



UNITED WORLD
WRESTLING

ΔΙΕΘΝΗΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ GRAPPLING

3/2019



UNITED WORLD WRESTLING

ΔΙΕΘΝΗΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ GRAPPLING

ΕΝΟΤΗΤΑ 1 – ΓΕΝΙΚΟΣ ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΣ

Άρθρο 1- Φιλοσοφία

Το Grappling είναι ένα σιλ πάλης που συνδυάζει την τεχνική που προέρχεται από διάφορα σιλ όπως της ελευθέρως 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 σιλ πάλης και κατέχει μεταξύ άλλων το σύνολο των πιο ανεκτικών κανονισμών. Το μεγαλύτερο μέρος του αγώνα όντας στο έδαφος, το Grappling μπορεί να θεωρηθεί ως ένα από τα ασφαλέστερα σιλ πάλης τα οποία εξασκούνται.

Το Grappling, από όλα τα σύγχρονα σιλ πάλης, είναι το πλησιέστερο σιλ στην αρχαία ελληνική πάλη ή Pále (πάλη) η οποία εξασκείτο στους παλαιούς Ολυμπιακούς Αγώνες. Το Grappling χωρίζεται σε 2 σιλ : 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 ζευγάρι 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 ήττα. 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 gerechage 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 ισόβαθμοι

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 ή να προβλεφθούν διαφορετικά ωράρια για άντρες και γυναίκες. 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 ε π ί σ η μ ο υπολογιστή 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 κάθε ημέρα.

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)

division " A " 35 - 40 ετών

division " B " 41 - 45 ετών

division " C " 46 - 50 ετών

division " D " 51 - 55 ετών

division " E " 56 - 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 πίνακα) να εμφανιστεί στην άκρη του ταπί θα φορά κόκκινη ενδυμασία και ο δεύτερος grappler (τελευταίος στον πίνακα) που θα κληθεί θα φορά μπλε ενδυμασία.

Τα rash guards θα εφαρμόζουν ακριβώς στο σώμα με κοντό ή μακρύ μανίκι, και θα περιλαμβάνουν τουλάχιστον 60% του καθορισμένου χρώματος. Απαγορεύεται η μείξη του κόκκινου και μπλε χρώματος στα rash guards.

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

Στους αγώνες επιτρέπονται compression 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 μπλε 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 ενδυμασίας 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 γοφούς, 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 στενό 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 περίβλημα. Οι διαιτητές μπορούν να υποχρεώσουν ένα grappler του οποίου τα μαλλιά είναι πολύ μακριά να φορέσει προστατευτικό αυτιών ή ένα αθλητικό σκουφάκι.

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 ενδυμασίας ή τη σύντμηση της χώρας τους.

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 περιδέρας, βραχιόλια, κοσμήματα αστραγάλου, toe rings, δακτυλίδια, κάθε είδους piercing, prosthesis, κλπ

Τα νύχια των χεριών και των ποδιών 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 σκουφάκι.

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 αγώνων της United World Wrestling 10x10 ή 12x12 στα οποία θα υπάρχει ένας κύκλος 8 – 10 μέτρων. Το κέντρο του ταπί θα περιλαμβάνει ένα κύκλο διαμέτρου 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 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 αποστείλει, 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 μπουξέλθουν ουσιαστικά. 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 μπόρεσε 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, τα 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 ελέγξει 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 μετά από 2 λεπτά με ενδυμασία σύμφωνη με τον κανονισμό, θα χάσει το ματς λόγω ποινής. Ο διαιτητής θα ελέγξει 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 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 του όρου «εκτός ορίων»

Υπάρχει «εκτός ορίων» 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 «εκτός ορίων» όταν κανένα σημείο του σώματος οποιουδήποτε παλαιστή δεν ακουμπά τον κύκλο ή όταν οποιοδήποτε σημείο του σώματος οποιουδήποτε παλαιστή βγαίνει έξω από την περιοχή προστασίας. Σε αυτές τις δύο περιπτώσεις, ο διαιτητής πρέπει να σταματήσει την ενέργεια και να διατάξει την συνέχιση του ματς από την κατάλληλη θέση.

Στην περίπτωση που οι παλαιστές βγαίνουν εκτός ορίων κατά τη διάρκεια μιας ενέργειας που επιτρέπει την απονομή βαθμολογίας (takedown, reversal ή dominant position), με κανένα μέρος του κεφαλιού του ενός ή 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 απονεμίσει τους βαθμούς 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 θέση στο έδαφος– θα δοθεί άμεσα παρατήρηση στον αθλητή που πραγματοποίησε φυγή

Σημείωση : εάν ένας αθλητής βγει εκτός ορίων κατά την προσπάθεια υποταγής (χωρίς να κάνει τη σωστή άμυνα) το ματς δεν θα σταματήσει μέχρι να τελειώσει η ενέργεια ή μέχρι ένα τμήμα του κεφαλιού του ενός ή του άλλου grappler βγει στην ζώνη προστασίας. Σε αυτή την περίπτωση ο αθλητής ο οποίος φέρει την ενέργεια έξω από την περιοχή προστασίας με προσπάθεια 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 εκτός ορίων 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 μέχρι ένα τμήμα του κεφαλιού του ενός ή του άλλου grappler βγει στην ζώνη προστασίας. Σε αυτή την περίπτωση ο διαιτητής θα πρέπει να σταματήσει τους αθλητές, να απονεμίσει 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.

Θέση συνέχισης σε ουδέτερη θέση

Η θέση συνέχισης σε ουδέτερη θέση λαμβάνει χώρα κατά την έναρξη του ματς. Και οι δύο grapplers στέκονται ο ένας απέναντι από τον άλλο στο κέντρο του ταπί με το ένα πόδι να ακουμπά τον εσωτερικό κύκλο και περιμένουν το σφύριγμα του διαιτητή για να ξεκινήσουν το grappling.

Η θέση συνέχισης σε ουδέτερη θέση διατάσσεται όταν ο διαιτητής σταματά τον αγώνα λόγω ότι βρίσκονται εκτός ορίων ενώ η ενέργεια διεξαγόταν σε όρθια θέση ή η τελευταία θέση ήταν όρθια (δηλαδή στην περίπτωση που ένα

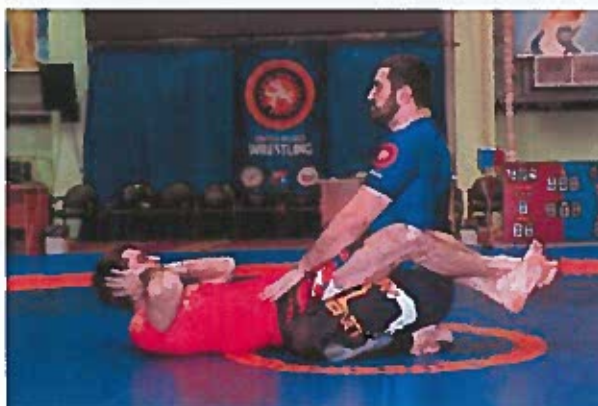
takedown βγαίνει εκτός ορίων το takedown δεν απονέμεται επειδή η θέση δεν κρατήθηκε για 3 δευτερόλεπτα πριν ο διαιτητής σταματήσει την ενέργεια).



Closed Guard Restart Position

Η Closed Guard Restart Position λαμβάνει χώρα στο κέντρο του ταπί. Ο αθλητής που βρίσκεται από κάτω έχει την πλάτη του στο ταπί με τον αντίπαλο του ανάμεσα στα πόδια του τα οποία είναι σταυρωμένα και τα χέρια τοποθετημένα στο πλάι του κεφαλιού του και τα χέρια του είναι τοποθετημένα στην κοιλιά του αντιπάλου του.

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.

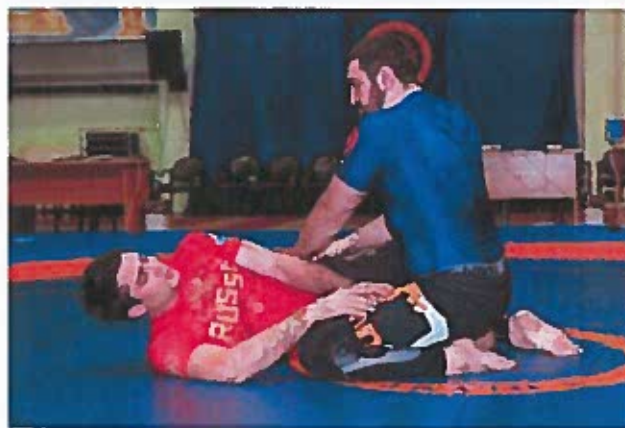


Half Guard Restart Position

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 λόγω εκτός ορίων και η τελευταία θέση διασφαλίζεται τουλάχιστον 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.

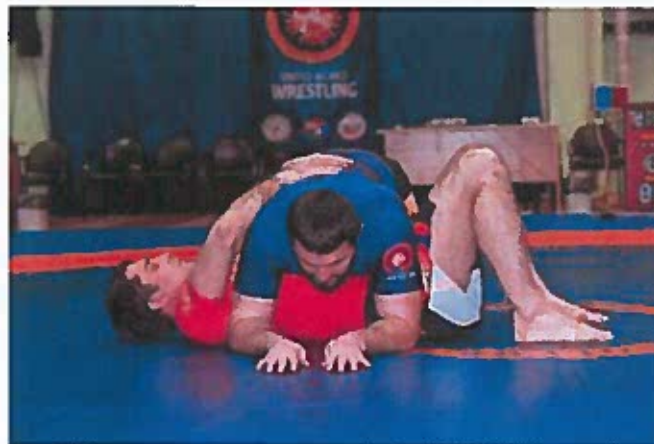
Η Open Guard Restart διατάσσεται όταν και οι δύο grapplers βγαίνουν εκτός ορίων κατά τη διάρκεια της πάλης στο έδαφος και η τελευταία θέση που διασφαλίζεται από τον από επάνω αθλητή να μην είναι θέση επικράτησης, ούτε closed guard ούτε half guard. Ο grappler που ήταν από επάνω όταν η ενέργεια βγήκε εκτός ορίων (ή είχε μερικό έλεγχο της πλάτης) θα πάρει την από επάνω θέση στην συνέχιση σε 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 ελεύθεροι και τα χέρια του τοποθετημένα στο πλάι του αντιπάλου του) και ο από επάνω grappler τοποθετημένος με τον κορμό οριζόντιο επάνω στην κοιλιά του αντιπάλου του και οι αγκώνες και τα γόνατα επάνω στο ταπί.

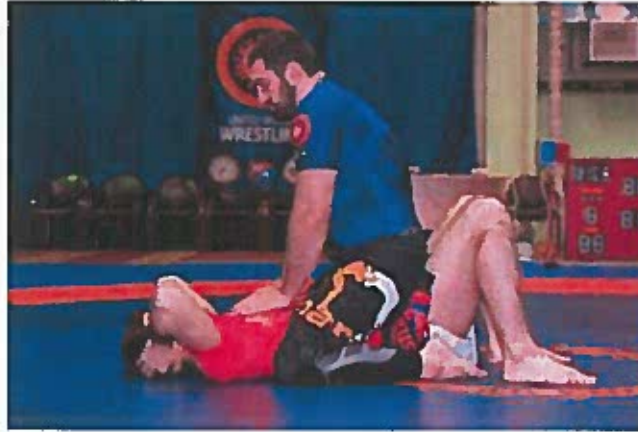
Η Side Mount Restart θέση διατάσσεται όταν ένας grappler έχει εξασφαλίσει ένα side mount και μόνον στην συνέχεια η ενέργεια βγαίνει εκτός ορίων.



Full Mount Restart Position

Η Full Mount Restart λαμβάνει χώρα στο κέντρο του ταπί με τον από κάτω grappler στην πλάτη, τα χέρια τοποθετημένα στο πλάι του κεφαλιού του από επάνω grappler, τα πόδια στο πλάι και τα χέρια τοποθετημένα στο στήθος του αντιπάλου.

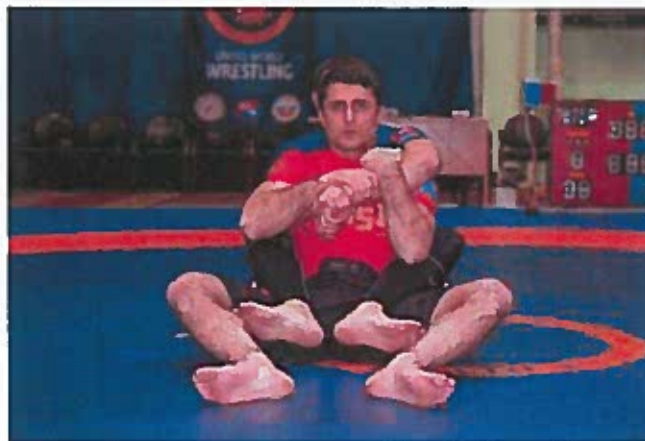
Η Full Mount Restart θέση διατάσσεται όταν ο grappler έχει εξασφαλίσει Full mount και μόνον μετά η ενέργεια βγαίνει εκτός ορίων.



Back Mount Restart Position

Η Back Mount Restart λαμβάνει χώρα στο κέντρο του ταπί με τους δύο αθλητές να κάθονται στο έδαφος. Ο αθλητής που εξασφάλισε το back mount στην τελευταία του ενέργεια, 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 δένεται 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 εξασκεί έλεγχο, το χέρι περνά πάνω από τον ώμο του.

Η Back Mount Restart διατάσσεται όταν ο διαιτητής διακόπτει την ενέργεια λόγω εκτός ορίων και η 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 να φτάσει σε θέση επικράτησης (side, full or back mount).

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



Example of Half guard

Open guard είναι όταν ο αθλητής που βρίσκεται από κάτω 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).



Η Closed Guard συμβαίνει όταν ο αθλητής που βρίσκεται από κάτω έχει κυκλώσει τον από επάνω αθλητή ανάμεσα στα πόδια του, πόδια ή μηρού σταυρωμένοι ή σε επαφή.



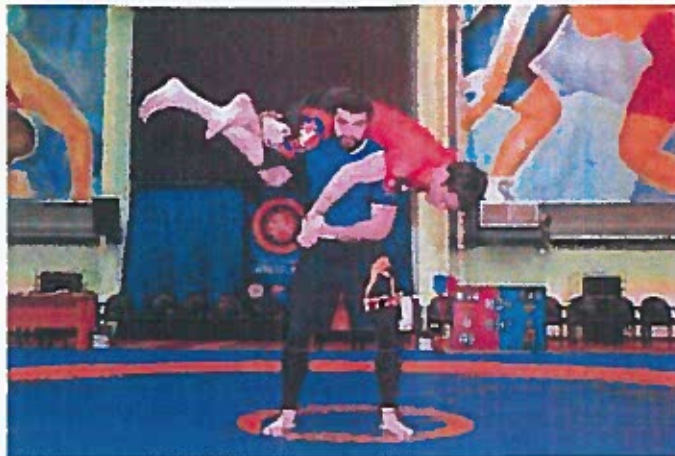
Example of Closed Guard

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 καταφέρει να κρατήσει την επάνω θέση με έλεγχο για 3 δευτερόλεπτα). Εάν, χάρι στο takedown, ο grappler καταφέρει να κρατήσει μία θέση επικράτησης, θα λάβει επί πλέον 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, ενώ ο ίδιος παραμένει όρθιος, σηκώνοντας τον πρώτα πάνω από το επίπεδο της μέσης του πριν τελειώσει να τον φέρει στο έδαφος, ενώ έχει φέρει 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 ή στο κεφάλι είναι αντικανονικό (αρθρ. 24 αντικανονικές λαβές και ενέργειες)

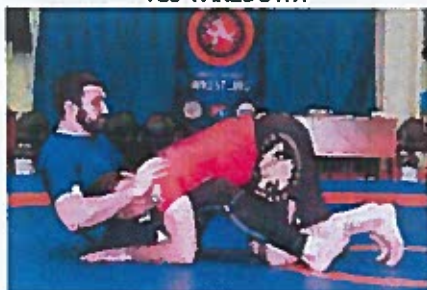


Σημείωση : θεωρείται έλεγχος στο takedown μόνον όταν ο από επάνω αθλητής είναι ικανός να κρατήσει τον αντίπαλο στο έδαφος με την πλάτη ή στο πλάι προς το έδαφος και με γωνία μικρότερη των 90 μοιρών ενώ κρατά επαφή με αυτόν για τουλάχιστον 3 δευτερόλεπτα. Ή στην περίπτωση που ο αντίπαλος φτάνει στο έδαφος με το εμπρός μέρος του σώματος του (με την κοιλιά προς το ταπί), όταν είναι ικανός 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 από πίσω τον έλεγχο των χεριών του.

Σημείωση ; Ο από επάνω αθλητής δεν θεωρείται ότι ελέγχεται εάν δέχεται επίθεση υποταγής από τον αντίπαλο του. 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 παλαιστής πίσω στην ουδέτερη όρθια θέση.

YES TAKEDOWN



Back less than 90° Degree

NO TAKEDOWN



Back more than 90° from the ground

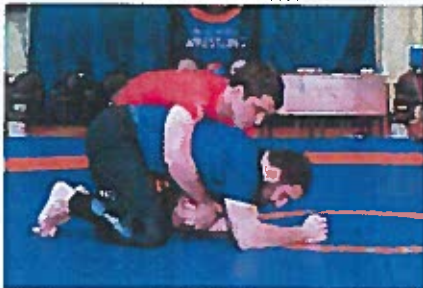


There are 3 Points of contacts between knee and arms



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

YES TAKEDOWN



Athletes has passed behind the control of the arms

NO TAKEDOWN



Athlete has not passed behind the control of the arms

Γρήγορη δράση Takedown – 2 βαθμοί

Σε περίπτωση που, μέσα σε 3 δευτερόλεπτα από τη στιγμή που ο διαιτητής ξεκινά τη ενέργεια 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 ενέργειας χωρίς επαφή μεταξύ των δύο αντιπάλων, ο διαιτητής θα απονεμίσει, ξεχωριστά, 2 επιπλέον βαθμούς στον αθλητή που είναι ικανός να κρατήσει τον έλεγχο από την επάνω θέση τουλάχιστον για 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 ουδέτερη όρθια θέση και φτάνει 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 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 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 ουδέτερη θέση επανεκκίνησης και έρχεται σε μη δεσπόζουσα θέση με 3 δευτερόλεπτα ελέγχου.

Σημείωση: ο διαιτητής θα απονείμει επίσης 2 βαθμούς για ενέργεια γρήγορης δράσης Takedown όταν ο αθλητής σκόραρε ένα Takedown μετά από 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.

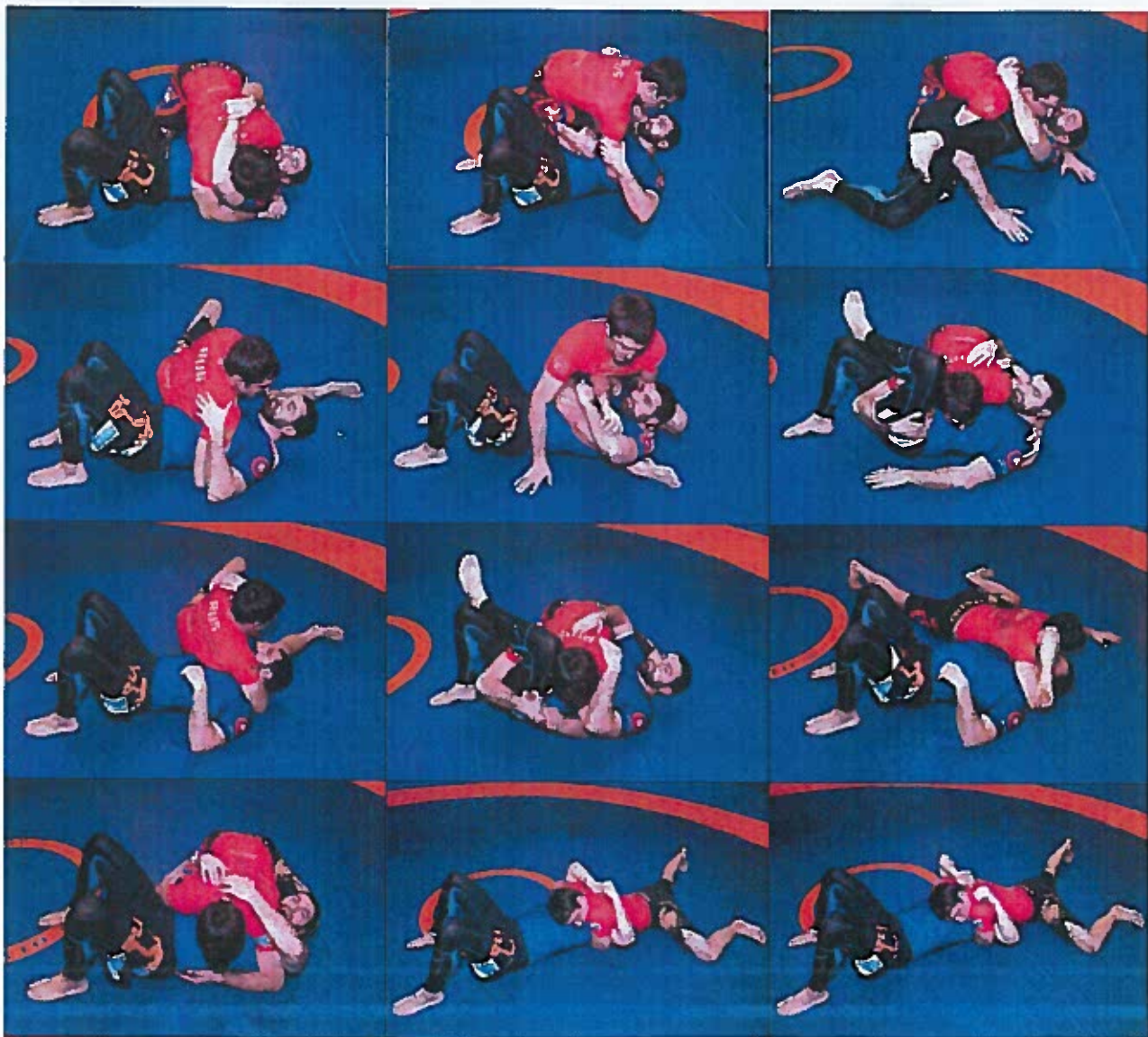
Στα Reversals από μειονεκτική θέση ή άλλη bottom θέση με άμεση επιβεβαίωση μίας θέσης κυριαρχίας θα απονέμονται 2 σημεία + σημεία τα οποία ανταποκρίνονται στην θέση κυριαρχίας εάν ο έλεγχος παραμένει για 3 δευτερόλεπτα (πχ 2 +3 για Reversals εντός side mount, 2+4 για reversals σε full mount και 2+4 για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

Σημείωση : θεωρείται έλεγχος μετά από Reversal όταν ο από 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 βρίσκεται σε επαφή μαζί του ή επίσης στην περίπτωση που ο αντίπαλος φτάνει στο έδαφος με το εμπρός μέρος του σώματος (με την κοιλία προς το ταπί), όταν μπορεί να τον κρατήσει κάτω στο έδαφος με 3 σημεία επαφής (2 χέρια και 1 γόνατο ή 2 γόνατα και 1 χέρι ή κεφάλι) ελέγχοντάς τον από πίσω, έχοντας περάσει από πίσω τον έλεγχο των χεριών του.

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

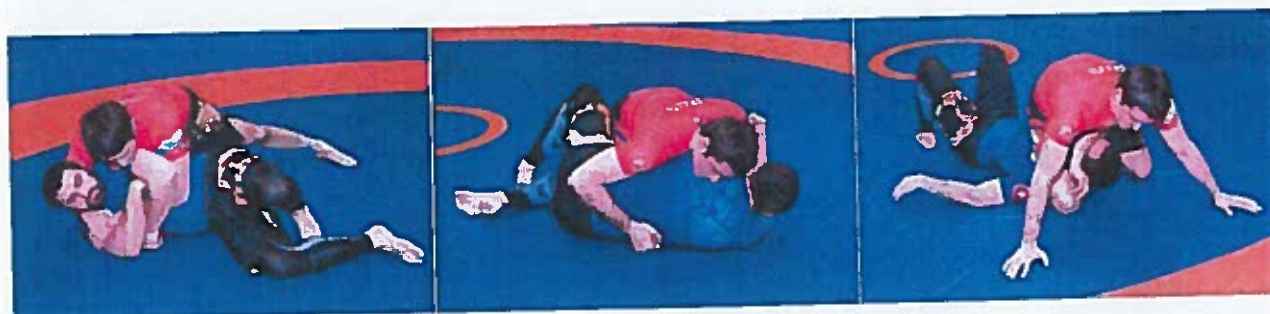
Θέση υποταγής – 3, 4, 4 σημεία

Side Mount (3 σημεία) : όταν ο grappler παίρνει τον έλεγχο από επάνω έχοντας το σώμα του απέναντι ή ακουμπώντας στο σώμα του αντιπάλου εκτός ελέγχου άμυνας με τα πόδια του αντιπάλου (Guard) ενώ κρατά την πλάτη του αντιπάλου στο ταπί (η πλάτη πρέπει να σχηματίζει 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)





Example of Side Mount



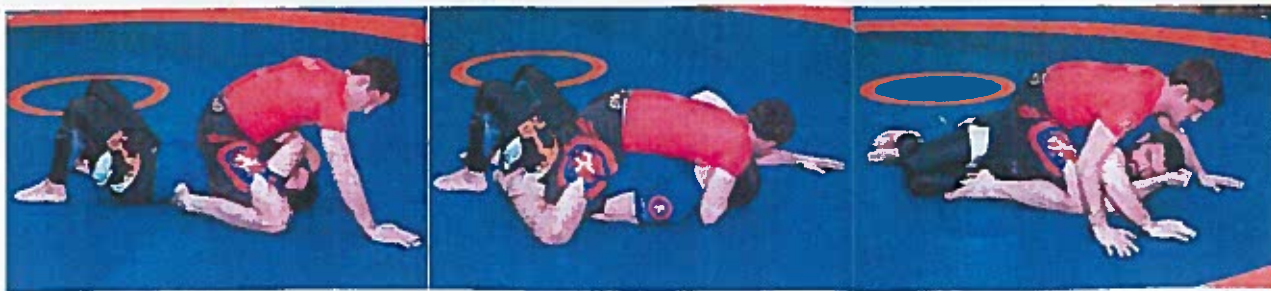
Example of position that are NOT Side Mount
(i.e. back more than 45 from the mat, chest not facing or touching the opponent body like in a mounted triangle)

Full mount (4 σημεία)

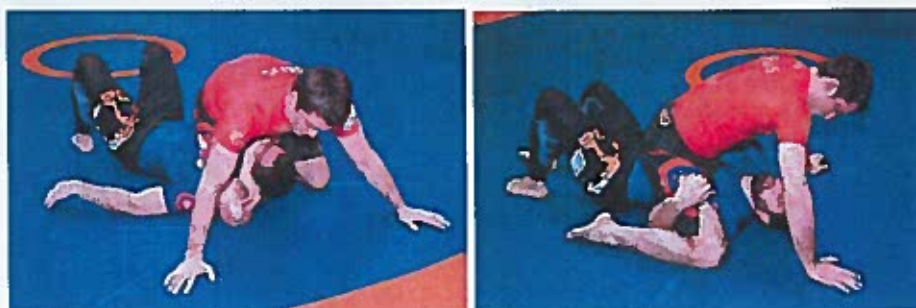
Όταν ο grappler ελέγχει από την επάνω θέση καθισμένος στον κορμό του αντιπάλου απέναντι από το κεφάλι του αντιπάλου, τα 2 γόνατα του να αγγίζουν το έδαφος και από τις δύο πλευρές του αντιπάλου (με μέχρι 1 χέρι παγιδευμένο κάτω από το γόνατο του) για 3 δευτερόλεπτα.

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



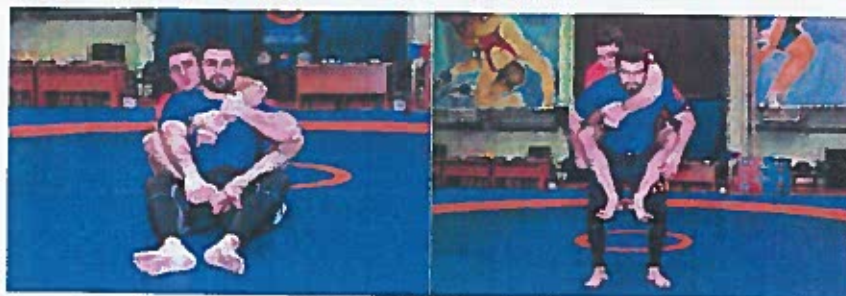
Example of position that are NOT Full Mount

(i.e. 2 arms under the legs; knee not on the ground; facing the leg; mounted triangle; leg above armpit level)

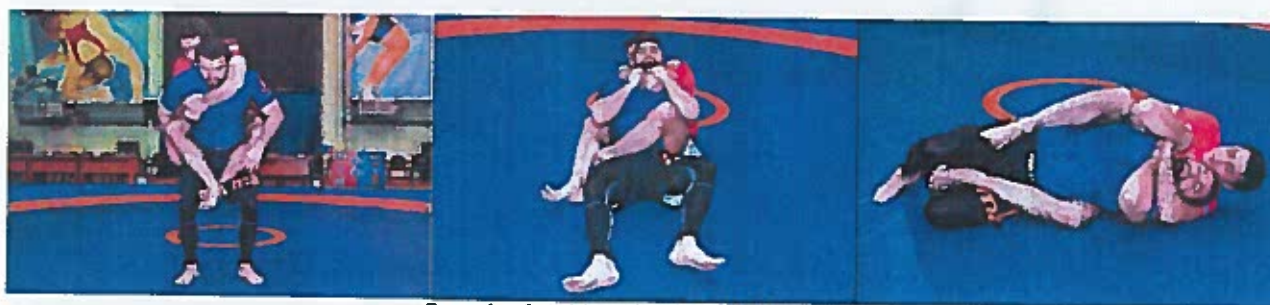
Back mount (4 σημεία)

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

Η θέση Back mount είναι η μόνη θέση κυριαρχίας που δίνει σημεία η οποία εκτελείται στον αντίπαλο σε όρθια θέση.



Example of Back Mount



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

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

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

Σύστημα προοδευτικής απονομής σημείων για θέση κυριαρχίας

Για να εξασφαλίσουμε ένα υψηλότερο επίπεδο υποταγής, τα σημεία για θέση κυριαρχικού ελέγχου (πχ side mount, full mount, back mount) θα ακολουθήσουν ένα προοδευτικό σύστημα και δεν θα απονέμονται παρά μόνον εάν η θέση έχει βελτιωθεί (side mount → full mount → back mount)

Εφόσον υπάρξει σκορ, τα σημεία για θέσεις κυριαρχίας θα απονεμηθούν μόνον όταν ο αθλητής, ο οποίος βρίσκεται από κάτω, θα κερδίσει πάλι closed guard ή open guard (half guard δεν λαμβάνεται υπόψη), πραγματοποιεί 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 πλέον να σημειώσουν

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 από επάνω θέσης για 3 δευτερόλεπτα (διότι ο αντίπαλος μπορεί να επανέλθει σε ουδέτερη όρθια θέση ή γιατί η ενέργεια είναι εκτός ορίων πριν το τέλος των 3 δευτερολέπτων ελέγχου) θα λάβει 1 σημείο για επίθεση.

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

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

Σημείωση: σε προσπάθεια για Wristlock δεν απονέμονται βαθμοί επίθεσης.

Example of close submission attempt



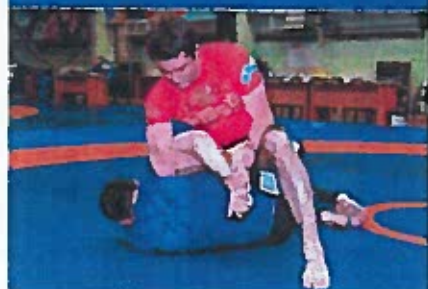
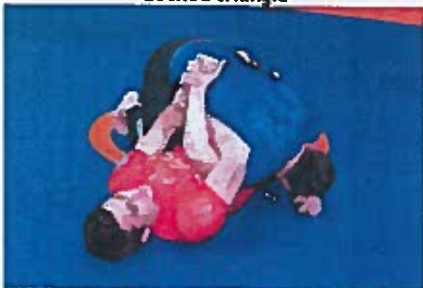
Armbar with arm stretched past 90°



Armbar with arm stretched past 90



Locked triangle



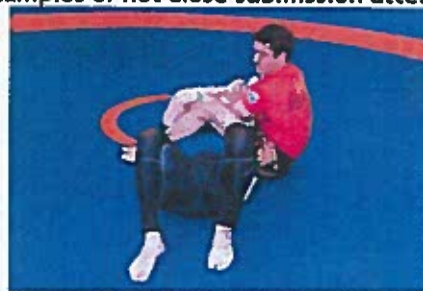
Kimura with arm bend behind opponent back

Example of close submission attempt

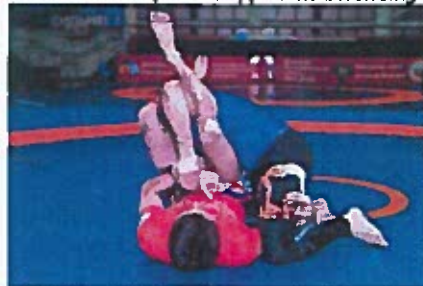


Footlocks/Ankle locks completely stretching opponents foot or compressing the tendon

Examples of not close submission attempt



Armbar attempt with opponent defending



Armbar attempt with opponent defending



Loose triangle attempt with opponent defending



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

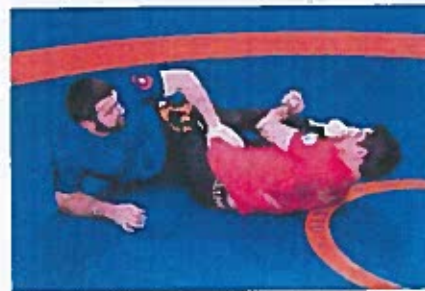
Examples of not close submission attempt



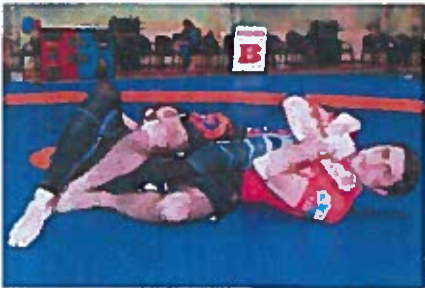
Footlocks/Ankle locks attempt with foot not stretched and opponent defending



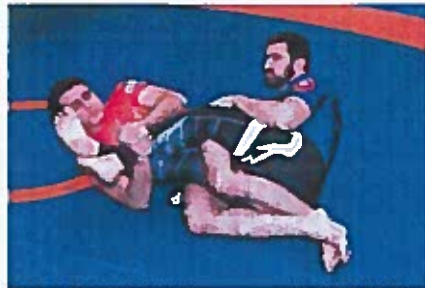
Toe Hold with torsion toward opponent back



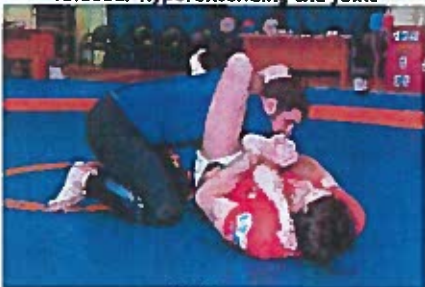
The foot is extended and the toe hold not secured



Kneebar hyperextending the joint



Opponent defending the kneebar and leg not extended



Reverse Triangle control and the arm is trapped and hyperextended



Reverse Triangle closed, but opponent defending the arm

Άρθρο 17 – τραυματισμός και αιμορραγία

Ο διαιτητής πρέπει να διακόψει το ματς και να ζητήσει παύση για τραυματισμό εάν ο grappler έχει τραυματιστεί προσωρινά λόγω τυχαίου γεγονότος (πχ eye roke, χτύπημα κεφαλιού κλπ). Ο χρόνος για τραυματισμό ή 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 διακόψει 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 εάν 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 λερωμένης ενδυμασίας με αίμα ή σκισμένης, όλοι οι αθλητές πρέπει να έχουν διαθέσιμη κοντά στο ταπί δεύτερη ενδυμασία για να αλλάξουν.

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 συσχεφθεί και θα ψηφίσει για να καθοριστεί ο νικητής.

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

Άρθρο 18 – διακοπή του ματς

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

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 προέχει 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 συνολικό 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 πρέπει να 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 (παίδας, παμπαίδας ή αρχάριος) χάσει τις αισθήσεις του κατά τη διάρκεια ενός αγώνα, αυτός θα αποκλεισθεί από την υπόλοιπη διοργάνωση για λόγους ασφαλείας.

Σημείωση: Οι παλαιστές που χάνουν τις αισθήσεις τους λόγω τραυματισμού στο κεφάλι, θα αποκλείονται από την υπόλοιπη διοργάνωση και θα οδηγούνται στο ιατρικό προσωπικό για να τους παρασχεθεί ιατρική βοήθεια.

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 μεγαλύτερο 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.

Παραδείγματα καθορισμού νικητή χρησιμοποιώντας τα προηγούμενα κριτήρια

Εάν ένας αγώνας τελειώνει με ισοπαλία 6-6 με τον κόκκινο να σκόραρει ένα Takedown (2 σημείων) και ένα back mount (4 σημείων) και ο μπλε σκόραρει 3 Takedown (2 σημεία το κάθε ένα), ο κόκκινος ανακηρύσσεται νικητής σύμφωνα με το πρώτο κριτήριο (δράση που σημείωσε τα περισσότερα σημεία είναι το back mount που σκόραρε ο κόκκινος)

Εάν ένας αγώνας τελειώνει με ισοπαλία 4-4 με τον κόκκινο να σκόραρει δύο Takedowns (2 σημεία το κάθε ένα) ενώ ο μπλε σκόραρει ένα reversal (2 σημεία) και 2 επιθέσεις, ο ΚΟΚΚΙΝΟΣ ανακηρύσσεται νικητής σύμφωνα με το πρώτο κριτήριο (και ο κόκκινος και ο μπλε έχουν ο καθένας 2 σημεία δράσης,

αλλά ο κόκκινος έχει άλλα μία ενέργεια 2 σημείων, 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 παίρνει 2 σημεία λόγω ότι ο κόκκινος έλαβε 2 παρατηρήσεις, ο κόκκινος ανακηρύσσεται νικητής σύμφωνα με το πρώτο κριτήριο (ενέργεια που σημείωσε 2 βαθμούς, έναντι 2 φορές από 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 παρατήρηση στον κόκκινο, ο μπλε ανακηρύσσεται νικητής σύμφωνα με το δεύτερο κριτήριο (και οι δύο αθλητές έχουν μία ενέργεια 2 σημείων και μία ενέργεια 1 σημείου, αλλά ο μπλε έχει τον 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 αποτελείται από ένα μόνον 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 του καθορίζεται με το κλήρωση.

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

1. Θέση επανεκκίνησης Back Mount, στο κέντρο του ταπί με δύο αθλητές να κάθονται στο έδαφος, με τον αθλητή που επιτίθεται σε back mount ελέγχοντας τον αντίπαλο του με το στήθος σε επαφή με την πλάτη, οι φτέρνες μεταξύ των μηρών του αντιπάλου και οι βραχίονες ενωμένοι

σε κάθισμα ζώνης ασφαλείας (το ένα χέρι που περνά πάνω από τον ώμο ενώνεται με το άλλο χέρι περνώντας κάτω από την απέναντι μασχάλη). Ο αμυνόμενος αθλητής πρέπει να αρπάξει, με τα δύο χέρια, το χέρι του ελεγχόμενου αθλητή που περνά πάνω από τον ώμο του.



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 επιτίθεται σε θέση armbar με το 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 του. 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 σε καμία περίπτωση εφόσον η νίκη έχει ανακηρυχθεί επάνω στο ταπί.

Το challenge είναι η ενέργεια μέσω της οποίας επιτρέπεται σε ένα προπονητή, στο όνομα του grappler του, να σταματήσει την ενέργεια και να ζητήσει από το σώμα διαιτησίας να εξετάσει το βίντεο και να αναθεωρήσει την απόφασή του. Αυτή η δυνατότητα αυτή παρέχεται μόνο κατά τη διάρκεια αγώνων, στους οποίους ο έλεγχος βίντεο παρέχεται από την UWW και την οργανωτική επιτροπή.

Ο προπονητής που επιθυμεί να ζητήσει challenge θα ρίξει ένα σφουγγάρι στο ταπί και θα παραμείνει καθιστός, κατά την απονομή των σημείων από το σώμα διαιτησίας ή την παρατήρηση για την αμφισβητούμενη φάση. Ο κριτής στη συνέχεια θα διακόψει τον αγώνα, 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 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 εκ νέου. Εάν το σώμα διαιτησίας επιβεβαιώσει την αρχική του απόφαση, ο grappler χάνει το challenge και απονέμονται 5 σημεία στον αντίπαλό του.

Σε περίπτωση τεχνικής δυσλειτουργίας 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 αμφισβητηθούν. Οι αποφάσεις του διαιτητή σχετικά με επιθέσεις (για υποταγή ή Takedown) και οι παρατηρήσεις δεν μπορούν να αμφισβητηθούν από τους προπονητές.

Άρθρο 22 – Βαθμοί κατάταξης αγώνα

Τα σημεία κατάταξης που έλαβαν οι παλαιστές για τους αγώνες τους θα χρησιμεύσουν στον 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 ήττα 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 κρίνει ότι ο grappler που δέχτηκε λαβή υποταγής δεν μπορεί να διαφύγει χωρίς τραυματισμό.

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 εγκατάλειψης (5 σημεία στο νικητή – 0 σημεία στον ηττημένο)

Η νίκη λόγω εγκατάλειψης προκύπτει όταν για οποιοδήποτε λόγο ένας grappler δεν μπορεί να συνεχίσει το ματς ή κηρύσσεται μη ικανός να συνεχίσει το ματς από το επικεφαλής ιατρό. Ένας προπονητής μπορεί επίσης να δηλώσει την εγκατάλειψη του grappler του ρίχνοντας μία κόκκινη ή μπλε πετσέτα πάνω στο ταίι

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 λόγω ποινής χωρίς την απαραίτητη ιατρική βεβαίωση δεν θα επιτρέπεται να συνεχίσουν τους αγώνες της διοργάνωσης (έστω και σε άλλα στίλ) 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 μόλις ένας αθλητής ανακηρύσσεται ότι κέρδισε 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 του ταπί.

Όταν ο διαιτητής διαπιστώσει ότι ο grappler επιδεικνύει παθητικότητα ή προσπαθεί να κερδίσει χρόνο, πρέπει πρώτα να 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 διαιτητής θα υποδείξει τον παθητικό grappler σηκώνοντας το χέρι με το περιβραχιόνιο του χρώματος του grappler και δίνει παρατήρηση.

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

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 : ο συνολικός αριθμός παρατηρήσεων για παθητικότητα και αντικανονικές ενέργειες (π.χ. 2 παρατηρήσεις για παθητικότητα + 2 παρατηρήσεις για αντικανονική ενέργεια) λαμβάνεται υπόψη για την απόφαση αποκλεισμού του αθλητή.

Παραδείγματα παθητικότητας :

- Κράτημα σε μία προσπάθεια για να εξουδετερωθεί ή να απαγορευθεί η ανάπτυξη της ενέργειας (πχ από την botton closed guard λαβή κρατώντας τον αντίπαλο χωρίς να επιχειρείται οποιαδήποτε επίθεση μόνο για να τον εμποδίσει 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 αποφύγει 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 απονομή βαθμών στον αντίπαλο).

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 σκοπό 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 ο άλλος αθλητής είναι όρθιος ή εάν ο από επάνω αθλητής σηκώνεται όρθιος κατά την πάλη στο έδαφος και δεν προσπαθεί να επιτύχει θέση κυριαρχίας ή υποταγής στο από κάτω παλαιστή).
- Λανθασμένη έναρξη (δηλ., να συνεχίσει τον αγώνα πριν το σφύριγμα του διαιτητή)

Άρθρο 24 – αντικανονικές λαβές και ενέργειες

Εάν ο grappler παραβαίνει τον Κώδικα Δεοντολογίας της UWW με κραυγαλέο και αντιαθλητικό τρόπο, ο κεντρικός διαιτητής θα τον αποκλείσει από το ματς ή την διοργάνωση. Ο κεντρικός διαιτητής θα αναφέρει κάθε παράβαση με σκοπό την εκ νέου εκτίμηση της ιδιότητας του ως μέλος. 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) και οδηγούν σε αποκλεισμό του αθλητή

Στις αντικανονικές ενέργειες περιλαμβάνουν:

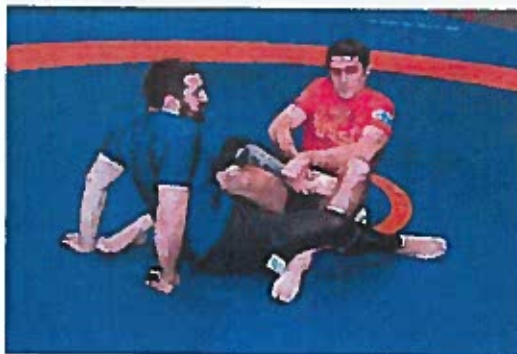
- Εκ προθέσεως σπάσιμο των οστών ή των αρθρώσεων (δηλαδή συνεχίζεται να ασκείται πίεση μετά από tap out και ο διαιτητής δίνει εντολή να σταματήσει ο αγώνας)
- Punching, κλοτσιές, χτυπήματα στα γόνατα, στους βραχίονες, στους αγκώνες, στο κεφάλι
- Δάγκωμα, τράβηγμα μαλλιών, μύτης, αυτιών, ή επίθεση στην βουβωνική χώρα
- Χτυπήματα στα μάτια, στα αυτιά, στη μύτη, fish hooking
- Δυνατά χτυπήματα στο κεφάλι ή στον λαιμό (spikes)
- 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 (back splash)
- 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 λαιμητόμου ή ενός rear naked choke)

- Μικρός ελιγμός
- Κράτημα το λιγότερα 4 δακτύλων 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.

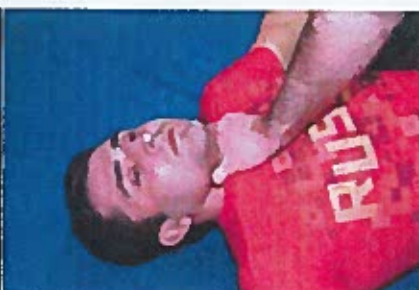
Παραδείγματα με αντικανονικές λαβές :



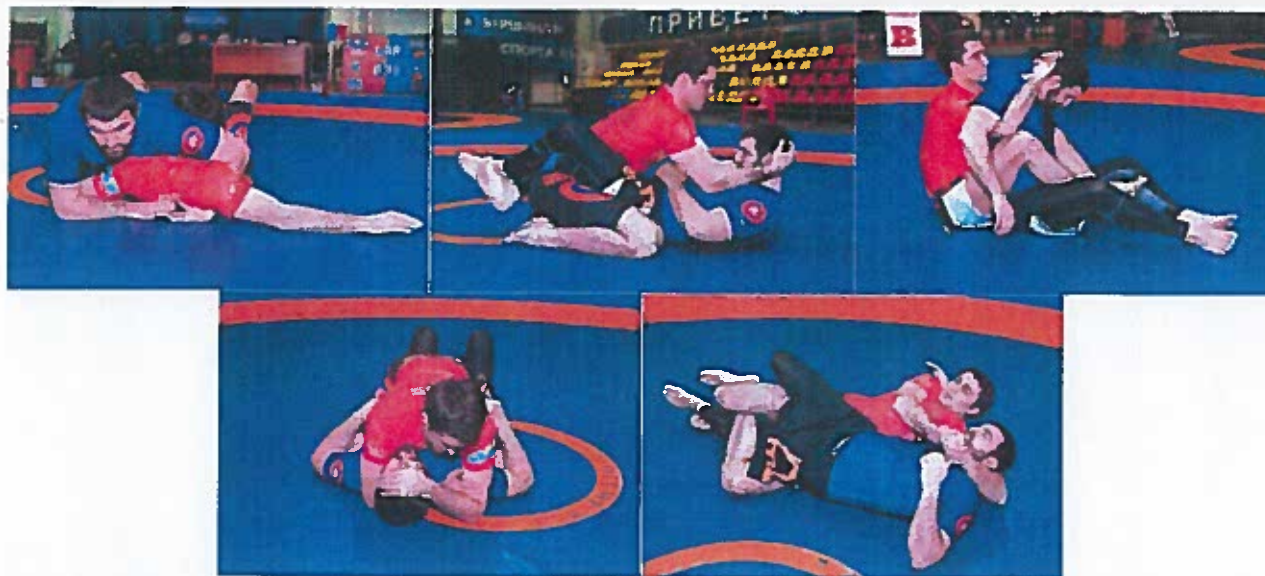
Heel hooks



Holding less than 4 fingers or toes



Use of the fingers for throat/trachea choking techniques



Neck cranks or Spinal Lock

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 (ιδιαίτερα σεξουαλικής) 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 και παραβαίνει τον κώδικα δεοντολογίας. 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 ο κεντρικός διαιτητής διαπιστώσει ότι η εν λόγω συμπεριφορά υπερβαίνει την απλή παράβαση, μπορεί να παραλείψει την κίτρινη κάρτα και δώσει 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 – Σύνοψη

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

Ο κεντρικός διαιτητής και ο κριτής του ταπί θα φορούν το μαύρο εγκεκριμένο ρολό, μαύρο παντελόνι με μαύρη ζώνη, μαύρα αθλητικά παπούτσια και μαύρες κάλτσες.

Επιπλέον, ο κεντρικός διαιτητής πρέπει να φέρει μία σφυρίχτρα γύρω από το λαιμό του, ένα κόκκινο περικάρπιο στον αριστερό καρπό τους και ένα μπλε περικάρπιο στο δεξί καρπό του, καθώς να έχει 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 πρέπει να 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 ορολογία και τις βασικές χειρονομίες της UWW οι οποίες ενδείκνυνται για τους αντίστοιχους ρόλους τους όταν διεξάγεται ένα ματς. Η βασική υποχρέωση του κεντρικού διαιτητή συνίσταται στην εκκίνηση και διακοπή του αγώνα, την απονομή των σημείων και την επιβολή κυρώσεων προκειμένου να ανακηρυχτεί νομότυπα ο νικητής και ο ηττημένος. Οι αποφάσεις των κεντρικών διαιτητών επικρατούν, αλλά σε περίπτωση αμφιβολίας μπορούν να συσχεφθούν με τον κριτή. 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 απαγορεύεται να μιλούν σε οποιονδήποτε κατά τη διάρκεια του αγώνα, εκτός μεταξύ τους, όταν πρέπει να συσχεφθούν προκειμένου να εκτελέσουν σωστά τα καθήκοντα τους.

Όλα τα σημεία ανακοινώνονται στο κοινό μέσω του κριτή, είτε με σήμα του χεριού, είτε με παλέτες είτε μέσω ηλεκτρονικού/χειροκίνητου πίνακα αποτελεσμάτων. Το φύλλο αγώνα του κριτή χρησιμοποιείται για την αναγραφή όλων των λαβών που εκτελέστηκαν και από τους δύο αντιπάλους, συμπεριλαμβανομένων των σημείων, των παρατηρήσεων, 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 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 εμπνεύσει σεβασμό στους διαγωνιζομένους 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/ή εξωτερική παρέμβαση.

Με το σφύριγμα του διατάσσει να αρχίσει, να διακοπεί και να λήξει το ματς. Μετά την εκτέλεση μιας λαβής (εάν είναι έγκυρη και εάν έχει εκτελεστεί εντός των ορίων του ταπί), πρέπει να επιδεικνύει με τα δάχτυλά του τον αριθμό σημείων που αντιστοιχούν στην αξία της λαβής σηκώνοντας τον καρπό που αντιστοιχεί στο χρώμα του grappler ο οποίος σημείωσε σημεία.

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 2 grapplers και να τους παραχωρήσει χρόνο 2 λεπτών σε περίπτωση που πρέπει να αλλάξουν ενδυμασία εάν 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 αυτοί είναι σε όρθια θέση, αλλά να παραμένει κοντά τους αν είναι σε θέση στο έδαφος
- να έχει την δυνατότητα να αλλάξει θέση ανά πάσα στιγμή και να έρθει στα γόνατα ή με το στομάχι στο ταπί, για να έχει καλύτερη οπτική σε περίπτωση επικείμενης υποταγής.

- να μην εμποδίζει την ορατότητα του κριτή καθώς πλησιάζει πολύ κοντά στους grapplers, ειδικότερα εάν επίκειται υποταγή.
 - να μην γυρίζει ποτέ την πλάτη στους παλαιστές 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 του.
 - να απομακρύνει το χέρι ενός 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 υποδείξει 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 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 που βρίσκεται σε άμυνα θεωρείται μη ικανός να διαφύγει χωρίς βλάβη.
 - κατόπιν παρέμβασης του κριτή, να διακόψει τον αγώνα και να ανακηρύξει νίκη λόγω τεχνικής υπεροχής όταν η βαθμολογία των 2 grapplers έχει διαφορά 15 σημείων. Σε αυτήν την περίπτωση, ο κεντρικός διαιτητής πρέπει να περιμένει ώστε η ενέργεια, επίθεση είτε αντεπίθεση, να ολοκληρωθεί.
 - να διακόψει τον αγώνα ακριβώς στο απαραίτητο χρόνο.
 - 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

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

Άρθρο 30 – Ο Κριτής

Ο κριτής 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 :

- βοηθά τον κεντρικό διαιτητή στη διατήρηση της σωστής βαθμολογίας και της χρονομέτρησης.
- να φέρει εις γνώση του κεντρικού διαιτητή κάθε πιθανή βαθμολογία, παράβαση ή υποταγή.
- να ανακοινώσει παράταση μετά από ισοψηφία
- να επιβεβαιώσει τον νικητή στον κεντρικό διαιτητή και τα σημεία κατάταξης στο προσωπικό του τραπεζιού
- 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 Λωζάννη, Ελβετία.

3/12/20 