

POLSKI ZWIĄZEK ZAPAŚNICZY

FEDERATION POLONAISE DE LUTTE

POLISH WRESTLING FEDERATION

**MIĘDZYNARODOWE
PRZEPISY SĘDZIOWSKIE W ZAPASACH**

STYL WOLNY

ZAPASY KOBIET

STYL KLASYCZNY



Warszawa, marzec 2006

Redakcja: **Marek Wałachowski, Andrzej Głaz**

Tłumaczenie: **Agnieszka Gozdan**

WSTĘP

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

Styl klasyczny i styl wolny różnią się następująco:

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

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

Zapasy plażowe oraz Sambo podlegają odrębnemu regulaminowi.

Zapasy tradycyjne podlegają regulaminom regionalnym specyficznym dla miejsca ich uprawiania.

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

FILA

MIĘDZYNARODOWE PRZEPISY ZAPAŚNICZE
ZAPASY KOBIET, STYL KLASYCZNY, STYL WOLNY

ZBIÓR PRZEPISÓW

- Artykuł 1. – CEL
- Artykuł 2. – INTERPRETACJA
- Artykuł 3. – ZAKRES STOSOWANIA

ROZDZIAŁ 1

ISTOTNE STRUKTURY

- Artykuł 4. – MATA
- Artykuł 5. – UBIÓR
- Artykuł 6. – LICENCJA ZAWODNICZA
- Artykuł 7. – KATEGORIE WIEKOWE I WAGOWE – ZAWODY

ROZDZIAŁ 2

ZAWODY I PROGRAMY

- Artykuł 8. - RODZAJ ZAWODÓW
- Artykuł 9. – PROGRAM ZAWODÓW
- Artykuł 10. – CEREMONIA PROTOKOLARNA

ROZDZIAŁ 3

PRZEBIEG ZAWODÓW

- Artykuł 11. – WAGA
- Artykuł 12. – LOSOWANIE
- Artykuł 13. – LISTA STARTOWA
- Artykuł 14. – ZESTAWIENIE PAR
- Artykuł 15. – ELIMINACJA Z ZAWODÓW

ROZDZIAŁ 4

ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

- Artykuł 16. – SKŁAD
- Artykuł 17. – OGÓLNE OBOWIĄZKI ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO
- Artykuł 18. – UBIÓR SĘDZIÓW
- Artykuł 19. – ARBITER
- Artykuł 20. – SĘDZIA
- Artykuł 21. – KIEROWNIK MATY
- Artykuł 22. – OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA SĘDZIOWANIE
- Artykuł 23. – SANKCJE WZGLĘDEM ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO

ROZDZIAŁ 5

WALKA

- Artykuł 24. – CZAS TRWANIA WALKI
- Artykuł 25. – WEZWANIE
- Artykuł 26. – PREZENTACJA ZAWODNIKÓW
- Artykuł 27. – ROZPOCZĘCIE WALKI
- Artykuł 28. – PRZERWANIE WALKI
- Artykuł 29. – ZAKOŃCZENIE WALKI
- Artykuł 30. – ZATRZYMANIE I WZNOWIENIE WALKI
- Artykuł 31. – DOGRYWKA (styl wolny i zapasy kobiet)
- Artykuł 32. – RODZAJE ZWYCIĘSTW
- Artykuł 33. – TRENER
- Artykuł 34. – KLASYFIKACJA DRUŻYNOWA PODCZAS ZAWODÓW
INDYWIDUALNYCH
- Artykuł 35. – SYSTEM KLASYFIKACJI PODCZAS ZAWODÓW
DRUŻYNOWYCH

ROZDZIAŁ 6

PUNKTY ZA AKCJE I TECHNIKI

- Artykuł 36. – OCENA WARTOŚCI AKCJI LUB TECHNIKI
- Artykuł 37. – POZYCJA ZAGROŻONA
- Artykuł 38. – ZAPISYWANIE PUNKTÓW
- Artykuł 39. – TECHNIKA O „DUŻEJ AMPLITUDZIE”
- Artykuł 40. – WARTOŚCI PRZYZNAWANE ZA AKCJE I TECHNIKI
- Artykuł 41. – DECYZJA I GŁOSOWANIE
- Artykuł 42. – TABELA DECYZJI

ROZDZIAŁ 7

PUNKTY KLASYFIKACYJNE PRZYZNAWANE PO ZAKOŃCZONEJ WALCE

- Artykuł 43. – PUNKTY KLASYFIKACYJNE
- Artykuł 44. – POŁOŻENIE NA ŁOPATKI
- Artykuł 45. – PRZEWAGA TECHNICZNA

ROZDZIAŁ 8

WALKA NEGATYWNA

- Artykuł 46. – WALKA W PARTERZE W CZASIE WALKI
- Artykuł 47. – ZONA
- Artykuł 48. – KLAMRA

ROZDZIAŁ 9
ZAKAZY I NIEDOZWOLONE TECHNIKI

- Artykuł 49. – OGÓLNE ZAKAZY
- Artykuł 50. – UCIECZKA Z AKCJI TECHNICZNYCH
- Artykuł 51. – UCIECZKA Z MATY
- Artykuł 52. – NIEDOZWOLONE TECHNIKI
- Artykuł 53. – ZABRONIONE TECHNIKI W MŁODZIKACH I KADETACH
- Artykuł 54. – SZCZEGÓLNE ZAKAZY
- Artykuł 55. – KONSEKWENCJE

ROZDZIAŁ 10
PROTEST

- Artykuł 56. – PROTEST

ROZDZIAŁ 11
ZESPÓŁ MEDYCZNY

- Artykuł 57. – ZESPÓŁ MEDYCZYNY
- Artykuł 58. – INTERWENCJE ZESPOŁU MEDYCZNEGO
- Artykuł 59. – DOPING

ROZDZIAŁ 12
SZCZEGÓLNE PRZEPISY DOTYCZĄCE ZAPASÓW KOBIEC

- Artykuł 60. – KATEGORIE WIEKOWE I WAGOWE – ZAWODY
- Artykuł 61. – UBIÓR
- Artykuł 62. – WAGA
- Artykuł 63. – CZAS TRWANIA WALKI
- Artykuł 64. – OGÓLNE REGULY TECHNICZNE
- Artykuł 65. – NIEDOZWOLONE TECHNIKI

ROZDZIAŁ 13
ZASTOSOWANIE REGULAMINU

ANEKSY

- Aneks 1. – PODSTAWOWE SŁOWNICTWO

MIĘDZYNARODOWE PRZEPISY ZAPAŚNICZE

ZAPASY KOBIET, STYL KLASYCZNY, STYL WOLNY

ZBIÓR PRZEPISÓW

Artykuł 1. – CEL

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

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

Międzynarodowe przepisy zapaśnicze mają przede wszystkim na celu:

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

Przepisy te mogą ulegać zmianom na podstawie praktycznych wniosków będących wynikiem ich stosowania i wynikiem poszukiwań ich skuteczności. Poniższe przepisy wyznaczają ramy, w których funkcjonuje sport zapaśniczy we wszystkich stylach. Natomiast tak zwane „zapasy tradycyjne” i Sambo rządzą się oddzielnymi przepisami.

Artykuł 2. – INTERPRETACJA

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

Artykuł 3. – ZAKRES STOSOWANIA

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

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

ROZDZIAŁ 1 *ISTOTNE STRUKTURY*

Artykuł 4. – **MATA**

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

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

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

Dla rozróżnienia poszczególnych części maty stosowana będzie następująca terminologia:

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

Podczas Igrzysk Olimpijskich, Mistrzostw Świata i Mistrzostw Kontynentalnych, mata powinna leżeć na platformie, której wysokość nie powinna przekraczać 1,10 metra.

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

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

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

Linia o szerokości 8 cm dzieli koło na dwie części.

Zona wyznaczająca granicę centralnego pola walki musi być czerwona.

Ponadto, przeciwległe narożniki maty oznakowane są kolorami zapaśników: czerwonym i niebieskim.

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

Artykuł 5. – **UBIÓR**

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

a) kostium zapaśniczy

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

Zawodnik musi obowiązkowo:

- mieć na kostiumie z przodu na wysokości klatki piersiowej godło swojego kraju;
- mieć z tyłu na kostiumie skrót nazwy swojego kraju, maksymalna wielkość liter wynosi 10 x 10 cm;
- zawodnicy nie mogą mieć umieszczonego na kostiumie godła lub skrótu nazwy innego państwa;
- posiadać chusteczkę z materiału, którą pokazuje sędziemu przed walką;
- dozwolone jest używanie lekkich nakolanników bez części metalowych;

b) logo sponsora

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

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

c) nauszniki

Zawodnicy, którzy chcą korzystać z nauszników muszą wybrać nauszniki homologowane przez FILA, które nie mają żadnych wzmocnień z twardych materiałów oraz metalowych części.

Sędzia może zmusić zawodnika, który ma za długie włosy do nałożenia nauszników.

d) obuwie

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

e) zakazy:

Zabronione jest:

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

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

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

Artykuł 6. – LICENCJA ZAWODNICZA

Każdy zawodnik lub zawodniczka - senior, który bierze udział w Igrzyskach Olimpijskich, Mistrzostwach Świata, Pucharach Świata, Mistrzostwach, Pucharach i Igrzyskach Kontynentalnych, Igrzyskach Regionalnych, Lidze Światowej i Kontynentalnej oraz turniejach

międzynarodowych wpisanych do kalendarza FILA musi posiadać międzynarodową licencję zawodniczą, określoną specjalnym regulaminem. Taka licencja służy również jako ubezpieczenie od kosztów leczenia i pobytu w szpitalu w przypadku wypadku, jaki może wydarzyć się w czasie zawodów, w których będzie uczestniczył posiadacz licencji.

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

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

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

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

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

Licencja jest ważna tylko na dany rok i powinna być odnawiana, co roku.

Artykuł 7. – KATEGORIE WIEKOWE – WAGOWE – ZAWODY

a) Kategorie wiekowe

Kategorie wiekowe są następujące:

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

Zapaśnicy z kategorii juniorów mogą walczyć w grupie seniorów. Jednakże zapaśnicy, którzy osiągną wiek 18 lat w danym roku muszą obowiązkowo przedstawić zaświadczenie lekarskie oraz zgodę rodziców).

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

Wiek zawodnika będzie sprawdzany na wszystkich mistrzostwach i zawodach podczas składania ostatecznych zgłoszeń, na 6 godzin przed wagą.

W celu umożliwienia powyższej kontroli, kierownik każdej delegacji powinien przedłożyć delegatowi technicznemu FILA:

- kartę licencyjną zawodnika ważną na dany rok;
- indywidualny paszport lub dowód tożsamości (paszport zbiorowy nie zostanie przyjęty);
- zaświadczenie stwierdzające wiek każdego zawodnika wystawione przez Prezesa Narodowej Federacji Zapaśniczej. Zaświadczenie powinno zostać wystawione według wzoru dostarczonego przez FILA i na papierze firmowym Federacji Narodowej;
- zawodnik może uczestniczyć w zawodach zgodnie z narodowością figurującą w jego paszporcie. Jeśli w jakimkolwiek momencie FILA stwierdzi, że zaświadczenie jest fałszywe i że miało miejsce oszustwo, to w stosunku do Federacji, zawodnika i osoby, która podpisała zaświadczenie zostaną nałożone stosowne kary dyscyplinarne.
- zawodnicy, którzy zmieniają obywatelstwo - od momentu uczestnictwa w zawodach wpisanych do kalendarza FILA jako reprezentant kraju urodzenia, powinni odczekać 2 (dwa) lata, taka, aby móc reprezentować nowy kraj. Zawodnik może zmienić obywatelstwo tylko jeden raz i po zmianie obywatelstwa nie może już walczyć dla swego kraju urodzenia.
- każdy zapaśnik, który uczestniczy w zawodach upoważnia automatycznie FILA do rozpowszechniania filmów lub zdjęć ze swoją podobizną w celu promocji zawodów. Odmowa zawodnika musi zostać przedstawiona podczas składania zgłoszeń ostatecznych, jednakże wiązać się to może z wyłączeniem go z zawodów.

b) Kategorie wagowe

Kategorie wagowe są następujące:

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

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

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

c) Zawody

Zawody międzynarodowe w różnych kategoriach wiekowych są następujące:

Młodzicy 14-15 lat

- Zawody Międzynarodowe (bilateralne i regionalne)

Kadeci 16-17 lat

- Zawody Międzynarodowe
- Mistrzostwa Kontynentalne, co roku

Juniorzy 18-20 lat

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

Seniorzy 20 lat i więcej

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

Weterani 35 lat i więcej

- Zawody rozgrywane według specyficznego programu, kategorii i regulaminów

ROZDZIAŁ 2 ZAWODY I PROGRAMY

Artykuł 8. – METODA PRZEPROWADZANIA ZAWODÓW

System i metoda przeprowadzania zawodów

Zawody zapaśnicze zostaną przeprowadzone według systemu eliminacji bezpośredniej z liczbą idealną zawodników: 4, 8, 16, 32, 64 etc.

Jeśli w kategorii nie ma idealnej liczby zawodników, należy rozegrać walki kwalifikacyjne - zestawianiem w pary według numerów wyciągniętych w losowaniu.

Wszyscy zawodnicy, którzy przegrali z dwoma finalistami walczą w repesażach. Są dwie odrębne grupy repesażowe: jedna złożona z tych, którzy przegrali przeciwko pierwszemu finaliście i druga złożona z tych, którzy przegrali przeciwko drugiemu finaliście.

Pojedynki repesażowe zaczynają się od zawodników, którzy przegrali w pierwszej rundzie (włącznie z pojedynkami, kiedy poszukuje się liczby idealnej) z jednym z finalistów, aż do półfinałów, w linii bezpośredniej. Zwycięzcy dwóch ostatnich pojedynków repesażowych otrzymują – każdy medal brązowy.

Każda kategoria wagowa zaczyna się i kończy jednego dnia.

Waga odbywa się dla każdej kategorii w przeddzień jej rozpoczęcia.

Zawody są przeprowadzane w następujący sposób:

- a) walki kwalifikacyjne

- a) walki eliminacyjne
- b) walki repesażowe
- c) walki finałowe

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

Przykład zawodów przeprowadzonych według systemu eliminacji bezpośredniej:

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

Walki kwalifikacyjne

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

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

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

Walki eliminacyjne

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

- numer 1 z numerem 2, walka numer 1
- numer 3 z numerem 4, walka numer 2
- numer 5 z numerem 6, walka numer 3

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

Walki repesażowe

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

Zawodnicy, którzy przegrali z finalistą numer 5 są następujący:

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

Zawodnicy, którzy przegrali z finalistą numer 15

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Finały

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

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

Przegrani w dwóch finałach o brązowe medale zdobędą 5 miejsce ex aequo

Kryteria klasyfikacji:

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

- Najwięcej zwycięstw przez „tusz”
- Najwięcej zwycięstw w pojedynkach przez przewagę
- Najwięcej zwycięstw w rundach przez przewagę.
- Najwięcej punktów technicznych zdobytych w czasie całych zawodów
- Najmniej punktów technicznych straconych w czasie całych zawodów.

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

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

Uwaga

Zawodnicy zdyskwalifikowani za brutalność lub nie sportowe zachowanie, będą wyeliminowani lub niesklasyfikowani.

Z wyjątkiem zaświadczenia wystawionego przez lekarza FILA, jeśli jeden z zawodników nie stawia się na macie z jakiegokolwiek powodu, kiedy zawody już się rozpoczęły, jego przeciwnik lub przeciwnicy wygrają walkę a zawodnik będzie wyeliminowany i niesklasyfikowany.

Kryteria klasyfikacji w turniejach nordyckich:

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

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

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

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

- Najmniej zwycięstw przez „tusz”
- Najmniej zwycięstw w pojedynkach przez przewagę
- Najmniej zwycięstw w rundach przez przewagę.

- Najmniej punktów technicznych zdobytych w czasie całych zawodów
- Najwięcej punktów technicznych straconych w czasie całych zawodów.
- Kiedy zostanie tylko dwóch zawodników z równą liczbą punktów klasyfikacyjnych, będzie sklasyfikowany pierwszy ten, który wygra bezpośrednią walkę.

Artykuł 9. – **PROGRAM ZAWODÓW**

Czas trwania zawodów jest następujący:

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

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

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

Podczas każdej rundy zawodów poszczególne kategorie wagowe w zasadzie musi być rozgrywana na jednej macie, a nie na kilku matach jednocześnie

Wszystkie walki o 1, 2 i 3 miejsce muszą odbywać się na jednej macie.

Artykuł 10. – **CEREMONIA PROTOKOLARNA**

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

1-szy – **ZŁOTY MEDAL**, 2-gi – **SREBRNY MEDAL**, 3-cie – **2 BRĄZOWE MEDALE**

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

Zawodnicy sklasyfikowani od 5 do 10 miejsca otrzymują dyplomy.

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

ROZDZIAŁ 3

PRZEBIEG ZAWODÓW

Artykuł 11. – **WAGA**

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

Waga zawsze odbywa się w przeddzień zawodów. Waga trwa 30 minut.

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

Zapaśnicy muszą stawić się do kontroli medycznej i na wagę, z licencją i paszportem.

Zawodnicy obowiązkowo ważą się w kostiumach zapaśniczych, po uprzednim badaniu lekarskim przeprowadzonym przez uprawnionych lekarzy, którzy muszą wyeliminować każdego zawodnika stanowiącego ryzyko jakiegokolwiek zarażenia.

Nie przyznaje się żadnej tolerancji wagowej za kostium.

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

Do momentu zakończenia wagi, zawodnicy mają prawo, każdy po kolei, ważyć się tyle razy, ile będą sobie życzyć.

Dla wszystkich zawodów jest tylko jedna waga dla każdej kategorii wagowej.

Arbitrzy odpowiedzialni za przebieg wagi mają obowiązek kontrolować zapaśników czy stosują się do wytycznych artykułu 5 dotyczącego „ubioru” i poinformować zapaśników i zapaśniczki o konsekwencjach pojawienia się na macie w nieregulaminowym stroju.

Arbitrzy odmówią zważenia zawodnika, pojawiającego się w nieregulaminowym stroju.

Artykuł 12. – **LOSOWANIE**

Uczestnicy zawodów muszą zostać zestawiani w pary do każdej rundy według numerów porządkowych, przydzielonych każdemu z nich, w drodze

losowania, które odbywa się podczas wagi przed rozpoczęciem zawodów.

Losowanie musi być jawne. Ponumerowane żetony odpowiadające liczbie zawodników, którzy przeszli badanie lekarskie, muszą być zamknięte w urnie, woreczku lub w czymś podobnym celem uniknięcia ich rozróżnienia.

Zważony zawodnik, opuszczając wagę, wyciąga numer na podstawie, którego zostanie zestawiony w parę.

Numer ten musi być natychmiast zapisany na tablicy informacyjnej umieszczonej w miejsce widocznym dla publiczności, jak również na liście startowej i liście wagi.

Ważne: W przypadku, gdy podczas losowania odpowiedzialny za wagę i losowanie stwierdzi błąd w powyższej regulaminowej procedurze, to losowanie w danej kategorii zostanie unieważnione.

Zarządza się wtedy nowe losowanie w danej kategorii za zgodą kierownika zawodów.

Artykuł 13. – **LISTA STARTOWA**

Jeśli jeden lub kilku zawodników nie zgłosi się do ważenia lub przekroczy limit wagowy, to po zakończeniu wagi zawodnicy są klasyfikowani, poczynając od najniższego do najwyższego numeru. Zawodnicy są więc zestawiani w numerycznym porządku:

Nr 1 E	Nr 5 D	Nr 9 I
Nr 2 H	Nr 6 C	Nr 10 G
Nr 3 B	Nr 7 J	Nr 11 K
Nr 4 A	Nr 8 L	Nr 12 F itp.

Artykuł 14. – **ZESTAWIENIE PAR**

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

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

Artykuł 15. – **ELIMINACJA Z ZAWODÓW**

- zawodnik, który przegrywa walkę z przeciwnikiem innym niż finalista, jest wyeliminowany i sklasyfikowany według zapisanych punktów klasyfikacyjnych, z wyjątkiem zawodników, którzy przegrali z jednym z dwóch finalistów, bo uczestniczą w repesażach, w celu sklasyfikowania ich na 3 lub 5 miejscu.
- zawodnik, który bez orzeczenia lekarskiego i bez powiadomienia oficjalnego sekretariatu zawodów, po wywołaniu swojego nazwiska nie stawia się do walki z przeciwnikiem zostaje zdyskwalifikowany i nie jest sklasyfikowany. Jego przeciwnik lub przeciwnicy odnoszą zwycięstwo.
- zawodnik, który złamie zasadę fair-play, „myśl przewodnią i koncepcję FILA odnośnie walki totalnej i uniwersalnej”, który oszuka, popełni poważny błąd lub walczy brutalnie, zostanie natychmiast, jednogłośnie decyzją zespołu sędziowskiego, zdyskwalifikowany i wyeliminowany z zawodów. W tej sytuacji nie zostanie również sklasyfikowany.
- jeżeli obaj zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani za brutalność w czasie tej samej walki, to zostaną wyeliminowani, a tworzenie par w następnej turze odbędzie się bez zmian, zawodnik sklasyfikowany wyżej zestawiony w parę z jednym lub zawodnikami wygrywającymi walkę.
- jeżeli dyskwalifikacja ta zakłóci klasyfikację w walce finałowej, to następni rywale zostaną przesunięci w górę tabeli, aby ustalić końcową klasyfikację.

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

Klasyfikacja w przypadku dopingu

W przypadku, kiedy pierwszy lub drugi w klasyfikacji zawodnik są zdyskwalifikowani za stosowanie dopingu, brązowym medalistą zostaje ten, który przegrał z nim w linii eliminacyjnej i on awansuje w klasyfikacji ostatecznej.

Przegraną z grupy repesażowej zdyskwalifikowanego finalistę awansuje i zostanie mu przyznany brązowy medal. Pozostali w klasyfikacji, również awansują o jedną pozycję. W przypadku pozytywnego wyniku kontroli dopingowej, zawodnik będzie zdyskwalifikowany i niesklasyfikowany.

ROZDZIAŁ 4

ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

Artykuł 16. – **SKŁAD**

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

- jednego kierownika maty
- jednego arbitra
- jednego sędziego

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

Formalnie zabrania się dokonywać zmian w składzie zespołu sędziowskiego w czasie trwania walki. Wyjątek stanowi poważna niedyspozycja stwierdzona przez lekarza.

W żadnym przypadku w skład zespołu sędziowskiego nie może wchodzić dwóch sędziów tej samej narodowości.

Ponadto, zabrania się kategorycznie, aby członek zespołu sędziowskiego pełnił swoje funkcje podczas walk prowadzonych przez rodaków.

Artykuł 17. – **OGÓLNE OBOWIĄZKI ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO**

a) Zespół sędziowski zapewnia prawidłowe pełnienie wszystkich funkcji przewidzianych przepisami zawodów zapaśniczych i ewentualnie rozporządzeniami specjalnie ustalonymi przy organizacji niektórych zawodów.

Obowiązkiem zespołu sędziowskiego jest obserwowanie z największą uwagą każdej walki i ocenianie akcji tak, aby wynik figurujący w karcie sędziego odzwierciedlał rzeczywisty przebieg walki.

b) Kierownik maty, arbiter i sędzia indywidualnie oceniają techniki celem sformułowania ostatecznej decyzji. Arbiter i sędzia powinni ze sobą współpracować pod kierownictwem kierownika maty, który koordynuje pracę zespołu sędziowskiego.

c) Zespół sędziowski ma za zadanie pełnić wszystkie funkcje sędziowskie, oceniać walki, przyznawać punkty oraz orzekać sankcje przewidziane przepisami.

d) Karta punktowa sędziego i kierownika maty służy do punktowania wszystkich technik wykonanych przez obu zawodników.

Punkty, ostrzeżenia (O) muszą być dokładnie wpisywane w kolejności odpowiadającej różnym fazom walki. Karty punktowe muszą być podpisane kolejno przez sędziego i kierownika maty.

- a) Jeżeli runda nie zakończy się „położeniem na łopatkę”, to kierownik maty musi podjąć decyzję o jej wyniku na podstawie oceny wszystkich akcji każdego z zawodników, wpisanych od początku do końca do swojej karty punktowej oraz karty sędziego.
- b) Wszystkie punkty przyznane przez sędziego muszą być w momencie ich zdobycia podane do publicznej wiadomości albo za pomocą pałek punktowych lub urządzeń świetlnych.
- c) W celu sprawnego prowadzenia walk i właściwego pełnienia swoich funkcji, wszyscy członkowie zespołu sędziowskiego są zobowiązani do posługiwania się podstawową terminologią ustaloną przez FILA. Zabrania się zespołowi sędziowskiemu prowadzenia jakiegokolwiek rozmowy z kimkolwiek podczas walki, z wyjątkiem wymiany zdań między sobą w celu konsultacji i prawidłowego wykonywania swoich obowiązków.

Artykuł 18. – **UBIÓR SĘDZIÓW**

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

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

Członkowie zespołu sędziowskiego nie mogą mieć zamieszczonej żadnej nazwy sponsora. Jednakże, na numerze noszonym na plecach może zostać umieszczona nazwa sponsora FILA.

Ubiór powinien spełniać warunki modelu homologowanego przez FILA.

Artykuł 19. – **ARBITER**

- a) Arbiter na macie jest odpowiedzialny za prawidłowy przebieg walki, którą musi prowadzić zgodnie z przepisami.
- b) Arbiter musi wymagać od zawodników szacunku w stosunku do swojej osoby i do rywali. Z racji pełnionej funkcji musi on wymagać natychmiastowego wykonania jego poleceń i instrukcji. Musi on również prowadzić walkę nie tolerując jakichkolwiek nieprzepisowych i niewłaściwych interwencji z zewnątrz.

- a) Arbiter ściśle współpracuje z sędzią, skupiając swoje działania na walce i wystrzegając się nieprzemyślanych i nie w porę dokonanych interwencji. Jego gwizdek rozpoczyna, przerywa i kończy walkę.
- b) Arbiter zarządza powrót zawodników na matę w przypadku jej opuszczenia, zarządza kontynuowanie walki w stójce lub w parterze, w pozycji góra-dół, za zgodą sędziego lub w przypadku jej braku, za zgodą kierownika maty.
- c) Arbiter ma obowiązek noszenia czerwonej opaski na lewym nadgarstku i opaski niebieskiej na prawym. Arbiter pokazuje na palcach ilość punktów odpowiadających wartości wykonanej techniki (czy jest ona ważna, czy była wykonana w obrębie maty, czy jeden z zawodników znalazł się w pozycji zagrożonej, itd.) lub też podnosi prawą rękę, gdy zawodnik ubrany w kostium niebieski otrzymuje punkty lub podnosi lewą rękę, jeżeli zdobywa je zawodnik ubrany w czerwony kostium.
- d) Arbiter nigdy nie powinien wahać się, gdy trzeba:
- przerwać walkę we właściwym momencie, tzn. nie za wcześnie i nie za późno;
 - wskazać czy technika wykonana na brzegu maty jest ważna;
 - odliczać w widoczny sposób 5 sekund, podczas których zawodnik jest trzymany w moście i przyznać dodatkowy punkt wynikający z tej sytuacji;
 - zasygnalizować i ogłosić TUSZ (położenie na łopatki), po uzyskaniu aprobaty sędziego lub w przypadku jej braku, aprobaty kierownika maty. Aby stwierdzić, czy rzeczywiście jeden z zawodników został przyciśnięty do maty obiema łopatkami jednocześnie, arbiter musi w myślach wypowiedzieć «położenie na łopatki», unieść rękę w celu uzyskania aprobaty sędziego lub kierownika maty, uderzyć ręką w matę, a następnie musi zagwizdać.
- e) Arbiter powinien uważać, aby:
- nie stać zbyt blisko zawodników walczących w pozycji stojącej, gdyż wtedy nie może obserwować należycie ich nóg. Jeżeli jednak walka odbywa się w parterze, może on stać blisko walczących;
 - przywołując zawodników na środek maty (nogi w centralnym kole) szybko i wyraźnie zarządzić w jakiej pozycji, walka zostanie wznowiona;
 - nie stać zbyt blisko zawodników, aby nie ich zasłaniać sędziemu i kierownikowi maty, szczególnie jeżeli dochodzi do „położenia na łopatki”;

nie pozwalać zawodnikom odpoczywać w trakcie walki pod pretekstem wycierania nosa, czy też nie pozwalać na symulowanie kontuzji, itp. W takim przypadku powinien przerwać walkę, zażądać

- ukarania winnego dając mu ostrzeżenie (0) i przyznając przeciwnikowi jeden punkt.
- być w stanie, w każdej chwili zmienić swoją pozycję na macie lub wokół niej, a nawet nagle położyć się na brzuchu, aby lepiej obserwować „położenie na łopatkę”;
- bez przerywania walki stymulować zawodnika lub zawodników, ustawiając się w sposób uniemożliwiający jakkolwiek ucieczkę zawodnika z maty;
- być gotowym do użycia gwizdka, gdy zawodnicy zbliżają się do brzegu maty;
- nie przerywać walki w stylu klasycznym, w pozycji zagrożonej w momencie upływu 1 minuty lub 1 minuty 30 sekund

a) Arbiter jest również zobowiązany do:

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

b) Arbiter ma prawo zażądać zastosowania sankcji za naruszenie przepisów lub za brutalny sposób walki;

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

Artykuł 20. – SĘDZIA PUNKTOWY

a) Sędzia pełni wszystkie funkcje przewidziane ogólnymi przepisami zapaśniczymi.

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

Po każdej akcji, w oparciu o wskazówki arbitra lub w przypadku ich braku, o wskazówki kierownika maty, (które porównuje z własną opinią), sędzia

- a) odnotowuje w swojej karcie liczbę punktów przyznanych za daną akcję, następnie pokazuje wynik na tablicy znajdującej się obok niego, która musi być widoczna zarówno dla widzów jak i zawodników.
- b) Sędzia stwierdza i sygnalizuje arbitrowi położenie na łopatki (TUSZ).
- c) Jeżeli podczas walki sędzia stwierdzi jakąkolwiek nieprawidłowość, którą według jego oceny powinien przekazać do wiadomości arbitra, gdy ten nie był w stanie jej zauważyć bądź, na którą nie zwrócił uwagi (położenie na łopatki, nieprzepisową technikę itp.), to powinien uczynić to poprzez podniesienie paletki w kolorze danego zawodnika, nawet wtedy, gdy arbiter nie prosił go o podanie opinii.

W każdych okolicznościach sędzia musi zwrócić uwagę arbitra na wszystko, co wydaje się mu nienormalne lub nieprawidłowe w przebiegu walki lub w zachowaniu zawodników.

- d) Ponadto, sędzia musi podpisać kartę punktową w momencie jej otrzymania, a po zakończeniu walki musi pamiętać, aby zaznaczyć wynik walki poprzez wyraźne skreślenie nazwiska zawodnika, który walkę przegrał i wpisanie nazwiska zwycięzcy.
- e) Decyzje sędziego i arbitra są prawomocne i powinny być wykonane bez potrzeby interwencji ze strony kierownika maty, o ile są one identyczne. Wyjątek stanowi ogłoszenie zwycięstwa przez przewagę techniczną, do którego obowiązkowo wymagane jest uzyskanie opinii kierownika maty.
- f) W przypadku zwycięstwa przez „położenie na łopatki”, przez przewagę techniczną, poddanie, itp. karta punktowa sędziego powinna zawierać dokładny czas zakończenia walki.
- g) W celu dokładniejszego śledzenia walki, szczególnie w trudnych sytuacjach, sędzia wyjątkowo może zmienić miejsce, lecz tylko wzdłuż brzegu maty.
- h) Sędzia musi również zaznaczyć, poprzez podkreślenie, ostatni punkt otrzymany przez jednego z zawodników, który może służyć do określenia zwycięzcy w rundzie.
- i) Ostrzeżenie za ucieczkę z maty, nieprawidłową technikę lub brutalność będą zaznaczane za pomocą litery „O” umieszczonej w kolumnie zawodnika, który dopuścił się przewinienia.

Artykuł 21. – **KIEROWNIK MATY**

- a) kierownik maty, pełniący funkcję rozstrzygającą, musi wywiązywać się z wszystkich obowiązków przewidzianych przepisami zapaśniczymi.
- b) kierownik maty koordynuje prace arbitra i sędziego.

- a) kierownik maty zarządza klamrę, kiedy runda kończy się wynikiem 0:0 w stylu wolnym, a w stylu klasycznym po 1 minucie walki lub po 1 minucie i 30 sekundach.
- b) kierownik maty zobowiązany jest uważnie śledzić przebieg walki nie pozwalając sobie na jakiegokolwiek odwrócenie uwagi i oceniać zgodnie z przepisami zachowanie oraz działania członków zespołu sędziowskiego.
- c) w przypadku niezgodności między sędzią i arbitrem, kierownik maty rozstrzyga decyzje dotyczące wyniku, liczby punktów i położeń na łopatki.
- d) w żadnym przypadku kierownik maty nie może pierwszy przedstawić swojej opinii, musi poczekać na opinie sędziego i arbitra. Nie ma on prawa wpływać na decyzję.
- e) podczas walki, jeśli kierownik maty zauważy poważny błąd arbitra lub sędziego, jeśli nie zgodzi się z ich decyzjami, ma obowiązek przerwać walkę. Powinien obejrzeć ponownie sekwencję video i podać dokładną decyzję podjętą w zgodzie z sędzią lub arbitrem, uznających swój wcześniejszy błąd. W innym przypadku decyzja nie może być zmieniona. Na zawodach kierownik maty musi wykazywać się technicznymi kwalifikacjami oraz określonymi w odpowiednim rozdziale międzynarodowego regulaminu dotyczącego obsady sędziowskiej.

Artykuł 22. – **OSOBA ODPOWIEDZIALNA ZA SĘDZIOWANIE**

Podczas Igrzysk Olimpijskich, Mistrzostw Świata, Pucharów Świata, Mistrzostw Kontynentalnych, Pucharów Kontynentalnych i Igrzysk Regionalnych dwóch członków Komisji sędziowskiej FILA lub sędziów najwyższej kategorii, zostaje mianowanych w celu nadzorowania wszystkich spraw sędziowskich. W przypadku sporu i po obejrzeniu sekwencji video, jeśli członek Komisji sędziowskiej FILA zgadza się z kierownikiem maty, ich decyzja będzie zastosowana.

Artykuł 23. – **SANKCJE WZGLĘDEM ZESPOŁU SĘDZIOWSKIEGO**

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

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

ROZDZIAŁ 5

WALKA

Artykuł 24. – **CZAS TRWANIA WALK**

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

Czas trwania walk został ustalony w następujący sposób:

Młodzicy, kadeci, juniorzy i seniorzy – 3 rundy po 2 minuty

Na koniec każdej rundy ogłaszany jest zwycięzca rundy. Zawodnik, który wygrał dwie rundy jest ogłaszany zwycięzcą walki. Jeśli zwycięstwo może być ogłoszone po dwóch rundach, trzecia runda jest anulowana.

Tusz przerywa automatycznie walkę bez względu na rundę, w której następuje.

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

Artykuł 25. – **WEZWANIE**

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

Jednakże, każdemu zawodnikowi, który nie pojawia się na macie po pierwszym wezwaniu przysługuje „czas tolerancji”, przyznawany w następujący sposób:

Zawodnicy będą wzywani trzykrotnie, w odstępach 30 sekundowych. Jeśli po trzeci wezwaniu zawodnik nie zgłosi się, to zostanie wykluczony z zawodów i nie będzie klasyfikowany.

Wezwania powinny odbywać się w języku francuskim i angielskim.

Jego przeciwnik zwycięży przez poddanie.

Artykuł 26. – **PREZENTACJA ZAWODNIKÓW**

Podczas finałów o pierwsze i drugie miejsce dla każdej kategorii wagowej powinien być stosowany następujący ceremoniał:

finaliści walczący muszą stanąć przy macie wraz z trenerem. Następnie spiker wymienia ich osiągnięcia. Wraz z finalistami prezentowany jest zespół sędziowski: kierownik maty, arbiter i sędzia.

Artykuł 27. – **ROZPOCZĘCIE WALKI**

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

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

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

Artykuł 28. – **PRZERWANIE WALKI**

a) jeśli zawodnik znajduje się w sytuacji wymagającej obowiązkowego przerwania walki w wyniku kontuzji lub z innego uzasadnionego powodu, niezależnego od jego woli, arbiter może przerwać walkę zgodnie z przepisami przewidzianymi artykułem 58 niniejszego regulaminu.

W czasie przerwy w walce zawodnik lub zawodnicy muszą stać w narożnikach dla nich przeznaczonych. Mogą przykryć ramiona rękawicami lub szlafrokiem i słuchać rad trenera.

b) jeżeli walka nie może być kontynuowana z przyczyn medycznych, to decyzję tę podejmuje lekarz odpowiedzialny za zawody. Informuje o swej decyzji trenera danego zawodnika i kierownika maty, który nakazuje przerwać walkę.

c) kierownik maty może podjąć decyzję o przerwaniu walki, jeśli arbiter popełnił poważny błąd. Może on również przerwać walkę z powodu zaistnienia poważnego błędu w punktacji arbitra i sędziego. W takim przypadku zarządza konsultację. Jeśli kierownik maty nie uzyska poparcia w czasie konsultacji, powinien on zastosować procedurę przewidzianą w punkcie 22.

d) w żadnym przypadku zawodnik nie może decydować o przerwaniu walki oraz samodzielnie decydować o walce w stojce lub w parterze, ani o powrocie swojego przeciwnika z brzegu maty na jej środek.

a) jeżeli zawodnik musi przerwać walkę z powodu kontuzji spowodowanej umyślnie przez jego przeciwnika, to winny zawodnik zostanie zdyskwalifikowany, a zawodnik kontuzjowany ogłoszony zwycięzcą.

Artykuł 29. – ZAKOŃCZENIE WALKI

Koniec walki następuje w momencie:

położenia na łopatkę, dyskwalifikacji jednego z zawodników, kontuzji lub po zakończeniu regulaminowego czasu. Koniec walki w rundzie następuje albo przez przewagę techniczną (różnica 6 punktów - artykuł 45), albo po wykonaniu akcji technicznej o dużej amplitudzie za 5 punktów, (*bez względu na rezultat w danej rundzie*), lub po wykonaniu 2 akcji technicznych za 3 punkty, (*bez względu na rezultat w danej rundzie*) lub w przypadku klamry w stylu wolnym, kiedy zawodnik zdobył jeden lub więcej punktów - przed upływem 30 sekund, albo po upływie **efektywnego czasu walki**, sygnalizowanego przez gong i gwizdek arbitra.

Kiedy zawodnik, w regulaminowym czasie wykonuje technikę za 5 punktów, **sędzia powinien zaczekać do momentu ewentualnego położenia na łopatkę** (wykonania „tuszu”). Jeśli „tuszu” nie będzie (pozycja neutralna), sędzia powinien natychmiast przerwać walkę gwizdkiem i ogłosić zwycięstwo w rundzie lub walce.

Ta sama reguła będzie miała zastosowanie dla drugiej wykonanej techniki za 3 punkty.

Aby wygrać walkę przez przewagę techniczną, zawodnik powinien wygrać dwie rundy przez przewagę techniczną - dwa razy z różnicą 6 punktów - lub w dwóch rundach wykonać akcję techniczną za 5 punktów albo jedną rundę wygrać akcją techniczną za 5 punktów, a drugą przez przewagę techniczną (różnicą 6 punktów) lub w dwóch rundach wykonać dwie akcje techniczne za 3 punkty.

Jeżeli arbiter nie usłyszał gongu, to kierownik maty musi interweniować i zatrzymać walkę rzucając na matę przeznaczoną do tego celu gąbkę, aby zwrócić uwagę arbitra.

Każda akcja rozpoczęta w momencie gongu jest nieważna. Nieważna jest również każda akcja wykonana między gongiem, a gwizdkiem sędziego.

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

Po ogłoszeniu decyzji, zapaśnicy podają rękę arbitrowi.

Następnie zawodnik powinien podać rękę trenerowi swojego przeciwnika. W przypadku nie respektowania powyższych przepisów winny zawodnik zostanie ukarany zgodnie z regulaminem dyscyplinarnym.

Artykuł 30. – **ZATRZYMANIE I WZNOWIENIE WALKI**

1. Zasady ogólne:

Gdy walka została zatrzymana w stójce lub w parterze, musi być ona wznowiona w pozycji stojącej.

Walka musi zostać zatrzymana i wznowiona na środku maty w STÓJCE także w następujących przypadkach:

- Jeżeli stopa dotknie strefy ochronnej
- Jeżeli zapaśnicy w uchwycie wejdą w zonę bez wykonania techniki trzema lub czterema nogami i tak pozostaną
- we wszystkich przypadkach, jeśli zawodnik wychodzi do strefy ochronnej

Faul w parterze:

W wyjątkowym przypadku, w walce w parterze, jeśli zawodnik broniący wykonuje niedozwoloną technikę, dostaje ostrzeżenie, jego przeciwnik otrzymuje jeden punkt lub dwa punkty. Walka wznowiana jest w przymusowym parterze, bez względu na to czy zawodnikowi udało się czy nie wykonać akcję techniczną.

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

Po upłygnięciu regulaminowego czasu w rundzie, jeśli wynik walki wynosi 0-0, sędzia przerywa walkę i zarządza na nowo jej rozpoczęcie w kłamrze (artykuł 49). Dogrywka trwa maksymalnie 30 sekund.

Artykuł 32. – **RODZAJE ZWYCIĘSTW**

Walkę można wygrać w następujący sposób:

- a) przez „położenie na łopatkę - tusz”
- b) zwycięstwo pojedynku przez kontuzję, wycofanie się lub poddanie, dyskwalifikację przeciwnika.
- c) przez przewagę techniczną
- d) na punkty (wygrywając dwie rundy przy 1 - 5 punktach różnicy) .

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

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

W przypadku równej ilości punktów

Aby określić zwycięzcę, należy sprawdzić liczbę ostrzeżeń, wartość akcji i ostatni punkt techniczny w zapisie (zobacz aneks poniżej)

Przykład:

Punkty Czerwony	Punkty Niebieski	Komentarz	Wynik
111	11 <u>1</u>	Ostatni punkt techniczny w zapisie dla niebieskiego	Niebieski - zwycięzcą
12	11 <u>1</u>	Ostatni punkt techniczny w zapisie dla niebieskiego. Czerwony wykonał akcję techniczną za 2 punkty	Czerwony - zwycięzcą
11 <u>1</u> 00	111 0	Ostatni punkt techniczny w zapisie dla czerwonego, ale ma on 2 ostrzeżenia, niebieski ma tylko jedno.	Niebieski - zwycięzcą
111	1 <u>2</u> 0	Niebieski wykonał akcję techniczną za 2 punkty, które są ostatnimi punktami technicznymi, ale ma 1 ostrzeżenie	Czerwony - zwycięzcą
11 <u>1</u> 0	12 0	Czerwony zdobył ostatni punkt techniczny. Zawodnicy mają po 1 ostrzeżeniu. Niebieski wykonał akcję techniczną za 2 punkty.	Niebieski - zwycięzcą
111 00	11 <u>1</u> 00	Zawodnicy mają po 2 ostrzeżenia. Niebieski zdobył ostatni punkt techniczny.	Niebieski - zwycięzcą

UWAGA!!!

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

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

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

Artykuł 33. – **TRENER**

W czasie walki trener może stać na dole przy platformie lub w odległości minimum dwóch metrów od brzegu maty.

Poza dozwolonymi działaniami w przypadku, gdy jego zawodnik otrzymuje pomoc lekarską, przy której wolno trenerowi asystować, trenerowi formalnie zabrania się wpływać na decyzje zespołu sędziowskiego lub znieważać sędziów, wolno mu jedynie mówić do swojego zawodnika.

W przypadku nie respektowania tych zakazów arbiter ma obowiązek poprosić kierownika maty o pokazanie trenerowi „ŻÓLTEJ KARTKI” (ostrzeżenie). Jeśli, mimo to naruszy on zakaz ponownie, to kierownik maty pokaże mu „CZERWONĄ KARTKĘ” (wyeliminowanie).

Kierownik maty może również sam pokazać żółtą lub czerwoną kartkę.

Od momentu otrzymania czerwonej kartki, na podstawie raportu kierownika maty skierowanego do osoby odpowiedzialnej za zawody, trener jest wyeliminowany z zawodów i nie może pełnić swojej funkcji. Zawodnicy danej drużyny mają prawo do innego trenera.

Federacja Narodowa wyeliminowanego trenera będzie ukarana zgodnie z regulaminem dyscyplinarnym i finansowym.

Trener nie ma prawa podawania wody ani żadnej innej substancji w czasie przerwy lub w czasie walki.

Artykuł 34. – **KLASYFIKACJA DRUŻYNOWA PODCZAS ZAWODÓW INDYWIDUALNYCH**

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

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

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

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

Artykuł 35. – SYSTEM KLASYFIKACJI PODCZAS ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH

Zasada ogólna

Zawody drużynowe odbywają się w zasadzie według oficjalnych kategorii wagowych FILA, tzn. 7 kategorii.

Jeśli z własnych powodów związanych z systemem w danym państwie lub w interesie danej drużyny powinien zostać podwojony, zalecana jest nieparzysta ilość kategorii.

Każda drużyna ma prawo zmienić zapaśników w drugiej części spotkania pod warunkiem, że zostali oni uprzednio zważeni.

Jeśli spotkanie odbywa się w systemie (meczu i rewanżu) w ciągu jednego dnia, jeden zwycięzca powinien być ogłoszony na koniec meczu i jeden zwycięzca na koniec rewanżu. Zwycięstwo jednego zawodnika warte jest 1 punktu dla ekipy, bez względu na sposób, w jaki zostało zdobyte. W ten sposób z nieparzystą ilością przy każdym spotkaniu uda się wyłonić zwycięzcę.

Jeśli dotyczy to zawodów tylko pomiędzy dwiema drużynami:

Jeśli chodzi o spotkanie w systemie (meczu i rewanżu) w czasie jednego dnia pomiędzy dwoma ekipami i każda z ekip wygrywa jedno spotkanie, istnieją dwie możliwości klasyfikacji do ustalenia przed rozpoczęciem spotkania:

- a) zorganizowanie trzeciego spotkania, które określi zwycięzcę
- b) określenie zwycięskiej ekipy według następujących kryteriów:
 - najwięcej zwycięstw w sumie w obu spotkaniach
 - największa ilość zwycięstw przez położenie na łopatki, rezygnację / poddanie / dyskwalifikację;
 - największa ilość zwycięskich walk przez przewagę techniczną;
 - największa ilość zwycięstw w rundach przez przewagę techniczną;
 - największą ilość zapisanych punktów technicznych, zdobytych w czasie całych zawodów.
 - najmniej punktów technicznych straconych w czasie całych zawodów

Jeśli dotyczy to zawodów między więcej niż dwiema drużynami:

Taki sam system zostanie zastosowany w celu określenia zwycięzcy spotkania. Wygrywająca ekipa otrzyma jeden punkt a przegrana 0 punktów.

Jeśli na koniec zawodów, zaistnieje jeden równy wynik pomiędzy dwiema ekipami:

- zwycięzca zostanie ustalony na bazie ich bezpośrednich spotkań.
- jeśli równy wynik utrzyma się ponieważ każda z ekip wygrała jedno spotkanie, zwycięzca zostanie określony w wyniku analizy kryteriów wymienionych w punkcie b tego artykułu

Jeśli dotyczy to zawodów między 3 lub więcej drużynami:

Następujące zasady zostaną zastosowane, aby określić klasyfikację ekipy lub ekip najsłabszych, a dwie pozostałe zostaną sklasyfikowane na bazie kryteriów, ustanowionych w przypadku równego rezultatu pomiędzy dwoma ekipami.

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

ROZDZIAŁ 6

PUNKTY ZA AKCJE I TECHNIKI

Artykuł 36. – OCENA WARTOŚCI AKCJI LUB TECHNIKI

- Chcąc wyeliminować symulowanie podczas walki, gdy zawodnik próbuje wykonać technikę bez rezultatu i gdy w konsekwencji znajdzie się on pod spodem w parterze bez akcji ze strony przeciwnika, nie należy w tym przypadku przyznawać punktu technicznego zawodnikowi znajdującemu się nad nim. Walka toczy się dalej w parterze bez zatrzymania walki przez sędziego.
- Natomiast, jeżeli, podczas wykonywania techniki zapaśnik atakujący wykona kontratak i sprowadzi swojego przeciwnika do parteru, to otrzyma punkt lub punkty odpowiadające wartości jego akcji.
- Jeżeli, podczas wykonywania akcji poprzez własny most zawodnik atakujący na chwilę się zatrzyma i wtedy skończy akcję dominując nad przeciwnikiem, wprowadzając go w pozycję mostową, to nie będzie on ukarany stratą punktów, tylko otrzyma on punkty, ponieważ zakończył akcję techniką z ryzykiem.
- Natomiast, jeśli zawodnik atakujący jest blokowany i kontrolowany w pozycji mostowej, w wyniku kontrakcji swego przeciwnika, oczywiste jest, że punkty otrzyma ten drugi.
- W związku z powyższym zawodnik w stosunku, do którego rozpoczęto wykonywanie akcji otrzyma punkty jedynie wtedy, gdy w wyniku własnej akcji:
 - a) sprowadzi atakującego do parteru

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

Artykuł 37 – POZYCJA ZAGROŻONA

Przyjmuje się, że zawodnik znajduje się w pozycji zagrożonej, gdy linia jego pleców (lub linia jego łopatek), pionowo lub równoległe do maty, tworzy z nią

kąt mniejszy niż 90 stopni, i gdy stawia on opór górną częścią ciała, aby uniknąć położenia na łopatki (patrz definicja „położenia na łopatki”).

Zawodnik znajduje się w pozycji zagrożonej, gdy:

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

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

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

Artykuł 38 – **ZAPISYWANIE PUNKTÓW**

Sędzia zapisuje w karcie punktowej punkty uzyskane za akcje i techniki wykonane przez zapaśników.

Zapisuje je w miarę wykonywania każdej akcji.

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

Ostrzeżenia za ucieczkę z maty, ucieczkę z akcji technicznej, odmowę rozpoczęcia walki, niedozwoloną technikę i brutalność będą zaznaczane za pomocą (0).

Po każdym ostrzeżeniu (0), przeciwnik otrzymuje obowiązkowo 1 lub 2 punkty techniczne, w zależności od wagi błędu.

Artykuł 39. – **TECHNIKA O „DUŻEJ AMPLITUDZIE”**

Za taką uważa się każdą akcję lub technikę wykonaną przez zawodnika atakującego w walce w pozycji stojącej:

- która spowoduje, że jego przeciwnik straci całkowicie kontakt z matą, zmuszony będzie do wykonania w powietrzu lotu o „dużej amplitudzie” oraz sprowadzi go do pozycji bezpośredniego i natychmiastowego zagrożenia.

Za technikę o dużej amplitudzie uważa się również akcję lub technikę wykonaną w parterze:

- która spowoduje oderwanie przeciwnika od podłoża, (atakujący wykonuje rzut z dużym obrotem swojego przeciwnika w powietrzu), kładąc go na brzuch (akcja za 3 punkty) lub natychmiastowego zagrożenia (akcja 5 punktów).

Uwaga:

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

Artykuł 40. – WARTOŚCI PRYZNAWANE ZA AKCJE I TECHNIKI

Sędziowie przyznają 1 punkt:

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

Sędziowie przyznają 2 punkty:

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

Sędziowie przyznają 3 punkty:

- Zawodnikowi wykonującemu technikę w stójce, która poprzez bezpośredni rzut o małej amplitudzie doprowadza przeciwnika do pozycji zagrożonej.
- Za każdą technikę wykonaną z oderwaniem od podłoża, o małej amplitudzie, (*nawet, jeśli atakujący zawodnik klęczy na macie na jednym lub obu kolanach*), powodującą, że atakowany zawodnik od razu znalazł się w zagrożonej pozycji.
- Zawodnikowi, który wykonuje technikę o dużej amplitudzie i który nie doprowadza przeciwnika do pozycji bezpośredniego i natychmiastowego zagrożenia.

Uwaga:

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

Sędziowie przyznają 5 punktów:

Techniki za 5 punktów są następujące:

- Wszystkie techniki o dużej amplitudzie wykonane z pozycji stojącej, ***które doprowadzają atakowanego zawodnika do pozycji bezpośredniego i natychmiastowego zagrożenia.***

- Techniki wykonane przez zawodnika w parterze, które odrywają przeciwnika od podłoża i wykonując technikę o dużej amplitudzie *doprowadzają do pozycji bezpośredniego i natychmiastowego zagrożenia.*

Artykuł 41. – **DECYZJA I GŁOSOWANIE**

- a) Arbiter przedstawia swoją decyzję poprzez uniesienie ręki i w sposób jednoznaczny pokazuje punkty palcami. Jeśli arbiter i sędzia są zgodni, decyzja zostaje ogłoszona.
 - b) Kierownik maty nie ma prawa wpływać na decyzję lub ją zmieniać, gdy sędzia i arbiter są zgodni z wyjątkiem sytuacji przewidzianej w punkcie 22.
 - c) W przypadku głosowania, sędzia i kierownik maty muszą wyrazić swoje decyzje przy pomocy tablicy elektronicznej lub paletek. Paletek jest jedenaście, w różnych kolorach: niebieskim, białym, czerwonym, a mianowicie:
 - jedna biała,
 - pięć czerwonych, w tym cztery numerowane 1, 2, 3, 5 w celu wskazania punktów, i jedna nieoznaczona, przeznaczona do udzielania ostrzeżeń oraz zwrócenia uwagi na danego zawodnika,
 - pięć niebieskich, w tym cztery numerowane i jedna nieoznaczona.Paletki muszą być w zasięgu ręki zainteresowanych. Sędzia w żadnym przypadku nie może powstrzymać się od zajęcia stanowiska i musi podać swoją decyzję w sposób jasny, niebudzący żadnych wątpliwości. W przypadku niezgodności decyzję podejmuje kierownik maty. Decyzja ta musi rozstrzygnąć dwie sprzeczne opinie wydane przez sędziego i arbitra. We wszystkich przypadkach kierownik maty jest zmuszony wypowiedzieć się za jedną lub drugą ze stron.
 - d) Jeżeli walka trwa do końca regulaminowego czasu, to karta punktowa kierownika maty posłuży do wskazania zwycięzcy. Tablica informacyjna dla publiczności musi być, w każdym momencie zgodna z kartą punktową kierownika maty.
- Jeśli, w kartach punktowych sędziego i kierownika maty zaistnieje różnica jednego lub kilku punktów, to pod uwagę brana będzie jedynie karta punktowa kierownika maty.

Artykuł 42. – **TABELA DECYZJI**

Przyznawanie punktów.

W zależności od sytuacji sędzia i arbiter przyznają punkty, udzielają ostrzeżeń, jak podano, poniżej, co w każdej z podanych hipotez daje następujący

wynik:(Cz: zawodnik CZERWONY, N: zawodnik NIEBIESKI, 0: zero punktów)

Stanowisko oficjela:

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

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

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

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

ROZDZIAŁ 7
PUNKTY KLASYFIKACYJNE PRZYZNAWANE PO ZAKOŃCZONEJ WALCE

Artykuł 43. – PUNKTY KLASYFIKACYJNE

Zasada

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

Punkty klasyfikacyjne na koniec walki

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

- zwycięstwa przez położenie na łopatki
(z lub bez punktu technicznego dla przegrywającego)
- kontuzji
- poddania się
- v.o

- dyskwalifikacji

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

- przewagi technicznej i gdy przegrywający nie zdobył żadnego punktu technicznego

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

- zwycięstwa przez przewagę techniczną i gdy przegrywający zdobył punkty techniczne

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

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

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

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

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

- jeśli dwaj zawodnicy są zdyskwalifikowani za złamanie regulaminu

Artykuł 44. – **POŁOŻENIE NA ŁOPATKI**

Położeniem na łopatkach (tuszem) nazywamy sytuację, gdy zawodnik jest trzymany przez przeciwnika na dwóch łopatkach na macie w czasie wystarczającym, aby arbiter mógł stwierdzić całkowitą kontrolę położenia na łopatkach.

Aby położenie na łopatkach na brzegu maty było uznane za ważne obie łopatki przeciwnika muszą całkowicie dotykać maty w strefie, przy czym głowa nie może dotykać strefy ochronnej.

Położenie na łopatkach w strefie ochronnej jest nieważne.

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

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

W związku z tym, aby położenie na łopatkach mogło zostać stwierdzone i uznane, musi być wyraźnie utrzymane, tzn. obie łopatki danego zawodnika muszą być jednocześnie przyciśnięte w czasie krótkiego przytrzymania podanym w pierwszym paragrafie, nawet w przypadku tylnego pasa wykonanego suplesem. W każdym przypadku arbiter uderza w matę dopiero po uzyskaniu zgody

sędziego lub w przypadku jej braku, zgody kierownika maty. Po uzyskaniu zgody może odgwizdać położenie na łopatki i zakończyć walkę.

Artykuł 45. – **PRZEWAGA TECHNICZNA**

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

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

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

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

ROZDZIAŁ 8 **WALKA NEGATYWNA**

Artykuł 46. – **WALKA W PARTERZE**

Jeżeli w czasie walki jeden z zawodników zostaje sprowadzony do parteru, to walka kontynuowana jest w parterze, i zawodnik znajdujący się na spodzie może kontrować działania swojego przeciwnika i wstać lub wykonywać wszelkie kontrataki.

Jeśli zawodnik, który sprowadzi swojego przeciwnika do parteru i z powodu dobrej obrony atakowanego zawodnika nie może rozpocząć żadnej akcji, to arbiter po „rozsądnym” czasie przerywa walkę i wznawia ją w stojce.

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

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

Pozycja w parterze.

Pozycja wyjściowa zawodników przed gwizdkiem sędziego jest następująca:

Zawodnik idąc do parteru musi obowiązkowo klęknąć i oprzeć dłonie na macie. Dłonie i łokcie muszą być oddalone od kolan, o co najmniej 20 centymetrów.

Ramiona muszą być wyprostowane, stopy nie mogą być skrzyżowane, uda nie mogą dotykać pięt.

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

Artykuł 47. – ZONA

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

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

b) Wszystkie techniki i kontrataki rozpoczęte w stójce w centralnym polu walki (poza czerwoną zonę) są ważne, niezależnie od miejsca w jakim zostaną zakończone (strefa walki, zona lub strefa ochronna).

c) Jednakże, jeżeli techniki lub kontratak zostanie zakończony w strefie ochronnej, walka zostaje zatrzymana, a zawodnicy przywołani do punktu centralnego do pozycji stojącej. W takim przypadku punkty zostaną przyznane zgodnie z wartością wykonanej techniki.

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

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

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

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

h) Jeżeli zawodnicy przerwą swoje akcje w zonie i tam pozostają, lub bez akcji wkraczają w strefę pasywności dwoma, trzema lub czterema stopami, to arbiter

przerywa walkę i kieruje zawodników na środek, walka rozpoczyna się ponownie w pozycji stojącej

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

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

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

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

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

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

Artykuł 48. – **KLAMRA**

Ogólne zasady

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

Klamra w stylu wolnym

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

Zawodnik, który będzie jako pierwszy zapinał klamrę zostanie wyznaczony przez losowanie.

Zawodnik, który przegrał losowanie powinien postawić nogę w środku koła centralnego – stopa dotyka maty, druga stopa na zewnątrz koła centralnego.

Ten, który wygrał losowanie wskazuje arbitrowi nogę, którą jego przeciwnik powinien postawić w środku koła centralnego tzn. nogę prawą lub lewą.

Zawodnik, który wygrał losowanie chwyta nogę swojego przeciwnika dwoma rękami wokół tej nogi, w pozycji, w jakiej sobie życzy, głowa na zewnątrz nóg przeciwnika.

Zawodnik, który przegrał losowanie powinien umieścić dwie ręce na łopatkach swojego przeciwnika.

Arbiter gwizdże, kiedy uzna, że przyjęta pozycja jest prawidłowa i walka może się rozpocząć. Pierwszy zdobyty punkt techniczny przerywa walkę i określa zwycięzcę.

Jeśli na koniec 30 sekund zawodnik, który zapinał klamrę nie zdobył punktów technicznych, jego przeciwnik otrzyma 1 punkt techniczny i zostanie zwycięzcą rundy.

Klamra w stylu klasycznym

Runda w stylu klasycznym składa się z jednej minuty walki w pozycji stojącej i dwa razy po 30 sekund w klamrze w parterze.

Walka zaczyna się w centrum maty w pozycji stojącej, zawodnicy mogą wykonywać wszystkie możliwe akcje.

Po jednej minucie walki, arbiter przerywa walkę, umieszcza zawodników w pozycji przymusowej klamry w parterze. Zawodnik, który wygrywa walkę w tym momencie (według kryteriów ustanowionych dla zwycięstwa w rundzie zgodnie z artykułem 32) będzie ten, który zapinał klamrę jako pierwszy.

Jeśli żaden z zawodników nie zdobył punktów technicznych, arbiter przystąpi do losowania. Zawodnik, który wygrał losowanie będzie pierwszy zapinał klamrę.

Zawodnik w przymusowym parterze klęka w kole centralnym, ręce również w kole. Odległość pomiędzy rękami wynosi maksymalnie 30 cm.

Ramiona muszą być wyprostowane, stopy nie skrzyżowane, górna część nóg wyprostowana, tworząc kąt 90 stopni z matą, według rysunku

W wyjątkowym przypadku w czasie pozycji klamrowej w stylu klasycznym, po każdym wykroczeniu popełnionym przez dolnego zawodnika, dolny faulujący zawodnik będzie ukarany ostrzeżeniem i stratą 1 lub 2 punktów dla przeciwnika. Walka rozpocznie się na nowo w pozycji klamrowej w parterze.

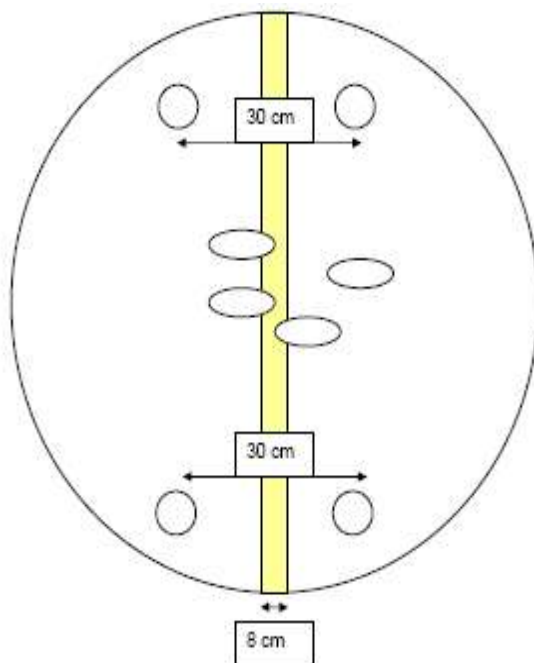
Jeśli wykroczenie w czasie trwania pozycji klamrowej popełnione jest po zerwaniu klamry przez dolnego zawodnika, dolny faulujący zawodnik będzie ukarany ostrzeżeniem i stratą 1 lub 2 punktów, a walka rozpocznie się ponownie w pozycji parterowej przymusowego parteru.

W przypadku, gdy dwóch zawodników powstaje do pozycji stojącej po rozerwaniu klamry i kiedy jeden z zawodników unika ataku poprzez faul, będzie

ukarany ostrzeżeniem, 1 lub 2 punktami dla przeciwnika, a walka będzie kontynuowana w pozycji stojącej aż do końca 30 sekund.

Schemat klamry w stylu klasycznym

Plan pozycji ustawienia w „klamrze” w stylu klasycznym



Możliwa pozycja lub pozycje stóp na linii. Nie przekraczać.

W pozycji klamry, zawodnik na górze chwyci swojego przeciwnika w pasie, głowa skierowana w stronę pleców przeciwnika, wykonuje odwrotny pas z uchwytem rąk za dłonie. Zawodnik, który wykonuje akcję techniczną może być w pozycji stojącej lub mieć jedno kolano na macie.

Kiedy arbiter uzna że przyjęta pozycja klamry jest prawidłowa, gwizdże, i wtedy zawodnik na górze może wykonać akcję techniczną a jego przeciwnik może się bronić.

W czasie tych 30 sekundach obaj zawodnicy mogą wykonać wszystkie możliwe akcje, zarówno w pozycji stojącej jak i w parterze.

Jeśli po 30 sekundach zawodnik, który wykonywał akcję techniczną nie zdobył punktów, jego przeciwnik otrzyma 1 punkt.

Po 1 minucie i 30 sekundach taka sama pozycja klamry w przymusowym parterze będzie zastosowana dla drugiego zawodnika, na czas 30 sekund.

Analogicznie, jeśli ten zawodnik nie zdobędzie żadnego punktu, jego przeciwnik otrzyma 1 punkt.

Wszystkie rundy w stylu klasycznym, będą się odbywały w ten sam sposób.

Sytuacje specjalne.

Jeśli na koniec 1 minuty, zawodnik znajduje się w pozycji zagrożonej przez „tusz”, arbiter nie przerywa walki i dwie 30 sekundowe pozycje przymusowej klamry w parterze będą anulowane.

Jeśli na koniec pierwszej przymusowej klamry w parterze (1 minuta i 30 sekund) zawodnik znajdzie się również w pozycji zagrożonej przez „tusz” druga 30 sekundowa pozycja klamrowa będzie również anulowana.

Jeśli zawodnik na górze odmówi zapięcia klamry zgodnie z poleceniem arbitra, ten gwizdnie i udzieli przyjacielskiego pierwszego upomnienia używając słowa „attention”. Zarządzi drugi raz kontakt, i jeśli zawodnik odmówi zapięcia uchwytu po raz drugi, jego przeciwnik otrzyma 1 punkt. Straci on również prawo do przymusowej klamry i walka będzie kontynuowana w pozycji stojącej aż do końca 30 sekund.

Jeśli zawodnik dolny odmawia właściwego przyjęcia pozycji w przymusowym parterze, arbiter gwizdnie i udzieli przyjacielskiego pierwszego upomnienia używając słowa „attention”. Następnie zarządzi drugi raz pozycję parterową, i jeśli zawodnik odmówi przyjęcia pozycji regulaminowej po raz drugi, jego przeciwnik otrzyma 2 punkty. Nowa klamra w parterze będzie obowiązkowo zarządzona dla tego samego zawodnika.

Nowa klamra w parterze będzie obowiązkowo zarządzona dla tego samego zawodnika, jeśli w pozycji parterowej wykona on niedozwoloną akcję techniczną, która przeszkodzi w wykonaniu akcji.

W przypadku, kiedy dwóch zawodników podczas przymusowej klamry wstanie do pozycji stojącej, walka będzie kontynuowana w pozycji stojącej aż do końca 30 sekund.

Zawodnik, który zapina uchwyt i który jest w pozycji stojącej, nie ma prawa przekraczać linii swoimi stopami. Może dotykać linii, ale nie może jej przekraczać.

Zawodnik, który zapina uchwyt w przymusowej klamrze, powinien również zapinać uchwyt zamykając obie ręce z dwóch stron w tym samym czasie (nie jedną po drugiej). Nie powinien popychać przeciwnika jedną ręką tak, aby przeciwnik stracił równowagę ani ustawiać nóg w kontakcie z nim, pomagając sobie w ten sposób go oderwać.

Taka sama procedura będzie zastosowana dla wszystkich kategorii wiekowych.

ROZDZIAŁ 9 ZAKAZY I NIEDOZWOLONE TECHNIKI

Artykuł 49. – OGÓLNE ZAKAZY

Zapaśnikom zabrania się:

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

Artykuł 50. – UCIECZKA Z CHWYTU

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

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

W parterze w stylu klasycznym

W sytuacji, gdy zapaśnik, znajdujący się w parterze w wyniku akcji przeprowadzonej przez przeciwnika, skoczy do przodu w celu uniknięcia zapięcia uchwytu przeciwnika i przez tę akcję zawodnik atakujący znajdzie się w pozycji niedozwolonej (z chwytem za uda) – będzie to traktowane jako ucieczka z akcji technicznej.

Sędzia prowadzący walkę nie może pozwolić na taką sytuację, gdyż jest to ewidentną ucieczką z akcji technicznej ze strony zawodnika atakowanego.

Powinien on w sposób jasny i precyzyjny rozwiązać tę sytuację.

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

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

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

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

W stójce w stylu wolnym i klasycznym

Zapaśnik, który odmawia wejścia w kontakt w stójce w stylu wolnym i klasycznym lub, który wykonuje ruchy symulując kontakt musi zostać ukarany za udawanie i działanie na szkodę zapasów symulując walkę.

Jak w poprzednim przypadku, sędzia za pierwszym razem daje przyjacielskie ostrzeżenie, mówiąc na głos: rouge contact lub bleu contact. Jeżeli zapaśnik nadal odmawia wejścia w kontakt, ***zostanie on ukarany ostrzeżeniem, a jego przeciwnik otrzyma 1 punkt za ucieczkę z akcji technicznej.***

Walka rozpoczyna się ponownie w pozycji stojącej, po tym jak sędzia przerwał walkę.

Artykuł 51. – UCIECZKA Z MATY

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

Poniższa punktacja zostanie przyznana atakującemu zawodnikowi:

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

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

Wszystkie punkty po ostrzeżeniu są uznawane jako punkty techniczne.

Przypomina się również, że wszystkie wyjścia z maty w pozycji stojącej jednego zawodnika, pociągają za sobą 1 punkt przyznany przeciwnikowi bez względu na to czy zawodnik został wypchnięty czy nie.

Natomiast akcja, która polega na umyślnym wyniesieniu poza matę, będzie karana ostrzeżeniem dla tego, który wynosi i 1 punktem dla jego przeciwnika.

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

Artykuł 52. – NIEDOZWOLONE TECHNIKI

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

- chwyt za gardło
- wykręcanie ramion pod kątem większym niż 90 stopni
- zabieranie ramion z góry, wykonane na przedramieniu
- chwyt oburącz za głowę lub za szyję oraz wszystkie sytuacje i pozycje duszenia
- podwójny chwyt za głowę (Nelson), jeśli nie jest wykonany w bok, bez atakowania nogami jakiegokolwiek części ciała przeciwnika
- technika polegająca na ściągnięciu ręki przeciwnika do tyłu za plecami z jednoczesnym wywieraniem nacisku do pozycji, w której przedramię tworzy kąt ostry
- wykonanie techniki przez wygięcie kręgosłupa przeciwnika
- chwyt tylko za głowę (krawat) wykonywany w jakimkolwiek kierunku jedną lub dwoma rękoma
- dozwolone są jedynie chwyt za głowę jedną ręką
- ponadto, w przypadku technik wykonywanych w pozycji stojącej i do tyłu, kiedy przeciwnik jest odwrócony głową do dołu (odwrotny pas), rzut nie może być wykonany inaczej niż w bok, nigdy z góry w dół.
- podczas wykonywania technik, trzymać przeciwnika oburącz za głowę lub szyję.

- podnoszenie przeciwnika, który jest w pozycji mostowej, a następnie rzucenie go na matę (mocne uderzenie o matę), czyli należy przyciskać łopatki przeciwnika „w moście”.
- „łamanie” mostu przez pchanie w kierunku głowy.
- ogólnie mówiąc, jeśli w czasie wykonywania techniki atakujący zawodnik dopuści się nieprawidłowości, to dana akcja jest całkowicie anulowana, a winny zostaje ukarany (uwaga). Jeśli atakujący zawodnik powtórzy swój błąd, to otrzyma ostrzeżenie, a przeciwnik 1 punkt.
- jeżeli atakowany zawodnik swoją niedozwoloną akcją utrudnia swojemu przeciwnikowi wykonanie techniki, to otrzyma ostrzeżenie, a jego przeciwnikowi zostaną przyznane 2 punkty.

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

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

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

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

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

Artykuł 53. – ZABRONIONE TECHNIKI DLA KATEGORII MŁODZIKÓW I KADETÓW

W celu ochrony zdrowia dzieci, poniższe techniki uważane są za niedozwolone i zabronione w kategorii młodzików i kadetów:

- podwójny klucz za głowę (podwójny Nelson) nie tylko do przodu, lecz również w bok;
- ta sama technika w stylu wolnym z dodatkowym haczeniem nogą nogi przeciwnika.

Artykuł 54. – **SZCZEGÓLNE ZAKAZY**

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

Artykuł 55. – **KONSEKWENCJE**

- Nieprawidłowe działanie atakowanego zawodnika powinno zostać wstrzymane przez arbitra, jeśli jest to możliwe, bez rozrywania uchwytu. Jeśli nie ma niebezpieczeństwa arbiter pozwala na rozwinięcie akcji technicznej i oczekuje na jego wynik. Następnie zatrzymuje walkę, podaje punkty i daje ostrzeżenie winnemu zawodnikowi.
- Jeżeli technika została prawidłowo rozpoczęta i staje się nieprawidłowa, należy ocenić ją, aż do momentu, w którym rozpoczęły się nieprawidłowości, następnie arbiter powinien zatrzymać walkę i rozpocząć ją w stójce i ostrzec przyjacielsko atakującego. **Jeżeli zapaśnik ponownie zaatakuje w sposób nieprawidłowy, arbiter powinien zatrzymać walkę, dać ostrzeżenie (0) winnemu zawodnikowi, 1 punkt przeciwnikowi.**
- W każdym razie, w przypadku umyślnych uderzeń głową lub innych przejawów brutalności, winny zawodnik powinien zostać natychmiast wyeliminowany z walki na podstawie jednogłośnej decyzji zespołu sędziowskiego, zdyskwalifikowany z zawodów i sklasyfikowany na ostatnim miejscu z zaznaczeniem eliminacja za brutalność.

ROZDZIAŁ 10 **PROTEST**

Artykuł 56. – **PROTEST**

Po zakończonej walce nie ma możliwości składania protestu dotyczącego wyniku walki. Ważny jest tylko wynik otrzymany na macie. W przypadku, gdy Prezydent FILA lub Komisja Sędziowska stwierdzi, że zespół sędziowski nadużył swojej władzy, chcąc zmienić wynik walki, ci pierwsi po przeanalizowaniu walki na video i po uzyskaniu zgody członków Biura FILA

mogą ukarać winnych zgodnie z rozporządzeniami przewidzianymi w regulaminie międzynarodowego zespołu sędziowskiego.

W żadnym wypadku wynik walki nie może zostać zmieniony, po tym kiedy zwycięstwo zostało ogłoszone na macie.

ROZDZIAŁ 11 *MEDYCZNY*

Artykuł 57. – **ZESPÓŁ MEDYCZNY**

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

Organizator zawodów ma obowiązek zapewnić zespół lekarski odpowiedzialny za badania lekarskie przed wagą i opiekę lekarską podczas walk.

Zespół medyczny powołany do funkcjonowania na okres zawodów podlega lekarzowi odpowiedzialnemu z ramienia FILA.

Przed ważeniem uczestników, lekarze przystępują do badania sportowców w celu stwierdzenia ich stanu zdrowia.

Jeśli zawodnik zostanie uznany za niezdolnego do walki ze względu na zły stan zdrowia lub, gdy lekarze stwierdzą, że jego stan zdrowia stanowi zagrożenie dla niego samego lub jego przeciwników, nie zostanie on dopuszczony do udziału w zawodach.

Podczas trwania zawodów zespół medyczny powinien być w każdej chwili gotowy do interwencji w razie wypadku oraz gotowy do podjęcia decyzji, czy dany zawodnik może kontynuować walkę.

Lekarze towarzyszący ekipom mają pełne prawo udzielać pomocy swoim zawodnikom w razie kontuzji. Przy czym, podczas udzielania pomocy przez lekarza może być obecny tylko trener lub kierownik ekipy.

Artykuł 58. – **INTERWENCJE ZESPOŁU MEDYCZNEGO**

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

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

Zapaśnik nie może opuszczać maty, wyjątek stanowi ciężka kontuzja wymagająca natychmiastowego opuszczenia maty.

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

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

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

Podczas zawodów, na których nie ma oficjalnego lekarza, sędzia może przerwać walkę na maksimum 2 minuty w ciągu jednej walki.

Zespół sędziowski posiada odpowiednie kompetencje, aby podjąć decyzję dotyczącą stwierdzenia czy zapaśnik symuluje czy też nie i powinien zastosować procedurę przewidzianą we wcześniejszych paragrafach.

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

Każde 30 sekund przerwy musi być wyświetlane przez zegar elektroniczny (chronometr) umieszczony przy macie.

Na 10 sekund przed upływem 2 minut, sędzia zaprasza obu zapaśnikom do wznowienia walki na środku maty.

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

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

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

Artykuł 59. – **DOPING**

Zgodnie z rozporządzeniami statutu federalnego, pragnąc przeciwdziałać praktyce stosowania środków dopingujących formalnie zabronionych, FILA zastrzega sobie prawo do poddawania zawodników badaniom i odpowiednim testom w czasie wszystkich zawodów organizowanych pod egidą FILA.

Prawo to obowiązuje na Mistrzostwach Kontynentalnych i Świata w zgodności z przepisami FILA i na Igrzyskach Olimpijskich oraz Igrzyskach Kontynentalnych w zgodności z przepisami Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego.

W żadnym przypadku zawodnicy lub kierownicy ekip nie mogą uchylić się od obowiązku poddania się badaniom kontrolnym, gdyż grozi to natychmiastowym wykluczeniem z zawodów oraz nałożeniem sankcji przewidzianych w przypadku doping.

Komisja Lekarska FILA decyduje o czasie, liczbie lub częstotliwości badań kontrolnych, które będą przeprowadzane według wskazówek Komisji.

Próbki zostaną pobrane przez lekarza akredytowanego przez FILA w obecności kierownika ekipy badanego zawodnika.

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

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

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

TAS (Trybunał Arbitrażowy Sportu) w Lozannie jest sądowym organem odwoławczym w przypadku sankcji podjętych przez Biuro FILA w stosunku do winnego zawodnika.

ROZDZIAŁ 12 ***MIĘDZYNARODOWE PRZEPISY SPECYFICZNE DLA ZAPASÓW KOBIET***

Artykuł 60. – **KATEGORIE WIEKOWE I WAGOWE**

Kategorie wiekowe ustalone dla dziewcząt są następujące:

- **Młodziczki:** 14/15 lat (od 13 lat i zaświadczenie lekarskie i zgoda rodziców)
- **Kadetki:** 16/17 lat (od 15 lat – zaświadczenie lekarskie i zgoda rodziców)
- **Juniorki:** 18/20 lat (od 17 lat – zaświadczenie lekarskie i zgoda rodziców)
- **Seniorki:** 20 lat i więcej (od 17 lat – zaświadczenie lekarskie i zgoda rodziców)

Zapaśniczki, które osiągną wiek 17 lat w danym roku walcząc w kadetkach, mogą brać udział w zawodach senierek, ale muszą obowiązkowo przedstawić zaświadczenie lekarskie oraz zgodę rodziców.

Kategorie wagowe są następujące:

Młodziczki	Kadetki	Juniorki	Seniorki
28-30 kg	36-38 kg	40-44 kg	44-48 kg
32 kg	40 kg	48 kg	51 kg
34 kg	43 kg	51 kg	55 kg
37 kg	46 kg	55 kg	59 kg
40 kg	49 kg	59 kg	63 kg
44 kg	52 kg	63 kg	67 kg
48 kg	56 kg	67 kg	67-72 kg
52 kg	60 kg	67-72 kg	
57 kg	65 kg		
57-62 kg	65-70 kg		

Artykuł 61. – **UBIÓR**

Zawodniczki powinny stawić się na zawody w stroju opisanym dokładnie w artykule 5. Dodatkowo:

- zabrania się noszenia biustonosza z usztywnieniami.
- zabrania się noszenia kolczyków, spinek, bransoletek, pierścionków i wszelkich twardych i metalowych przedmiotów. Ponadto, zabrania się noszenia męskich kostiumów zapaśniczych i wyciętych koszulek.
- nauszniaki homologowane przez FILA są dozwolone. Seniorkom pozostawia się wybór odnośnie ich stosowania.

Artykuł 62. – **WAGA**

Zasada: zawodniczki są ważone w identyczny sposób jak mężczyźni zgodnie z artykułem 11 niniejszego regulaminu.

Artykuł 63. – CZAS TRWANIA WALK

Młodziczki, Kadetki, Juniorki, Seniorki: 3 rundy po 2 minuty

Przerwa między dwoma rundami wynosi 30 sekund.

Artykuł 64. – OGÓLNE PRZEPISY TECHNICZNE

Ogół technicznych przepisów mających zastosowanie w zapasach mężczyzn jest ważny dla zawodniczek zapasów kobiet.

Artykuł 65. – NIEDOZWOLONE TECHNIKI

Poza ogólnymi zakazami i niedozwolonymi technikami obowiązującymi w zapasach mężczyzn, w zapasach kobiet zabrania się szczególnie wykonywania:
- wszystkich podwójnych lub zamkniętych kluczy w walce w parterze lub w pozycji stojącej (podwójny Nelson).

ROZDZIAŁ 13

INTERPRETACJA PRZEPISÓW ZAPAŚNICZYCH

Niniejszy regulamin unieważnia wszystkie interpretacje, które ukazały się do tej pory. Wszelkie zmiany powyższych rozporządzeń, uznane za konieczne w celu udoskonalenia technicznych przepisów zapaśniczych mogą być wprowadzane jedynie przez Biuro Wykonawcze FILA, które ma zdolność prawną do podejmowania wszelkich niezbędnych decyzji.

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

Zawiera on wszystkie sugestie zaproponowane przez organy uzupełniające i Biuro FILA zatwierdzone przez Kongres FILA.

Niniejszy regulamin jest jedynym obowiązującym dokumentem, aż do przyszłego Kongresu, który zostanie zwołany w celu zatwierdzenia ewentualnych zmian lub interpretacji wprowadzonych przez Biuro Wykonawcze FILA.

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

Federacje Narodowe mają obowiązek przetłumaczyć niniejszy regulamin na język macierzysty.

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

ANEKS NR 1
SŁOWNICTWO PODSTAWOWE

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

1. SALUT (POZDROWIENIE)

Zawodnicy powinni się przywitać.

2. START

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

3. CONTACT (KONTAKT)

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

4. OPEN (OTWARCIE)

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

5. DAWAI

Arbiter zachęca zawodników do aktywniejszej walki.

6. ATTENTION (UWAGA)

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

7. ACTION (AKCJA)

Zawodnik musi wykonać chwyt, który rozpoczął.

8. HEAD UP (GŁOWA DO GÓRY)

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

9. JAMBE (NOGA)

Zawodnik popełnił błąd nogą (styl klasyczny).

10. POSITION (POZYCJA)

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

11. ATERRE (PARTER)

Wznowienie walki w pozycji parterowej.

12. PLACE (MIEJSCE)

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

13. DANGER (NIEBEZPIECZEŃSTWO)

Pozycja zagrożona.

14. FAULT (PRZEWINIENIE)

Niedozwolony chwyt lub naruszenie przepisów technicznych.

15. STOP

Słowo to oznacza zatrzymanie walki.

16. ZONE (STREFA)

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

17. CONTINUER (KONTYNUOWAĆ)

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

18. TIME OUT (KONIEC CZASU)

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

19. CENTRE (ŚRODEK)

Zawodnicy muszą wrócić na środek maty i kontynuować walkę.

20. UP (DO GÓRY)

Walka powinna zostać wznowiona w pozycji stojącej.

21. INTERVENTION (INTERWENCJA)

Sędzia, arbiter lub kierownik maty proszą o interwencję.

22. OUT (POZA)

Chwyt wykonany poza matą.

23. O.K. (DOBRZE)

Chwyt jest ważny (prawny, prawidłowy). Sędzia i kierownik maty, pozostając na swoich miejscach niejednokrotnie nie mogą obserwować tego, co dzieje się

po przeciwnej stronie, dlatego też arbiter powinien podnieść rękę wskazując, czy chwyt na brzegu maty został wykonany w obrębie maty, czy też poza nią.

24. NON (NIE)

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

25. TOUCHE (POŁOŻENIE NA ŁOPATKI)

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

26. DECLARE BATTU (UZNANY ZA POKONANEGO)

Decyzja wyrażona po porażce na podstawie decyzji sędziowskiej.

27. DEFAITE (PORAŻKA)

Przeciwnik został pokonany.

28. DISQUALIFICATION (DYSKWALIFIKACJA)

Ogłoszenie dyskwalifikacji w wyniku niegodnego zachowania się lub brutalności.

29. FIN (KONIEC)

Koniec walki.

30. CHRONOMETRE (STOPER)

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

31. GONG

Uderzenie gongu, które oznacza początek i koniec walki.

32. JURY

Zespół sędziowski.

33. ARBITRE (ARBITER)

Sędzia kierujący walką na macie.

34. JUGE (SĘDZIA)

Oficjalny sędzia asystujący arbitrowi przyznający punkty zawodnikom w czasie walki. Jest on zobowiązany do odnotowywania

w swojej karcie wszystkich akcji podjętych w czasie walki.

35. CHEF DE TAPIS (KIEROWNIK MATY)

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

36. CONSULTATION (KONSULTACJA)

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

37. AVERTISSEMENT (OSTRZEŻENIE)

Arbiter karze zawodnika za złamanie przepisów.

38. CLINIC

Staż sędziowski.

39. DOCTEUR (LEKARZ)

Oficjalny lekarz zawodów.

40. VICTORY (ZWYCIĘSTWO)

Arbiter ogłasza zwycięzcę.

41. PROTET (PROTEST)

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

42. NO JUMP (NIE SKAKAĆ)

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

43. SAISIE ORDONNEE (KLAMRA)

Zgodnie z artykułem 48.

44. SCORESHEET

Karta punktowa

45. ROUNDSHEET

Zestawienie walk