούν 3 φορές με ενδιάμεσο διάστημα τουλάχιστον 1 λεπτού μεταξύ κάθε κλήσης. Εάν μετά την τρίτη κλήση ένας grappler δεν παρουσιαστεί στο ταπί, θα είναι disqualified και θα χάσει το ματς λόγω ποινής.

Σε περίπτωση που αποδεικνύεται ότι ένας αθλητής δεν μπορεί να εμφανιστεί έγκαιρα στο ταπί και χάσει τον αγώνα του για λόγους που οφείλονται στην διοργάνωση του τουρνουά (π.χ. δυσλειτουργία του συστήματος ήχου, λάθος ανακοίνωση του ονόματος του) και ακόμα δεν έχει πραγματοποιηθεί ο επόμενος γύρος, το αποτελέσματα του αγώνα θα ακυρωθεί και θα διεξάγεται το ματς.

Όταν ανακοινωθούν τα ονόματα τους, οι grapplers θα πρέπει να στέκονται στην γωνία η οποία ανταποκρίνεται στο καθορισμένο χρώμα τους και να περιμένουν τον κεντρικό διαιτητή να τους καλέσει κοντά του. Ο κεντρικός διαιτητής θα ελέγχει την ενδυμασία τους αγώνων και θα τους δώσει χρόνο 2 λεπτών να αλλάξουν σε περίπτωση που η ενδυμασία τους δεν είναι σύμφωνη με τον παρόντα κανονισμό. Στην περίπτωση κατά την οποία ένας αθλητής δεν επιστρέψει στο ταπί με μία ικανοποιητική ενδυμασία μετά από 2 λεπτά, θα χάσει το ματς λόγω ποινής. Ο κεντρικός διαιτητής θα ελέγχει επίσης τους grapplers ώστε να βεβαιωθεί ότι το δέρμα τους δεν έχει επαλειφθεί με κάποια λιπαρή ή κολλώδη ουσία ή ότι δεν είναι ιδρωμένοι. Μετά το τέλος του ελέγχου του κεντρικού διαιτητή, οι δύο grapplers σφίγγουν τα χέρια και ξεκινούν το ματς με το σφύριγμα του διαιτητή.

Άρθρο 15 – Θέσεις Έναρξης και Συνέχισης του ματς

Καθορισμός Έξω από τα Όρια

Εάν από την όρθια θέση ένας παλαιστής σπρωχτεί έξω από τα όρια και ακουμπήσει την περιοχή προστασίας με ένα πόδι ενώ δεν είναι στην προσπάθεια υποταγής ο κεντρικός διαιτητής θα διακόψει την ενέργεια και θα επαναφέρει τους παλαιστές στο κέντρο του ταπί.

Όταν οι παλαιστές παλεύουν στο έδαφος, θεωρείται έξω από τα όρια όταν κανένα σημείο του σώματος οποιουδήποτε παλαιστή ακουμπά τον κύκλο ή όταν κανένα σημείο του σώματος οπουδήποτε παλαιστή φτάνει έξω από την περιοχή προστασίας. Εάν έρθουν σε κάποια άλλη θέση, ο διαιτητής θα σταματήσει την ενέργεια και θα διατάξει την σωστή θέση συνέχισης του ματς.

Στην περίπτωση που οι παλαιστές βγαίνουν εκτός ορίων κατά τη διάρκεια μιας ενέργειας που απονέμεται βαθμολογία (takedown, reversal ή dominant position), με κανένα μέρος του κεφαλιού του άλλου grappler έξω από τη ζώνη προστασίας, ο διαιτητής θα περιμένετε 3 δευτερόλεπτα πριν σταματήσει την ενέργεια και στη συνέχεια θα συνεχιστεί το ματς στο κέντρο και θα απονεμηθούν οι βαθμοί της ενέργειας στην περίπτωση που ολοκληρώθηκε με επιτυχία (εξασφάλισε top control μετά από takedown ή dominant position).

Σημείωση : εάν ένας παλαιστής φύγει από το ταπί – από όρθια θέση ή στο έδαφος– θα δοθεί άμεσα παρατήρηση στον αθλητή που πραγματοποίησε φυγή

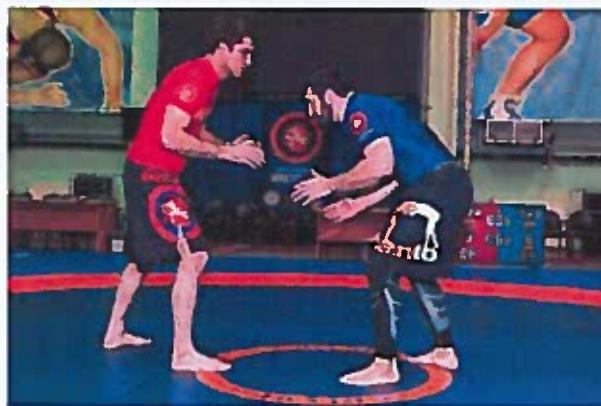
Σημείωση : εάν ένας αθλητής βγει έξω από τα όρια κατά την προσπάθεια υποταγής (χωρίς να κάνει τη σωστή άμυνα) το ματς δεν θα σταματήσει μέχρι να τελειώσει η ενέργεια ή όταν ένα τμήμα του κεφαλιού του άλλου grappler είναι έξω από την περιοχή προστασίας. Σε αυτή την περίπτωση ο αθλητής ο οποίος φέρει την ενέργεια έξω από την περιοχή προστασίας με προσποίηση σταματήματος της πάλης για να αποφύγει την υποταγή χωρίς να κάνει την σωστή άμυνα θα θεωρηθεί άμεσα disqualified

Σημείωση : εάν ένας grappler ωθήσει την ενέργεια έξω από τα όρια επιχειρώντας να διαφύγει μία υποταγή χρησιμοποιώντας την σωστή άμυνα (χωρίς φυγή από το ταπί) το ματς δεν θα σταματήσει μέχρι η ενέργεια να ολοκληρωθεί ή όταν ένα τμήμα του κεφαλιού του άλλου grappler είναι έξω από την περιοχή προστασίας. Σε αυτή την περίπτωση ο διαιτητής θα πρέπει να σταματήσει τους αθλητές, να απονείμει 1 σημείο για επίθεση στο αθλητή που επιχειρεί την υποταγή και να συνεχιστεί το ματς στο κέντρο του ταπί βάσει των κριτηρίων της θέσης συνέχισης του ματς.

Ουδέτερη θέση

Η Ουδέτερη θέση λαμβάνει χώρα κατά την έναρξη της κανονικής περιόδου. Και οι δύο grapplers στέκονται ο ένας απέναντι από τον άλλο στο κέντρο του ταπί και τα πόδια να ακουμπούν τον εσωτερικό κύκλο και περιμένουν το σφύριγμα του διαιτητή για να ξεκινήσουν το grappling.

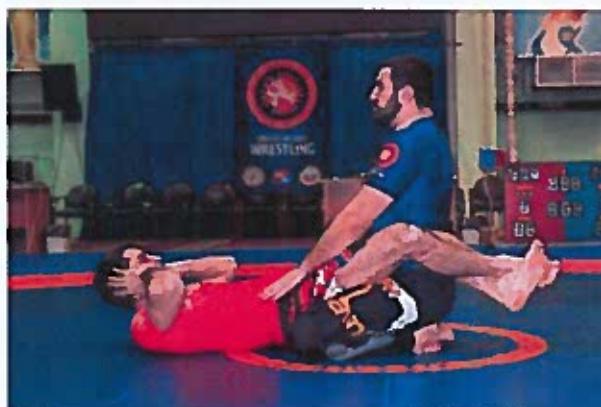
Η ουδέτερη θέση διατάσσεται όταν ο διαιτητής σταματά τον αγώνα λόγω ότι βρίσκονται εκτός ορίων ενώ η ενέργεια ήταν στην όρθια θέση ή η τελευταία θέση ήταν όρθια (δηλαδή στην περίπτωση που ένα takedown βγαίνει έξω το takedown δεν απονέμεται επειδή η θέση δεν κρατήθηκε για 3 δευτερόλεπτα πριν ο διαιτητής σταματήσει την ενέργεια).



Closed Guard Restart Position

Η Closed Guard Restart Position λαμβάνει χώρα στο κέντρο του ταπί, με τον από κάτω αθλητή να έχει την πλάτη του στο ταπί και ο αντίπαλος ανάμεσα στα πόδια του με τα πόδια τους σταυρωμένα και τα χέρια τοποθετημένα στο πλάι του κεφαλιού του. Ο από επάνω αθλητής είναι στα γόνατά του και τα χέρια του στην κοιλιά του αντιπάλου.

Η Closed Guard Restart Position διατάσσεται όταν σταματήσει ο διαιτητής τον αγώνα λόγω ότι βρίσκονται εκτός ορίων και η τελευταία θέση διασφαλίζεται τουλάχιστον για 3 δευτερόλεπτα, ήταν μια closed guard στο έδαφος.

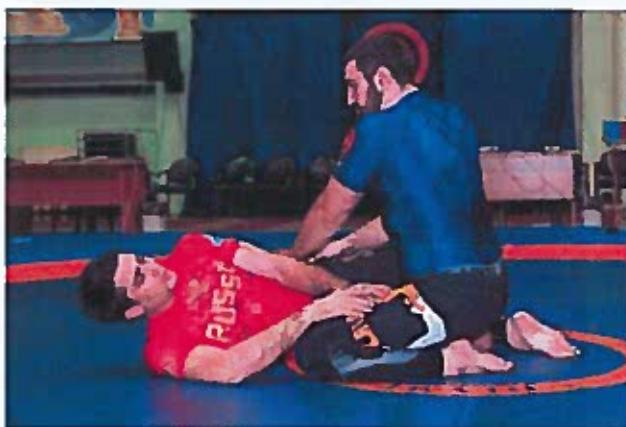


Half Guard Restart Position

Η Half Guard Restart Position λαμβάνει χώρα στο κέντρο του ταπί, με τον από κάτω αθλητή στο πλάι του με το ένα πόδι του αντιπάλου μεταξύ των ποδιών του και με το στήθος απέναντι στον αντίπαλο και τα χέρια τοποθετημένα στην κορυφή του ελεύθερου ποδιού του αντιπάλου.

Ο από επάνω αθλητής είναι στα γόνατά του με τα χέρια στην κορυφή των ισχύων του αντιπάλου.

Η Half Guard Restart Position διατάσσεται όταν ο διαιτητής διακόπτει τον αγώνα για μετάβαση εκτός ορίων και η τελευταία θέση διασφαλίζεται του λάχιστον για 3 δευτερόλεπτα, ήταν Half Guard στο έδαφος.



Open Guard Restart Position

Η Open Guard Restart λαμβάνει χώρα στο κέντρο του ταπί με τον από κάτω grappler στην πλάτη του, τα χέρια παραμένουν στους μηρούς του και τα πόδια οριζόντια στο ταπί στον εσωτερικό κύκλο.

Ο από επάνω grappler γονατίζει εμπρός στα πόδια του αντιπάλου του και τοποθετεί τα χέρια του στα γόνατα του από κάτω grappler. Μόλις ο διαιτητής εγκρίνει την θέση, το ματς ξαναρχίζει με το σφύριγμα του.

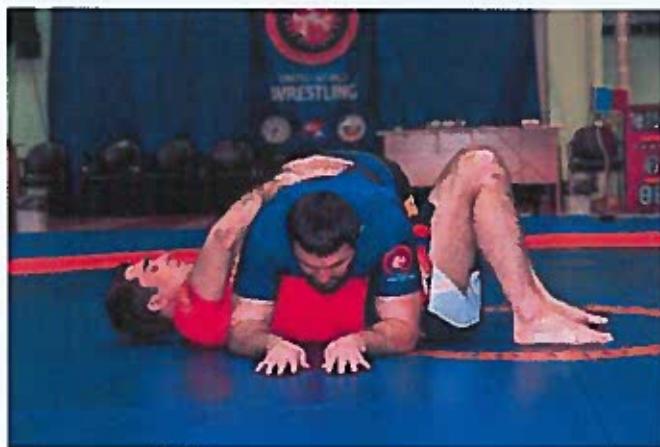
Η Open Guard Restart διατάσσεται όταν και οι δύο grapplers βγαίνουν έξω από τα όρια κατά τη διάρκεια της πάλης στο έδαφος και η τελευταία θέση διασφαλίζεται από τον από επάνω αθλητή να μην είναι σε θέση επικράτησης, μία closed guard ή half guard. Ο grappler που ήταν από επάνω όταν η ενέργεια βγήκε έξω από τα όρια (ή που είχε μερικό πίσω έλεγχο) θα πάρει την επάνω θέση στο Open Guard Restart.



Side Mount Restart Position

Η Side Mount Restart λαμβάνει χώρα στο κέντρο του ταπί με τον από κάτω grappler στην πλάτη του (οι αγκώνες του εμφανώς ελεύθεροι και τα χέρια του τοποθετημένα στο πλάι του αντιπάλου του) και ο από επάνω grappler με τον κορμό οριζόντιο επάνω στον αντίπαλο του και οι αγκώνες και τα γόνατα επάνω στο ταπί.

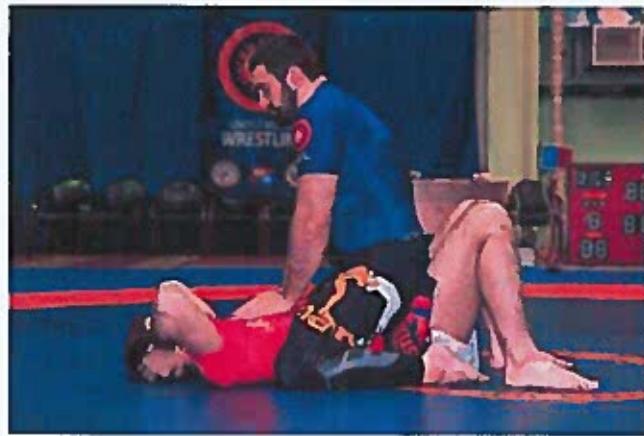
Η Side Mount Restart θέση διατάσσεται όταν ένας grappler έχει εξασφαλίσει ένα side mount και μετά η ενέργεια βγαίνει έξω από τα όρια.



Full Mount Restart Position

Η Full Mount Restart λαμβάνει χώρα στο κέντρο του ταπί με τον από κάτω grappler στην πλάτη του, τα χέρια τοποθετημένα στο πλάι του κεφαλιού του, και ο από επάνω grappler τον καβαλά (mounting) με τα πόδια του από το πλάι και τα χέρια του να είναι τοποθετημένα στο στήθος του αντιπάλου του.

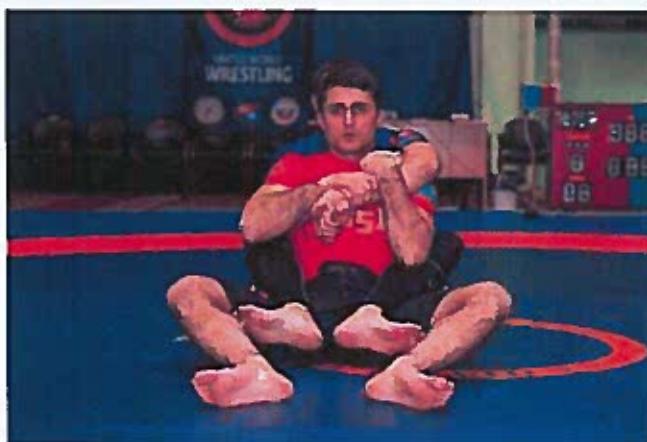
Η Full Mount Restart θέση διατάσσεται όταν ο grappler έχει εξασφαλίσει Full mount και μετά η ενέργεια βγαίνει εκτός ορίων.



Back Mount Restart Position

Η Back Mount Restart λαμβάνει χώρα στο κέντρο του ταπί με τους δύο αθλητές να κάθονται στο έδαφος, με τον αθλητή που εξασφάλισε το back mount να ελέγχει τον αντίπαλο του με το στήθος σε επαφή με την πλάτη, οι φτέρνες μεταξύ των μηρών του αντιπάλου και οι βραχίονες δεμένοι σε seat belt control (ένα χέρι περνώντας πάνω από τον ώμο δεμένο με το άλλο χέρι που περνά κάτω από την απέναντι μασχάλη). Ο ελεγχόμενος αθλητής πρέπει να αρπάξει, με τα δύο χέρια, το χέρι του αθλητή που ελέγχει το οποίο περνά πάνω από τον ώμο.

Η Back Mount Restart διατάσσεται όταν ο διαιτητής διακόπτει την ενέργεια λόγω εκτός ορίων και την τελευταία θέση που εξασφαλίστηκε (για τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα) ήταν ένα back mount (είτε στο έδαφος είτε σε όρθια θέση).



Άρθρο 16 – Βαθμολογία για ενέργειες και λαβές

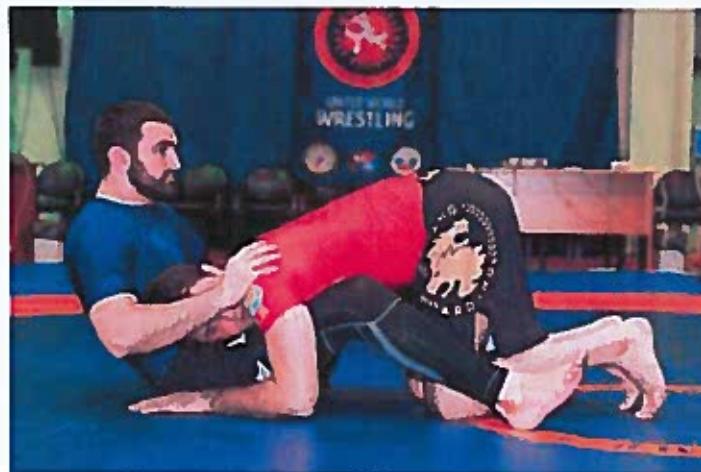
Ο ορισμός Guard

Guard είναι η θέση του από κάτω grappler ο οποίος χρησιμοποιεί ένα ή και τα δύο πόδια να ελέγξει τον αντίπαλο και να τον μπλοκάρει φτάνοντας στην θέση επικράτησης (side, full or back mount).

Half-guard είναι η θέση guard κατά την οποία ο αθλητής που βρίσκεται στην κάτω θέση έχει το ένα πόδι του από επάνω αθλητή παγιδευμένο ανάμεσα στα πόδια του.

+2 φωτογραφίες (βλ. σελίδα 10 –UWW International Grappling Regulations)

Open guard είναι όταν ο αθλητής που βρίσκεται στην κάτω θέση χρησιμοποιεί και τα δύο πόδια του για να εμποδίσει τον αντίπαλο να επιτύχει θέση υποταγής χωρίς να κλείσει τα πόδια του γύρω από το σώμα του αντιπάλου (σε αυτή την περίπτωση θεωρείται closed guard).



H Closed Guard συμβαίνει όταν ο αθλητής που βρίσκεται στην κάτω θέση έχει τον από επάνω αθλητή ανάμεσα στα πόδια του με τα πόδια ή τον μηρό σταυρωμένο ή σε επαφή.

+ 1 φωτογραφία (βλ. σελίδα 10 –UWW International Grappling Regulations)

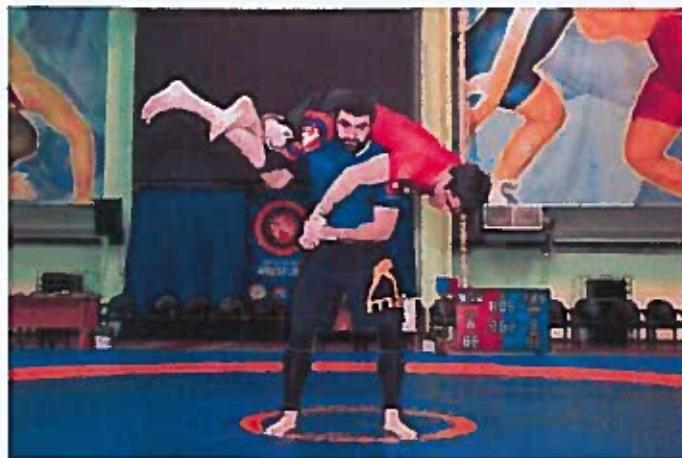
Takedowns – 2 ή 3 σημεία

2 σημεία για takedown απονέμονται σε κάθε περίπτωση κατά την οποία η ενέργεια ξεκινά από την όρθια θέση και τελειώνει στο έδαφος και ένας

grappler καταφέρνει να κρατήσει την επάνω θέση με έλεγχο για 3 δευτερόλεπτα (εάν ένας αθλητής τραβήξει guard μετά από αποδεδειγμένη επαφή με τον αντίπαλο, ο αντίπαλος θα λάβει 2 σημεία για takedown εφόσον είναι ικανός να κρατήσει την επάνω θέση με έλεγχο για 3 δευτερόλεπτα). Εάν, με το takedown, ο grappler καταφέρει να κρατήσει μία θέση επικράτησης, θα λάβει επί πλέον τα αντίστοιχα σημεία (πχ 2 + 3 για takedown με side mount, 2 + 4 για takedown με πλήρες mount και 2 + 4 για takedown με back mount).

3 σημεία για takedown, αντί 2, απονέμονται εάν ένας αθλητής είναι ικανός να φέρει κάτω τον αντίπαλο σηκώνοντας τον πάνω από το επίπεδο της μέσης του ενώ παραμένει σε όρθια θέση πριν ολοκληρώσει το takedown, ενώ έχει φέρει (προσγειώσει) τον αντίπαλο του στην πλάτη του (αυτή η ενέργεια ονομάζεται : Amplitude Takedown 3 βαθμών).

Το Takedown με το οποίο ο αντίπαλος πέφτει στον αυχένα του είναι αντικανονικό (αρθρ. 24 αντικανονικές λαβές και ενέργειες)



Σημείωση : Θεωρείται έλεγχος στο takedown μόνον όταν ο από επάνω αθλητής είναι ικανός να κρατήσει τον αντίπαλο στο έδαφος με την πλάτη ή το πλάι προς το έδαφος και με γωνία μικρότερη των 90 μοιρών ενώ κρατά επαφή με αυτόν για τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα. Ή σε περίπτωση που ο αντίπαλος προσγειώνεται με το εμπρός μέρος του σώματος του (με την κοιλιά προς το ταπι), όταν είναι ικανός να τον κρατήσει κάτω με 3 σημεία επαφής (2 χέρια ή 1 γόνατο ή 2 γόνατα και 1 χέρι ή κεφάλι) ελέγχοντάς τον από πίσω, έχοντας περάσει τον έλεγχο στα χέρια του. Ο από επάνω αθλητής δεν θεωρείται ότι ελέγχεται εάν είναι υπό επίθεση υποταγής του

αντιπάλου. Για να θεωρηθεί ότι ελέγχεται πρέπει πρώτα να διαφύγει από προσπάθεια υποταγής.

Σημείωση : να κάθεται από την όρθια θέση χωρίς επαφή για να αποφύγει όρθια πάλη θα τιμωρείται με μία παρατήρηση και θα απονέμεται 1 σημείο στον αντίπαλο. Ο κεντρικός διαιτητής θα σταματήσει την ενέργεια και θα φέρει τους παλαιστές πίσω στην ουδέτερη όρθια θέση.

YES TAKEDOWN



Back less than 90° Degree

NO TAKEDOWN



Back more than 90° from the ground

+4 φωτογραφίες (βλ. σελίδα 11 –UWW International Grappling Regulations)

Γρήγορη δράση Takedown – 2 βαθμοί

Σε περίπτωση που, μέσα σε 3 δευτερόλεπτα από τη στιγμή που ο διαιτητής ξεκινά τη δράση από μια θέση ουδέτερης επανεκκίνησης, ένα Takedown έχει ξεκινήσει από έναν από τους αθλητές και η από επάνω θέση έχει εξασφαλιστεί χωρίς καμία διακοπή της δράσης και επαφή μεταξύ των δύο αντιπάλων, ο διαιτητής θα απονείμει, ξεχωριστά, 2 επιπλέον βαθμούς στον αθλητή που είναι ικανός να κρατήσει τον έλεγχο από την επάνω θέση για τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα.

Δηλαδή:

2 βαθμούς Takedown + 2 βαθμούς για γρήγορη δράση Takedown σε περίπτωση που ένα Takedown έχει ξεκινήσει εντός 3 δευτερολέπτων από την επανεκκίνηση από μια ουδέτερη όρθια θέση και προσγειώνεται σε μη δεσπόζουσα θέση με 3 δευτερόλεπτα ελέγχου.

3 βαθμούς για 3 βαθμών Amplitude Takedown + 2 βαθμούς για γρήγορη δράση Takedown στην περίπτωση takedown 3 βαθμών που ξεκινά σε 3 δευτερόλεπτα από την επανεκκίνηση από μια ουδέτερη θέση επανεκκίνησης και η προσγείωση σε μη δεσπόζουσα θέση με έλεγχο 3 δευτερολέπτων.

2 βαθμοί Takedown + 2 βαθμοί για γρήγορη δράση Takedown + x βαθμούς για δεσπόζουσα θέση στην περίπτωση που ξεκινά ένα Takedown εντός 3 δευτερολέπτων από την επανεκκίνηση από ουδέτερη όρθια θέση στέκεται και προσγειώνεται σε δεσπόζουσα θέση εντός 3 δευτερολέπτων ελέγχου.

3 βαθμοί για 3 βαθμών Amplitude Takedown + 2 βαθμούς για γρήγορη δράση Takedown + x σημεία για δεσπόζουσα θέση στην περίπτωση 3 βαθμών Amplitude Takedown που ξεκινά εντός 3 δευτερολέπτων από την επανεκκίνηση από μια ουδέτερη θέση επανεκκίνησης και προσγειώνεται σε δεσπόζουσα θέση με 3 δευτερόλεπτα ελέγχου.

Σημείωση: ο διαιτητής θα απονείμει 2 βαθμούς για ενέργεια γρήγορης δράσης Takedown επίσης όταν ο αθλητής σκόραρε ένα Takedown ως αποτέλεσμα της guard που τράβηξε ο αντίπαλος του εντός 3 δευτερολέπτων από τη στιγμή που η ενέργεια ξεκινά από την θέση ουδέτερης επανεκκίνησης (2 βαθμοί για Takedown + 2 βαθμοί για γρήγορη δράση Takedown)

Reversals – 2 βαθμοί

Στα Reversals από μειονεκτική θέση ή άλλη bottom θέση χωρίς άμεση επιβεβαίωση μίας θέσης κυριαρχίας θα απονέμονται 2 σημεία εάν ο έλεγχος του από επάνω παλαιστή κρατείται για 3 δευτερόλεπτα.

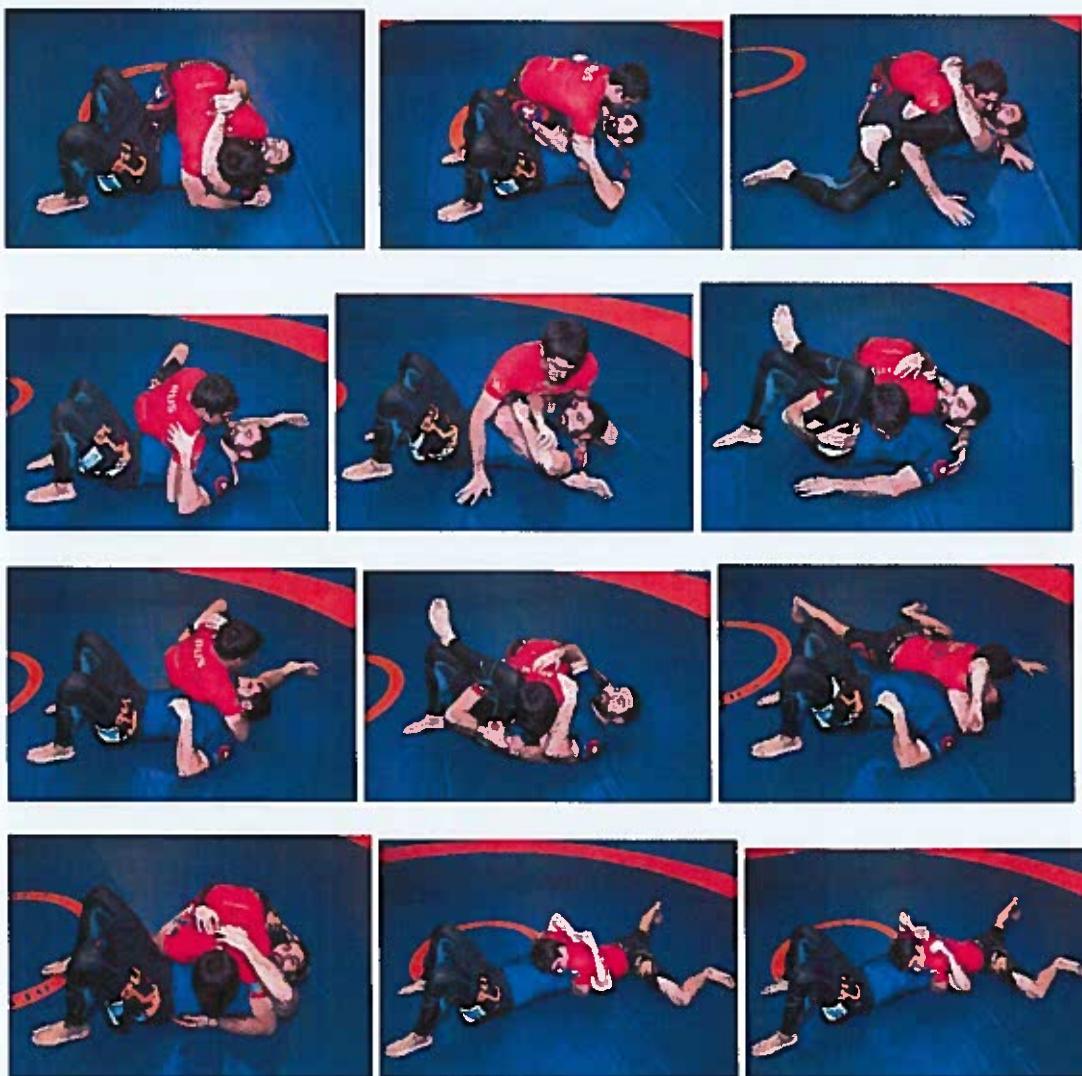
Στα Reversals από μειονεκτική θέση ή άλλη bottom θέση με άμεση επιβεβαίωση μίας θέσης κυριαρχίας θα απονέμονται 2 σημεία + σημεία τα οποία ανταποκρίνονται στην θέση κυριαρχίας εάν ο έλεγχος διατηρείται για 3 δευτερόλεπτα (πχ 2+3 για Reversals εντός side mount, 2+4 για reversals σε full mount και 2+4 για reversals με back mount).

Σημείωση : Θεωρείται έλεγχος μετά από Reversal όταν ο επάνω αθλητής μπορεί να κρατήσει τον αντίπαλο στο έδαφος με την πλάτη ή το πλάι σε γωνία μικρότερη των 90 μοιρών από το έδαφος ενώ διατηρεί επαφή μαζί του ή σε περίπτωση που ο αντίπαλος προσγειώνεται με το εμπρός μέρος του σώματος (με την κοιλία προς το ταπι), όταν μπορεί να τον κρατήσει κάτω με 3 σημεία επαφής (2 χέρια και 1 γόνατο ή 2 γόνατα και 1 χέρι ή κεφάλι) ελέγχοντάς τον από πίσω, έχοντας περάσει τον έλεγχο στα χέρια του.

Ο επάνω αθλητής δεν θεωρείται ότι ελέγχεται εάν είναι υπό επίθεση υποταγής του αντιπάλου. Για να θεωρηθεί ότι ελέγχεται πρέπει πρώτα να διαφύγει την προσπάθεια υποταγής.

Θέση υποταγής – 3, 4, 4 σημεία

Side Mount (3 σημεία) : όταν ο grappler κερδίζει τον έλεγχο από επάνω έχοντας το σώμα του απέναντι/ακουμπώντας στο σώμα του αντιπάλου εκτός ελέγχου από την άμυνα του ποδιού του αντιπάλου (Guard) ενώ κρατά την πλάτη του αντιπάλου στο ταπί (η πλάτη πρέπει να έχει γωνία μικρότερη των 45 μοιρών από το έδαφος στον επιμήκη άξονα) για 3 δευτερόλεπτα (η θέση side mount περιλαμβάνει north-south και γόνατο στο στομάχι)



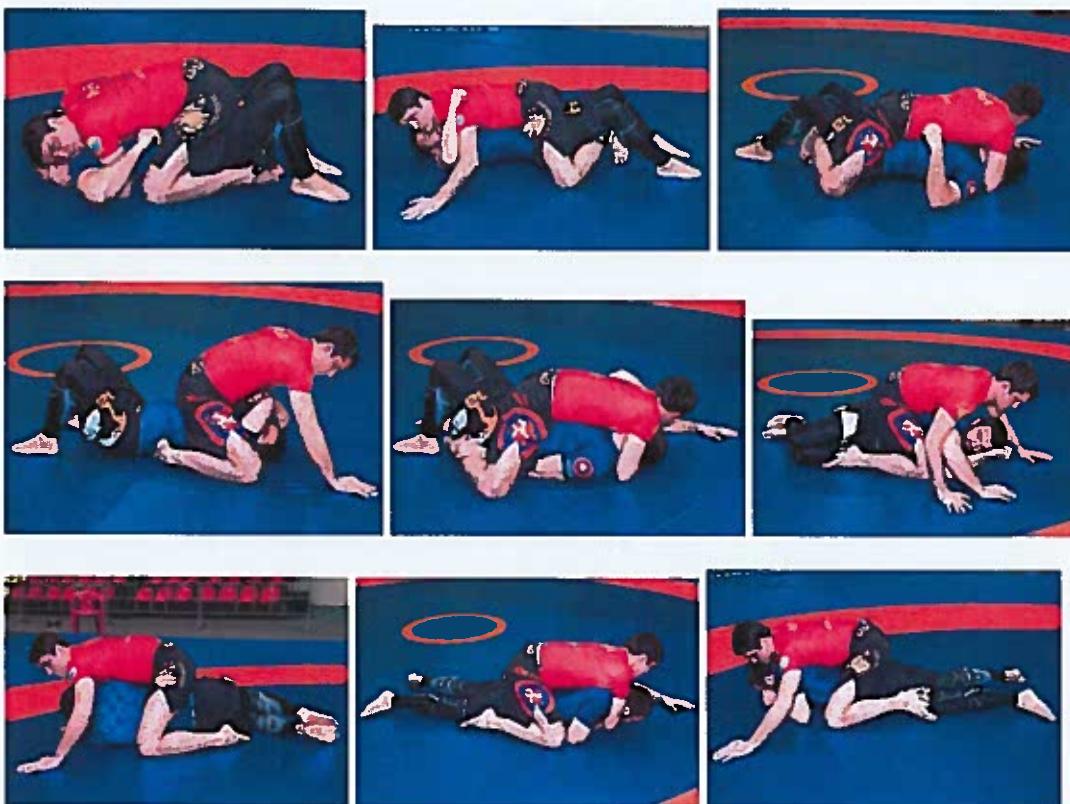


+3 φωτογραφίες (βλ. σελίδα 14 –UWW International Grappling Regulations)

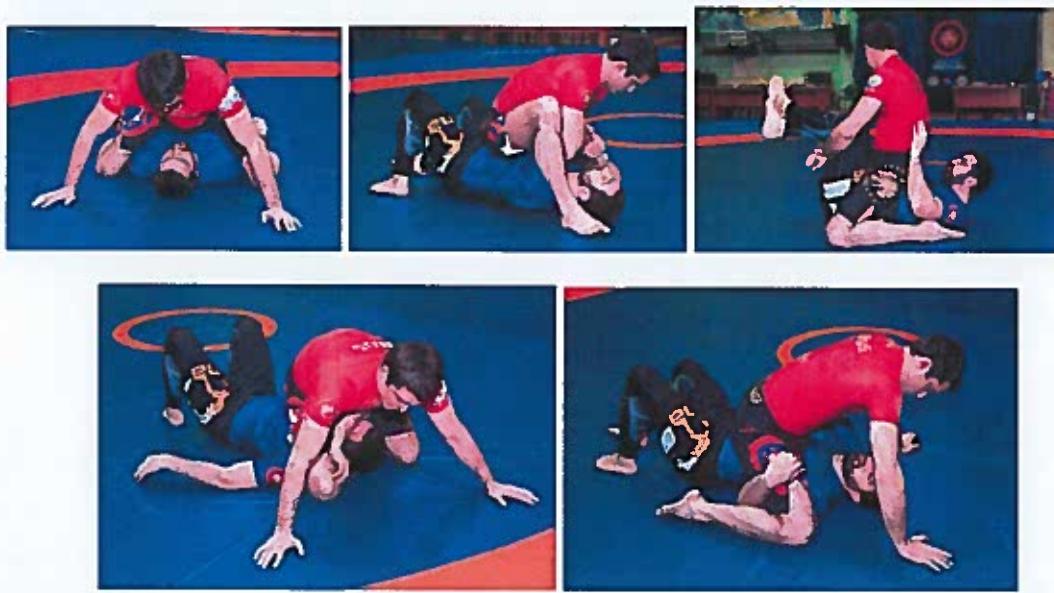
Full mount (4 σημεία)

Όταν ο grappler ελέγχει από την επάνω θέση καθισμένος στον κορμό του αντιπάλου αντιμετωπίζοντας το κεφάλι με τα 2 γόνατα του να αγγίζουν το έδαφος και στις δύο πλευρές του αντιπάλου (με μέχρι 1 χέρι παγιδευμένο κάτω από το γόνατο του) για 3 δευτερόλεπτα.

Στον αθλητή που θα έχει το ένα χέρι του αντιπάλου παγιδευμένο κάτω από το πόδι του, θα του απονεμηθούν σημεία μόνον για Full mount εάν το γόνατο που παγιδεύει το χέρι του αντιπάλου δεν είναι πάνω από την γραμμή της μασχάλης.



Example of Full Mount



Back mount (4 σημεία)

Εάν ένας grappler ελέγχει τον αντίπαλο από πίσω, με τον θώρακα του στην πλάτη του αντιπάλου του και οι δύο φτέρνες του στα thighs του αντιπάλου, χωρίς να δένει τα πόδια ή τις φτέρνες, σε θέση που μπλοκάρει τουλάχιστον ένα χέρι του αντιπάλου, για 3 δευτερόλεπτα.

Η θέση Back mount είναι η μόνη θέση κυριαρχίας κατά την οποία μπορεί να σκοράρει σε όρθια θέση του αντιπάλου.

+5 φωτογραφίες (βλ. σελίδα 15 –UWW International Grappling Regulations)

Σημείωση : ο από επάνω αθλητής δεν θεωρείται ότι ελέγχεται εάν είναι υπό επίθεση υποταγής του αντιπάλου.

Για να θεωρηθεί υπό έλεγχο και να σημειώσει σημεία για θέση κυριαρχίας πρέπει πρώτα να διαφύγει την προσπάθεια υποταγής.

Σύστημα προοδευτικής απονομής σημείων για θέση κυριαρχίας

Για να εξασφαλίσουμε ένα υψηλότερο επίπεδο υποταγής, σημεία για θέση κυριαρχικού ελέγχου (πχ side mount, ful mount, back mount) θα ακολουθηθεί ένα προοδευτικό σύστημα, το οποίο σημαίνει ότι οι θέσεις πρέπει να έχουν επιβεβαιωθεί για να απονεμηθούν σημεία (side mount →full mount→back mount)

Εφόσον υπάρχει σκορ, τα σημεία για θέσεις κυριαρχίας θα απονεμηθούν μόνον όταν ο αθλητής, ο οποίος ήταν από κάτω, θα κερδίσει πάλι closed guard ή open guard (half guard δεν λαμβάνεται υπόψη), θα ολοκληρώσει ένα reversal ή σηκωθεί όρθιος στα πόδια του για τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα.

Παραδείγματα :

Εάν υπάρχει σκορ σημείων side mount, οι αθλητές μπορούν να σημειώσουν full mount και back mount σημεία, αλλά δεν μπορούν να σημειώσουν πλέον σημεία side mount εκτός εάν ο αντίπαλος τους θα ξανακερδίσει closed guard, open guard, ολοκληρώσει ένα reversal ή σηκωθεί όρθιος στα πόδια του για τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα.

Εάν υπάρχει σκορ σημείων full mount, οι αθλητές μπορούν να σημειώσουν back mount σημεία, αλλά δεν μπορούν να σημειώσουν πλέον σημεία side mount ή full mount εκτός εάν ο αντίπαλος τους θα ξανακερδίσει closed guard, open guard, ολοκληρώσει ένα reversal ή σηκωθεί όρθιος στα πόδια του για τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα.

Εάν υπάρχει σκορ σημείων back mount, οι αθλητές δεν μπορούν να σημειώσουν πλέον σημεία θέσης κυριαρχίας εκτός εάν ο αντίπαλος τους θα ξανακερδίσει closed guard, open guard, θα ολοκληρώσει ένα reversal ή σηκωθεί όρθιος στα πόδια του για τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα

Επίθεση (1 σημείο)

Εάν ένας αθλητής ολοκληρώσει ένα 3 βαθμών Amplitude takedown αλλά δεν κατάφερε να διατηρήσει έλεγχο της επάνω θέσης για 3 δευτερόλεπτα (διότι ο αντίπαλος μπορεί να πάει πίσω σε ουδέτερη όρθια θέση ή η ενέργεια βγαίνει έξω από τα όρια πριν να έχει επιτευχθεί ο έλεγχος των 3 δευτερολέπτων) θα απονεμηθεί 1 σημείο για επίθεση.

Εάν μετά από ένα ολοκληρωμένο 3 βαθμών Amplitude takedown ένας αθλητής δέχεται reversal πριν επιτύχει έλεγχο 3 δευτερολέπτων, θα του απονεμηθεί 1 σημείο για επίθεση και στον αντίπαλο θα δοθούν 2 σημεία για reversal εάν μπορεί να κρατήσει τον έλεγχο για 3 δευτερολέπτων από επάνω.

Ο αθλητής ο οποίος επιχειρεί λαβή υποταγής κατά την οποία ο αντίπαλος βρίσκεται σε πραγματικό κίνδυνο υποταγής για τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα θα του απονεμηθεί 1 σημείο για επίθεση όταν ο αντίπαλος

μπορεί να διαφύγει πλήρως την υποταγή. Είναι καθήκον του διαιτητή να εκτιμήσει πόσο κοντά στην επιτυχία ήταν η λαβή υποταγής.

Εάν ένα σημείο επίθεσης αξίζει προσπάθεια υποταγής διακόπτεται με το τέλος του αγώνα, στον επιτιθέμενο αθλητή θα απονεμηθεί 1 σημείο για την επίθεση στο τέλος του χρόνου του ματς.

Σημείωση: σε προσπάθεια για Wristlock δεν απονέμονται βαθμοί επίθεσης.

+18 φωτογραφίες (βλ. σελίδα 16-18 /UWW International Grappling Regulations)

Άρθρο 17 – τραυματισμός και αιμορραγία

Ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει το ματς και να ζητήσει χρόνο τραυματισμού εάν ο grappler έχει τραυματιστεί προσωρινά λόγω τυχαίου γεγονότος (πχ εγε ροκε, χτύπημα κεφαλιού κλπ). Ο τραυματισμός/ αιμορραγία δεν μπορεί να υπερβεί ανά ματς τα 2 λεπτά για κάθε αθλητή. Εάν ο διαιτητής διαπιστώσει ότι ο grappler προσποιείται τραυματισμό για να αποφύγει υποταγή και/ή ενέργεια, μπορεί να ανακοινωθεί disqualification. Αντίστοιχα, εάν επέλθει τραυματισμός λόγω αντικανονικής κίνησης, ο διαιτητής θα αποβάλλει τον grappler λόγω σφάλματος.

Σε περίπτωση που ο grappler αιμορραγεί, ο διαιτητής θα σταματήσει το ματς και θα ζητήσει την παρέμβαση του ιατρικού προσωπικού. Στο τραπέζι του ταπί πρέπει να υπάρχουν ανά πάσα στιγμή διαθέσιμα καθαρά εργαλεία και απολυμαντικό διάλυμα. Είναι καθήκον του υπευθύνου της ιατρικής υπηρεσίας να αποφασίσει πότε έχει σταματήσει η αιμορραγία και εάν ο αθλητής μπορεί να συνεχίσει τον αγώνα ή όχι. Ο αγώνας δεν μπορεί να ξαναρχίσει εάν δεν απομακρυνθούν όλα τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν για τον καθαρισμό από το αίμα και μέχρι να στεγνώσει το ιατρικό διάλυμα που χρησιμοποιήθηκε για τον καθαρισμό του ταπί. Σε περίπτωση ενδυμασίας λερωμένης με αίμα ή σκισμένης ή οποία πρέπει να αντικατασταθεί, όλοι οι αθλητές πρέπει να έχουν διαθέσιμη κοντά στο ταπί δεύτερη ενδυμασία.

Σε περίπτωση που και οι δύο παλαιστές τραυματιστούν συγχρόνως και δεν μπορούν να συνεχίσουν, νικητής ανακηρύσσεται ο αθλητής που σημείωσε τον μεγαλύτερο αριθμό σημείων. Εάν υπάρχει ισοβαθμία, το σώμα διαιτησίας θα συσκεφθεί και θα ψηφίσει για να καθοριστεί ο νικητής.

Σημείωση : σε περίπτωση Puking ή εάν ο άλλος αθλητής αποβάλλει σωματικά υγρά πρέπει να εφαρμόζονται ο ίδιος κανονισμός όπως για την αιμορραγία.

Άρθρο 18 – διακοπή του ματς

Εάν για οποιονδήποτε λόγο το ματς πρέπει να διακοπεί (πχ τραυματισμός, αιμορραγία, σύσκεψη διαιτητών κλπ) οι δύο grappers θα στέκονται ή θα κάθονται στο κέντρο του ταπί απέναντι από το τραπέζι των διαιτητών χωρίς να μιλούν σε κανέναν και χωρίς να λάβουν κάποιο υγρό και θα περιμένουν τον διαιτητή να τους καλέσει πίσω και να συνεχίσουν τον αγώνα.

Η ενέργεια θα συνεχιστεί βάσει των ίδιων κριτηρίων του Εκτός Ορίων (άρθρο 15).

Άρθρο 19 – κριτήρια λήψης απόφασης

Με εξαίρεση το Ηπειρωτικό και Παγκόσμιο Πρωτάθλημα senior, ο κεντρικός διαιτητής έχει πλήρη εξουσία να σταματήσει το ματς εάν κρίνει ότι ένας αθλητής βρίσκεται σε άμεσο κίνδυνο σοβαρού τραυματισμού ή δεν μπορεί πλέον να αντέξει δέσιμο υποταγής ή choke, ακόμη και αν ο εν λόγω αθλητής δεν έχει έρθει σε υποταγή ή tap. Η ασφάλεια των αθλητών πρέπει να επικρατεί ανά πάσα στιγμή.

Όταν ένας παλαιστής εγκαταλείπει τον αγώνα, είτε προφορικά (φωνάζοντας ή λέγοντας «tap» ή «stop») είτε σωματικά (χτυπώντας τουλάχιστον δύο φορές τον αντίπαλο ή το ταπί με το χέρι ή το πόδι του), ο αντίπαλος αυτόματα ανακηρύσσεται νικητής, ανεξάρτητα από τον αριθμό σημείων που συγκέντρωσε ή τον χρόνο του αγώνα.

Εάν ένας παλαιστής χάσει τις αισθήσεις του λόγω κανονικής λαβής που πραγματοποιήθηκε από τον αντίπαλο ή λόγω ατυχήματος που δεν απορρέει από ένα αντικανονικό ελιγμό, ο κεντρικός διαιτητής θα σταματήσει τον αγώνα, θα βοηθήσει τον αθλητή να επανακτήσει τις αισθήσεις του και θα ανακηρύξει νικητή τον αντίπαλο λόγω υποταγής.

Σημείωση: Εάν ένας παλαιστής μικρότερος των 18 ετών (παιδας, παμπαΐδας ή αρχάριος) χάσει τις αισθήσεις του κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, αυτός θα αποκλεισθεί από την υπόλοιπη διοργάνωση για προληπτικούς λόγους.

Σημείωση: Οι παλαιστές που χάνουν τις αισθήσεις τους λόγω τραύματος στο κεφάλι, θα αποκλείονται από την υπόλοιπη διοργάνωση και θα οδηγούνται στο ιατρικό προσωπικό για να υποβληθούν σε θεραπεία.

Όταν ένας παλαιστής έχει σημειώσει 15 σημεία πλεονεκτήματος έναντι του αντιπάλου του, ο κεντρικός διαιτητής θα σταματάει το ματς και θα ανακηρύξει την νίκη λόγω τεχνικής υπεροχής.

Εάν, στο τέλος του κανονικού χρόνου, δεν προκύψει καμία από τις περιπτώσεις που αναφέρονται παραπάνω, ο παλαιστής ο οποίος σημείωσε τον υψηλότερο αριθμό τεχνικών σημείων θα ανακηρυχθεί νικητής.

Σε περίπτωση ισοβαθμίας στο τέλος του κανονικού χρόνου, ο νικητής καθορίζεται από τα ακόλουθα κριτήρια :

1. ο αθλητής που σκόραρε ενέργειες με την υψηλότερη αξία σημείων
2. ο αθλητής με το μικρότερο αριθμό παρατηρήσεων.

Εάν κανένα από αυτά τα κριτήρια δεν ισχύουν ο αγώνας θα πάει στην παράταση.

Παραδείγματος χάριν

Εάν ένας αγώνας τελειώνει με ισοπαλία 6-6 με τον κόκκινο να σκοράρει ένα Takedown (2 σημείων) και ένα back mount (4 σημείων) ενώ ο μπλε σκοράρει 3 Takedown (2 σημεία το κάθε ένα), ο κόκκινος ανακηρύσσεται ο νικητής σύμφωνα με τα πρώτα κριτήρια (δράση που σημείωσε την υψηλότερη αξία σημείων είναι το back mount που σκόραρε ο κόκκινος)

Εάν ένας αγώνας τελειώνει με ισοπαλία 4-4 με τον κόκκινο να σκοράρει δύο Takedowns (2 σημεία το κάθε ένα) ενώ ο μπλε σκοράρει ένα reversal (2 σημεία) και 2 επιθέσεις, ο κόκκινος ανακηρύσσεται νικητής σύμφωνα με τα πρώτα κριτήρια (και ο κόκκινος και ο μπλε έχουν 2 σημεία δράσης, αλλά ο κόκκινος έχει άλλα 2 σημεία ενέργειες, ενώ ο μπλε έχει δύο ενέργειες 1 βαθμού)

Εάν ένας αγώνας τελειώνει με ισοπαλία 2-2, με τον κόκκινο να σκοράρει 2 σημεία για Takedown ενώ ο μπλε 2 σημεία λόγω ότι ο κόκκινος έλαβε 2 παρατηρήσεις, ο κόκκινος ανακηρύσσεται νικητής σύμφωνα με τα πρώτα κριτήρια (δράση που σκόραρε 2 βαθμούς, έναντι 2 φορές 1 σημείο που έλαβε για παρατήρηση του αντιπάλου.

Εάν ένας αγώνας τελειώνει με ισοπαλία 3-3 με τον κόκκινο να σκοράρει 2 σημεία για Takedown και 1 για επίθεση ενώ ο μπλε σκοράρει 2 σημεία για reversal και 1 σημείο για τον κόκκινο για να πάρει παρατήρηση, ο μπλε ανακηρύσσεται νικητής σύμφωνα με το δεύτερο κριτήριο (και οι δύο αθλητές έχουν 2 σημεία δράσης και 1 σημείο δράσης, αλλά ο μπλε έχει μικρότερο αριθμό παρατηρήσεων)

Άρθρο 20 – παράταση

Εάν το σκορ είναι ισόπαλο στο τέλος του κανονικού χρόνου και με κανένα από τα παραπάνω κριτήρια δεν μπορεί να καθοριστεί ο νικητής, ο κεντρικός διαιτητής καλεί σε παράταση.

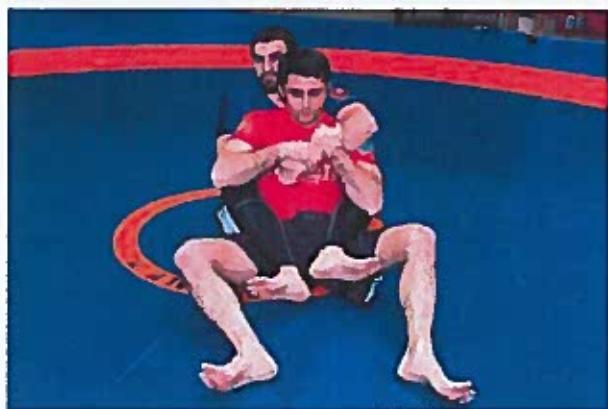
Η παράταση συνιστάται σε ένα μόνο γύρο υποταγής 1 λεπτού, με στόχο την υποταγή του αντιπάλου ξεκινώντας από συγκεκριμένη θέση (τεχνικά σημεία δεν απονέμονται και ο μόνος τρόπος νίκης είναι λόγω υποταγής, αποκλεισμού ή ποινής).

Σημείωση: Παρατήρηση λόγω παθητικότητας και αντικανονικών ενεργειών που δίνεται στην παράταση δεν δίνει βαθμολογία σημείων αλλά λαμβάνεται υπόψη και μπορεί να οδηγήσει σε αποκλεισμό ενός αθλητή, σύμφωνα με τα κριτήρια που ορίζονται στο άρθρο 23 και 24.

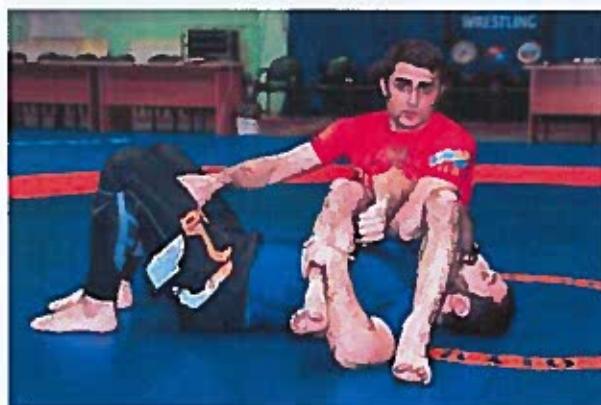
Ο grappler που θα θέσει σε θέση υποταγής τον αντίπαλο καθορίζεται με το στρίψιμο του κέρματος.

Ο παλαιιστής μπορεί να αποφασίσει να ξεκινήσει σε μία από τις ακόλουθες θέσεις :

1. Θέση επανεκκίνησης Back Mount Mount, στο κέντρο του ταπί με δύο αθλητές να κάθονται στο έδαφος, με τον αθλητή που έσφαλε σε back mount ελέγχοντας τον αντιπάλου του με το στήθος σε επαφή με την πλάτη, οι φτέρνες μεταξύ των μηρών του αντιπάλου και οι βραχίονες ενωμένοι σε κάθισμα ζώνης ελέγχου (το ένα χέρι που περνά πάνω από τον ώμο ενώνεται με το άλλο χέρι περνώντας κάτω από την απέναντι μασχάλη). Οι αμυνόμενοι αθλητές πρέπει να αρπάξουν, με τα δύο χέρια, το χέρι του ελεγχόμενου αθλητή που περνά πάνω από τον ώμο.



2. Armbar restart position, στο κέντρο του ταπί με τον αμυνόμενο αθλητή στην πλάτη του και το χέρι δεμένο σε θέση άμυνας και ο αθλητής που έσφαλε σε θέση armbar με το ένα χέρι επιλογής του μέσα στα χέρια του αντιπάλου και το άλλο χέρι είτε αρπάζοντας τα πόδια του αμυνόμενου αθλητή είτε θέτοντας τον στο έδαφος.



Ο παλαιστής έχει 1 λεπτό να φέρει σε θέση υποταγής τον αντίπαλο. Εφόσον η υποταγή επιτευχθεί, αυτός ανακηρύσσεται νικητής.

Αν δεν μπορέσει να φέρει σε θέση υποταγής τον αντίπαλο (δηλαδή ο αμυνόμενος αθλητής καταφέρει να μην έρθει σε υποταγή ή καταφέρει να φέρει σε υποταγή τον αντίπαλο), ο αντίπαλος ανακηρύσσεται νικητής.

Άρθρο 21 –Ένσταση και challenge

Καμία ένσταση δεν μπορεί να υποβληθεί στο τέλος του αγώνα. Ένα challenge μπορεί να δοθεί κατά τη διάρκεια του αγώνα, εάν ο υπεύθυνος διαιτησίας ή ο προπονητής του grappler κρίνει ότι έχει διαπραχθεί λάθος διαιτησίας, αλλά το αποτέλεσμα ενός αγώνα δεν μπορεί να τροποποιηθεί υπό οποιαδήποτε συνθήκη εφόσον η νίκη έχει ανακηρυχθεί επάνω στο ταπί.

To challenge είναι η ενέργεια μέσω της οποίας επιτρέπεται σε ένα προπονητή, στο όνομα του grappler, να σταματήσει την ενέργεια και να ζητήσει από το σώμα διαιτησίας να εξετάσει το βίντεο και να αναθεωρήσει την απόφασή του.

Διευκρινίζεται ότι η δυνατότητα αυτή παρέχεται μόνο κατά τη διάρκεια αγώνων, στους οποίους ο έλεγχος βίντεο ορίζεται από την UWW και την οργανωτική επιτροπή.

Ο προπονητής που επιθυμεί να ζητήσει challenge θα ρίξει ένα σφουγγάρι και θα παραμείνει καθιστός, **10 δευτερόλεπτα** μετά την απονομή των σημείων από το σώμα διαιτησίας ή την παράληψη απονομής σημείων στην αμφισβήτουμενη φάση. Ο κριτής στη συνέχεια θα διακόψει τον αγώνα, το συντομότερο δυνατόν μόλις ολοκληρωθεί η υπό εξέλιξη ενέργεια. Εάν ο grappler διαφωνεί με την απόφαση του προπονητή του, τότε ο αγώνας συνεχίζεται.

Το σώμα διαιτησίας καλείται στη συνέχεια να παρακολουθήσει το βίντεο και να λάβει την οριστική απόφαση μαζί με τον επικεφαλής διαιτητή υπεύθυνο για το τουρνουά ο οποίος θα έχει τον τελικό λόγο σε περίπτωση διαφωνίας.

Κάθε grappler δικαιούται 1 challenge ανά αγώνα. Εάν μετά την εξέταση του βίντεο, το σώμα διαιτησίας τροποποιήσει την απόφασή του, τότε το challenge μπορεί να χρησιμοποιηθεί και πάλι κατά τη διάρκεια του αγώνα. Εάν το σώμα διαιτησίας επιβεβαιώσει την αρχική του απόφαση, ο grappler χάνει το challenge και απονέμονται 5 σημεία στον αντίπαλό του.

Σε περίπτωση τεχνικού παραπτώματος ή εάν με το βίντεο δεν μπορούν να παρατηρήσουν σωστά την επίμαχη ενέργεια (λανθασμένη γωνία κάμερας κ.λπ.), το challenge θεωρείται άκυρο και το σφουγγάρι δίνεται πίσω στον προπονητή.

Το challenge δεν λαμβάνει χώρα σε αγώνες κατηγορίας μικρότερης των 18 ετών.

Σημείωση: Μόνον οι αποφάσεις και οι περιπτώσεις που σχετίζονται με την τεχνική εκτέλεση μπορεί να αμφισβηθούν. Οι αποφάσεις του διαιτητή σχετικά με επιθέσεις (για υποταγή ή Takedown) και οι παρατηρήσεις δεν μπορούν να αμφισβηθούν από τους προπονητές.

Άρθρο 22 – Βαθμοί κατάταξης αγώνα

Τα σημεία κατάταξης που έλαβαν οι παλαιστές για τους αγώνες τους θα χρησιμεύσουν για τον καθορισμό της τελικής τους κατάταξης.

Νίκη λόγω υποταγής (5 σημεία στο νικητή – 0 σημεία στον ηττημένο)

Η νίκη λόγω υποταγής προκύπτει όταν ο grappler αποδέχεται την ήπτα του είτε προφορικά (φωνάζοντας ή λέγοντας tap ή stop) είτε σωματικά (χτυπώντας τουλάχιστον δύο φορές τον αντίπαλο ή το ταπί με το χέρι του ή το πόδι του). Με εξαίρεση το ηπειρωτικό και το παγκόσμιο πρωτάθλημα senior, ο κεντρικός διαιτητής έχει δικαίωμα να ανακηρύξει νίκη λόγω υποταγής εάν, αφού παρατηρήσει μια προσπάθεια υποταγής, κρίνει ότι ο grappler που παραμένει στην λαβή υποταγής δεν μπορεί να διαφύγει χωρίς απώλεια.

Νίκη λόγω αποκλεισμού (5 σημεία στο νικητή – 0 σημεία στον ηττημένο)

Η νίκη λόγω αποκλεισμού προκύπτει όταν ο grappler για οποιοδήποτε λόγο αποκλείεται από το ματς ή την διοργάνωση.

Νίκη λόγω DEFAULT (5 σημεία στο νικητή – 0 σημεία στον ηττημένο)

Η νίκη λόγω DEFAULT προκύπτει όταν για οποιοδήποτε λόγο ο grappler δεν μπορεί να συνεχίσει το ματς ή κηρύσσεται μη ικανός να συνεχίσει το ματς από το επικεφαλής ιατρό. Ένας προπονητής μπορεί επίσης να θεωρήσει DEFAULT τον grappler ρίχνοντας μία κόκκινη ή μπλε πετσέτα πάνω στο ταιί

Νίκη λόγω ποινής (5 σημεία στο νικητή – 0 σημεία στον ηττημένο)

Η νίκη λόγω ποινής ανακηρύσσεται όταν ο grappler δεν εμφανίζεται στο ταπί για τον αγώνα ή δεν συμμορφώνεται με τους παρόντες κανονισμούς όσον αφορά στην ενδυμασία αγώνων.

Σημείωση : οι grapplers που χάνουν ένα ματς χωρίς την απαραίτητη ιατρική βεβαίωση δεν θα επιτρέπεται να συνεχίσουν τους αγώνες του τουρνουά (έστω και σε άλλα στιλ) και θα αποσυρθούν από την τελική κατάταξη.

Νίκη λόγω τεχνικής υπεροχής (4 σημεία στο νικητή – 0 σημεία στον ηττημένο)

Η νίκη λόγω τεχνικής υπεροχής προκύπτει όταν ο grappler έχει σημειώσει ένα πλεονέκτημα 15 σημείων κατά του αντιπάλου του.

Νίκη λόγω απόφασης (3 σημεία στο νικητή – 0 σημεία στον ηττημένο)

Η νίκη λόγω απόφασης προκύπτει όταν η διαφορά της νίκης στο τέλος του κανονικού χρόνου είναι μικρότερη από 15 σημεία.

Νίκη στην παράταση (2 σημεία στο νικητή – 0 σημεία στον ηττημένο)

Η νίκη στην παράταση προκύπτει μετά το πρώτο σημείο το οποίο σημειώθηκε από οποιονδήποτε grappler ή μετά την απονομή από τον κεντρικό διαιτητή ενός σημείου βάσει των κριτηρίων παράτασης.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Για τεχνική υπεροχή και νίκη λόγω απόφασης, 1 σημείο κατάταξης θα απονεμηθεί στον ηττημένο εάν καταφέρει να σημειώσει 1 ή περισσότερα τεχνικά σημεία κατά τη διάρκεια του ματς.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5 - ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΒΑΣΕΙΣ

Άρθρο 23 – παθητικότητα

Είναι καθήκον των grapplers να διατηρήσουν την δράση δουλεύοντας συνεχώς για την βελτίωση της θέσης τους ή να υποτάξουν τον αντίπαλο τους και να πραγματοποιήσουν μία ειλικρινή προσπάθεια ώστε να κρατήσουν τις ενέργειες εντός ορίων.

Όταν ο κεντρικός διαιτητής διαπιστώσει ότι ο grappler επιδεικνύει παθητικότητα ή στασιμότητα, θα προσπαθήσει να τον παροτρύνει με προφορικές εντολές («Κόκκινε-μπλε OPEN» ή «Κόκκινε-μπλε ACTION») χωρίς να διακόψει τον αγώνα. Εάν, μετά από 15 δευτερόλεπτα, ο grappler εξακολουθεί να παραμένει παθητικός μετά τις προφορικές εντολές, ο κεντρικός διαιτητής θα υποδείξει τον παθητικό grappler σηκώνοντας το χέρι με το περιβραχιόνιο του σωστού χρώματος και δίνει παρατήρηση.

Αν μετά τα 15 δευτερόλεπτα ο grappler εξακολουθεί να παραμένει παθητικός θα του δοθεί και άλλη παρατήρηση και ούτω καθεξής. Κάθε παρατήρηση πρέπει να αναγράφεται στο φύλλο βαθμολογίας.

Για την πρώτη, δεύτερη και τρίτη παρατήρηση λόγω παθητικότητας θα δίνεται 1 σημείο στον αντίπαλο μέχρι την τέταρτη παρατήρηση η οποία έχει ως αποτέλεσμα τον αποκλεισμό του παθητικού grappler.

1^η παρατήρηση = 1 σημείο > 2^η παρατήρηση = 1 σημείο > 3^η παρατήρηση = 1 σημείο > 4^η παρατήρηση = αποκλεισμός

Σημείωση : παρατήρηση για παθητικότητα και αντικανονικές ενέργειες αθροίζονται (π.χ. 2 παρατηρήσεις για παθητικότητα + 2 παρατηρήσεις για αντικανονική ενέργεια) και οδηγούν σε αποκλεισμό του αθλητή.

Η Παθητικότητα περιλαμβάνει :

- Κράτημα σε μία προσπάθεια για να εξουδετερωθεί ή να απαγορευθεί μία ενέργεια ή η ανάπτυξη της ενέργειας (πχ από την bottom closed guard λαβή κρατώντας τον αντίπαλο χωρίς να επιχειρείται οποιαδήποτε επίθεση μόνο για να τον προειδοποιήσει να σταθεί όρθιος και να προσπαθήσει να περάσει. Από τη top closed guard, να επιχειρήσει να κρατήσει τον αντίπαλο και να μην επιχειρήσει να ανοίξει την guard για να περάσει)
- Καθυστέρηση της ενέργειας επικοινωνώντας με τον προπονητή/γωνία
- Εγκατάλειψη του ταπί χωρίς άδεια
- Να σπαταληθεί πάρα πολύς χρόνος για την επιστροφή στο κέντρο του ταπί για την συνέχιση του αγώνα
- Λανθασμένη θέση συνέχισης του αγώνα
- Κατάχρηση χρόνου
- Φυγή από το ταπί (δηλαδή, εσκεμμένη φυγή από το ταπί με τα δύο πόδια για να διαφύγει από takedown ή κάποια άλλη ενέργεια, θέση που παίρνει ο ίδιος συνεχώς κοντά στα όρια του ταπί στην προσπάθεια να βγει εκτός ορίων για να αποφύγει να σκοράρει).

Σημείωση: Αν ένας αθλητής βγει εκτός ορίων κατά τη διάρκεια μιας προσπάθειας υποταγής (χωρίς να κάνει την σωστή άμυνα) το ματς δεν θα σταματήσει μέχρι να ολοκληρωθεί η ενέργεια ή όταν ένα τμήμα της κεφαλής του ενός grappler είναι έξω από την ζώνη προστασίας. Στην περίπτωση αυτή ο αθλητής που φέρει την ενέργεια έξω από την περιοχή προστασίας με την προσποίηση να σταματήσει το ματς για να αποφύγει την υποταγή χωρίς να κάνει την σωστή άμυνα θα αποκλείεται άμεσα.

- Φυγή από θέση για να αποφύγει θέση stand up ή την πάλη στο έδαφος (πχ, εάν ένας αθλητής κάθεται σε guard χωρίς επαφή ενώ οι αθλητές είναι όρθιοι ή εάν ο επάνω αθλητής μένει όρθιος κατά την πάλη στο έδαφος και δεν προσπαθεί να επιτύχει θέση κυριαρχίας ή υποταγής στο κάτω παλαιστή).
- Λανθασμένη έναρξη (δηλ., να ξεκινήσει grappling πριν το σφύριγμα) και να πάρει λανθασμένη θέση συνέχισης του ματς.

Άρθρο 24 – αντικανονικές λαβές και ενέργειες

Εάν ο grappler παραβαίνει τον Κώδικα Δεοντολογίας της UWW με κραυγαλέο και αντιαθλητική τρόπο, ο κεντρικός διαιτητής θα τον αποκλείσει από το ματς ή την διοργάνωση. Ο κεντρικός διαιτητής θα υποβάλλει έκθεση για κάθε παράβαση. Εάν ο grappler τραυματιστεί από μια αντικανονική λαβή και δεν μπορεί να συνεχίσει το ματς, ο αθλητής που προκάλεσε τον τραυματισμό, θα χάσει το ματς. Η πρώτη, δεύτερη και τρίτη παρατήρηση για αντικανονική

ενέργεια έχει ως αποτέλεσμα να απονεμηθεί 1 σημείο στον αντίπαλο και η τέταρτη παρατήρηση τον αποκλεισμό του εν λόγω grappler :

1^η παρατήρηση = 1 σημείο > 2^η παρατήρηση = 1 σημείο > 3^η παρατήρηση = 1 σημείο > 4^η παρατήρηση = αποκλεισμός

Σημείωση: Οποιαδήποτε αντικανονική ενέργεια που εκτελείται για να εμποδίσει τον αντίπαλο στην ολοκλήρωση μιας υποταγής θα έχει ως αποτέλεσμα τον άμεσο αποκλεισμό.

Σημείωση : παρατήρηση για παθητικότητα και αντικανονικές ενέργειες αθροίζονται (π.χ. 2 παρατηρήσεις για παθητικότητα + 2 παρατηρήσεις για αντικανονικές ενέργειες) οδηγούν σε αποκλεισμό του αθλητή

Οι αντικανονικές ενέργειες περιλαμβάνουν:

- Εκ προθέσεως σπάσιμο των οστών ή των αρθρώσεων (δηλαδή συνεχίζεται να ασκείται πίεση μετά από tap out και ο διαιτητής δίνει εντολή να σταματήσει)
- Punching, κλοτσιές, χτυπήματα στα γόνατα, στους βραχίονες, στους αγκώνες, στο κεφάλι
- Δάγκωμα, τράβηγμα μαλλιών, μύτης, αυτιών, ή επίθεση στην βουβωνική χώρα
- Χτυπήματα στα μάτια, στα αυτιά, στη μύτη, fish hooking
- Δυνατά χτυπήματα στο κεφάλι ή στον λαιμό
- Βαρύ χτύπημα ως άμυνα σε προσπάθεια υποταγής και εάν το σώμα του αντιπάλου είναι πάνω από το επίπεδο της μέσης
- Πίσω χτυπήματα από όρθια θέση
- Συνδυασμός locks και throws
- Πίεση των δακτύλων στον λαιμό/τραχεία και τεχνικές πνιγμού
- Εσωτερικά ή εξωτερικά heel hooks
- Neck cranks και/ή υποταγή θεωρείται η εξάσκηση πίεσης στην σπονδυλική στήλη (crucifix, Full-Nelson, twister neck crank, can opener, chin ripping neck crank κλπ.)

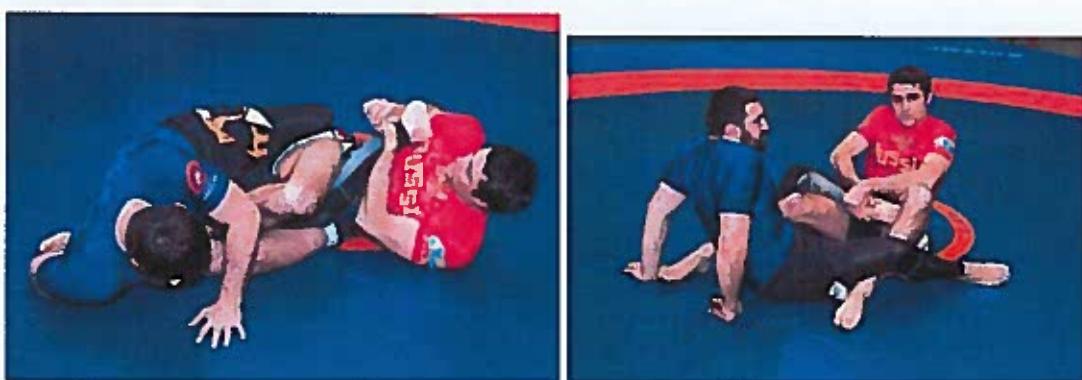
Σημείωση: Είναι νόμιμο το crank στο λαιμό όταν εφαρμόζεται ένα choke (για παράδειγμα κατά τη διάρκεια μια λαμητόμου ή ενός rear naked choke)

- Μικρός ελιγμός
- Κράτημα με λιγότερα από 4 δάχτυλα χεριών ή ποδιών
- Εκούσιο τράβηγμα της ενδυμασίας αγώνων (μόνον στο Grappling. Στο Grappling Gi, είναι νόμιμο να κρατείται από την ενδυμασία)
- Πνιγμός του αντιπάλου με ζώνη που έχει λυθεί (μόνον για το Grappling Gi)

- Επικάλυψη του δέρματος με οποιαδήποτε ουσία ή χρήση γάζας ή κάποιο είδος προστατευτικών υλικών χωρίς την άδεια του επικεφαλής ιατρού και σε συμφωνία με τον διαιτητή.
- Λογομαχία/προσβολή προς οποιοδήποτε παρόντα άτομο μέσα στην αίθουσα αγώνων
- Προσποίηση τραυματισμού

Περιορισμός ηλικίας : αρχάριοι και παμπαίδες αγόρια/κορίτσια δεν επιτρέπεται να κάνουν λαιμητόμο ή locks ποδιού.

Παραδείγματα με αντικανονικές λαβές :



+7 φωτογραφίες (βλ. σελίδα 23 –UWW International Grappling Regulations)

Άρθρο 25 – Διαδικασίες ejection

Η UWW Committee of Associated Styles – Grappling – σύμφωνα με τον Κώδικα Δεοντολογίας της UWW - καταδικάζει απερίφραστα κάθε είδους βιαιότητας, παράβασης ή παρενόχλησης στον τόπο αγώνων.

Εάν ένας αθλητής, ένας προπονητής ή ένας θεατής εκφράζεται πέρα του αποδεκτού με λέξεις, κινήσεις ή ενέργειες, είναι στην ευθύνη των κεντρικών διαιτητών να κρίνουν εάν αυτή η συμπεριφορά θεωρείται ως παραβατική συμπεριφορά. Εφόσον οι κεντρικοί διαιτητές έχουν χαρακτηρίσει την συμπεριφορά ως παραβατική, θα δώσουν κίτρινη κάρτα στο άτομο που διέπραξε την σφάλμα, ως προειδοποίηση, πριν τον αποβάλλουν. Η κίτρινη κάρτα θα αφαιρεί 1 βαθμό κατάταξης από την ομάδα που εκπροσωπεί το εν λόγω άτομο. Εάν συνεχιστεί η παράβαση, θα δοθεί κόκκινη κάρτα και το άτομο αυτό θα αποβληθεί από τους αγώνες. Η κόκκινη κάρτα θα αφαιρέσει 2 βαθμούς κατάταξης από την ομάδα.

Εάν οι κεντρικοί διαιτητές διαπιστώσουν ότι η εν λόγω συμπεριφορά υπερβαίνει την απλή παράβαση, μπορούν να παραλείψουν την κίτρινη κάρτα και δώσουν άμεσα κόκκινη κάρτα.

Παραδείγματα παραβατικής συμπεριφοράς

- Συμφωνία για το αποτέλεσμα του αγώνα
- Βρισιές κατά τη διάρκεια του αγώνα
- Επιθετικότητα προς τους διαιτητές
- Απειλές προς τους διαιτητές
- Να έρθουν σε φυσική επαφή με τους διαιτητές
- Ρίψη αντικειμένων
- Αμφισβήτηση και διακοπή του αγώνα
- Άρνηση να παραμείνουν στο ταπί για την ανακήρυξη του νικητή

ΕΝΟΤΗΤΑ 6 – ΤΟ ΣΩΜΑ ΔΙΑΙΤΗΣΙΑΣ

Άρθρο 26 – Σύνθεση

Σε όλους τους αγώνες θα διαιτητεύει ο κεντρικός διαιτητής και ο κριτής του ταπί. Στα διεθνή τουρνουά μπορούν να διαιτητεύουν διαιτητές III κατηγορίας και στα Ηπειρωτικά και Παγκόσμια Πρωταθλήματα διαιτητές II και I κατηγορίας.

Σε μεγάλες διοργανώσεις, τα μέλη του σώματος διαιτησίας σε καμία περίπτωση δεν θα είναι της ίδιας εθνικότητας ή δεν θα διαιτητεύουν σε ματς όπου αγωνίζονται συμπατριώτες τους grapplers.

Άρθρο 27 – Ενδυμασία

Οι κεντρικοί διαιτητές και ο κριτής του ταπί θα φορούν το μαύρο εγκεκριμένο polo, μαύρο παντελόνι με μαύρη ζώνη, μαύρα αθλητικά παπούτσια και μαύρες κάλτσες.

Επιπλέον, οι κεντρικοί διαιτητές πρέπει να φέρουν μία σφυρίχτρα γύρω από το λαιμό τους, ένα κόκκινο περικάρπιο στον αριστερό καρπό τους και ένα μπλε περικάρπιο στο δεξί καρπό τους, καθώς να έχουν διαθέσιμα μαύρα γάντια μιας χρήσης για λόγους υγιεινής.

Όταν ολοκληρωθεί το ματς ή σε τακτά χρονικά διαστήματα, τα γάντια πρέπει να τοποθετούνται σε ειδικά δοχεία στο τραπέζι του ταπί. Δεν πρέπει να τα αφήσουν πεταμένα οπουδήποτε δεδομένου ότι παρουσιάζουν κίνδυνο για την υγεία.

Επίσης για τον ίδιο λόγο οι προπονητές πρέπει να παροτρύνονται να φορούν γάντια.

Άρθρο 28 - Γενικά Καθήκοντα

Το σώμα διαιτησίας εκτελεί όλα τα καθήκοντα που ορίζονται στους κανονισμούς που διέπουν τους αγώνες grappling καθώς και σε οποιαδήποτε ειδική διάταξη που μπορεί να θεσπιστεί για την οργάνωση μιας συγκεκριμένης διοργάνωσης. Ο κεντρικός διαιτητής και ο κριτής του ταπί υποχρεούνται να χρησιμοποιούν την βασική ορολογία και τις χειρονομίες της UWW οι οποίες ενδείκνυνται για τους αντιστοιχους ρόλους τους κατά τη διεξαγωγή των αγώνων. Η βασική υποχρέωση του κεντρικού διαιτητή συνίσταται στην εκκίνηση και διακοπή του αγώνα, την απονομή των σημείων και την επιβολή κυρώσεων προκειμένου να ανακηρυχτεί ο νικητής και ο ηττημένος. Οι αποφάσεις των κεντρικών διαιτητών επικρατούν, αλλά σε περίπτωση αμφιβολίας μπορούν να συσκεφθούν με τον κριτή του ταπί. Σε περίπτωση που δεν μπορεί να επιτευχθεί συμφωνία, ο επικεφαλής διαιτητής υπεύθυνος των αγώνων θα έχει τον τελικό λόγο. Ο κεντρικός διαιτητής και ο κριτής του ταπί απαγορεύεται να μιλούν σε οποιονδήποτε κατά τη διάρκεια του αγώνα, εκτός μεταξύ τους, όταν πρέπει να συσκεφθούν προκειμένου να εκτελέσουν σωστά τα καθήκοντα τους.

Όλα τα σημεία ανακοινώνονται στο κοινό μέσω του κριτή του ταπί, είτε με σήμα του χεριού, είτε με παλέτες είτε μέσω ηλεκτρονικού/χειροκίνητου πίνακα αποτελεσμάτων. Το φύλλο αγώνα του κριτή του ταπί χρησιμοποιείται για την αναγραφή όλων των λαβών που εκτελέστηκαν και από τους δύο αντιτάλους, συμπεριλαμβανομένων των σημείων, των παρατηρήσεων, των παρατηρήσεων λόγω παθητικότητας τα οποία καταγράφονται με πολύ μεγάλη ακρίβεια με τη σειρά που αντιστοιχεί στις διάφορες φάσεις του αγώνα. Στο τέλος του αγώνα, ο κεντρικός διαιτητής και ο κριτής του ταπί θα υπογράψουν το φύλλο αγώνων.

Άρθρο 29 – Ο Κεντρικός Διαιτητής

Ο κεντρικός διαιτητής είναι υπεύθυνος για την ομαλή διεξαγωγή του αγώνα τον οποίο διευθύνει σύμφωνα με τους επίσημους κανονισμούς της United World Wrestling. Θα πρέπει να απαιτήσει τον σεβασμό των διαγωνιζομένων και να ασκεί πλήρη εξουσία σε αυτούς ώστε αυτοί να υπακούουν άμεσα στις εντολές και τις οδηγίες του. Ομοίως, πρέπει να διευθύνει τον αγώνα χωρίς να ανέχεται κάθε παράτυπη και εξωτερική παρέμβαση.

Με το σφύριγμα του αρχίζει, διακόπτεται και λήγει το ματς. Μετά την εκτέλεση μιας λαβής (εάν είναι έγκυρη και εάν έχει εκτελεστεί εντός των ορίων του χώρου πάλης), πρέπει να επιδεικνύει με τα δάχτυλά του τα σημεία που αντιστοιχούν στην αξία της λαβής σηκώνοντας τον καρπό που αντιστοιχεί στο χρώμα του grappler ο οποίος σκόραρε.

Ειδικά καθήκοντα του κεντρικού διαιτητή :

- να σφίξει το χέρι των grapplers κατά την είσοδό τους στο ταπί και πριν κατέβουν από το ταπί
 - να ελέγξει την ενδυμασία αγώνων των grapplers και να απαιτήσει από αυτούς να αλλάξουν ενδυμασία εντός 2 λεπτών σε περίπτωση που αυτή δεν είναι σύμφωνη με τον παρόντα κανονισμό.
 - να ελέγξει την επιδερμίδα των grapplers για εφίδρωση ή εάν έχουν επαλειφτεί με οποιαδήποτε λιπαρή ή κολλώδη ουσία.
 - να μην πλησιάζει πολύ κοντά στους grapplers όταν είναι σε όρθια θέση, αλλά να παραμένει κοντά αν είναι σε θέση στο έδαφος
 - να είναι σε θέση να αλλάξει θέση ανά πάσα στιγμή, στο ταπί ή γύρω από αυτό, και ειδικότερα να μετακινείται επάνω στα γόνατα ή στο στομάχι, για να έχει καλύτερη οπτική σε περίπτωση επικείμενης υποταγής.
 - να μην εμποδίζει την ορατότητα του κριτή του ταπί καθώς στέκεται κοντά στους grapplers (ειδικότερα εάν επίκειται υποταγή).
 - να μην γυρίζει την πλάτη στους παλαιστές σε οποιοδήποτε σημείο ώστε να διακινδυνεύει να χάσει τον έλεγχο της κατάστασης.
 - να παροτρύνει τον παθητικό grappler χωρίς να διακόπτει τον αγώνα και να δίνει τις απαραίτητες παρατηρήσεις.
 - να εξασφαλίσει ότι οι grapplers δεν αναπαύονται κατά τη διάρκεια του αγώνα με το πρόσχημα ότι σκουπίζουν το σώμα τους, φυσούν τη μύτη τους, προσποιούμενοι τραυματισμό, κλπ. Σε αυτή την περίπτωση, ο κεντρικός διαιτητής θα σταματήσει τον αγώνα και θα ζητήσει να δοθεί παρατήρηση στον grappler που έσφαλε και 1 σημείο στον αντίπαλο.
 - να απομακρύνει το χέρι του grappler ή να δώσει προφορική παρατήρηση εάν αυτός/αυτή τραβά την ενδυμασία του αντιπάλου.
 - να επικυρώσει ποινές λόγω παράβασης κανονισμού ή λόγω βιαιότητας
 - να είναι έτοιμος να σφυρίζει, εάν οι grapplers προσεγγίζουν την άκρη του ταπί.
 - να υποδεικνύει εάν μια λαβή που εκτελέστηκε στην άκρη του ταπί είναι έγκυρη.
 - να διακόψει την ενέργεια και να επαναφέρει τους grapplers πίσω στην θέση έναρξης, όταν η ενέργεια βγαίνει εκτός ορίων.
 - να διατάξει άμεσα και με σαφήνεια την θέση από την οποία πρέπει να συνεχιστεί το grappling.
 - να σφυρίζει για να σταματήσει την ενέργεια αφού ο grappler έχει σημειώσει υποταγή είτε σωματικά (με tap) είτε προφορικά.
- Επίσης ο κεντρικός διαιτητής θα θέσει επίσης το χέρι του σε κάθε παλαιστή για να διασφαλίσει περαιτέρω την ασφάλεια των grapplers.
- με εξαίρεση τα ηπειρωτικά και παγκόσμια πρωταθλήματα senior, να σταματήσει τη ενέργεια εάν, αφού παρατηρήσει μια προσπάθεια υποταγής, ο grappler θεωρείται μη ικανός να διαφύγει χωρίς βλάβη.

- κατόπιν παρέμβασης του κριτή του ταπί, να διακόψει τον αγώνα και να ανακηρύξει νίκη λόγω τεχνικής υπεροχής όταν η βαθμολογία των grapplers έχει 15 σημεία διαφορά. Σε αυτήν την περίπτωση, ο κεντρικός διαιτητής πρέπει να περιμένει την ενέργεια, είτε επίθεση είτε αντεπίθεση, να ολοκληρωθεί.
- να διακόψει τον αγώνα ακριβώς στο σωστό χρόνο όταν είναι απαραίτητο.
- να διασφαλίσει ότι οι grapplers παραμένουν στο ταπί μέχρι να ανακοινωθεί το αποτέλεσμα του αγώνα.
- να ανακηρύξει τον νικητή σηκώνοντας το χέρι του μετά από σύμφωνη γνώμη του κριτή του ταπί

+15 φωτογραφίες (βλ. σελίδα 26 –UWW International Grappling Regulations)

Άρθρο 30 – Ο Κριτής του Ταπί

Ο κριτής του ταπί πρέπει να παρακολουθεί την πορεία του αγώνα πολύ προσεκτικά χωρίς να επιτρέπει στον εαυτό του να αποσπάται για οποιαδήποτε αιτία. Μετά από κάθε ενέργεια και σύμφωνα με τις υποδείξεις του κεντρικού διαιτητή, θα πρέπει να αναγράψει τα αντίστοιχα σημεία στο φύλλο αγώνα.

Ειδικά καθήκοντα του κριτή του ταπί :

- βοηθά στη διατήρηση της σωστής βαθμολογίας και του σωστού χρόνου.
- να φέρει εις γνώση του κεντρικού διαιτητή κάθε πιθανή βαθμολογία, παράβαση ή υποταγή.
- να ανακοινώσει την παράταση
- να επιβεβαιώσει τον νικητή στον κεντρικό διαιτητή και τα σημεία κατάταξης στον εκφωνητή
- να υπογράψει το φύλλο βαθμολογίας στο τέλος του αγώνα

ΕΝΟΤΗΤΑ 7 – ΤΕΛΙΚΕΣ ΔΙΑΤΑΞΕΙΣ

Ο παρών Κανονισμός εγκρίθηκε από την United World Wrestling και μπορεί να τροποποιηθεί ανά πάσα στιγμή, εάν κριθούν απαραίτητες κάποιες βελτιώσεις.

Σε περίπτωση διαφωνίας σχετικά με την ερμηνεία και την εφαρμογή του κανονισμού, η ερμηνεία δίδεται βάσει της αγγλικής έκδοσης.

Οι διαγωνιζόμενοι στις διοργανώσεις grappling συμφωνούν, για οποιαδήποτε διαφορά, να μην προσφύγουν στα πολιτικά δικαστήρια. Κάθε διαφωνία θα διευθετηθεί από την World Grappling Committee (WGC), το όργανο προσφυγής είναι η United World Wrestling Executive Committee. Εάν δεν επέλθει συμφωνία, τα συμβαλλόμενα μέρη μπορούν να προσφύγουν, με δικά τους έξοδα, στο Ανώτατο Αθλητικό Δικαστήριο (CAS), που εδρεύει στην Λωζάνη, Ελβετία.

20/12/2017





UNITED WORLD
WRESTLING

INTERNATIONAL GRAPPLING REGULATIONS





UNITED WORLD WRESTLING

TABLE OF CONTENTS

| | |
|--|-----------|
| SECTION ONE - GENERAL RULES | 3 |
| <i>Article 1 - Philosophy</i> | <i>3</i> |
| <i>Article 2 - Objectives</i> | <i>3</i> |
| <i>Article 3 - Application of the Rules and United World Wrestling Licenses.....</i> | <i>3</i> |
| <i>Article 4 - Anti-Doping and Sanitary conditions</i> | <i>3</i> |
| <i>Article 5 - Weight Loss</i> | <i>3</i> |
| SECTION TWO - COMPETITION PROCEDURE..... | 4 |
| <i>Article 6 - Competition System</i> | <i>4</i> |
| <i>Article 7 - Medical Examination and Uniform Check</i> | <i>4</i> |
| <i>Article 8 - Weigh-in and Drawing of Lots</i> | <i>4</i> |
| SECTION THREE - MATERIAL STRUCTURE..... | 5 |
| <i>Article 9 - Age and Weight Divisions.....</i> | <i>5</i> |
| <i>Article 10 - Grapplers' Uniforms and Appearance</i> | <i>6</i> |
| <i>Article 11 - Competition Mat.....</i> | <i>7</i> |
| <i>Article 12 - Medical Service</i> | <i>7</i> |
| SECTION FOUR - THE MATCH | 7 |
| <i>Article 13 - Duration of the Matches</i> | <i>7</i> |
| <i>Article 14 - Call and Start of the Matches.....</i> | <i>8</i> |
| <i>Article 15 - Start and Restart Positions</i> | <i>8</i> |
| <i>Article 16 - Scoring for Actions and Holds</i> | <i>10</i> |
| <i>Article 17 - Injury and Blood Time</i> | <i>18</i> |
| <i>Article 18 - Interruptions of the Match</i> | <i>18</i> |
| <i>Article 19 - Decision criteria</i> | <i>18</i> |
| <i>Article 20 - Overtime</i> | <i>19</i> |
| <i>Article 21 - Protest and Challenge</i> | <i>20</i> |
| <i>Article 22 - Match Classification Points</i> | <i>20</i> |
| SECTION FIVE - TECHNICAL INFRACTIONS..... | 21 |
| <i>Article 23 - Passivity</i> | <i>21</i> |
| <i>Article 24 - Illegal Holds and Actions</i> | <i>22</i> |
| <i>Article 25 - Ejection Procedures.....</i> | <i>23</i> |
| SECTION SIX - REFEREEING BODY | 24 |
| <i>Article 26 - Composition</i> | <i>24</i> |
| <i>Article 27 - Uniform.....</i> | <i>24</i> |
| <i>Article 28 - General Duties</i> | <i>24</i> |
| <i>Article 29 - The Central Referee</i> | <i>25</i> |
| <i>Article 30 - The Mat Judge</i> | <i>27</i> |
| SECTION SEVEN - FINAL PROVISIONS..... | 27 |



UNITED WORLD WRESTLING

SECTION ONE - GENERAL RULES

Article 1 - Philosophy

Grappling is a style of Wrestling that combine technique originated in different sports such as Freestyle Wrestling, Brazilian Jiu-Jitsu, Luta Livre Brasileira, Catch Wrestling, Judo, Sambo, and the aim of the sport consist in taking down and control the opponent on the ground and submit him using chokes and locks. Grappling, allowing technique and holds from all the wrestling sports, has the most permissive rules set among them. Being most of the fight spent on the ground, Grappling can be considered as one of the safest wrestling sport to practice.

Grappling, of all the modern wrestling styles, is the closest to Ancient Greek wrestling or Pále (πάλη), that was practiced in the old Olympic Games. Grappling is divided in 2 styles: Grappling, where athletes wear shorts and a compression shirt called rashguard, and Grappling Gi, where athletes wear a kimono.

In accordance with the general philosophy of sports, the grapplers are required to honor the values of sportsmanship and fair play and they shall never intentionally injure a fellow sportsman in competition.

Article 2 - Objectives

Based on the United World Wrestling Constitution and various regulations, the international rules set forth in the present document constitute the framework within which the sport of Grappling is conducted and promoted and have as their specific objectives to:

- Establish the competition system, classification, technical points, penalties, eliminations, etc.
- Define and specify the practical and technical conditions under which a match is to take place.
- Determine the value to be assigned to actions and holds.
- List the situations and prohibitions.
- Determine the technical duties of the refereeing body.

Article 3 - Application of the Rules and United World Wrestling Licenses

The rules defined in the present document shall be in effect for all United World Wrestling sanctioned events in order to ensure optimal safety of the athletes and a healthy growth of the discipline.

The United World Wrestling license is mandatory for every international grappling competition with more than two participating countries. Every international competition must be reported to United World Wrestling and added to its official calendar. The United World Wrestling insurance will only apply to competitions that appear in the United World Wrestling calendar.

Article 4 - Anti-Doping and Sanitary conditions

All athletes participating in United World Wrestling sanctioned events agree to submit themselves to the United World Wrestling Anti-Doping Regulations and to the World Anti-Doping Code.

Athletes knowingly infected with the HIV/HCV/HBV virus are prohibited from participating in grappling competitions. Medical staff knowingly infected with the same viruses is prohibited from administering healthcare to bleeding grapplers.

Article 5 - Weight Loss

As far as weight reduction on the competition site is concerned, United World Wrestling has adopted the following rules: the practice of dehydration or excessive caloric restriction, the use of diuretics, emetics, laxatives, and self-induced vomiting are prohibited by United World Wrestling.

Grapplers under 18 are prohibited from the on-site use of saunas/steam rooms or vapor-impermeable suits. Enforcement of these rules is the responsibility of the tournament committee and its decisions shall be final. A first violation of these rules shall cause the individual(s) in question to be suspended from the competition for which use of the prohibited methods were intended. A second violation shall result in the suspension of the individual(s) from any United World Wrestling sanctioned event for one calendar year from time of suspension. The United World Wrestling Executive Committee will hear all second violation cases and apply the sanctions defined in the United World Wrestling regulations. Any individual assisting a grappler in prohibited weight reduction practices shall be held to the same rules and penalties as the athlete in violation.



SECTION TWO - COMPETITION PROCEDURE

Article 6 - Competition System

The competition system follows the system adopted by United World Wrestling for the Olympic competitions based on direct elimination with repechage. The pairing is made in order of the numbers drawn. If the number of grapplers is not ideal (i.e. 4, 8, 16, 32, 64, etc.), some qualification matches will take place from the bottom of the brackets. The grapplers who win their matches continue in the brackets until two undefeated grapplers remain. They will dispute the final for the gold and silver medal. The grapplers who lost against the two finalists will have repechage matches in two different groups: the first group with the grapplers who lost against the 1st finalist and the second group with the grapplers who lost against the second finalist. The winners of the two repechage groups will both receive a bronze medal. From the 7th place, the grapplers are ranked according to the following criteria:

- Most victories by submission
- Most victories by technical superiority
- Most victories by decision
- Most technical points scored during the whole competition

Note: If the place of the grapplers cannot be determined with the above criteria, they will be ranked *ex aequo*.

In case a category counts less than 6 competitors, the competition will follow the "Nordic system" with each competitor fighting each competitor.

The ranking will be made according to the following criteria:

1. The athlete with most victories
2. The athlete with more classification points (as described in Article 22)
3. The winner of the direct fight between two tie competitors
4. The athlete that scored most technical points during the competition.
5. The athlete with fewest technical points given (scored by the opponents) during the competition.

The first ranked athlete in the "Nordic system" will be awarded a gold Medal, the second one a silver medal and the third and eventually fourth ranked athletes will be awarded a bronze medal.

Article 7 - Medical Examination and Uniform Check

Medical examination shall be conducted the day of the competition in a restricted area near the competition site. It shall last 1 hour and be immediately followed by the weigh-in for the designated weight categories. Separate male and female rooms or times shall be provided. *The athletes shall wear shorts or underwear.* The medical staff shall examine them for skin infections and medical conditions such as cuts or contagious disease. It has full authority to decide whether athletes are suitable for competition or not.

Once the medical staff has cleared the athletes, they shall proceed to the uniform check table and have their competition uniforms controlled by the designated referees. In case their uniforms are not compliant with the United World Wrestling regulations, the athletes will be given the opportunity to purchase United World Wrestling approved gear on the spot.

Article 8 - Weigh-in and Drawing of Lots

Weigh-in shall be conducted the day of the competition in a restricted area near the competition site. It shall last 1 hour and be concluded a minimum of 1 hour prior to the scheduled start of the first bout of the designated weigh categories.

Access to the weigh-in room shall be limited to competitors, coaches, referees, and official weigh-in staff. No competitor shall be accepted at the weigh-in if he/she has not undergone the medical examination within the time period stipulated in the competition program. Athletes shall present their United World Wrestling license and accreditation card to the appointed referees in charge of the weigh-in.

Athletes shall wear shorts or underwear and be allowed to check their weight on the scales as many times as they wish within the official weigh-in time frame. No weight tolerance shall be granted at the United World Wrestling sanctioned events.



UNITED WORLD WRESTLING

After the athletes have made weight and the weigh-in official has marked their weight on the weigh-in list, a random computer draw will determine their position in the bracket. The random drawing of each bracket will be conducted during the official time of bracketing by the official computer with the official United World Wrestling competition software.

SECTION THREE - MATERIAL STRUCTURE

Article 9 - Age and Weight Divisions

All contestants shall be able to provide an official document proving their age and nationality. Any athlete found competing in an age group lower than his/her United World Wrestling designated age category shall be automatically disqualified from the immediate competition. Those athletes found violating this policy repeatedly may be subject to United World Wrestling membership disqualification.

Except for veterans, athletes are allowed to compete in the age division directly above their legal age group, provided that they present a medical certificate at registration. Novice, schoolboys, and cadets are also required to present a parental consent confirming they are allowed to compete in an older age group.

Note: If several age divisions are on the program of a United World Wrestling sanctioned event, athletes may only compete in one age group in each day.

Novice (12-13 years old)

- Boys and girls: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 72, +72kg

Schoolboys/girls (14-15 years old)

- Boys: 29-32, 35, 38, 42, 47, 53, 59, 66, 73, +73kg
- Girls: 28-30, 32, 34, 37, 40, 44, 48, 52, 57, +57kg

Cadets (16-17 years old)

- Boys: 39-42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, +85kg
- Girls: 36-38, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, +65

Juniors (18-19 years old)

- Men: 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, +92kg
- Women: 49, 53, 58, 64, 71, +71kg

Seniors (20 and older)

- Men: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100kg
- Women: 53, 58, 64, 71, +71kg

Veterans (35-60 years old)

- Men: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100kg
- Women: 53, 58, 64, 71, +71kg



UNITED WORLD WRESTLING

Article 10 - Grapplers' Uniforms and Appearance

For all United World Wrestling sanctioned events, competition uniforms shall be approved by United World Wrestling Committee of Associated Styles - Grappling.

Competition Uniform - Grappling

The first grappler called (top of bracket) shall appear on the edge of the mat wearing a red rash guard and the second grappler called (bottom of bracket) shall appear in a blue rash guard.

The rash guards shall be tight-fitting, with short or long sleeves, and contain at least 60% of the assigned color. Mixture of red and blue on rash guards is forbidden.

The board shorts shall be either of the matching assigned red and blue color or of a neutral color, such as black, white or grey. They shall not be excessively baggy or have pockets, button/snaps that may be unsafe during competition.

Leggings or compression shorts may be worn only under the board shorts.

Competition Uniform - Grappling Gi

For all Continental and World Championships of the Senior age class, the first grappler called shall appear on the edge of the mat wearing a red Gi and the second grappler called a blue Gi.

For other competitions the Gi may be also white (for the red corner) and black (for the blue corner).

Organization will provide athletes with Red and Blue belt according to their color.

The Gi must be made of cotton or similar material and in good condition. It may not be unusually thick or stiff to the point of obstructing the opponent. The jacket must be longer than the hips, but no longer than the thighs. When extending the arms forward, the distance between the sleeves and the wrists must not exceed 5 cm. The pants must be of proper size and reach to the ankles in upright position.

The pants may not be unusually tight or loose to the point of affecting the opponent's ability to make holds or move. The belt shall be tied tight around the waist to secure the jacket. Women may wear a rash guard of the assigned white and blue/black color, or of any other neutral color, underneath their Gi.

Protection gear

The use of light kneepads containing no metal parts is allowed. Grapplers may also wear the United World Wrestling approved ear protectors that do not contain any metal or hard cover shells. Referees may require a grappler whose hair is too long to wear ear protectors or an athletic hair cover.

Country's abbreviation and emblem

For all Continental and World Championships, the grapplers shall wear the abbreviation of their country's name on the back of their competition rash guards or Gi jackets. The abbreviation shall measure approximately 20x15 cm and not exceed the size of an A5 sheet.

The competitor's last name may be added above or below the country code in a half circle and shall be written in Latin letters measuring 4 to 7 cm.

The country's emblem may also be worn on both rash guards and shorts and shall not exceed 4x8 cm.

Advertising on clothing

Grapplers may wear sponsors' names or symbols on their competition uniforms as long as they do not hinder the identification of the uniforms' color and country's abbreviation.

Prohibited branding includes that of companies associated with Pornography, Gambling, Drugs, Alcohol/ Tobacco, Misogynistic, racist, prejudiced or abusive rhetoric.

For all Continental and World Championships, Competition uniform shall not have patch and emblems of local clubs.

Shoes

Grapplers are not permitted to wear shoes during the matches.



UNITED WORLD WRESTLING

Appearance and hygiene

Grapplers are prohibited from wearing bandages on the wrists, arms or ankles except in the case of injury or on doctor's orders. Grapplers are prohibited from wearing any object that might cause injury to an opponent such as necklaces, bracelets, anklets, toe rings, finger rings, piercing of any kind, prosthesis, etc.

Grapplers' fingers and toenails shall be neatly trimmed with no sharp edges. If an athlete's hair is longer than shoulder length and/or bangs extend beyond the ears, the athlete shall wear an athletic hair cover. Grapplers shall be well groomed and their hair and skin shall be free of any greasy, oily or sticky substance. Grapplers may not arrive at the mat perspiring for the beginning of the match. The referee may require a grappler to towel off at any time during the match. In the interest of health, hygiene and a sanitary environment for the athletes, these rules shall be strictly enforced.

At weigh-in, a United World Wrestling official shall check that all competitors satisfy the requirements of this article. The athletes must be warned that if their appearance or uniform are not in compliance, they will not be allowed to enter the competition. The grapplers who enter the competition area with an appearance that does not conform to the present regulations will be given 2 minutes to change it; otherwise they will lose the match by forfeit.

Article 11 - Competition Mat

For all United World Wrestling sanctioned events, United World Wrestling approved 10x10 or 12x12 mats containing a 8 to 10-meter circle shall be used. The center of the mat shall contain a 1-meter circle that will serve as a starting point for the grapplers. From the edge of the outer circle, a minimum of a 1-meter protection zone shall be provided.

Article 12 - Medical Service

A medical practitioner approved by United World Wrestling Committee of Associated Styles - Grappling - and the host National Federation shall be assigned to every United World Wrestling sanctioned event. He/she shall be an expert in sports medicine and be fully conversant with grappling techniques and rules. He/she shall have full authority to stop a match at any time if either competitor is deemed to be in danger.

Head Medical Officer's duties:

- To supervise the medical staff working during the event.
- To conduct all medical examinations prior to the competition and determine whether athletes are medically fit to engage in a Grappling matches or not.
- To record the prescribed particulars in the athletes' license book. If an athlete is denied access to the competition in the interest of health and safety, the decision and rationale shall be recorded in his/her license book.
- To give medical surveillance during the entire competition and be ready to intervene in the event of an accident or injury or on the central referee's request.
- To determine if an athlete is fit to continue the match and/or competition or not.
- To issue medical certificates and appropriate suspensions to the athletes who must withdraw from the competition.
- To prepare and forward to United World Wrestling a complete report of the injuries which occurred during the event for statistical purposes, as well as all recommendations and/or decisions made regarding a fighters' suspension.

SECTION FOUR - THE MATCH

Article 13 - Duration of the Matches

The novice, schoolboys/girls and veteran matches last 4 minutes.

The cadet, junior, and senior matches last 5 minutes.



UNITED WORLD WRESTLING

Article 14 - Call and Start of the Matches

Both grapplers' names shall be called in a loud clear voice to the mat. Grapplers shall be called 3 times with at least a 1 minute time interval between each call. If after the third call a grappler has not checked in at the mat, he shall be disqualified and forfeit the match.

In case it is proven than an athlete could not reach the mat in time and had to forfeit his match for reasons caused by the tournament organization (e.g. malfunction of audio system, misspelling of the name) and the brackets is still not reached the next round, the results of the forfeited match shall be cancelled and the match shall take place.

When their name has been called, the grapplers shall stand in the corner corresponding to their assigned color and wait for the central referee to call them to his/her side. The central referee shall inspect their competition uniform and give them 2 minutes to change them in case they are not compliant with the present regulations. In case an athlete does not come back to the mat with a satisfactory uniform after 2 minutes, he/she shall lose the match by forfeit. The central referee shall also inspect the grapplers to make sure that their skin is not covered with any greasy or sticky substance, or with perspiration. After the central referee has completed his/her inspection, the two grapplers shake hands and begin the match at the referee's whistle.

Article 15 - Start and Restart Positions

Definition of Out of Bounds

If, from a standing position, a competitor is forced out of bounds and touches the protection area with one foot while not in a Submission attempt the central referee shall break the action and bring the competitors back to center of the mat

When the competitors are fighting on the ground, out of bounds is intended when no body part of either competitor is touching the circle or when any body part of either competitor reaches out of the protection area. When either situation occurs, the referee shall break the action and order the correct restart position. In the case of the competitors going out of bounds during a scoring action (takedown, reversal or dominant position), with no part of the head of either grappler out of the protection area, the referee shall wait the 3 seconds count before stopping the action and then restart the match in the center, and he shall award the points of the action in case there was a successfully completed (secured top control after takedown or dominant position).

Note: If a competitor flees the mat - from either standing or ground position - a caution shall immediately be issued to the fleeing athlete.

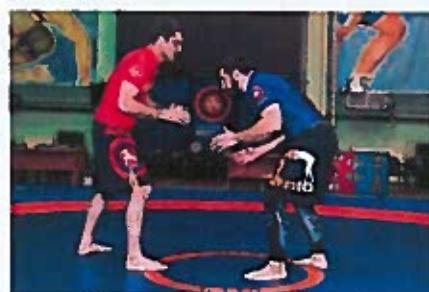
Note: If an athlete goes out of bounds during a submission attempt (without doing the correct defense) the match will not be stopped until the action is finished or when a part of the head of either grappler is out of the protection area. In that case, the athlete that brings the action out of the protection area, with the purpose of stopping the fight to escape the submission without doing the correct defense, will be immediately disqualified.

Note: If a grappler forces the action out of bounds in an attempt to escape a submission using the correct defense (without fleeing the mat) the fight will not be stopped until the action is finished or when a part of the head of either grappler is out of the protection area. In that case the referee should stop the athletes, award 1 point for the Attack to the athlete attempting the submission and restart the match in the center of the mat according to the restart position criteria.

Neutral Restart Position

Neutral Restart Position occurs at the beginning of the regular period. Both grapplers stand opposite one another in the center of the mat with one foot touching the inner circle and waits for the referee's whistle to start grappling.

Neutral Restart Position is ordered when the referee stops the match for out of bounds while the action was in stand up or the last position secured was standing (i.e. in case of a takedown going out of bound the takedown wasn't awarded because the position wasn't secured for 3 seconds before the referee stopped the action).

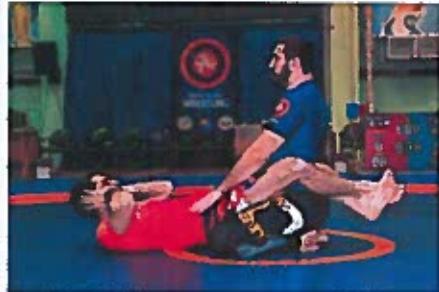




UNITED WORLD WRESTLING

Closed Guard Restart Position

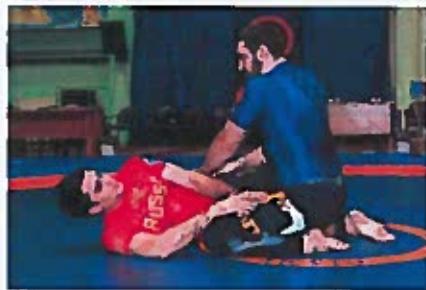
Closed Guard Restart position occurs at the center of the mats, with the athlete on bottom with their back on mat and the opponent between his legs with their feet crossed and the hands placed on the side of his head. The athlete on top is on his knees with the hands on the opponent's belly.



The Closed Guard Restart position is ordered when the referee stops the match for out of bounds and the last position secured, for at least 3 seconds, was a closed guard on the ground.

Half Guard Restart Position

Half Guard Restart position occurs at the center of the mat, with the athlete on the bottom on his side, with one leg of the opponent between his legs and with the chest facing the opponent and the hands placed on top of the free leg of the opponent.

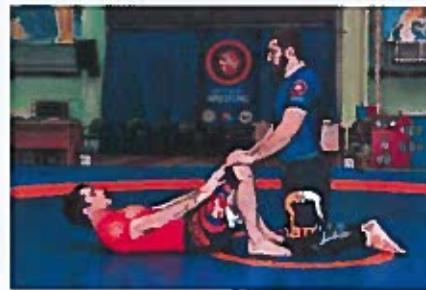


The athlete on top is on his knees with the hands on the opponent's top hip.

Half Guard Restart position is ordered when the referee stops the match for going out of bounds and the last position secured, for at least 3 seconds, was half guard on the ground.

Open Guard Restart Position

Open Guard Restart occurs at the center of the mat with the bottom grappler on his back, the hands resting on his thighs and his feet flat on the mat in the inner circle. The top grappler kneels in front of his opponent's feet and places his hands on the bottom grappler's kneecaps. Once the referee approves the position, the match restarts at his whistle.

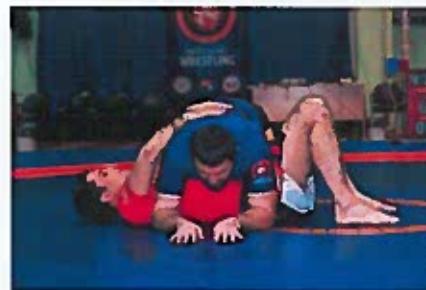


The Open Guard Restart is ordered when both grapplers went out of bounds during the ground fight and the last position secured by the top athlete was not a dominant position, a closed guard or a half guard.

The grappler who is on top when the action went out of bounds (or who had a partial back control) takes top position for Open Guard Restart.

Side Mount Restart Position

Side Mount Restart occurs at the center of the mat with the bottom grappler on his back (his elbows visibly free and his hands placed on the opponent's side) and the top grappler with his torso flat on his opponent's belly and elbows and knees on the mat.



Full Mount Restart Position

Full Mount Restart occurs at the center of the mat with the bottom grappler on his back, hands placed on the side of his head, and the top grappler mounting him with his legs on the side and his hands placed on the opponent's chest.



The Full Mount Restart position is ordered when a grappler has secured a full mount and then action goes out of bounds.



UNITED WORLD WRESTLING

Back Mount Restart Position

Back Mount Restart occurs at the center of the mat with both athletes sitting on the ground, with the athlete that secured the back mount controlling his opponent with the chest in contact with the back, the heels between the opponent thighs and the arm connected in a seat belt control (one arm passing over the shoulder connected with the other arm passing under the opposite armpit). The controlled athletes must grab, with both hands, the controlling athlete's arm that is passing over the shoulder.



The Back Mount Restart position is ordered when the referee stops the action for out of bounds and the last position secured (for at least 3 seconds) was a back mount (either on the ground or standing).

Article 16 - Scoring for Actions and Holds

Definition of Guard

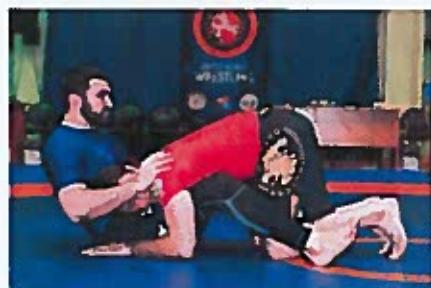
Guard is the position of the bottom grappler that uses one or both legs to control the opponent and blocks him from reaching a dominant position (side, full or back mount).

Half-guard is the guard position where the athlete on bottom position has one of the top athlete's legs trapped between his legs.



Example of Half guard

Open guard is when the athlete on bottom position uses both of his legs to prevent the opponent from achieving a dominant position, without closing his legs around the opponent's body (in that case it is considered Closed Guard).



Example of Open Guard

Closed Guard happen when the athlete on bottom position has the athlete on top between his legs with his feet or leg crossed or in contact.



Example of Closed Guard



UNITED WORLD WRESTLING

Takedowns - 2 or 3 points

2 points for a takedown is awarded to any situation in which the action starts standing and then finishes on the ground and one grappler manages to maintain top position with control for 3 seconds (if an athlete pulls guard after establishing contact with the opponent, the opponent shall be awarded 2 points for the takedown if they are able to maintain top position with control for 3 seconds). If, with the takedown, the grappler manages to establish a dominant position, he/she will further receive the corresponding points (i.e.: 2 + 3 for a takedown into side mount, 2 + 4 for a takedown into full mount, and 2 + 4 for a takedown into back mount).

3 points for takedown, instead of 2, is awarded if an athlete that is able to takedown the opponent by lifting him over his/her own waist level while remain in a standing position before completing the takedown, while having his/her opponent landing on their back (this action is called: 3 points Amplitude Takedown).

Takedowns that makes the opponent fall on his/her neck or head are illegal (art. 24 Illegal holds and actions)



Example of 3 points Amplitude Takedown

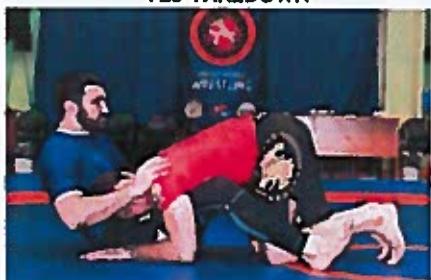
Note: It is only considered a Controlled Takedown when the athlete on top is able to keep the opponent on the ground, with the back or the side facing the ground at an angle less than 90°, while maintaining contact with him for at least 3 seconds. Or, in the case of the opponent is landing frontal (with belly towards the mat), when they are able to keep him/her down with 3 points of contacts (two arms and one knee or two knees and one arm or head) controlling him/her from behind, having passed the control of his/her arms.

The athlete on top is not considered in control if he is under a Submission attack of the opponent.

To be considered in control he/she must first escape the submission attempt.

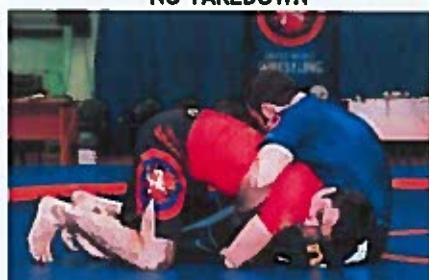
Note: Sitting from a standing position without contact to avoid stand up fight will be penalized by a caution and awarded 1 point to the opponent. The central referee shall break the action and bring the competitors back to neutral standing position.

YES TAKEDOWN



Back less than 90° Degree

NO TAKEDOWN



Back more than 90° from the ground



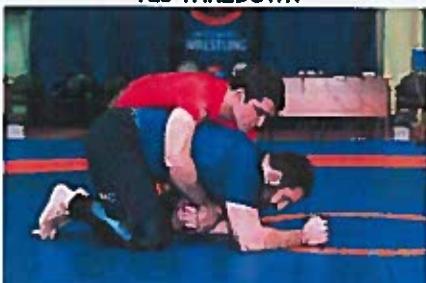
There are 3 Points of contacts between knee and arms

There aren't 3 points of contacts between knee and arms



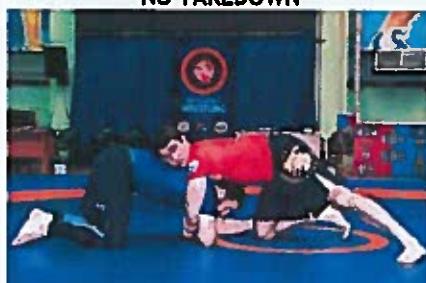
UNITED WORLD WRESTLING

YES TAKEDOWN



Athletes has passed behind the control of the arms

NO TAKEDOWN



Athlete has not passed behind the control of the arms

Fast Takedown Action - 2 points

In the event that, within 3 seconds from the moment the referee starts the action from a Neutral Restart Position, a Takedown is initiated by one of the Athletes and a Top position is secured without any interruption of the action and contact between the two competitors, the Referee Shall award, separately, 2 additional points to the athletes that is able to secure the control from top position for at least 3 seconds.

i.e:

2 points for Takedown + 2 points for Fast Takedown Action in the event of a Takedown initiate within 3 seconds from the restart from a Neutral Standing Position and landing in a not dominant position with 3 seconds of control.

3 points for a 3 points Amplitude Takedown + 2 points for a Fast Takedown Action in the event of a 3 points takedown initiate within 3 seconds from the restart from a Neutral Restart Position and landing in a not dominant position with 3 seconds of control.

2 points for Takedown + 2 points for Fast Takedown Action + x points for the dominant position in the event of a Takedown initiate within 3 seconds from the restart from a Neutral Standing Position and landing in a dominant position with 3 seconds of control.

3 points for a 3 points Amplitude Takedown + 2 points for a Fast Takedown Action + x points for a dominant position in the event of a 3 points Amplitude Takedown initiate within 3 seconds from the restart from a Neutral Restart Position and landing in a dominant position with 3 seconds of control.

Note: the referee shall award the 2 points for Fast Takedown Action also when the athlete scored a Takedown as a result of his opponent pulling guard within 3 seconds from the moment the action start from a Neutral Restart Position (2 points for Takedown + 2 points for Fast Takedown Action).

Reversals - 2 points

Reversals from a disadvantaged position, or any bottom position, without direct establishment of a dominant position will be awarded 2 points if control from the top position is maintained for 3 seconds.

Reversals from a disadvantaged position, or any bottom position, with direct establishment of a dominant position will be awarded with 2 points + the points corresponding to the dominant position if control is maintained for 3 seconds (i.e.: 2 + 3 for reversals into side mount, 2 + 4 for reversals into full mount, and 2 + 4 for reversals into back mount).

Note: Is considered control after a reversal when the athlete on top is able to keep the opponent on the ground with the back or the side at an angle less than 90° from the ground while maintaining contact with him or, in case of the opponent landing frontal (with belly towards the mat), when they are able to keep him/her down with 3 points of contacts (two arms and one knee or two knees and one arm or head) controlling him/her from behind, having passed the control of his/her arms.

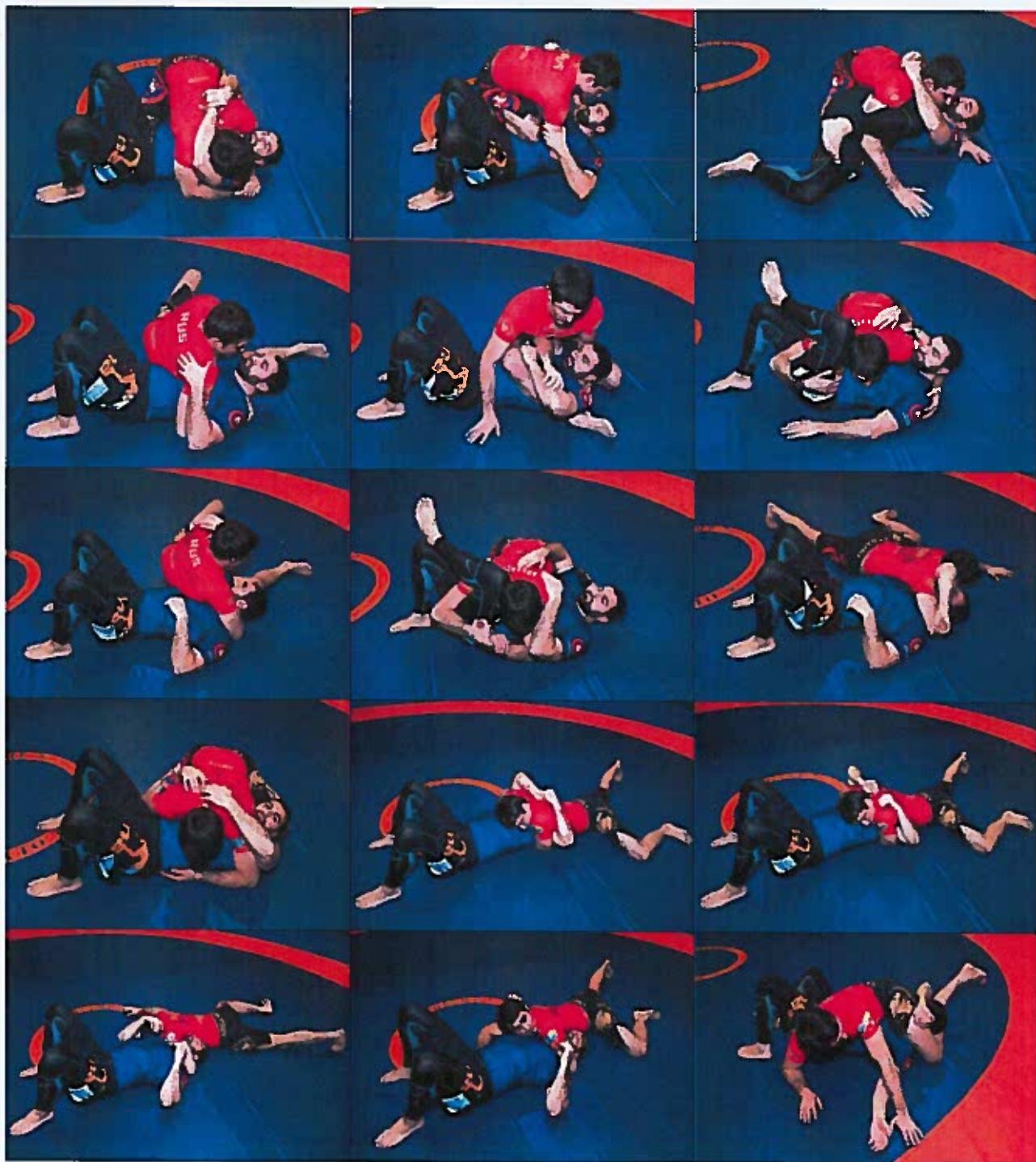
The athlete on top is not considered in control if he is under a Submission attack of the opponent.
To be considered in control he must first escape the submission attempt.



UNITED WORLD WRESTLING

Dominant positions - 3, 4, 4 points

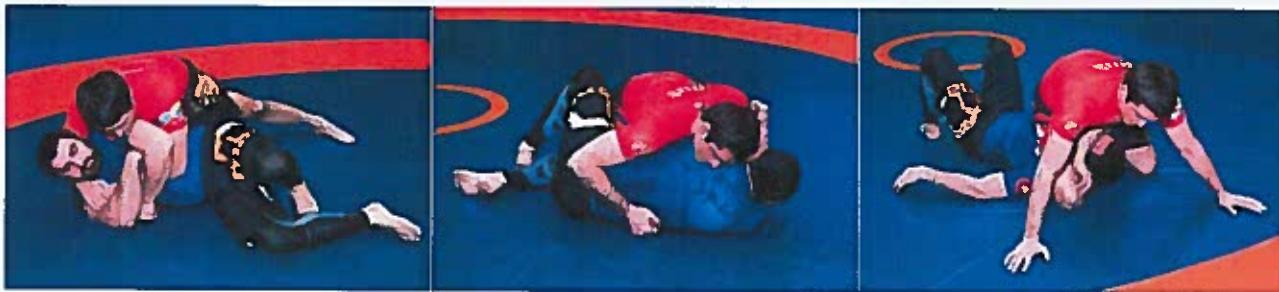
Side Mount (3 points): When a grappler gains control from the top having his chest facing/touching the opponent body, outside the control of the opponent's leg defenses (Guard) while keeping the opponent's back to the mat (the back must have an angle of less than 45° from the ground on the longitudinal axis) for the count of 3 seconds (side mount position include north-south and knee on stomach)



Example of Side Mount



UNITED WORLD WRESTLING

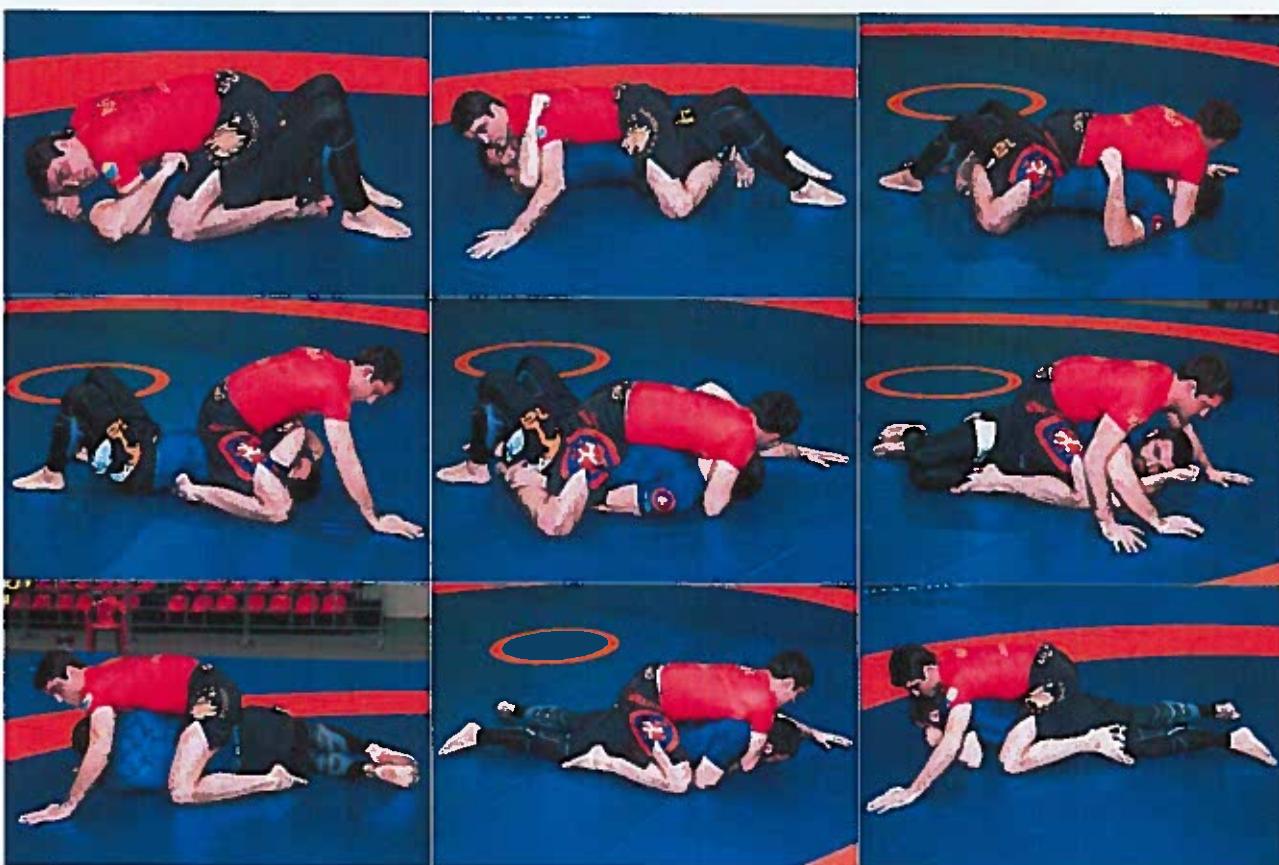


Example of position that are NOT Side Mount
(i.e. back more than 45 from the mat, chest not facing or touching the opponent body like in a mounted triangle)

Full Mount (4 points):

When a grappler controls from the top, sitting on the torso of the opponent facing the head with both of his/her knees touching the ground on both side of the opponent (with up to one arm trapped under his knee) for the count of 3 seconds.

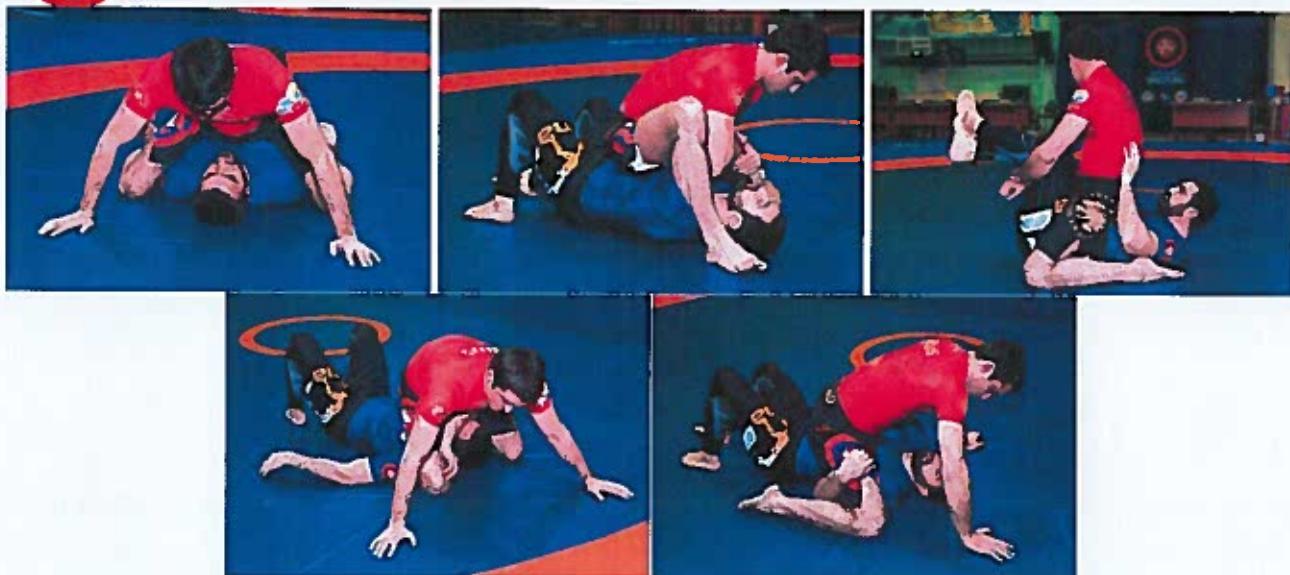
Should the athlete have one of the opponent's arms trapped under his leg, he shall only be awarded points for the full mount if the knee trapping the opponent's arm is not over the line of the armpit.



Example of Full Mount



UNITED WORLD WRESTLING



Example of position that are NOT Full Mount
(i.e. 2 arms under the legs; knee not on the ground; facing the leg; mounted triangle; leg above armpit level)

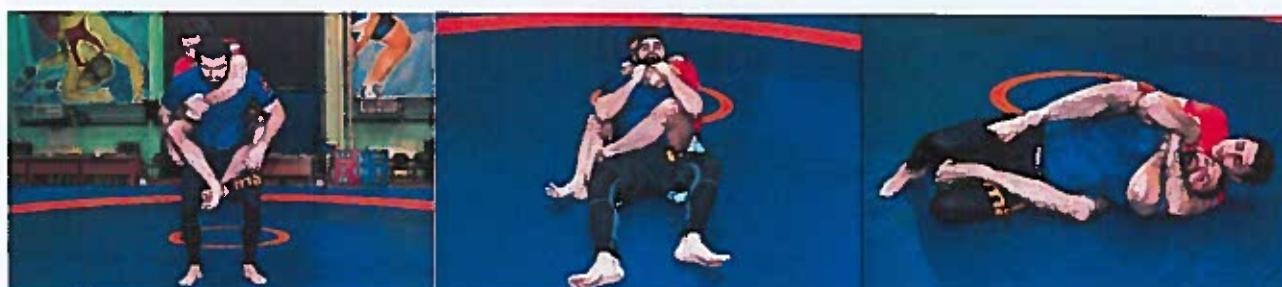
Back Mount (4 points):

When a grappler controls the opponent from the back, with his/her chest to the opponent's back and his/her heels between both of the opponent's thighs, without crossing his legs or feet, in a position to trap up to one of the opponent's arms, for the count of 3 seconds.

Back mount position is the only dominant position that can be scored on a standing opponent.



Example of Back Mount



Example of positions that are NOT Back Mount
(i.e. feet crossed; body triangle; feet not inside the opponent thighs)

Note: The athlete on top is not considered to be in control if he/she is under a Submission attack of the opponent. To be considered in control, and score the points for the dominant position, he/she must first escape the submission attempt.



UNITED WORLD WRESTLING

Progressive scoring system for dominant position

To ensure a higher level of submissions, points for dominant control positions (i.e., side mount, full mount, and back mount) will follow a system of progression, meaning that positions have to be improved to be awarded points (Side Mount > Full Mount > Back Mount).

Once scored, the points for dominant positions will be awarded only when the athlete, which was on the bottom, will regain Closed guard or Open Guard (half-guard is not considered), complete a reversal or stand up to his feet for at least 3 seconds.

i.e.:

Once Side Mount points are scored, the athletes can score Full Mount and Back Mount points, but cannot score anymore Side Mount points unless his opponent will regain closed guard, open guard, complete a reversal or stand up to his feet for at least 3 seconds.

Once Full Mount points are scored, the athletes can score Back Mount points, but cannot score anymore Side Mount or Full Mount points unless his/her opponent will regain closed guard, open guard, complete a reversal or stand up to his feet for at least 3 seconds.

Once Back Mount points are scored, the athletes cannot score any more points for dominant positions, unless his opponent will regain closed guard, open guard, complete a reversal or stand up to his feet for at least 3 seconds.

Attack (1 point):

If an athlete completes a 3 points Amplitude Takedown but did not manage to maintain top position control for 3 second (because the opponents is able to get back to neutral standing position or the action goes out of bounds before the 3 seconds control is achieved) he/she shall be awarded a 1 point for the Attack.

If after performing a 3 points Amplitude Takedown the athlete suffers a reversal before achieving a 3 seconds control, he/her shall be awarded 1 point for attack and the opponents shall be awarded 2 points for reversal if they are able to maintain control from the top for the 3 seconds.

The athlete that attempts a submission hold where the opponent is in real danger of a submission, for at least 3 seconds, he/she shall be awarded 1 point for the Attack when the opponents is able to completely escape the submission. It is the referee's duty to assess how close the submission hold came to fruition.

If an Attack point worth submission attempt is stopped by the end of match, the attacking athlete shall be award the 1 point for the attack at the end of the competition time.

Note: Wristlock attempts do not score Attack points.

Example of close submission attempt

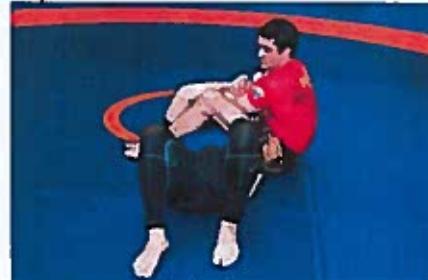


Armbar with arm stretched past 90°



Armbar with arm stretched past 90°

Examples of not close submission attempt



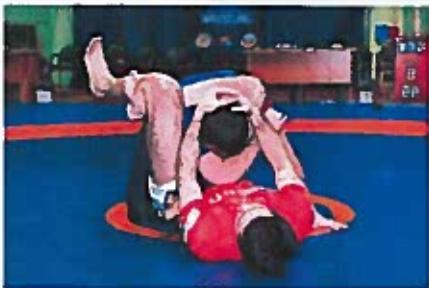
Armbar attempt with opponent defending



Armbar attempt with opponent defending



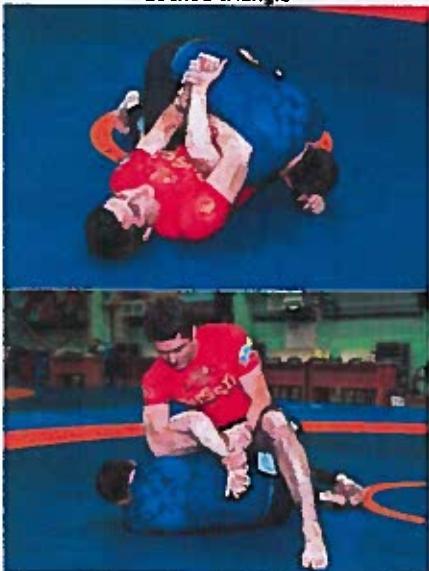
UNITED WORLD WRESTLING



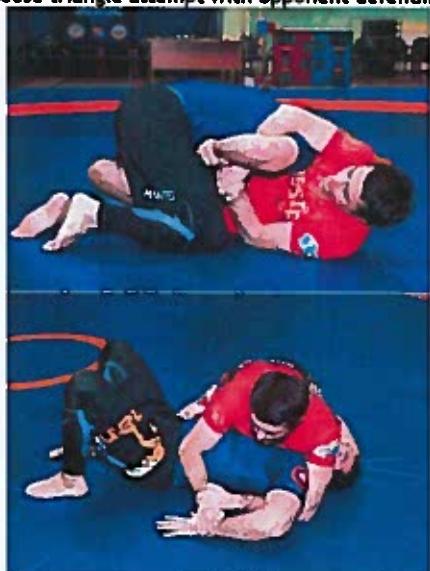
Locked triangle



Loose triangle attempt with opponent defending



Kimura with arm bend behind opponent back



Kimura attempt with the arm NOT bent behind
opponents back and opponent defending

Example of close submission attempt

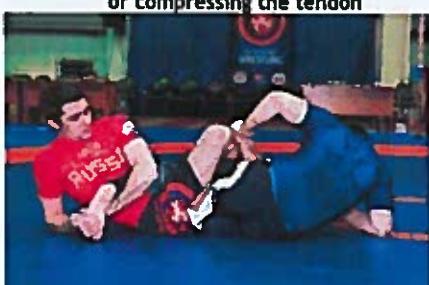


Footlocks/Ankle locks completely stretching opponents foot
or compressing the tendon

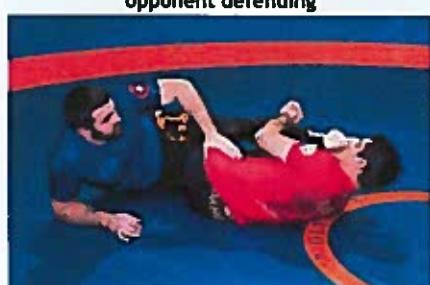
Examples of not close submission attempt



Footlocks/Ankle locks attempt with foot not stretched and
opponent defending



Toe Hold with torsion toward opponent back



The foot is extended and the toe hold not secured



UNITED WORLD WRESTLING



Kneebar hyperextending the joint



Reverse Triangle control and the arm is trapped and hyperextended



Opponent defending the kneebar and leg not extended



Reverse Triangle closed, but opponent defending the arm

Article 17 - Injury and Blood Time

The referee must stop the match and call for injury time if a grappler is temporarily injured due to an incidental blow (i.e. eye poke, head collision, etc.). Injury/blood time per match cannot exceed 2 minutes per athlete. If the referee feels that a grappler is feigning injury to avoid a submission and/or action, he may declare a disqualification. Similarly, if an injury occurs as a result of an illegal move, the referee shall disqualify the grappler at fault.

In the event of a grappler bleeding, the referee shall stop the match and make the medical staff intervene. Proper cleaning utensils and disinfectant solutions must be readily available at the mat table. It is the Head medical officer's duty to determine whether the bleeding and spread of blood have been effectively stopped and whether or not the athlete may continue competition. The competition cannot resume until all materials used in blood cleanup are properly disposed of and until the medical solutions used to clean up the mat has dried. In the case of a bloodied or torn garment that must be replaced, all athletes must have a backup uniform available mat side.

In the event of the two competitors being simultaneously injured and incapacitated, the victory is granted to the one who scored the highest number of points. If the score is tied, the refereeing body shall consult and vote to determine the legitimate winner.

Note: In the event of Puking or other athletes expelling other corporal fluids shall be applied the same regulation as bleeding.

Article 18 - Interruptions of the Match

If for any reason the match must be interrupted (e.g., injury/blood time, referees' consultation, etc.), the two grapplers shall stand or sit in the center of the mat facing the referees' table, without talking to anyone or taking liquids, and wait for the referee to call them back and resume the match.

The action will be restarted according to the same Criteria of the Out of Bounds (Article 15).

Article 19 - Decision criteria

Except for the Senior Continental and World Championships, the central referee has full authority to stop the match if he/she deems that an athlete is in imminent danger of serious injury or can no longer withstand a submission lock or choke, even if the said athlete did not submit or tap. The athletes' security shall prevail at all times.

When a competitor abandons the fight, either verbally (by screaming or saying "tap" or "stop") or physically (by tapping at least twice the opponent or the mat with his/her hand or foot), the opponent is automatically declared winner, no matter the amount of points accumulated or the time of the match.



UNITED WORLD WRESTLING

If a competitor loses consciousness due to a legal hold applied by the opponent or due to an accident not stemming from any illegal maneuvers, the central referee shall stop the match, help the unconscious athlete regain his/her sense and declare the opponent winner by submission.

Note: If a competitor below 18 years old (cadet, schoolboy or novice) loses consciousness during a match, he/she shall be suspended from the rest of the competition as a safety precaution.

Note: Competitors who lose consciousness due to head trauma shall be suspended from the rest of the competition and be directed to undergo treatment from medical staff.

When a competitor has scored a 15-points advantage over his/her opponent, the central referee shall stop the match and declare victory by technical superiority.

If, at the end of the regulation time, neither of the situations described above occurred, the competitor who scored the highest number of technical points shall be declared winner.

In case of tie in points at the end of the regulation time, the winner shall be determined by the following criteria:

1. The athlete that scored the actions with the highest value of points
2. The athlete with the fewest number of Cautions.

If neither of these criteria apply the match should go to Overtime

i.e.

If a match ends with a tie 6-6 with Red scoring a Takedown (2points) and a Back Mount (4 points) while Blue scoring 3 takedown (2 points each), Red is declared the winner according to the first Criteria (action that scored the highest value of points is the Back Mount scored by Red)

If a match ends with a tie 4-4 with Red scoring two Takedowns (2points each) while Blue scoring a Reversal (2 points) e 2 attacks, RED is declared the winner according to the first Criteria (both Red and Blue have a 2 points action, but Red has another 2 points actions while Blue has two 1 point actions)

If a match ends with a tie 2-2, with Red scoring 2 points for a Takedown while Blue 2 points due to Red receiving 2 Cautions, RED is declared the winner according to the first Criteria (action that scored 2 points, against two times 1 points received for caution of the opponent).

If a match ends with a tie 3-3 with Red scoring 2 points for a Takedown and 1 for an Attack while Blue score 2 points for a Reversal and 1 point for Red getting a caution, Blue is declared the winner according to the second Criteria (Both athletes have a 2 points action and a 1 point action, but Blue has fewest number of Cautions)

Article 20 - Overtime

If the score is tied at the end of regulation time and neither of the criteria describe above can determine a winner, the central referee calls overtime.

Overtime consist in a submission only round of 1 minute with the aim of submitting the opponent starting from specific position (technical points are not awarded and the only way of winning is by submission, disqualification or default).

Note: Cautions from Passivity and Illegal Actions awarded in the overtime does not score point but are counted and can lead to disqualification of an athlete according the criteria defined in Article 23 and 24.

The grappler who must submit the opponent is determined by coin flip.

The competitor can decide to start in one of the possible positions:

- 1) Back Mount Restart Position, at the center of the mat with both athletes sitting on the ground, with the Offending athlete in back mount controlling his opponent with the chest in contact with the back, the heels between the opponent thighs and the arm connected in a seat belt control (one arm passing over the shoulder connected with the other arm passing under the opposite armpit). The Defending athletes must grab, with both hands, the controlling athlete's arm that is passing over the shoulder.





UNITED WORLD WRESTLING

- 2) Armbar Restart Position, at the center of the mat with Defending athletes on his back and the hand locked in a defending position and the Offending athlete in a armbar position with one arm of choices inside the opponent's arms and the other arm either grabbing the defending athletes leg or posted to the ground.



The competitor has 1 minute to submit the opponent. If the submission is achieved, he is declared the winner.

If he is unable to submit the opponent (i.e. the defending athletes manage to not get submitted or manage to submit the opponent), the opponent is declared the winner.

Article 21 - Protest and Challenge

No protest may be lodged at the end of a match. A challenge can be called for during the match if the Head Referee or a grappler's coach deems that a refereeing mistake has been made, but the result of a match may under no circumstances be modified after victory has been declared on the mat.

The challenge is the action through which a coach is allowed, on behalf of the grappler, to stop the action and request the refereeing body to watch the video evidence and reconsider its judgment. It is specified that this possibility is only offered during competitions in which the video control is formally established by United World Wrestling and the organizing committee. The coach who wishes to request a challenge shall throw a sponge and remain seated, within 10 seconds after the refereeing body has awarded points or failed to award points to the contested situation. The judge shall then interrupt the match as soon as the on-going action is completed. If the grappler disagrees with his/her coach's decision, then the match continues.

The refereeing body is then invited to watch the video evidence and render its final decision along with the Head Referee in charge of the tournament who will have the final say in case of disagreement.

Each grappler is entitled to 1 challenge per match. If after reviewing the video evidence, the refereeing body modifies its decision, then the challenge can be used again during the match. If the refereeing body confirms its initial decision, the grappler loses the challenge and 5 points are awarded to his/her opponent.

In case of technical failure or if the video evidence does not allow seeing the contested action properly (wrong camera angle, etc.), the challenge is considered void and the sponge is given back to the coach.

Challenge are not in place for competitions of age class below the age of 18.

Note: Only decisions and situations related to technical execution can be challenged.

Referee's decisions related to Attacks (for Submissions attempt or Takedown) and cautions cannot be challenged by coaches.

Article 22 - Match Classification Points

The classification points that competitors received for their matches will be used to determine their final ranking.

Victory by Submission (5 points to the winner - 0 points to the loser)

A victory by submission occurs when a grappler admits his/her defeat either verbally (by screaming or saying "tap" or "stop") or physically (by tapping at least twice the opponent or the mat with his/her hand or foot). Except for senior Continental and World Championships, the central referee is entitled to declare a victory by submission if, upon observing a submission attempt, he deems that the grappler caught in the submission hold will not be able to escape without harm.

Victory by Disqualification (5 points to the winner - 0 points to the loser)

A victory by disqualification occurs when a grappler is banned from the match or competition for any reason.



UNITED WORLD WRESTLING

Victory by Default (5 points to the winner - 0 points to the loser)

A victory by default is declared when a grappler cannot continue the match for any reason or is declared unfit to continue by the Head medical officer. A coach may also default the grappler by throwing a red or a blue towel onto the mat.

Victory by Forfeit (5 points to the winner - 0 points to the loser)

A victory by forfeit is declared when a grappler fails to appear on the mat for the match or does not comply with the present rules as far as competition uniform.

Note: Grapplers who forfeits a match without proper medical certificate will not be allowed to proceed throughout the tournament (even in other styles) and be withdrawn from the final ranking.

Victory by Technical Superiority (4 points to the winner - 0 points to the loser)

A victory by technical superiority occurs when a grappler has scored a 15-points advantage over his/her opponent.

Victory by Decision (3 points to the winner - 0 points to the loser)

A victory by decision occurs when the margin of victory at the end of regulation time is less than 15 points.

Victory in Overtime (2 points to the winner - 0 points to the loser)

A victory in overtime occurs after an athlete is declared the winner according to the overtime criteria.

Note: For Technical Superiority and Decision victories, 1 match classification point will be awarded to the loser if he managed to score 1 or more technical points during the match.

SECTION FIVE - TECHNICAL INFRACTIONS

Article 23 - Passivity

It is the grapplers' duty to maintain action by continuously working to improve their position or submit their opponent and make an honest attempt to keep the actions in bounds.

When the central referee feels that a grappler is exhibiting passivity or stalling, he shall attempt to stimulate him/her by verbal commands ("Red/Blue Open" or "Red/Blue Action") without interrupting the match. If, after 15 seconds, the grappler continues to remain passive after the verbal commands have been issued, the central referee shall indicate the passive grappler by raising the arm bearing the right color band and give him/her a caution.

If, after other 15 seconds, the grappler continues to remain passive he shall give him/her another caution and so on. Every caution must be reported on the score sheet.

The first, second and third caution for passivity award 1point to the opponent up to the fourth caution which results in the disqualification of the passive grappler.

1st caution = 1 point > 2nd caution = 1 point > 3rd caution = 1 point > 4th caution = disqualification

Note: Cautions from Passivity and Illegal Actions add up (e.g. 2 cautions for passivity + 2 cautions for illegal action) lead to disqualification of the athlete.



UNITED WORLD WRESTLING

Passivity includes:

- Holding on in an attempt to neutralize or prohibit action or advancement (e.g.; from bottom closed guard holding the opponent without trying any attack just for prevent him to posture up and try to pass. From top closed guard, try to hold the opponent and not try to open the guard to pass)
- Delaying action by communicating with coach/corner
- Leaving the mat without permission
- Taking too much time to go back to the center of the mat for restarts
- Incorrect restart position
- Misusing timeouts
- Fleeing the mat (i.e., purposely fleeing the mat with both feet to escape from takedown or another action, position himself constantly near the border of the mat in attempt to use out of bounds to avoid being scored on).
Note: If an athlete goes out of bounds during a submission attempt (without doing the correct defense) the match will not be stopped until the action is finished or when a part of the head of either grappler is out of the protection area. In that case the athlete that bring the action out of the protection area with the purpose of stopping the fight to escape the submission without doing the correct defense will be immediately disqualified.
- Fleeing the position to avoid stand up or ground fighting (for example if an athlete sits in guard without contact while the athletes are standing up or if the athlete on top stands up during ground fight and not trying to achieve dominant position or a submission on the athlete on bottom).
- False start (i.e., starting grappling before the whistle blows).

Article 24 - Illegal Holds and Actions

If a grappler violates the United World Wrestling Code of Ethics in a blatant and unsportsmanlike manner, the central referee shall disqualify him/her from the match or from the competition. The central referee shall report every violator for membership review. If a grappler is injured by an illegal hold and cannot continue the match, the athlete who caused the injury shall lose the match. The first, second and third caution for illegal actions award 1 point to the opponent up to the fourth caution which result in the disqualification of the concerned grappler:

1st caution = 1 point > 2nd caution = 1 point > 3rd caution = 1 point > 4th caution = disqualification

Note: Any illegal action executed to prevent the opponent from completing a submission will result in immediate disqualification.

Note: Cautions from Passivity and Illegal Actions add up (e.g. 2 cautions for passivity + 2 cautions for illegal action) lead to disqualification of the athlete.

Illegal actions include:

- Intentional breaking of bones or joints (i.e. continuing to apply pressure on the joint after the tap out and referee commands to stop)
- Punching, kicking, knees, forearms, elbows, head butts
- Biting, pulling of hair, nose, ears, or attacking the groin
- Eye, ear, or nose gouging, fish hooking
- Spikes (i.e., standing throws onto the head or neck)
- Slams in defense of submission attempts and if opponent's body is above waist level
- Back splashes from standing position
- Combination of joint locks and throws
- Use of the fingers for throat/trachea choking techniques
- Inside or outside heel hooks
- Neck cranks and/or any submission deemed as applying pressure to the spine (crucifix, full-nelson, twister neck crank, can opener, Chin Ripping neck crank etc.)
Note: It is legal to apply pressure to the neck while applying a choke (for example during a guillotine or a rear naked choke)
- Small joint manipulation
- Holding less than 4 fingers or toes
- Intentional grabbing of competition uniform (Note: Only in Grappling. In Grappling Gi, it is legal to hold on to the uniform)
- Chocking your opponent with an Untied belt (Only for Grappling Gi)
- Coating the skin with any kind of substance or using gauzes or any kind of protective materials without the authorization of the Head medical officer and in agreement with the referee.
- Argument/insults towards anybody present in the competition hall
- Pretense of injury



UNITED WORLD WRESTLING

Age restrictions: Novice and schoolboys/girls are not allowed to make guillotines and toe hold footlock.

Examples with illegal actions:



Heel hooks



Holding less than 4 fingers or toes

Use of the fingers for throat/trachea choking techniques



Neck cranks or Spinal Lock

Article 25 - Ejection Procedures

The United World Wrestling Committee of Associated Styles - Grappling - refers to the United World Wrestling Code of Ethics and strongly condemns any form of brutality, violence or harassment on the competition site. If an athlete, coach, or spectator goes beyond the acceptable in his/her words, gestures, or actions, it is the central referees' responsibility to judge if that behavior is deemed as a conduct violation. Once the central referees have declared the behavior to be a violation, they shall issue a yellow card to the individual at fault as a warning prior to being ejected. A yellow card will deduct 1 classification point to the team the individual is representing. If the violation continues, a red card will be issued and the individual at fault will be ejected from the competition. A red card will cause 2 classification points to the team. If the central referees feel that the behavior goes well beyond the normal violation, they may skip the yellow card and directly issue a red card.



UNITED WORLD WRESTLING

Examples of conduct violations

- Disagreeing on the match result
- Cursing during the match
- Being aggressive towards the referees
- Threatening the referees
- Entering into physical contact with the referees
- Throwing objects
- Arguing and interrupting the match
- Refusing to stay on the mat for the winner's declaration

SECTION SIX - REFEREEING BODY

Article 26 - Composition

All matches shall be refereed by a central referee and a mat judge. Category-III referees are eligible for international tournaments, and Category-II and I referees are eligible for Continental and World Championships.

In major competitions, the members of the refereeing body shall in no case be of the same nationality or officiate in matches involving compatriot grapplers.

Article 27 - Uniform

The central referees and the mat judges shall wear a black approved polo, black flat front trousers with a black belt, black plimsolls or sports shoes, and black socks.

In addition, the central referees shall wear a whistle around their neck, a red band on their left wrist and a blue band on their right wrist, as well as black disposable gloves for hygiene purposes.

When the bout is completed or at regular intervals, the gloves shall be placed into disposable containers at the mat table. They are not to be left lying around as they present a health risk.

Coaches are also encouraged to wear disposable gloves for the same reason.

Article 28 - General Duties

The refereeing body shall perform all the duties set forth in the regulations governing grappling competitions and in any special provision that might be established for the organization of a particular competition. The central referee and the mat judge are required to use the basic United World Wrestling terminology and signals appropriate to their respective roles when conducting the matches. The central referee's main duty consists in starting and interrupting the match, awarding the points, and imposing the penalties in order to determine the legitimate winner and loser. The central referee's decisions prevail, but in case of doubt he may consult the mat judge. In case no agreement can be reached, the Head Referee in charge of the competition will have the final say. The central referee and the mat judge are forbidden to speak to anyone during the match, except amongst themselves when they must consult so as to perform their tasks properly.

All the points shall be announced to the public by the mat judge, either by hand signal, by means of bats or by an electronic/manual scoreboard. The mat judge's score sheets are used to tally all the holds executed by the two opponents, including the points and cautions which shall be recorded with the greatest accuracy in the order corresponding to the various phases of the match. At the end of the match, the central referee and the mat judge shall sign the score sheet.



UNITED WORLD WRESTLING

Article 29 - The Central Referee

The central referee is responsible for the orderly conduct of the match that he shall direct according to the official United World Wrestling rules. He shall command the respect of the contestants and exercise full authority over them so that they immediately obey his orders and instructions. Similarly, he shall conduct the match without tolerating any irregular and outside interventions.

His whistle shall begin, interrupt and end the match. After the execution of a hold (if it is valid and if it has been executed within the limits of the competition area), he shall indicate with his fingers the points corresponding to the value of the hold by raising the wrist corresponding to the color of the grappler who scored.

Central referee's specific duties:

- Shake the grapplers' hand when they enter the mat and before they leave it.
- Inspect the grapplers' competition uniform and require them to change them within 2 minutes in case they are not compliant with the present Regulations.
- Inspect the grapplers' skin for perspiration or any greasy or sticky substance.
- Not get too close to the grapplers when they are in standing position, but stay close if they are in ground position.
- Be able to change position from one moment to the next, on the mat or around it, and in particular move onto the knees or stomach to obtain a better view of an impending submission.
- Not obstruct the mat judge's view by standing so close to the grapplers (particularly if a submission appears imminent).
- Not turn the back to the competitors at any point and risk to lose control over the situation.
- Stimulate a passive grappler without interrupting the match and give the necessary cautions.
- Ensure that the grapplers do not rest during the match on the pretense of wiping their bodies, blowing their nose, feigning injury, etc. In such case, the central referee shall stop the match and ask for a caution to be issued to the grappler at fault and 1 point to the opponent.
- Brush off a grappler's hand or give a verbal warning if he/she is pulling the opponent's uniform.
- Uphold penalties for violations of the rules or for brutality
- Be ready to blow the whistle if the grapplers approach the edge of the mat.
- Indicate whether a hold executed at the edge of the mat is valid.
- Break action and bring the grapplers back into starting position when the action goes out of bounds.
- Rapidly and clearly order the position in which grappling must be resumed.
- Whistle to stop the action after a grappler has signaled submission either physically (by a tap) or verbally. The central referee shall also put a hand on each competitor to further ensure the grapplers' safety.
- Except for senior Continental and World Championships, stop the action if, upon observing a submission attempt, the grappler is deemed unable to escape without harm.
- Upon intervention by the mat judge, interrupt the match and proclaim victory by technical superiority when the grapplers' scores are 15 points apart. In this situation, the central referee shall wait for the action, either an attack or counter attack, to be complete.
- Interrupt the match at exactly the right time when necessary.
- Ensure that the grapplers remain on the mat until the result of the match is announced.
- Proclaim the winner by raising his/her hand after agreement with the mat judge.



UNITED WORLD WRESTLING

Referee Hand Signals:



Get in position

Control (counting 3 seconds)

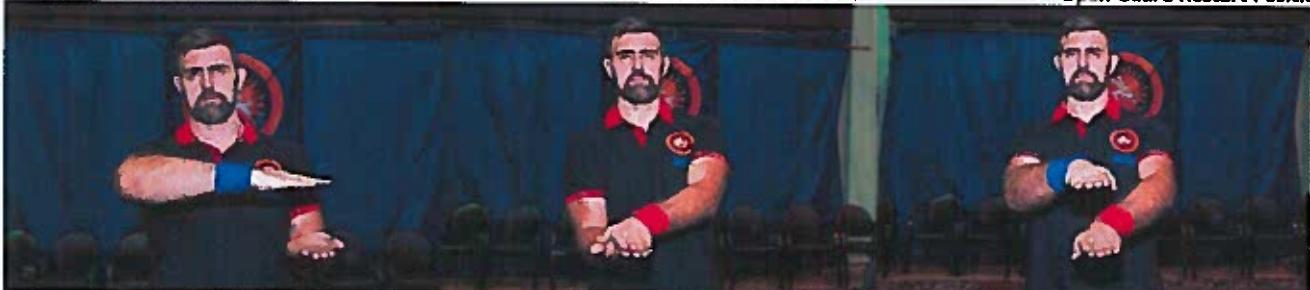
Neutral Restart Position



Closed Guard Restart Position

Half Guard Restart Position

Open Guard Restart Position



Side Mount Restart Position

Full Mount Restart Position

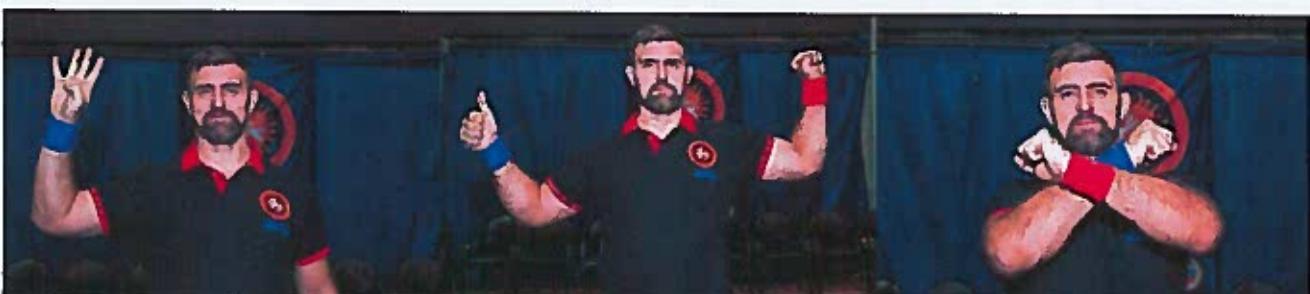
Back Mount Restart Position



1 point

2 points

3 points



4 points

Caution (1 point to other athlete)

Disqualification



UNITED WORLD WRESTLING

Article 30 - The Mat Judge

The mat judge shall follow the course of the match very closely without allowing himself to be distracted in any way. Following each action and on the basis of the central referee's indications, he shall write the corresponding points on the score sheet.

Mat judge's specific duties:

- Assist in maintaining the proper score and time.
- Make the central referee aware of any possible scores, infractions, or submissions.
- Declare overtime.
- Confirm the winner to the central referee and the classification points to the scorekeeper
- Sign the score sheet at the end of the match

SECTION SEVEN - FINAL PROVISIONS

The present Rules were approved by United World Wrestling and can be modified at any time if slight improvements are deemed necessary.

In case of a dispute regarding their interpretation and application, it is specified that the English version prevails.

The contestants in grappling events agree not to bring a dispute to civil court. Every disagreement will be settled by the World Grappling Committee (WGC), the organ of appeal being the United World Wrestling Executive Committee. If no settlement is established, the parties can bring the case, at their own expense, to the Court of Arbitration for Sport (CAS), located in Lausanne, Switzerland.



UNITED WORLD
WRESTLING