



**UNITED WORLD WRESTLING**



# **REGULAMENTUL INTERNATİONAL DE LUPTE**

**LUPTE GRECO-ROMANE**

**LUPTE LIBERE**

**LUPTE FEMININE**



## CUVÂNT ÎNAINTE

Luptele, ca toate celelalte sporturi, se supun Regulilor care constituie “Regulile Jocului” ce definesc practicarea lor, și al căror obiectiv este “doborârea” adversarului sau învingerea acestuia la puncte.

Stilul greco-romane și stilul libere sunt fundamental diferite, după cum urmează:

În luptele greco-romane este strict interzis să-l prinzi pe adversar de dedesubtul șoldului, să-i pui piedică sau să-ti folosești picioarele în mod activ în executarea oricărei acțiuni.

În luptele libere, din contră este permis să-l ții pe adversar de picioare, să-i pui piedică și să-ti folosești picioarele în executarea oricărei acțiuni. Luptele feminine respectă regulamentul din luptele libere, cu excepția prizei cheie dublă (sau așa-numita dublu Nelson) priză care este strict interzisă.

Beach Wrestling (luptele pe plajă), Grappling, Pankration Athlima, Belt Wrestling, și Traditional Wrestling reprezintă obiectul unor regulamente specifice.

Luptele tradiționale practicate în toate statele lumii reprezintă obiectul unor reguli specifice după care ele sunt practicate.

De nenumărate ori modificate, fiind totodată în continuă modificare, regulile enunțate în următoarele pagini trebuie cunoscute și acceptate de toți luptătorii, antrenorii, arbitrii și conducătorii. Aceste reguli cer participanților să realizeze o luptă totală și universală, dând dovadă de cinste și de fair-play pentru plăcerea spectatorilor.



## CUPRINS

<b>REGULI GENERALE .....</b>	<b>4</b>
Articolul 1 – Obiectul .....	4
Articolul 2 – Interpretarea .....	4
Articolul 3 – Domeniul de aplicare .....	4
<b>CAPITOLUL 1 – STRUCTURA MATERIALĂ.....</b>	<b>5</b>
Articolul 4 – Salteaua.....	5
Articolul 5 – Ținuta de concurs .....	6
Articolul 6 – Licența de competitor.....	7
Articolul 7 – Categoriile de vârstă, de greutate și de competiții .....	7
<b>CAPITOLUL 2 – COMPETIȚII ȘI PROGRAME .....</b>	<b>12</b>
Articolul 8 – Sistemul competițional .....	12
Articolul 9 – Programul competițiilor.....	15
Articolul 10 – Ceremoniile de premiere.....	16
<b>CAPITOLUL 3 – DESFĂȘURAREA UNEI COMPETIȚII .....</b>	<b>17</b>
Articolul 11 – Cântărirea .....	17
Articolul 12 – Tragerea la sorti .....	17
Articolul 13 – Lista de pornire .....	19
Articolul 14 – Formarea perechilor.....	19
Articolul 15 – Eliminarea din Competiție .....	19
<b>CAPITOLUL 4 – CORPUL DE ARBITRAJ .....</b>	<b>21</b>
Articolul 16 – STRUCTURA .....	21
Articolul 17 – Funcțiile de ansamblu.....	21
Articolul 18 – Ținuta corpului de arbitraj .....	22
Articolul 19 – Arbitrul.....	22
Articolul 20 – Judecătorul.....	23
Articolul 21 – Șeful de saltea.....	24
Articolul 22 – Sancțiuni pentru corpul de arbitraj.....	25
<b>CAPITOLUL 5 – LUPTA .....</b>	<b>25</b>
Articolul 23 – Durata meciurilor .....	25
Articolul 24 – Apelul (chemarea la saltea) .....	25
Articolul 25 – Prezentarea luptătorilor .....	25
Articolul 26 – Startul.....	26
Articolul 27 – Întreruperea luptei .....	26
Articolul 28 – Sfârșitul luptei .....	26
Articolul 29 – Întreruperea și continuarea luptei .....	27
Articolul 30 – Tipuri de victorii.....	28
Articolul 31– Antrenorul .....	29
Articolul 32 – Contestația (challenge) .....	29
Articolul 33 – Clasamentul pe echipe în cazul competițiilor individuale.....	31
Articolul 34 – Clasamentul pe echipe în cazul competițiilor pe echipe.....	31
<b>CAPITOLUL 6 - PUNCTE PENTRU ACȚIUNI ȘI PRIZE .....</b>	<b>33</b>
Articolul 35 – Aprecierea importanței acțiunilor și a prizelor .....	33
Articolul 36 – Punerea în pericol .....	34
Articolul 37 – Înregistrarea punctelor.....	34
Articolul 38 – Procedul “aruncare de mare amplitudine” .....	34



Articolul 39 – Valoarea atribuită Acțiunilor și Prizelor.....	34
Articolul 40 – Decizia și votul .....	36
Articolul 41 – Tabelul de decizii.....	37
<b>CAPITOLUL 7 – PUNCTELE DE CLASAMENT ATRIBUITE DUPĂ O LUPTĂ.....</b>	<b>38</b>
Articolul 42 – Punctele de clasament .....	38
Articolul 43 – Tușul .....	39
Articolul 44 – Superioritatea tehnică .....	39
<b>CAPITOLUL 8 – LUPTA NEGATIVĂ.....</b>	<b>40</b>
Articolul 45 – Lupta la sol/parter în timpul unui meci.....	40
Articolul 46 – Zona de pasivitate (Zona portocalie) .....	40
Articolul 47 – Aplicarea pasivității (Lupte Libere și Greco Romane).....	42
<b>CAPITOLUL 9 – INTERDICȚIILE ȘI PRIZE ILEGALE .....</b>	<b>45</b>
Articolul 48 – Interdicții generale.....	45
Articolul 49 – Fuga din priză .....	45
Articolul 50 – Fuga de pe saltea .....	46
Articolul 51 – Prizele ilegale .....	47
Articolul 52 – Interdicții particulare .....	48
Articolul 53 – Consecințe ce afectează lupta .....	48
<b>CAPITOLUL 10 – PROTESTUL (CONTESTAȚIA).....</b>	<b>49</b>
Articolul 54 – Protestul (Contestația).....	49
<b>CAPITOLUL 11 – SERVICIUL MEDICAL.....</b>	<b>49</b>
Articolul 55 – Serviciul medical .....	49
Articolul 56 – Intervențiile serviciului medical.....	49
Articolul 57 – Anti-doping.....	50
<b>CAPITOLUL 12 – APLICAREA REGULAMENTULUI DE LUPTE.....</b>	<b>52</b>



## **REGULI GENERALE**

### **Articolul 1 – Obiectul**

Întocmite în conformitate cu Constituția UWW, cu Regulile Financiare, cu Regulile de Disciplină, cu Regulile Generale care guvernează organizarea competițiilor internaționale și cu toate Regulamentele specifice, Regulamentul Internațional de Lupte are următoarele obiective specifice:

- Definirea și precizarea condițiilor practice și tehnice după care trebuie să aibă loc luptele;
- Stabilirea sistemului competițional, a metodelor de victorii și de înfrângeri, a clasamentului, a modurilor de penalizare, a eliminării concurenților, etc.;
- Stabilirea valorilor atribuite pentru acțiunile și prizele de luptă;
- Enumerarea situațiilor și interdicțiilor;
- Stabilirea funcțiilor tehnice ale oficialilor.

Susceptibil de a fi modificate în lumina constatărilor practice a aplicării lor și în funcție de căutarea maximei eficacități, Regulile internaționale enunțate în documentul următor constituie cadrul în care sportul de lupte se desfășoară la toate stilurile.

### **Articolul 2 – Interpretarea**

În cazul unor neînțelegeri în interpretarea dispozițiilor oricărui articol din prezentul Regulament, Biroul Executiv UWW este singurul abilitat să precizeze semnificația exactă a articolului în discuție. Textul în franceză va avea câștig de cauză.

### **Articolul 3 – Domeniul de aplicare**

Aplicarea acestui Regulament la Jocurile Olimpice, la Campionate și la toate competițiile internaționale organizate sub controlul UWW, este obligatorie (valabil pentru Toate evenimentele înregistrate în Calendarul UWW).

Pe durata turneelor internaționale, o procedură de competiție diferită de cele stabilite în Regulament, poate fi folosită în mod excepțional, cu condiția de a se fi obținut acordul UWW și al tuturor țărilor participante.



## CAPITOLUL 1 – STRUCTURA MATERIALĂ

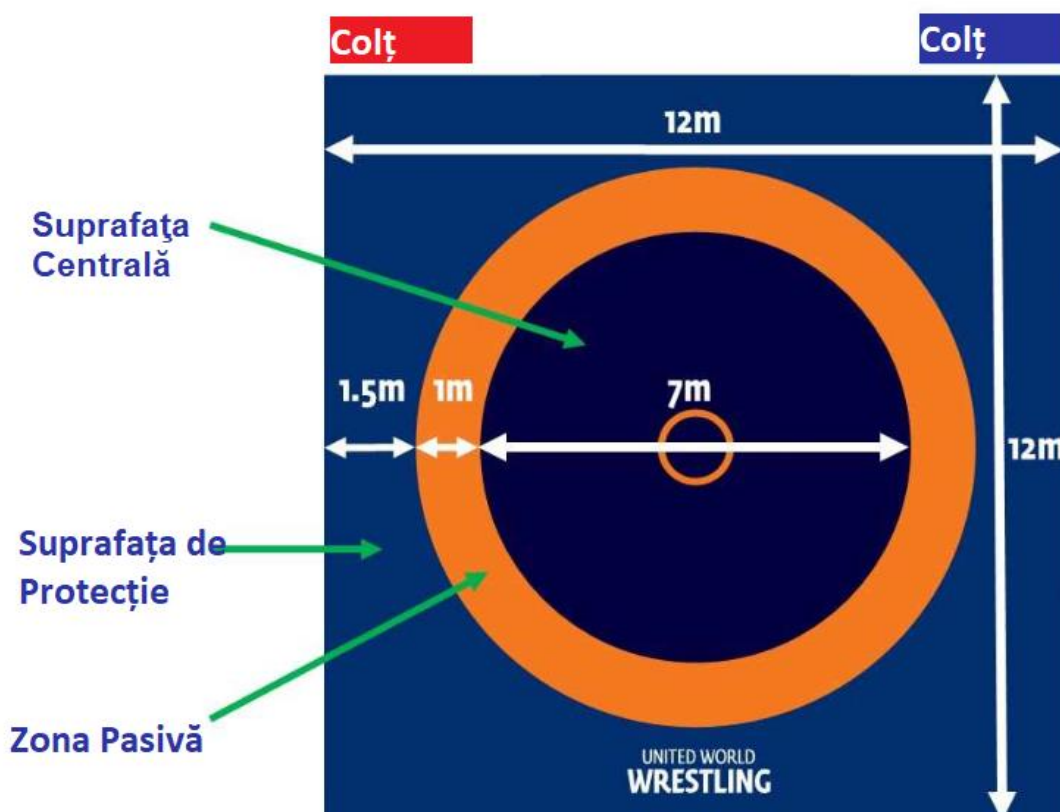
### Articolul 4 – Salteaua

O saltea nouă, aprobată de UWW, cu diametrul de 9m și înconjurată de o margine de 1,5m având aceeași grosime, este obligatorie în cadrul următoarelor competiții: Jocuri Olimpice, Campionate și Cupe. Pentru toate celelalte competiții internaționale, saltelele trebuie să fie omologate, dar nu neapărat noi.

Pentru Jocurile Olimpice și Campionatele Mondiale, saltelele de încălzire și de antrenament trebuie de asemenea să fie noi și omologate de UWW și să aibă aceeași calitate ca și cele din competiție.

În interiorul cercului de 9m diametrul, de-a lungul circumferinței sale, este trasată o bandă de culoare portocalie de un 1 metru lățime care este parte integrantă a suprafeței de luptă.

Pentru a indica părțile componente ale salteii, vom folosi următoarea terminologie:



Cercul din mijloc indică mijlocul salteii (diametrul=1 metru). Partea interioară a salteii, situată în interiorul cercului portocaliu, este suprafața centrală de luptă (diametrul=7 m). Zona pasivă (banda portocalie) are 1 metru lățime. Suprafața de protecție are 1,50 m lățime.

Pentru Jocurile Olimpice, Campionatele Mondiale și Campionatele Continentale, salteaua trebuie montată pe o platformă (podium) nu mai înaltă de 1,10 m și nici mai joasă de 0,80 m. Platforma, în jurul fiecărei laturi a salteii trebuie să fie de 2 metri. Dacă se folosește mai mult



de o saltea, atunci în jurul fiecărei saltele trebuie să existe 2 metri de separație. În toate cazurile, culoarea suprafeței de protecție va trebui să fie diferită de culoarea saltelei.

Pentru a evita contaminarea, salteaua trebuie curățată și dezinfectată înainte de fiecare reuniune de luptă. În cazul utilizării saltelei prezentând o suprafață netedă, uniformă și neabrazivă (inclusiv pânza), se vor aplica aceleași măsuri de igienă.

În mijlocul saltelei trebuie trasat un cerc cu diametru interior de un metru, înconjurat de o bandă de 10 cm lățime.

Antrenorul fiecărui sportiv va fi așezat pe aceeași parte a saltelei. Luptătorul roșu va fi așezat pe partea stângă, iar luptătorul albastru pe dreapta.

Salteaua va fi așezată în așa fel încât să fie înconjurată de un spațiu larg complet liber, pentru a asigura desfășurarea normală a competiției.

Instalarea saltelei trebuie să permită ca un spațiu larg să fie complet liber în jurul acesteia cu scopul de a asigura desfășurarea normală a competiției.

Toate detaliile privind logoul UWW și logoul producătorului vor fi adresate către conducerea-sediul United World Wrestling și vor fi urmate de instrucțiunile trimise către Producătorii de Saltele.

## **Articolul 5 – Ținuta de concurs**

Pentru a participa la toate evenimentele de Lupte din lume, atleții din toate categoriile de vârstă trebuie să se conformeze reglementărilor UWW cu privire la ținuta de concurs. Aceste Reglementări sunt înțelese în așa fel încât să permită un design inovator, conform cu regulile și regulamentele din domeniul luptelor.

### **Responsabilități și reguli**

La toate evenimentele organizate de UWW, Federația Națională este direct responsabilă; la Jocurile Olimpice, Comitetele Olimpice Naționale sunt responsabile pentru a asigura ca elementele purtate sau folosite de către membrii delegațiilor lor să fie în conformitate cu termenii acestui regulament.

### **Considerații generale**

Dresul de lupte este uniforma standard care va fi folosită în stilurile Olimpice.

Dresul de lupte trebuie să fie confecționat din material neted fără margini aspre, care să nu prezinte niciun pericol de iritare, nici pentru purtător, nici pentru adversar.

Dresul de lupte va permite fiecărui luptător toate posibilitățile, de a executa toate tehnicile.

Pentru informații specifice privitoare la Considerații Specifice, Culori, Marcări, Amplasarea Sponsorilor, Protecții/apărători pentru Urechi și Încălțăminte, faceți referința la documentul UWW Uniform Guidelines/Liniile Directoare UWW pentru Uniforme/ținute de concurs.

### **Interdicții**

La cântar, arbitrul trebuie să verifice ca fiecare competitor să fie conform cu dispozițiile acestui articol. Luptătorii trebuie să fie atenționați la cântar că dacă ținuta lor nu este corespunzătoare, nu vor putea participa la competiție. Dacă un luptător nu îndeplinește condițiile federației de lupte, va fi amendat la sfârșitul competiției. Dacă un luptător se prezintă la saltea într-o ținută necorespunzătoare, corpul de arbitri va accepta o întârziere de un minut pentru ca sportivul să



se pună la punct. După depășirea timpului acordat, luptătorul neconform, va pierde meciul prin abandon/forfait.

Este interzisă :

- purtarea emblemei sau abrevierii unei alte țări.
- ungerea corpului cu produse alunecoase sau lipicioase.
- prezentarea în stare de transpirație la începutul meciului la fel ca și la începutul fiecărei reprize.
- purtarea de bandaje pe încheieturile mâinii, pe brațe sau pe glezne, cu excepția prezenței unor răni și cu prescripție medicală. Aceste bandaje trebuie acoperite cu benzi elastice.
- purtarea oricărui obiect susceptibil să rănească adversarul, cum ar fi: inele, brățări, cercei, proteze etc.
- în cazul femeilor, purtarea unui sutien cu armatură din metal.

## **Articolul 6 – Licența de competitor**

Orice luptătorbărbat sau femeie, cadet , junior sau senior care concurează la Jocurile Olimpice, Campionate Mondiale, Cupe Mondiale, Campionate Continentale, Cupe și Jocuri, Jocuri Regionale, Liga Mondială și Continentală, turnee internaționale înscrise în calendarul UWW, trebuie să dețină licența internațională de competitor, după cum este definită de Regulamentele speciale.

Orice luptător veteran care participă la Campionatele Mondiale sau la alte competiții internaționale, trebuie de asemenea să dețină licența internațională de competitor.

Această licență este folosită de asemenea ca asigurare pentru cheltuielile medicale sau de spitalizare în caz de accident survenit în străinătate în timpul unei competiții la care luptătorul participă.

Licența este valabilă doar pentru anul curent și trebuie să fie reactualizată în fiecare an.

Solicitarea licenței trebuie trimisă cu cel puțin 2 luni înaintea competiției la care luptătorul în cauză va lua parte. Acest termen este fixat pentru a avea timp suficient pentru perfectarea procedurii și validarea licenței.

## **Articolul 7 – Categoriile de vârstă, de greutate și de competiții**

Categoriile de vârstă

Categoriile de vârstă sunt următoarele:

Sub 15	14 -15 ani (de la 13 ani cu certificat medical și acordul părinților)
Cadeți	16 -17 ani ( de la 15 ani cu certificat medical și acordul părinților)
Juniori	18 -20 ani ( de la 17 ani cu certificat medical și acordul părinților)
Seniori U23	19 -23 ani ( de la 18 ani cu certificat medical și acordul părinților)
Seniori	de la 20 de ani în sus
Veterani	peste 35 de ani





Luptătorilor de vârstă junioratului li se permite să participe și la competițiile pentru seniori. Totuși luptătorii vor trebui să prezinte obligatoriu un certificat medical și un acord din partea părinților dacă ei **nu au împlinit încă vârsta de 18 ani la data competiției.**

Vârsta va fi controlată la toate campionatele la momentul acreditării.

Pentru Campionatele de Seniori Sub 23 de ani, sunt folosite regulile și categoriile de greutate ale Seniorilor.

Pentru fiecare participant va fi emis un certificat pe propria răspundere de către Președintele Federației Naționale, care să ateste vârsta luptătorului; acest certificat trebuie să fie întocmit în conformitate cu modelul furnizat de către UWW, purtând antetul Federației Naționale.

Un luptător poate participa la o competiție doar sub naționalitatea care figurează în licența sa. Dacă, indiferent de moment, UWW constată că declarația este falsă și că a avut loc o înșelătorie, măsurile disciplinare prevăzute în acest caz vor fi imediat puse în aplicare împotriva Federației Naționale, a luptătorului și a semnatarului certificatului fals.

Luptătorii care doresc să-și schimbe naționalitatea, trebuie să respecte procedura descrisă în Regulamentul Internațional pentru schimbarea naționalității. Luptătorii pot să-și schimbe naționalitatea doar o dată. Odată încheiate procedurile pentru schimbarea naționalității, aceștia nu mai pot concura pentru fosta lor țară sau pentru orice altă țară într-o competiție oficială organizată sub egida UWW.

Fiecare luptător licențiat care participă la o competiție este automat de acord ca UWW să difuzeze imagini înregistrate sau fotografii pentru promovarea competiției actuale și a celor viitoare. Dacă un luptător refuză această dispoziție va trebui să o facă la înscriere și în acest caz va fi exclus din competiție.



## Categoriile de greutate

Categoriile de greutate pentru luptele libere si greco-romane sunt următoarele (în kilograme):

### SENIORI, U23 ȘI JUNIORI

#### Lupte libere

1. 57 kg
2. 61 kg
3. 65 kg
4. 70 kg
5. 74 kg
6. 79 kg
7. 86 kg
8. 92 kg
9. 97 kg
10. 125 kg

#### Lupte

1. 55 kg
2. 60 kg
3. 63 kg
4. 67 kg
5. 72 kg
6. 77 kg
7. 82 kg
8. 87 kg
9. 97 kg
10. 130 kg

### CATEGORII DE GREUTATE OLIMPICE\*

#### Lupte libere

1. 57 kg
2. 65 kg
3. 74 kg
4. 86 kg
5. 97 kg
6. 125 kg

#### Lupte

1. 60 kg
2. 67 kg
3. 77 kg
4. 87 kg
5. 97 kg
6. 130 kg

\* Inklusiv Turneele De Calificare la Jocurile Olimpice

### U15

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

### CADEȚI

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



Categoriile de greutate pentru luptele feminine sunt următoarele:

## SENIORI, U23 ȘI JUNIORI

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

## CATEGORII DE GREUTATE OLIMPICE\*

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

\* Inclusive Turneele De Calificare la Jocurile Olimpice

## U15

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

## CADEȚI

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

Fiecare concurent se considerat că participă de bunăvoie și pe propria răspundere, fiindu-i permis să concureze la o singură categorie, și anume la aceea care corespunde greutății sale în momentul cântării oficiale. Pentru categoriile de seniori, luptătorii pot opta pentru categoria imediat superioară greutății lor, excepție făcând categoria grea, în care luptătorul trebuie să cântărească mai mult de 97 kg, iar în luptele feminine, luptătoarea trebuie să cântărească mai mult de 72 kg.



## Categoriile de competiții

Competițiile internaționale de diferite categorii de vârstă sunt următoarele:

<b>U 15 14-15 ani</b>	Competiții internaționale	
<b>Cadeți 16-17 ani</b>	Competiții internaționale	
	Campionate continentale	(în fiecare an)
	Campionate mondiale	(în fiecare an)
<b>Juniori 18-20 ani</b>	Competiții internaționale	
	Campionate continentale	(în fiecare an)
	Campionate mondiale	(în fiecare an)
<b>Seniori U23 19-23 ani</b>	Campionate continentale	(în fiecare an)
	Campionate mondiale	(în fiecare an)
<b>Seniori 20 și mai în vârstă</b>	Competiții internaționale	
	Cupe continentale pe națiuni	(în fiecare an)
	Campionate mondiale	(în fiecare an)
	Cupe mondiale	(în fiecare an)
	Jocuri Olimpice	(la fiecare patru ani)
<b>Veterani 35 și mai în vârstă</b>	Competiții conform programului, categoriilor și regulamentelor specifice	(în fiecare an)

Alte tipuri de competiții pot fi organizate după aprobarea United World Wrestling.



## CAPITOLUL 2 – COMPETIȚII ȘI PROGRAME

### Articolul 8 – Sistemul competițional

Competițiile se desfășoară după sistemul de eliminare directă cu un număr ideal de luptători cum ar fi: 4, 8, 16, 32, 64 etc. Dacă o categorie nu are numărul ideal de luptători, vor fi organizate meciuri de calificare.

Împerecherea se face în ordinea numerelor trase la sorți. Toți luptătorii care au pierdut contra celor doi finaliști vor lupta în recalificări. Sunt două grupe separate de recalificări: una compusă din luptătorii care au pierdut în fața primului finalist și una compusă din învinșii celui de-al doilea finalist. Meciurile de recalificare vor începe cu luptătorii care au pierdut meciul din primul tur, inclusiv în meciurile de calificare, pentru a obține un număr ideal în fața unuia dintre cei doi finaliști, până la învinșii din semi-finală prin eliminare directă. Învingătorii ultimelor două grupe de recalificare (repechage), primesc, fiecare, medalia de bronz.

Fiecare categorie de greutate este organizată în două zile. Tragerea la sorți are loc cu cel puțin o zi înaintea începerii categoriei în cauză.

Controlul medical și primul cântar vor avea loc în dimineața începerii categoriei de greutate în cauză. Sportivii calificați pentru finală și recalificări vor fi cântăriți din nou în ziua a doua a categoriei în cauză. Nu se va acorda nicio toleranță la al doilea cântar.

Se permite o toleranță de greutate de 2kg la Cupa Mondială și Turneele Internaționale (exceptând UWW Ranking Events).

Pentru competițiile la care sunt înregistrați mai puțin de 16 sportivi, categoria de greutate poate fi organizată într-o singură zi. În acest caz, controlul medical și cântarul rămân pentru dimineața competiției iar tragerea la sorți poate fi organizată în timpul cântarului.

Competiția se desfășoară în felul următor:

Prima zi:

- Calificări (tururi preliminare)
- Tururi eliminatorii

A doua zi:

- Recalificări (repechage)
- Finale



## Exemplu de competiție cu eliminare directă

Să luăm exemplul unei competiții cu 22 de luptători într-o categorie de greutate. Cei 22 de luptători trag la sorți un număr care stabilește ordinea în competiție.

Pentru a putea ajunge la numărul ideal inferior cel mai aproape permițând aplicarea sistemului de eliminare directă (16 luptători), trebuie să se dispute meciuri de calificare.

În exemplul nostru, pentru a ajunge la numărul ideal de 16 sportivi, trebuie să organizăm meciuri de calificare. Deoarece 6 luptători trebuie să fie eliminați, 12 luptători care au tras cele mai mari numere la sorți, vor participa în acest tur de calificare. Conform principiului formării perechilor în ordinea numerelor extrase la întâmplare, meciurile vor avea loc în felul următor:

nr.11 contra nr.12 meciul numărul 1  
nr.13 contra nr.14 meciul numărul 2  
nr.15 contra nr.16 meciul numărul 3  
nr.17 contra nr.18 meciul numărul 4  
nr.19 contra nr.20 meciul numărul 5  
nr.21 contra nr.22 meciul numărul 6

Câștigătorii din aceste 6 meciuri de calificare intră în tururile eliminatorii ale competiției prin eliminare directă.

După meciurile de calificare, avem numărul ideal de 16 luptători. Cei 16 luptători care dispută turul eliminatoriu sunt cei 10 luptători care au extras numerele de la 1 la 10 și cei 6 luptători care au câștigat meciurile de calificare, de ex. numerele 12, 13, 15, 18, 19 și 22 (pentru a se face 16). Tot după principiul formării perechilor în ordinea numerelor extrase la întâmplare, primul tur eliminatoriu se derulează după cum urmează:

nr. 1 contra nr. 2 meciul numărul 1  
nr. 3 contra nr. 4 meciul numărul 2  
nr. 5 contra nr. 6 meciul numărul 3  
nr. 7 contra nr. 8 meciul numărul 4  
nr. 9 contra nr.10 meciul numărul 5  
nr.12 contra nr.13 meciul numărul 6  
nr.15 contra nr.17 meciul numărul 7  
nr.19 contra nr.22 meciul numărul 8

După cum s-a menționat mai sus, toți luptătorii care au pierdut împotriva celor 2 finaliști au dreptul la recalificări.

Luptătorii care au pierdut contra finalistului nr.5 sunt următorii:

nr. 6 (învins în primul tur)  
nr. 7 (învins în al doilea tur)  
nr. 3 (învins în al treilea tur)

Luptătorii care au pierdut contra finalistului nr.15:

nr.16 (învins în calificări)  
nr.17 (învins în primul tur)  
nr.19 (învins în al doilea tur)  
nr.12 (învins în al treilea tur)



## ZIUA A DOUA

Meciurile de recalificare încep cu luptătorii care au pierdut contra finaliștilor la nivelul cel mai de jos al competiției.\*

**primul meci:** nr. 6 (învinsul din primul tur) contra nr.7 (învinsul din al doilea tur)

**al doilea meci:** nr.6 (învingătorul din primul meci) contra nr.3 (învinsul din al treilea tur)

Luptătorul 6 este câștigătorul grupei de recalificare formată din luptătorii care au pierdut în fața finalistului nr.5.

Același sistem se aplică și cu luptătorii care au pierdut în fața finalistului nr.15

**primul meci:** nr.16 (învinsul din calificări) contra nr.17 (învinsul din primul tur)

**al doilea meci:** nr.16(învingător în primul meci) contra nr.19 (învinsul din al doilea tur)

**al treilea meci:** nr.16(învingător în al doilea meci) contra nr.12 (învinsul din al treilea tur)

Luptătorul nr. 16 este câștigătorul grupei de recalificare formată din luptătorii care au pierdut în fața finalistului nr.15.

\*Tururile de recalificări încep conform numărului de luptători din partea superioară și din cea inferioară. Cu privire la exemplul de mai sus, al doilea tur de calificări (partea inferioară) are 4 luptători și primul tur (partea superioară) are 3 luptători. Atunci primele meciuri de calificări vor începe de la al doilea tur de recalificare. Dacă ambele tururi au același număr de meciuri de recalificare, se va porni de la primul tur de recalificare (partea superioară).

Cei doi finaliști din tururile eliminatorii, adică nr.5 și 15, participă la meciul pentru locurile 1 și 2. Cei doi învingători din ultimele două meciuri de recalificare (nr.6 și nr.16) primesc fiecare medalia de bronz. Învinșii din cele două finale pentru medaliiile de bronz sunt clasați pe locul 5 la egalitate.

### Criterii de clasare

Începând cu locul 7, luptătorii din fiecare categorie vor fi clasați în funcție de punctele de clasament.

În cazul egalității de puncte vor fi clasați analizând succesiv următoarele criterii de departajare, în mod succesiv, de-a lungul întregii competiții:

- cele mai multe victorii prin tuș.
- cele mai multe victorii de meci prin superioritate
- cele mai multe puncte tehnice obținute în toată competiția
- cele mai puține puncte tehnice primite în toată competiția
- sportivul care este mai sus în clasament (ranking events)
- cel mai mic număr extras.

### Competiții cu mai puțin de 8 sportivi (Sistemul Nordic)

Dacă sunt înscrși mai puțin de 6 luptători la o categorie de greutate, se va forma o singură grupă și vor lupta fiecare cu fiecare. Într-un format de 2 zile de concurs, ultimul tur va fi organizată în a doua zi.

La Campionatele Continentale și Mondiale, o categorie care are 1 singur luptător va fi anulată și nu va fi acordat niciun titlu sau medalie!

Dacă sunt 6 sau 7 sportivi la o categorie de greutate, competiția începe cu sportivii repartizați în două grupe.



## Procedeeul de tragere la sorti

Luptătorul care extrage cel mai mic număr, va fi în grupa A, apoi al doilea cel mai mic număr va fi în grupa B și așa mai departe.

Exemplu:

<u>Tări</u>	<u>Numere extrase</u>
FRA	20
SUI	12
RUS	08
GUA	45
AUS	88
TUN	02

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

După cum s-a menționat mai sus, toți luptătorii din fiecare grupă luptă cu ceilalți luptători din grupa lor (Sistemul Nordic, este folosit drept criteriu de clasificare în fiecare grupă). Clasificarea în grupe este folosită pentru a stabili perechile pentru semi-finale.

Meciurile semi-finale constă în:

- primul clasat din grupa A împotriva celui de-al doilea clasat din grupa B
- al doilea clasat din grupa A împotriva primului clasat din grupa B.

Meciul pentru medalia de aur va fi între câștigătorii din semi-finale, iar medalia de bronz va fi disputată între învinșii din semi-finale.

În această situație va fi acordată doar o medalie de bronz.

## Criterii de departajare, clasare pentru Sistemul Nordic

În Sistemul Nordic, luptătorul cu cel mai mare număr de victorii va fi clasat primul.

În toate cazurile de egalitate între sportivi din **aceeasi grupă**, ordinea în clasament va fi stabilită conform următoarelor criterii, pe parcursul întregii competiții:

- cele mai multe puncte de clasament obținute
- cele mai multe victorii prin tuș
- cele mai multe victorii de meci prin superioritate
- cele mai multe puncte tehnice obținute
- cele mai puține puncte pierdute
- **meciul direct (dacă se poate aplica)**
- **sportivul mai bine clasat (ranking-daca se poate)**
- cel mai mic număr extras.

## Articolul 9 – Programul competițiilor

Durata Jocurilor Olimpice este de 7 zile pe 3 saltele.





Durata Campionatelor Mondiale de seniori este de 9 zile pe 4 saltele iar durata Campionatelor Mondiale de Juniori este de 7 zile pe 3 saltele. Totuși, în funcție de înscrierile primite, va putea fi adăugată sau retrasă o saltea pentru toate tipurile de competiții, cu acordul UWW.

În principiu pentru toate tipurile de competiții, durata reuniunilor nu trebuie să depășească trei ore.

Exceptând competițiile televizate de către UWW, toate meciurile pentru locurile 1 și 2 trebuie să aibă loc pe aceeași saltea. Meciurile pentru locurile 3 și 5 se pot desfășura pe două saltele.

Pentru competițiile televizate de către UWW, toate finalele (aur și bronz) trebuie să se desfășoare pe o singură saltea, astfel încât toate disputele să fie televizate.

## **Articolul 10 – Ceremoniile de premiere**

Primii patru clasăți de la fiecare categorie de greutate participă la ceremonia de premiere și vor primi medalii și diplome, conform clasificării lor.

Locul I	Aur + diploma
Locul II	Argint + diploma
Locul III	Bronz + diploma

La Campionatele Mondiale, fiecare Campion va primi o Centură de Campion Mondial.

Se va acorda doar o medalie de bronz pe categorie de greutate acolo unde este folosit Sistemul Nordic.

Pentru ca finalele să se desfășoare în comod și pentru a lăsa sportivii să poarte ținuta adecvată, ceremoniile de premiere vor fi organizate conform următorului sistem:

Categoria 1	Meci 1 medalie de Bronz
Categoria 1	Meci 2 medalie de Bronz
Categoria 1	Meci medalie de Aur

Categoria 2	Meci 1 medalie de Bronz
Categoria 2	Meci 2 medalie de Bronz
Categoria 2	Meci medalie de Aur
Categoria 1	Ceremonie de Premiere

Categoria 3	Meci 1 medalie de Bronz
Categoria 3	Meci 2 medalie de Bronz
Categoria 3	Meci medalie de Aur

Categoria 2	Ceremonie de Premiere
Categoria 3	Ceremonie de Premiere.



## CAPITOLUL 3 – DESFĂȘURAREA UNEI COMPETIȚII

### Articolul 11 – Cântărirea

Pentru toate competițiile, cântarul este organizat în fiecare dimineață de concurs pentru categoria de greutate în cauză. Cântărirea și controlul medical durează 30 min.

În dimineața a doua a categoriei de greutate în cauză, luptătorii care participă la recalificări și finale trebuie să se cântărească. Cântărirea va dura 15 minute.

Nu va fi acceptat nici un luptător la cântar dacă nu a făcut examenul medical în prima dimineață. Luptătorii trebuie să se prezinte la controlul medical și la cântar cu licența și acreditarea.

Singura uniformă admisă la cântar este dresul lor de luptă. După ce au fost examinați de medicii abilitați care sunt obligați să elimine orice luptător care prezintă pericol de boală contagioasă, luptătorul poate fi cântărit. Nu se va acorda nici o toleranță de greutate pentru dres.

Concurenții trebuie să fie în perfectă condiție fizică și cu unghiile tăiate foarte scurt.

Pe întreaga perioadă a cântarului, luptătorii au dreptul, fiecare la rândul său, să se urce pe cântar de câte ori doresc.

Arbitrii responsabili cu cântărirea sunt obligați să verifice ca toți luptătorii să aibă greutatea corespunzătoare categoriei pentru care s-au înscris, că respectă toate dispozițiile prevăzute la Articolul 5 și să informeze toți luptătorii de riscurile pe care le poate avea, dacă se prezintă la saltea într-o ținută necorespunzătoare. Arbitrii vor refuza să cântărească un luptător cu o ținută necorespunzătoare.

Arbitrii responsabili cu cântărirea vor primi rezultatele tragerii la sorți și vor permite doar controlul sportivilor care sunt pe listă.

Dacă vreun sportiv nu participă sau ratează cântărirea (prima sau a doua cântărire), va fi eliminat din competiție și considerat învins, fără clasificare([Excepție.cf-art 56 Intervențiile serviciului medical](#)).

### Articolul 12 – Tragerea la sorți

Participanții vor fi puși împerecheați pentru fiecare tur conform ordinii numerice stabilite prin tragerea la sorți efectuată cu cel puțin o zi înainte de începerea competiției pentru categoria în cauză. Tragerea la sorți trebuie să fie publică, deschisă față de media. Sistemul UWW de organizare a competiției va fi folosit pentru tragerea la sorți și pentru organizarea tuturor competițiilor internaționale înscrise în calendarul UWW.

Dacă nu poate fi utilizat sistemul UWW de organizare a competiției, trebuie introduse jetoane numerotate într-o urnă închisă, un sac sau alt obiect similar. Dacă se folosește un alt sistem, acesta trebuie să fie clar și vizibil la toată lumea.

Conducătorul de echipă (sau un loctiitor al acestuia) va extrage un număr pentru sportivul său pe baza căruia va fi împerecheat. Dacă conducătorul de echipă (sau un loctiitor al acestuia) nu poate participa la tragerea la sorți datorită unui motiv excepțional, atunci trebuie să informeze organizatorul. Organizatorul va avea răspunderea să comunice aceasta către echipa UWW și numărul luptătorului va fi extras de către Delegatul Tehnic sau persoana responsabilă cu tragerea la sorți. **Delegatul tehnic sau persoana responsabilă cu tragerea**



**la sorți va extrage un număr doar pentru sportivul care trimite, în prealabil, în scris, cererea sa oficială.**

**Important:** dacă persoana responsabilă cu cântărirea și tragerea la sorți a sportivilor observă vreo eroare în procedura de mai sus, tragerea la sorți a sportivilor pentru categoria în discuție va fi anulată. Aceasta va fi repetată cu acordul delegatului tehnic.

Delegatul tehnic sau persoana responsabilă cu tragerea la sorți este răspunzătoare de semnarea și datarea tragerii/cântării. **După terminarea tragerii la sorți contestație nu se poate accepta.**

### **Poziționarea sportivilor de top (ranking) pe tabela de concurs**

- Nr. 1: Va fi plasat pe prima poziție a tabelii (vârful părții superioare)
- Nr. 2: Va fi plasat pe ultima poziție a tabelii (la finalul părții inferioare)
- Nr. 3: Va fi plasat la vârful părții inferioare a tabelii
- Nr. 4: Va fi plasat la finalul părții superioare

Dacă avem un tur de calificare, sportivii de top vor fi plasați ultimii. Dacă numărul sportivilor îi obligă pe cei din top să participe în calificări, atunci nr. 4 va fi plasat primul. Apoi nr. 3 și la sfârșit nr. 2. Dacă trebuie plasat și nr. 1, atunci va fi doar cu un număr perfect de sportivi (8-16-32).

#### Exemplu de tabela cu 17 la 32 de sportivi:

Dacă numărul de sportivi înscriși este între 17 și 28, atunci sportivii de top nu vor participa în calificări. Mecuriile din calificări vor fi stabilite în perechi de la baza la vârful tabelii, evitându-i pe primii 4 din top.

Dacă sunt înscriși 29 de sportivi, nr. 4 din top participă în calificări.

Dacă sunt înscriși 30 de sportivi, nr. 4 și numărul 3 din top participă în calificări.

Dacă sunt înscriși 31 de sportivi, nr. 4, nr. 3 și nr. 2 participă în calificări.

Dacă sunt înscriși 32 de sportivi, vom avea un număr perfect și competiția va demara de la 16-imile de finală pentru toți sportivii.

Sistemul va fi urmat pentru tabellele cu 9 la 16 sportivi. În mod similar, primii 4 din top vor fi protejați de calificări în eventualitatea în care numărul de înscriși în competiție este mai mare de 32.

Dacă unul sau mai mulți sportivi din top nu se înscriu (este înlocuit sau neînscris), atunci următorul sportiv de top sau următorul cel mai bun sportiv din clasament (ranking) îi va lua locul.

#### Exemplu de tabelă fără sportivi de top:

Dacă numărul 1 din top se retrage, nr. 2 îi ia locul. Apoi nr. 3 va lua locul nr. 2 și nr. 4 va lua locul nr. 3. Următorul cel mai bun sportiv din clasament va fi considerat nr. 4. Pentru a rezuma, dacă sportivul de top nu este înscris, atunci următorul sportiv de top și următorul cel mai bun din clasament va avansa-urca.



Nu vor fi stabiliți sportivi de top în Turneul Nordic (mai puțin de 8 sportivi).

Formarea perechilor:

Sportivii vor fi aleși în perechi în ordinea numerelor extrase.

Când într-un concurs vor fi sportivi de top (2 sau 4), selecția sportivilor de top va fi explicată într-o circulară și trimisă Federațiilor Naționale de Lupte.

## **Articolul 13 – Lista de pornire**

Dacă unul sau mai mulți sportivi nu participă sau ratează cântarul, oponentul va câștiga prin forfait. Acești luptători vor fi eliminați din competiție și vor fi clasați ultimii, fără clasificare. NU se vor mai face împerecheri în ziua competiției.

## **Articolul 14 – Formarea perechilor**

Luptătorii sunt împerecheați în ordinea numerelor extrase. Un document care stabilește procedura corectă și orarul categoriilor va trebui redactat și va furniza toate informațiile relevante privind modul în care se va desfășura competiția.

În dimineața celei de-a doua zi a categoriei de greutate în cauză, luptătorii calificați pentru recalificări și finale vor fi cântăriți din nou.

Luptătorii care nu participă sau ratează cântarul în a doua zi vor fi eliminați și clasați ultimii, fără clasificare, exceptând sportivul/ii accidentați în prima zi. (cf-Art 56-Intervenția serviciului medical)

Dacă unul sau mai mulți sportivi din repechage sau finalist/finaliști nu se prezintă la cântar sau nu trec cântarul, oponentii care au trecut de cântar vor accede în turul următor pe partea lor de tabel.

**\*\*Dacă nimeni nu trece cântarul din ziua a doua, clasamentul final se va face conform articolului 8, criteriul de departajare individual.**

## **Articolul 15 – Eliminarea din Competiție**

Luptătorul care a suferit o înfrângere este eliminat și clasat în funcție de punctele de clasament marcate, cu excepția luptătorilor care au fost învinși de unul dintre cei doi finaliști, deoarece ei participă la recalificare pentru locul 3 sau 5.

După cântar, în cazul în care un luptător, fără aviz medical semnat de medicul UWW sau medicul competiției și fără să anunțe secretariatul oficial, nu se prezintă în fața adversarului la strigarea numelui său, va pierde meciul prin forfait/descalificare și va fi eliminat și neclasat. Adversarul sau adversarii lui vor câștiga meciul.

Dacă medicii UWW pot dovedi că un luptător simulează o accidentare din orice motiv pentru a evita lupta împotriva adversarului său, atunci va fi descalficat, pus ultimul în clasament, fără clasificare și cu scris „Descalficat” alături de numele său.

Un luptător care comite o faptă contra fair-play-ului, spiritului și concepției de luptă totală și universală promovată de UWW, sau care se găsește într-o situație de înșelătorie manifestată grav sau de brutalitate, va fi imediat descalficat din competiție și eliminat în unanimitate de corpul de arbitraj. În această ipoteză el nu va fi clasat și va avea scris ”Descalficat” alături de numele său.



Dacă doi luptători sunt descalificați pentru brutalitate în același meci, vor fi eliminați ca mai sus. Formarea perechilor din turul următor nu va fi schimbată. Luptătorul care ar fi trebuit să întâlnească unul dintre cei descalificați va câștiga meciul prin forfait.

Dacă doi luptători semifinaliști sunt descalificați pentru brutalitate în același meci (meciul semifinală), vor fi eliminați și învinșii lor în sferturile de finală vor lupta în semi-finale și gupa de recalificări va fi modificată cu privire la rezultatul din acest meci de semifinală. Dacă semifinalele sunt organizate în aceeași sesiune de după-masa, acest meci va fi organizat la sfârșitul sesiunii, pentru a permite destul timp de pregătire pentru luptătorii respectivi. Dacă toată competiția se întâmplă în prima zi, le va fi acordată o oră acestor sportivi pentru pregătire (de la momentul în care se întâmplă această descalificare).

Dacă descalificarea/le se petrece în timpul unui meci pentru medalii (1-2 sau 3-5), luptătorii următori (de pe partea tabelului celui descalificat) vor avansa pe tabela pentru a stabili clasamentul final. Dacă cei doi finaliști sunt descalificați, atunci va fi necesară o luptă între medaliații cu bronz pentru a stabili locurile 1 și 2. Toți ceilalți concurenți vor urca în clasament, iar cei doi de pe locul 5 vor urca pe locul 3.

### Clasamentul în caz de dopaj

În cazul unui rezultat de dopaj pozitiv la control, luptătorul va fi descalificat și neclasificat și va fi însoțit de nota "Descalificat". Următorii sportivi vor fi urcați în clasament. Dacă sportivul clasat pe locul 3 este descalificat, atunci sportivul de pe locul 5 va urca. În acest caz doar un sportiv va fi clasat pe locul 5.

In cazul în care ambii primii clasați (locurile 1 și 2) sunt descalificați din cauza de rezultat pozitiv la controlul doping, ambii sportivi de pe locul 3 vor primi medalia de aur, argintul nu se premiază și cei de pe locurile 5 vor fi urcați pe locurile 3.

În caz de rezultat pozitiv la controlul anti-doping în timpul unui meci pe echipe, echipa sportivului în cauză va fi descalificată și neclasificată și însoțită de nota "Descalificat" alături de drapel.



## **CAPITOLUL 4 – CORPUL DE ARBITRAJ**

### **Articolul 16 – STRUCTURA**

În toate competițiile, corpul de arbitraj pentru fiecare meci se compune din:

- 1 șef de saltea;
- 1 arbitru de centru;
- 1 arbitru judecător;

Modalitățile de calificare sau desemnare ai celor trei oficiali sunt fixate de Regulamentul Corpului Internațional de Arbitraj. Este strict interzisă schimbarea unui membru din corpul de arbitraj în cursul unui meci, cu excepția unei indispoziții grave confirmate medical. Corpul de arbitraj nu poate fi în nici un caz alcătuit din doi oficiali de aceeași naționalitate. În plus, este strict interzis ca un membru al corpului de arbitraj să funcționeze în cazul meciurilor disputate de compatrioții săi.

Corpul de arbitraj trebuie să ia toate deciziile prin unanimitate sau majoritate (doi din trei), exceptând situațiile de pasivitate, avertisment și tuș, în care trebuie obținută aprobarea șefului de saltea.

### **Articolul 17 – Funcțiile de ansamblu**

a) Corpul de arbitraj asigură toate îndatoririle stabilite în continuare de Regulamentele ce guvernează competițiile de lupte și de dispozițiile speciale care ar putea fi stabilite pentru organizarea anumitor competiții.

b) Sarcina corpului de arbitraj este de a urmări fiecare luptă cu cea mai mare atenție și de a judeca acțiunile luptătorilor astfel încât rezultatul de pe foaia de arbitraj să reflecte cu exactitate natura respectivei lupte.

c) Șeful de saltea, arbitrul și judecătorul apreciază prizele individual în scopul formulării unei decizii definitive. Arbitrul și judecătorul trebuie să colaboreze sub urmărirea directă a șefului de saltea, care coordonează activitatea corpului de arbitraj.

d) Aparține corpului de arbitraj asumarea tuturor funcțiilor de judecată, atribuirea punctelor și pronunțarea sancțiunilor prevăzute de Regulament.

e) Foile de arbitraj ale judecătorului și ale șefului de saltea servesc pentru punctarea tuturor procedurilor efectuate de cei doi adversari. Punctele, avertismentele (O), pasivitățile (P), tușul (punctele ultimei acțiuni trebuie încercuite), ultimele puncte marcate (subliniate), trebuie înscrise cu cea mai mare precizie, în ordinea corespunzătoare diferitelor faze ale luptei. Aceste foi de arbitraj trebuie să fie semnate de judecător și de șeful de saltea.

f) Dacă un meci nu se termină prin tuș, decizia va trebui să fie dată de șeful de saltea. Decizia va trebui să se bazeze pe aprecierea acțiunilor fiecăruia dintre adversari, notate de la început până la sfârșit pe foaia de arbitraj a sa și pe cea a judecătorului.

g) Toate punctele judecătorului trebuie să fie, încă de la acordarea lor, prezentate publicului, fie prin palete, fie prin dispozitive luminoase.

h) Membrii corpului de arbitraj, trebuie să utilizeze vocabularului de bază al UWW corespunzător rolului pe care îl ocupă. Cu toate acestea, le este interzis să vorbească cu altcineva în timpul meciului, înafara, evident, de a vorbi între ei, pentru consultare și pentru o bună execuție a misiunii lor.



i) În momentul în care o contestație(challenge) este cerută de antrenor, și confirmată de luptător, arbitrul delegat (sau înlocuitorul său) trebuie să vizioneze acțiunea pe ecranul principal împreună cu șeful de saltea. După vizionare și discuția cu șeful de saltea, Delegatul (sau înlocuitorul acestuia) dă decizia singur, fără a se consulta cu corpul de arbitraj.

## **Articolul 18 – Ținuta corpului de arbitraj**

Corpul de arbitraj (instructorii, arbitrii, judecători și șeful de saltea), trebuie să fie echipați în echipamentul omologat UWW.

Ținuta, trebuie să fie un model omologat de UWW. Corpul de arbitraj nu poate purta numele unui sponsor. Totuși, numărul de identificare poate avea numele sponsorului UWW.

## **Articolul 19 – Arbitrul**

a) Arbitrul este responsabil, pe saltea, de desfășurarea corectă a luptei pe care el trebuie să o dirijeze conform regulamentului.

b) El trebuie să se facă respectat de concurenți și să exercite asupra lor o autoritate deplină, astfel ca ei să asculte imediat ordinele și instrucțiunile lui. Astfel, el trebuie să conducă lupta fără a tolera vreo intervenție exterioară incorectă și inoportună.

c) El lucrează în colaborare strânsă cu judecătorul și trebuie să-și conducă acțiunea în direcția luptei, aținându-se să intervină fără să gândească (impulsiv) sau timpuriu. Fluierul său începe, întrerupe și sfârșește meciul.

d) Arbitrul ordonează întoarcerea luptătorilor pe saltea în cazul în care aceștia au ieșit în afara ei, sau continuarea luptei, în picioare sau la sol, deasupra sau dedesubt, cu aprobarea judecătorului sau dacă nu, a șefului de saltea.

e) Arbitrul este obligat să poarte pe brațul stâng o manșetă de culoare roșie și pe brațul drept o manșetă de culoare albastră. El va indica cu degetele punctele corespunzând valorii unui procedeu după executarea acestuia (dacă el este valabil, dacă este efectuat în spațiul de luptă, dacă un luptător a fost pus în poziție periculoasă etc.), prin ridicarea brațului corespunzător luptătorului care a punctat.

f) Arbitrul nu trebuie niciodată să ezite:

- să întrerupă lupta în momentul oportun, nici prea devreme nici prea târziu;
- să indice dacă priza executată la marginea salteii este valabilă sau nu;
- să semnaleze și pronunțe TOUCHE („tuș”) după solicitarea acordului judecătorului și a șefului de saltea. Pentru a constata dacă un luptător a fost într-adevăr pus în poziție de tuș, cu ambii umeri în același timp pe saltea, arbitrul trebuie să pronunțe cuvântul tuș, să ridice mâna pentru a avea acordul judecătorului și a șefului de saltea, să bată saltea cu mâna și apoi să fluiera.

g) Arbitrul trebuie:

- să ordone rapid și clar poziția în care lupta trebuie să fie reluată când trimite luptătorii în mijlocul salteii
- să nu stea prea aproape de luptători pentru a nu împiedica unghiul de vedere al judecătorului și a șefului de saltea, mai ales dacă există amenințarea de „tuș”;
- să nu-i lase pe luptători să se odihnească în timpul luptei pretinzând că se șterg de transpirație, că-și suflă nasul, simulând accidente etc. În acest caz, el trebuie să



oprească lupta și să ceară sancționarea cu avertisment (0) și 1 punct pentru adversarul său;

- să fie în măsură să-și schimbe poziția la fiecare secundă pe saltea sau în jurul ei și mai ales să se pună imediat pe burtă (să se aplece) pentru a vedea mai bine un tuș iminent;
- să fie capabil să stimuleze luptătorul pasiv fără a întrerupe lupta, să se plaseze în așa fel încât să împiedice luptătorul să plece de pe saltea;
- să fie gata să fluiera dacă luptătorii se apropie de marginea salteii;
- să nu întrerupă lupta în poziție periculoasă, cu excepția situației în care există o priză ilegală.
- să prevină/oprească luptătorul de la prinderea și încleștarea degetelor.

h) Arbitrul trebuie de asemenea :

- să fie atent la picioarele luptătorilor mai ales la luptele Greco Romane;
- să solicite luptătorilor să rămână pe saltea până la anunțarea rezultatului meciului;
- în toate cazurile ce necesită acordul, el trebuie să ceară mai întâi părerea judecătorului plasat la marginea salteii, în fața șefului de saltea;
- să anunțe luptătorul câștigător la sfârșitul meciului, în acord cu șeful de saltea.

i) Arbitrul cere sancțiuni pentru infracțiuni față de regulament sau pentru brutalitate.

j) Arbitrul, la intervenția șefului de saltea, trebuie să întrerupă meciul și să proclame victoria prin superioritate tehnică din momentul în care meciul atinge 8 puncte diferență la luptele Greco Romane și 10 puncte diferență la luptele Libere Masculin și Feminin. În această situație, el trebuie să aștepte finalizarea întregii acțiuni, atât atacul și dacă este cazul contraatacul.

## **Articolul 20 – Judecătorul**

a) Judecătorul va asigura toate funcțiile prevăzute de Regulamentele generale de lupte.

b) El trebuie să urmărească foarte atent desfășurarea luptei, fără a se lăsa distras sub nici o formă; să atribuie punctele fiecărei acțiuni, pe care le va consemna pe foaia de arbitraj, în acord cu arbitrul sau cu șeful de saltea. El trebuie să-și dea opinia în toate situațiile.

c) În urma fiecărei acțiuni și bazându-se pe indicațiile arbitrului (pe care le compară cu aprecierea personală), sau dacă nu sunt în acord, în baza indicațiilor șefului de saltea, judecătorul înscrie numărul de puncte atribuite acțiunii în cauză, arătând rezultatul prin intermediul unei table de marcaj poziționate lângă el. Tabela de marcaj trebuie să fie vizibilă atât spectatorilor cât și luptătorilor.

d) Judecătorul verifică și semnalizează arbitrului tușul.

e) Dacă, în timpul luptei, judecătorul remarcă ceva ce consideră că trebuie adus la cunoștința arbitrului, în cazul în care acesta n-a putut-o vedea sau nu a observat-o (poziția de tuș, priză ilegală, pasivitate etc.) el este obligat să o semnaleze ridicând paleta de culoarea luptătorului respectiv, chiar dacă arbitrul nu i-a cerut părerea. În toate cazurile, judecătorul trebuie să atragă atenția arbitrului pentru tot ce pare anormal sau neregulamentar în ceea ce privește lupta sau comportamentul luptătorilor.

f) Judecătorul trebuie de asemenea să semneze buletinul de punctaj/foaia de arbitraj care îi este dată și la sfârșitul luptei trebuie să înregistreze clar pe foaia de arbitraj rezultatul luptei, tăind numele învinsului și scriind numele și țara învingătorului.

g) Deciziile judecătorului și arbitrului sunt valabile și executorii fără intervenția șefului de saltea, dacă acestea sunt identice, excepție făcând pronunțarea victoriei prin superioritate tehnică pentru care acceptul șefului de saltea este obligatorie, apelul șefului de saltea la consultare și cazul în care o contestație este depusă.





h) Buletinul de punctaj al judecătorului trebuie să indice exact timpul după care sa terminat o luptă, în cazul victoriei prin tuș, superioritate tehnică, abandon etc.

i) Pentru ca supravegherea luptei să-i fie facilitată, în cazul pozițiilor delicate, judecătorului îi este permis în mod excepțional, să se deplaseze, dar numai de-a lungul saltei pe partea pe care este plasat.

j) El trebuie deopotrivă să indice, subliniind punctele ultimei acțiuni care poate stabili învingătorului meciului.

k) Avertismentele pentru fuga de pe saltea, priza ilegală, sau brutalitate vor fi semnalate printr-un „0” în coloana luptătorului care a greșit.

l) Pasivitatea care afectează Timpul de Activitate va fi notată cu ”P” în coloana luptătorului care a greșit. Atenționare verbală va fi notată cu un ”V”.

m) Punctele din ultima acțiune care duce la tuș vor fi încercuite.

## **Articolul 21 – Șeful de saltea**

a) șeful de saltea, ale cărui funcții sunt foarte importante, trebuie să-și asume toate sarcinile prevăzute în Regulamentul de lupte.

b) el coordonează munca arbitrilor și judecătorului.

c) el trebuie să urmărească foarte atent desfășurarea meciurilor fără a se lăsa distras în niciun fel și să evalueze, comportamentul și acțiunile membrilor corpului de arbitraj, conform Regulamentului de lupte

d) în cazul dezacordului între judecător și arbitru, el are misiunea de a tranșa pentru determinarea rezultatului, numărul de puncte și a tușului.

e) în nici un caz șeful de saltea nu-și poate da primul părerea; el trebuie să aștepte opinia judecătorului și a arbitrilor. Șeful de saltea nu are voie să influențeze decizia.

f) Confirmarea șefului de saltea este absolut necesară în caz de pasivitate, avertisment și acordarea tușului.

g) șeful de saltea poate decide să întrerupă meciul în cazul unei greșeli grave a arbitrilor.

h) el poate de asemenea să întrerupă meciul dacă constată o neregulă flagrantă în legătură cu punctele acordate de arbitru și judecător. În acest caz, șeful de saltea trebuie să ceară consultare. Dacă șeful de saltea nu obține majoritatea ca urmare a consultării, el trebuie să aleagă între decizia arbitrilor sau a judecătorului. Această consultare nu suprimă dreptul luptătorului la contestație (challenge).

i) În timpul luptei, când un antrenor consideră că o eroare de arbitraj s-a decis împotriva sportivului său și o reclamă prin contestație (challenge), șeful de saltea, trebuie să aștepte ca lupta să ajungă într-un moment neutru iar apoi poate să oprească lupta. Arbitrul Delegat (sau înlocuitorul său) și Șeful de saltea trebuie să vizioneze înregistrarea video. Dacă delegatul (sau înlocuitorul lui) este de acord că corpul de arbitri a avut dreptate, atunci șeful de saltea trebuie să se asigure că nu i se va acorda nici o altă contestație (challenge) luptătorului respectiv pe timpul rămas din meci.

După vizionarea dovezii video, Arbitrul Delegat (sau înlocuitorul său) dă decizia în mod exclusiv. Decizia sa este finală și nu poate fi contestată.



## **Articolul 22 – Sancțiuni pentru corpul de arbitraj**

Biroul UWW, care constituie juriul suprem, va avea colectiv dreptul de a lua următoarele măsuri disciplinare împotriva membrului/lor corpului de arbitraj care au greșit din punct de vedere tehnic, pe baza unui raport al delegaților la competiție:

- Acordarea unui avertisment oficialului (oficialilor) în cauză;
- Suspendarea din competiției pentru una sau mai multe sesiuni;
- Retragerea oficialului/lor din competiție;

Se pot aplica și alte sancțiuni, după cum va decide de Camera Disciplinară UWW, în funcție de gravitatea greșelilor.

## **CAPITOLUL 5 – LUPTA**

### **Articolul 23 – Durata meciurilor**

Pentru U15, cadeți, veterani: durata meciului este fixată la două reprize de 2 minute cu pauză de 30 de secunde.

Pentru Juniori U23 și Seniori: durata meciului va fi de două reprize de 3 minute cu pauză de 30 de secunde.

Pentru toți concurenții, timpul afișat pe tabela de marcaj va porni de la 6 la 0 minute (de la 4 la 0 pentru U15, cadeți și veterani).

Câștigătorul este declarat prin adunarea punctelor din ambele reprize, la sfârșitul timpului regulamentar.

Superioritatea tehnică este atinsă atunci când între luptători există o diferență de 8 puncte la Luptele Greco Romane și 10 puncte la Luptele Libere și Luptele Feminine. Aceasta duce în mod automat la victorie și fluierarea/declararea sfârșitului meciului.

Tușul oprește automat meciul indiferent de repriza în care el s-a produs.

Lupte libere și feminine: Durata unei reprize este de 3 minute. Dacă după 2 minute din prima repriză niciun luptător nu a punctat, atunci arbitrul trebuie să desemneze în mod obligatoriu luptătorul pasiv.

### **Articolul 24 – Apelul (chemarea la saltea)**

Concurenții sunt invitați cu voce tare și inteligibilă să se prezinte la saltea. Un concurent nu poate fi chemat să dispute din nou un meci, decât dacă a putut dispune de o perioadă de recuperare de 20 (douăzeci) de minute de la sfârșitul luptei precedente.

Este acordat un timp de așteptare tuturor luptătorilor care nu răspund la prima solicitare, astfel: Sportivii trebuie să fie chemați/apelați de trei ori la intervale de 30 de secunde. Aceste apeluri sunt efectuate atât în franceză cât și în engleză. Dacă luptătorul nu se prezintă după al treilea apel, el este eliminat din competiție și nu va fi clasat. Adversarul său va câștiga meciul prin abandon/forfait.

### **Articolul 25 – Prezentarea luptătorilor**

Următoarea ceremonie are loc pentru fiecare categorie de greutate în finala pentru locurile întâi și doi: Finaliștii prezentați și palmaresul lor este anunțat atunci când vin pe saltea.



## **Articolul 26 – Startul**

Înainte de începerea meciului, fiecare adversar, răspunde la apel și se plasează la colțul saltei atribuit lui. Colțul are aceeași culoare cu a dresului atribuit să-l poarte.

Arbitrul aflat în mijlocul saltei, în cercul central, cheamă cei doi luptători lângă el. Apoi le strânge mâinile, le verifică ținuta, verifică să nu aibă pielea acoperită cu substanțe grase (alunecoase) sau lipicioase, să nu fie transpirați, verifică/se asigură că mâinile sunt goale.

Luptătorii se salută, își strâng mâinile și când arbitrul fluieră încep lupta.

## **Articolul 27 – Întreruperea luptei**

- a) Dacă un concurent se găsește în postura de a întrerupe lupta din cauza unei răniri sau din cauza oricărui alt incident apărut independent de voința sa, arbitrul poate întrerupe lupta. Pe perioada întreruperii luptei, luptătorul sau luptătorii trebuie să stea în picioare în colțul lor. Ei pot să-și pună un prosop sau un halat pe umeri și să asculte sfaturile antrenorilor.
- b) Dacă lupta nu mai poate continua din motive medicale, decizia este luată de medicul responsabil al competiției care informează antrenorul luptătorului în cauză și șeful de saltea; acesta din urmă anunță oprirea meciului. Decizia dată de medicul competiției nu poate fi schimbată.
- c) În nici un caz, un concurent nu poate lua inițiativa de a întrerupe lupta luând decizia de a lupta în picioare sau la sol, și nici de a trimite adversarul de la marginea la mijlocul saltei.
- d) Dacă o acțiune trebuie oprită din cauza unui luptător care și-a rănit intenționat adversarul, luptătorul din culpă va fi descalificat..
- e) Dacă un luptător întrerupe lupta fără a fi suferit o accidentare vizibilă sau cu sângerare stabilită de medicul competiției, 1 punct va fi atribuit adversarului. Lupta se va relua imediat.
- f) În cazul în care unul dintre luptători sângerează, arbitrul va întrerupe lupta pentru a se opri sângerarea. De îndată ce medicul va păși pe saltea, se pornește cronometru. Dacă timpul necesar pentru tratarea sângerării depășește 4 minute pe toată durata meciului, șeful de saltea va ordona sfârșitul meciului. În acest caz, luptătorul respectiv pierde meciul și adversarul câștigă prin accidentare. Dacă meciul a ajuns până la sfârșit, atunci cronometrul va fi resetat pentru meciul următor.
- g) După tratamentul medical, meciul se reia din aceeași poziție ca înaintea întreruperii.
- h) Dacă un meci este întrerupt din cauza unui incident în care nu sunt implicați sportivii, arbitrul poate opri meciul și timpul rămas din meci va fi reluat de îndată ce se va opri întreruperea. Dacă o sesiune nu poate fi încheiată conform programului așteptat/stabilit, atunci poate fi amânată pentru ziua următoare. Dacă este vorba de ultima zi a competiției și pentru motive extraordinare, sfârșitul competiției poate fi amânat pentru o altă dată și poate avea loc într-o altă locație.

## **Articolul 28 – Sfârșitul luptei**

Sfârșitul luptei intervine fie ca urmare a unui tuș, a unei descalificări a unuia dintre adversari, din cauza unei răniri sau fie ca urmare a terminării timpului regulamentar.

Un meci se termină prin superioritate tehnică atunci când există 8 puncte diferență între luptătorii de Lupte Greco Romane și 10 puncte diferență la Lupte libere și la feminine..



Când un luptător are mai mult cu 8 puncte decât adversarul în luptele Greco Romane și 10 puncte mai mult în Lupte Libere și Lupte feminine, acesta câștigă meciul prin superioritate. În orice caz, arbitrul trebuie să aștepte terminarea acțiunii: atac, contra-atac sau terminarea procedurii într-o poziție ce poate duce la tuș.

Dacă arbitrul nu a auzit gongul final, șeful de saltea trebuie să intervină și să oprească meciul aruncând pe saltea, pentru atragerea atenției arbitrului, un obiect moale destinat acestui scop. Toate acțiunile începute în momentul în care a sunat gongul nu vor fi luate în considerare și nici o acțiune efectuată între sunetul gongului și fluierul arbitrului nu este valabilă.

La sfârșitul meciului, arbitrul se poziționează în mijlocul saltelei, cu fața la masa șefului de saltea. Luptătorii își strâng mâinile, se plasează de fiecare parte a arbitrului și așteaptă decizia. Le este interzis să-și coboare bretelele dresului înainte de a părăsi sala de competiție. Imediat după anunțarea deciziei, luptătorii vor strânge mâna arbitrului.

Fiecare luptător este obligat de asemenea să strângă mâna antrenorului adversarului său. În cazul nerespectării dispozițiilor menționate anterior luptătorul vinovat trebuie penalizat /sanționat conform regulamentului disciplinar.

## **Articolul 29 – Întreruperea și continuarea luptei**

Dacă lupta este întreruptă în poziția în picioare sau la sol, reluarea acesteia se face din poziția în picioare. Lupta trebuie oprită și reluată la centrul saltelei în poziția în picioare dacă:

- un picior calcă cu toată talpa în suprafața de protecție.
- luptătorii în priză (în contact) pătrund în zona pasivă cu 3 sau patru picioare fără a executa procedee, iar acțiunea stagnează.
- luptătorul la sol iese total cu capul în zona de protecție.

În toate acțiunile nelegale care se desfășoară la sol precum fuga de priză, fuga de pe saltea, greșeli ale atacatorului sau accidentări, lupta va continua în poziția de parter.

În toate acțiunile în picioare precum fuga de priză, fuga de pe saltea, greșeli ale atacatorului sau accidentări, lupta va continua în poziția în picioare.

Pentru a proteja luptătorul care atacă, dacă acesta ridică adversarul de la pământ în timpul luptei la sol și apărătorul previne atacul printr-o acțiune ilegală, arbitrul îl va penaliza pe acesta din urmă cu 1 punct la Luptele Libere și 2 puncte la Luptele Greco Romane, indiferent dacă atacatorul a reușit sau nu acțiunea iar lupta va continua la sol. Dacă atacatorul reușește priza, va câștiga și punctele convenite acțiunii respective.

Dacă un antrenor solicită o contestație(challenge), șeful de saltea întrerupe lupta odată ce aceasta ajunge într-o situație neutră. Dacă luptătorul este în dezacord cu decizia antrenorului, trebuie să respingă challengeul direct și atunci meciul continuă.



## Articolul 30 – Tipuri de victorii

O luptă poate fi câștigată în modurile următoare:

- prin tuș
- prin accidentare
- prin 3 avertismente date adversarului pe parcursul unui meci sau două faulturi la picior în Luptele Greco Romane
- prin superioritate tehnică
- prin forfait/abandon
- prin descalificare
- la puncte (având cel puțin 1 punct ai mult după adunarea celor două reprize).

\* a se vedea Articolul 42 pentru detalii privind fiecare victorie.

În caz de egalitate de puncte învingătorul va fi determinat luându-se în considerare următoarele criterii în mod succesiv:

- cea mai mare valoare a prizelor
- cele mai puține avertismente
- ultimul/ultimele puncte tehnice marcate.

Exemplu:

Roșu	Albastru	Comentariu	Rezultat
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Ultimul punct tehnic obținut de albastru.	Albastru învingător
1 2	1 1 <u>1</u>	Ultimul punct tehnic obținut de albastru. Roșu a obținut o priză de 2 puncte.	Roșu învingător
0 0 1 1 <u>1</u>	1 1 1 0	Ultimul punct tehnic obținut de roșu, dar are el are 2 avertismente iar albastru are numai 1.	Albastru învingător
1 1 1	1 <u>2</u> 0	Albastru a executat o acțiune de 2 puncte care este si cea mai mare valoare a prizelor	Albastru învingător
1 1 <u>1</u> 0	1 2 0	Roșu a obținut ultimul punct tehnic dar Albastru a executat o acțiune de 2 puncte. Fiecare luptător are câte un avertisment.	Albastru învingător
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	Cei 2 luptători au fiecare câte 2 avertismente. Albastru a obținut ultimul punct tehnic.	Albastru învingător

Luptătorul care primește 3 avertismente (O) într-un meci este descalificat. Al treilea avertisment trebuie dat unanim de corpul de arbitri. Solicitarea de challenge trebuie acceptată pentru toate tipurile de avertizări.



## **Articolul 31– Antrenorul**

În timpul luptei, antrenorul poate să stea la marginea podiumului sau la o distanță de minim 2 metri de marginea saltei. Dacă medicul UWW (sau medicul competiției) îi permite, poate asista la tratarea rănilor luptătorului său. Exceptând această situație și perioada pauzelor, este cu desăvârșire interzis ca antrenorul să pășească pe saltea. Dacă va face acest lucru, va fi sancționat de arbitru.

Antrenorului îi este interzis să influențeze deciziile sau să insulte corpul de arbitri. Poate doar să vorbească cu luptătorul său. Poate să-i ofere apă luptătorului său doar în pauză. Nicio altă substanță nu poate să fie oferită în pauză sau în timpul meciului.

Este de datoria antrenorului să ștergă luptătorul în timpul pauzei. Nu poate începe repriza dacă luptătorul este transpirat.

Dacă aceste restricții nu sunt respectate, arbitrul este obligat să solicite șefului de saltea permisiunea să atribuie antrenorului cartonaș „GALBEN” (avertisment); dacă situația persistă, șeful de saltea va prezenta antrenorului cartonașul „ROȘU” (eliminare). Șeful de saltea poate atribui din proprie inițiativă antrenorului cartonaș GALBEN sau ROȘU.

Imediat ce a fost acordat cartonașul roșu, șeful de saltea raportează acest lucru directorului de competiție și antrenorul va fi eliminat din competiție, nemaiputând să-și continue îndatoririle. Aceste fapte vor trebui să fie trecute pe foaia de arbitraj a meciului respectiv. În acest caz, echipa implicată va avea dreptul să primească serviciile unui alt antrenor. Federația Națională a antrenorului eliminat va fi penalizată conform dispozițiilor Regulamentului Disciplinar și Financiar.

Mai mult, dacă un antrenor primește două cartonașe galbene în timpul unei competiții (nu neapărat în timpul aceluiași meci) acesta va fi de asemenea eliminat din competiție, nemaiputând să-și continue îndatoririle. În cazul unui cartonaș roșu, acreditarea sa va fi ridicată.

Maximum doi însoțitori sunt autorizați să intre în spațiul de concurs împreună cu luptătorul. Dacă Federația Națională de Lupte are un doctor în echipa sa, poate folosi al doilea loc dacă doresc ca acesta să intervină în caz de accidentare.

Se specifică de asemenea că un antrenor nu poate oficia ca arbitru în timpul aceleiași competiții. Mai mult, un antrenor nu poate fi arbitru de categoria I S.

## **Articolul 32 – Contestația (challenge)**

Contestația, reprezintă acțiunea prin care antrenorul are posibilitatea să ceară oprirea meciului în numele luptătorului, și să solicite arbitrului delegat (sau înlocuitorului acestuia) și șefului de saltea să privească înregistrarea video doveditoare în caz de dezacord față de decizia acestora. Această posibilitate există doar în timpul competițiilor în care controlul video este formal stabilit de către UWW și Comitetul de Organizare.

Antrenorul poate solicita contestația apăsând un buton dispus anume pentru el imediat după ce corpul de arbitri a acordat sau nu a acordat puncte pentru situația contestată. Dacă luptătorul nu este de acord cu decizia antrenorului, trebuie să respingă contestația în mod direct și meciul continuă.



Dacă în timpul competiției sistemul cu butoane (pentru contestații) nu este asigurat pentru antrenori, organizatorul va trebui să asigure un burete care va fi folosit pentru a solicita o contestație.

Organizatorii au de asemenea obligația de a folosi sistemul UWW de gestionare a competiției și să proiecteze filmarea pe un ecran mare (minimum câte unul pentru fiecare saltea), vizibil din orice loc al sălii. Ecranul va putea fi ori un ecran cu plasmă, ori o tablă albă folosită cu proiector.

În caz de probleme tehnice majore care nu permit revederea acțiunii contestate, decizia inițială a corpului de arbitri va fi valabilă și antrenorul își va menține dreptul la o nouă contestație.

### Puncte specifice

Fiecare luptător are dreptul la 1 (una) contestație pe meci. Dacă după vizionarea situației contestate, Arbitrul Delegat (sau înlocuitorul său), schimbă decizia în favoarea luptătorului care a solicitat challengeul/contestația, challengeul/contestația poate fi utilizată din nou de luptătorul în cauză.

Dacă Arbitrul Delegat (sau înlocuitorul acestuia) confirmă decizia corpului de arbitraj, luptătorul pierde contestația și adversarul său primește 1 (un) punct tehnic.

Șeful de saltea va cere oprirea meciului pentru revederea contestației imediat ce situația de pe saltea va fi neutră.

În caz de dispută între corpul de arbitri și antrenor, corpul de arbitri poate refuza o contestație doar după aprobarea din partea Arbitrului Delegat (sau înlocuitorul acestuia). Șeful de saltea și/sau arbitrul nu poate refuza o contestație cu de la sine putere.

Nu poate fi solicitată nicio contestație pentru sancțiunile date ca urmare a luptei pasive sau în caz de tuș, fiind înțeles că tușul trebuie să fie confirmată de șeful de saltea, în urma deciziei arbitrului sau a judecătorului (pe de altă parte, solicitarea contestației pentru atacuri neregulate sau contra-atacuri, acțiuni efectuate între ultimele secunde și finalul timpului regulamentar, înainte de stabilirea tușului, trebuie să fie acceptată). Când sunt mai puțin de 30 de secunde din meci și corpul de arbitri este unanim de acord că unul dintre luptători este pasiv, pot da un avertisment acestui luptător pentru fugă din priză și 1 punct adversarului. Dacă acest punct stabilește învingătorul meciului, atunci celălalt luptător poate solicita o contestație.

Nici o contestație nu va putea să fie cerută după încheierea timpului regulamentar al unei reprize, cu excepția cazului în care punctele sunt marcate pe tabelă după fluierul arbitrului sau în cazul în care acțiunea a fost efectuată chiar înainte de terminarea timpului. Antrenorul are 5 secunde de la momentul în care scorul a fost afișat pe tabelă pentru a solicita contestație.

Antrenorul care solicită contestația, trebuie s-o facă de la locul său, fără a se urca pe saltea sau să se apropie de judecător sau de șeful de saltea. Mai mult, antrenorului nu-i este permis să indice o contestație prin aruncarea de obiecte pe saltea.

După vizionarea acțiunii și după consultarea șefului de saltea, Arbitrul Delegat (sau înlocuitorul acestuia) își anunță decizia. El intervine și își anunță decizia în toate cazurile. Decizia sa va fi finală și incontestabilă.

Nu este permisă depunerea unei „contra contestații” odată ce o decizie a fost proclamată ca urmare a unei contestații.



## **Articolul 33 – Clasamentul pe echipe în cazul competițiilor individuale**

Clasamentul pe echipe este determinat de locul primilor 10 luptători clasăți în competiție.

Locul în categoria de greutate	Puncte	Locul în categoria de greutate	Puncte
Primul loc	25	Al șaptelea loc	8
Al doilea loc	20	Al optulea loc	6
Locurile trei	15	Al nouălea loc	4
Locurile cinci	10	Al zecelea loc	2

Aplicarea acestui tabel este invariabilă indiferent de numărul de luptători pe categorii.\*

\* În cazul în care un sportiv este descalificat și clasamentul final are doar un luptător pe locul cinci, sportivul de pe locul șase va primi 9 puncte.

În cazul în care o categorie de greutate s-a folosit sistemul Nordic, tabelul de mai sus va fi folosit de asemenea. Sportivul de pe locul 4 va primi 12 puncte iar cel de pe locul 6 va primi 9 puncte.

Dacă mai multe echipe au același număr de puncte, acestea vor fi clasate după următorul criteriu:

1. cele mai multe locuri 1
2. cele mai multe locuri 2
3. cele mai multe locuri 3
4. etc.

În timpul unei competiții în care o țară poate avea mai mult de un sportiv pe categorie de greutate, punctele echipei sunt date doar sportivului cel mai bine clasat al țării respective din acea categorie. Alocarea punctelor de clasament pentru echipă va rămâne aceeași.

Locul 1	TUR	25 puncte
Locul 2	TUR	20 puncte
Locul 3	UKR	15 puncte
Locul 4	GER	15 puncte

## **Articolul 34 – Clasamentul pe echipe în cazul competițiilor pe echipe**

Echipele învingătoare va primi 1 punct, iar echipele învinsă 0 puncte.

Dacă între două sau mai multe decât două echipe este egalitate de puncte, clasarea va fi făcută pe baza următoarelor criterii:

- Cele mai multe puncte de clasament
- Cele mai multe victorii prin tuș (**abandonul și descalificarea nu se iau în considerare**)
- Cele mai multe victorii prin superioritate
- Cele mai puține puncte tehnice obținute
- **Meciul direct dintre ei (dacă se poate aplica)**
- Cel mai mic număr extras la sorți.

În caz de egalitate (același număr de victorii precum 5-5) între două echipe într-o competiție pe echipe, câștigătorul va fi stabilit prin revederea succesivă a următoarelor criterii:





- Totalul punctelor de clasament
- Cele mai multe victorii prin tuș (**abandonul și descalificarea nu se ia în considerare**)
- Cele mai multe victorii prin superioritate tehnică
- Cele mai multe puncte tehnice obținute în timpul meciului
- Cele mai puține puncte acordate în timpul meciului
- Rezultatul din ultimul meci disputat.



## CAPITOLUL 6 - PUNCTE PENTRU ACȚIUNI ȘI PRIZE

### Articolul 35 – Aprecierea importanței acțiunilor și a prizelor

Cu scopul simulării luptei, când un luptător încercă o acțiune și nu reușește ajungând pe saltea fără contribuția adversarului său, nu-i va fi atribuit punct tehnic luptătorului de deasupra. (Risc) Arbitrul întrerupe meciul și lupta se reia din poziția în picioare. Însă, dacă în execuția unei prize luptătorul atacat execută un contraatac și îl duce pe adversar la sol, el va primi punctul sau punctele corespunzătoare acțiunii sale.

Dacă luptătorul care atacă execută o acțiune folosind „podul” stă în această poziție pentru o anumită perioadă de timp și termină acțiunea ducându-și adversarul în poziție de „pod”, el nu va fi penalizat. Doar luptătorului atacant i se vor atribui puncte, întrucât și-a încheiat acțiunea printr-o priză care a implicat risc. Însă, dacă atacatorul este blocat fiind controlat în "pod" printr-o contra-acțiune a adversarului său, este evident că acestuia din urmă îi vor fi atribuite puncte.

Aceeași priză executată din picioare are întotdeauna valoare mai mare decât aceea din poziția parter. Valoarea prizei este determinată **întotdeauna de poziția atacatului(apărătorului)**. Dacă atacatul are cel puțin un genunchi pe saltea, poziția sa este considerată parter. Poziția atacatorului nu este relevantă când se evaluează o acțiune.

Mai mult, unui luptător asupra căruia a fost inițiată o priză (luptător care se apără) i se pot acorda puncte dacă, prin acțiunea sa:

- a) îl duce pe atacator la parter
- b) realizează acțiunea într-un mod continuu.
- c) reușește să controleze luptătorul ofensiv, blocând atacatorul în "pod", adică într-o poziție considerată ca finalizată.
- d) arbitrul trebuie să aștepte sfârșitul fiecărei situații, pentru a da valoarea punctelor obținute de fiecare luptător.
- e) în cazul în care, prin acțiunile lor, cei doi luptători își schimbă alternativ poziția, atribuirea punctelor pentru toate acțiunile lor se face după valoarea lor.
- f) tușul instantaneu, “ambii umeri ai atacatorului care ating simultan și instantaneu salteaua”, nu este considerat tuș (total controlat de către adversar) (art. 43). Dacă luptătorul în apărare cade pe spate ca urmare a unei acțiuni a adversarului, atacatorul primește patru puncte ca urmare a controlului demonstrat.
- g) Rularea de pe un umăr pe altul cu ajutorul coatelor prin trecere în pod și vice-versa e considerată ca o singură acțiune.
- h) Un procedeu nu trebuie considerat ca o nouă acțiune dacă luptătorii nu revin la poziția inițială.
- i) Arbitrul indică punctele. Dacă judecătorul e de acord, el ridică paleta cu respectiva culoare și valoare (1, 2, 4, sau 5 puncte). În cazul dezacordului între judecător și arbitru, șeful de saltea trebuie obligatoriu să se pronunțe în favoarea unuia sau altuia; el nu poate da o altă opinie, cu excepția cazului în care cere consultare și obține majoritatea.
- j) În cazul unui tuș care s-a produs la sfârșitul timpului regulamentar, numai bătaia gongului (și nu fluierul arbitrului) e valabilă.
- k) La sfârșitul reprizei, orice procedeu este valabil dacă a fost terminat înainte de bătaia gongului. În niciun caz un procedeu terminat după gong nu poate fi punctat.



## **Articolul 36 – Punerea în pericol**

Se consideră că un luptător se găsește în poziția de “punere în pericol/ sau poziție periculoasă” dacă linia spatelui (sau a umerilor), verticală sau paralelă cu salteaua, formează cu fața saltelei un unghi de mai puțin de 90° și dacă rezistă prin partea superioară a corpului pentru a evita poziția de tuș (vezi definiția tușului). E punere în pericol dacă:

- luptătorul în defensivă ia poziția de pod pentru a evita poziția de tuș.
- luptătorul în defensivă, cu spatele la saltea, se sprijină pe unul sau ambele coate pentru a evita să aibă ambii omoplați forțați pe saltea.
- luptătorul are un umăr în contact cu salteaua și depășește linia verticală de 90° cu celălalt umăr (unghi închis).
- luptătorul rulează pe umeri săi.

Nu există „punere în pericol” dacă luptătorul depășește linia verticală de 90° cu pieptul și abdomenul întors spre saltea.

Dacă spatele competitorului și salteaua nu formează decât un unghi de 90° această situație nu e încă "punere în pericol" (punct neutru).

## **Articolul 37 – Înregistrarea punctelor**

Șeful de saltea și Judecătorul înscriu pe foaia de arbitraj punctele obținute prin acțiunile și prizele luptătorilor, pe măsură ce fiecare acțiune a avut loc pe parcursul meciului.

Punctele acțiunii care a dus la tuș, vor fi încercuite pe foaia de arbitraj.

Avertismentul pentru fuga de pe saltea, fuga din priză, refuzul startului, priza ilegală și brutalitatea va fi marcat prin (0). După fiecare avertisment (0), adversarul primește automat, 1 sau 2 puncte tehnice.

În caz de egalitate la puncte, ultimul punct marcat, va fi subliniat.

## **Articolul 38 – Procedul “aruncare de mare amplitudine”**

Orice acțiunea sau priza executată de un luptător în lupta în picioare care duce la pierderea totală a contactului cu solul a adversarului, îl controlează, îl face să realizeze o curbă de mare amplitudine în aer și-l aduce la sol în poziție de punere în pericol directă și imediată, va fi considerată „aruncare de mare amplitudine”.

La lupta la parter, orice ridicare completă de la sol executată de luptătorul atacant, fie că luptătorul atacat aterizează în poziție neutră (4 puncte) sau în poziție periculoasă (5 puncte), este de asemenea considerată „aruncare de mare amplitudine”.

## **Articolul 39 – Valoarea atribuită Acțiunilor și Prizelor**

### **1 punct:**

- luptătorului al cărui adversar merge în zona de protecție cu un picior întreg (în picioare) fără a executa o priză.

Clarificare pentru pășirea în afară în picioare pentru ambele stiluri:



- Când atacatorul pășește primul în zona de protecție în comiterea unei prize, se poate întâmpla astfel:
  - o dacă luptătorul finalizează priza cu succes în acțiune continuă, atunci va primi punctele: 1, 2, 4 sau 5 puncte.
  - o dacă luptătorul nu poate finaliza cu succes priza, după oprirea acțiunii arbitrul atribuie adversarului 1 punct.
  - o dacă luptătorul ridică și controlează adversarul, dar este incapabil să finalizeze priza în acțiune continuă, arbitrul va opri meciul, dar nu va acorda adversarului 1 punct.

N.B. Când un luptător își împinge deliberat adversarul în zona de protecție fără o acțiune cu sens, nu va mai primi 1 punct (ci doar avertizare verbală).

- toate opririle prin accidentare fără sângerare sau fără o accidentare vizibilă sunt penalizate cu 1 punct pentru adversar.
- luptătorului al cărui adversar a solicitat o contestație, dacă decizia inițială este confirmată
- adversarului unui luptător declarat pasiv care nu reușește să facă puncte în timpul celor 30 de secunde de activitate în Luptele Libere
- pentru trecerea deasupra (contra atac al luptătorului dominat la parter și care trece deasupra)
- atacatorului al cărui adversar fuge din priză, de pe saltea, refuză să înceapă, comite acțiuni sau acte nelegale de brutalitate (în Luptele Libere)
- atacatorului al cărui adversar comite o priză nelegală în timpul execuției unei prize de atac (în Luptele Libere)
- luptătorului **de deasupra** al cărui adversar refuză poziția corectă parter, după prima avertizare (în Luptele Libere)
- luptătorului care finalizează/reușește priza chiar dacă adversarul face o priză nelegală
- luptătorului al cărui adversar este declarat pasiv la Greco Romane.

## 2 puncte:

- luptătorului care își doboară și apoi controlează adversarul trecând la spate (trei puncte de contact: două brațe și un genunchi sau doi genunchi și un braț sau cap).
- luptătorului care aplică o aruncare corectă și completă care îl duce pe adversar pe burtă sau lateral sau într-o poziție cu trei puncte de contact. Atacatul trebuie să piardă controlul în timpul aruncării.
- luptătorului care execută o priză care plasează spatele adversarului într-un unghi mai mic de 90 de grade, inclusiv când adversarul este pe una sau două mâini întinse.
- luptătorului care atacă, adversarul rulând pe umeri.
- luptătorului care blochează adversarul în executarea unui procedeu la lupta din picioare și-l duce într-o poziție periculoasă.
- atacatorului al cărui adversar fuge de priză, de pe saltea, refuză să înceapă, comite acțiuni sau acte nelegale de brutalitate (în Luptele Greco Romane).
- atacatorului în situația în care adversarul fuge de priză în afara limitelor și aterizează în poziție periculoasă.
- atacatorului în situația în care adversarul comite o priză ilegală în timpul unei prize angajate (în Luptele Greco Romane).
- luptătorului de deasupra în situația în care adversarul refuză poziția corectă parter, după prima avertizare (Greco Romane).
- luptătorului al cărui adversar fuge de saltea în poziție periculoasă.
- atacatorului al cărui adversar comite un fault într-o poziție periculoasă.



## **4 puncte**

- luptătorului care execută o priză din picioare și care îl pune pe adversar în poziție periculoasă în mod continuu și fluid
- pentru orice priză executată prin smulgerea de la sol și ducerea adversarului în poziție periculoasă, de mică amplitudine, chiar dacă atacatorul se găsește cu unul sau doi genunchi la sol.
- luptătorului care execută un procedeu de mare amplitudine și care nu-l pune pe adversar în poziție periculoasă directă și imediată.

NB: Dacă în executarea procedurii, luptătorul atacat rămâne în contact cu salteaua cu o mână, dar ajunge imediat în poziție periculoasă, atacatorul primește 4 puncte.

## **5 puncte**

- toate procedeele executate din picioare, cu mare amplitudine care îl pun pe atacat în poziție periculoasă directă și imediată.
- procedeu executat de luptătorul la parter care smulge adversarul complet de la sol și execută un procedeu de mare amplitudine care îl proiectează pe ultimul în poziție periculoasă directă și imediată.

## **Articolul 40 – Decizia și votul**

Arbitrul indică decizia sa ridicând brațul și marcând punctele cu degetele într-o manieră evidentă. Dacă arbitrul și judecătorul sunt de acord, decizia va fi pronunțată. Șeful de saltea nu are dreptul să influențeze sau să modifice o decizie, în cazul în care judecătorul și arbitrul sunt de acord, cu excepția situațiilor de consultare sau ca urmare a unei contestații (challenge).

În caz de vot, judecătorul și șeful de saltea trebuie să se exprime prin intermediul tablei electronice sau al paletelor. Acestea sunt în număr de 11 la Luptele Greco Romane și Libere. Ele sunt vopsite în culori diferite: albastru, roșu, alb.

Una albă, cinci roșii dintre care patru sunt numerotate cu 1, 2, 4, 5, pentru a indica punctele și una nemarcată destinată avertismentelor și pentru a atrage atenția asupra luptătorului în cauză; cinci albastre dintre care patru numerotate ca cele roșii și una nemarcată.

Ele trebuie ținute în așa fel încât să aibă ușor acces la ele cei care le folosesc. Judecătorul nu are voie în niciun caz să se abțină de la vot și trebuie să-și exprime decizia sa clar și fără să lase loc la interpretări.

În cazul de dezacord, decizia este dată de șeful de saltea. Această decizie, care trebuie să departajeze cele două păreri contradictorii dintre arbitru și judecător, îl obligă pe șeful de saltea în toate cazurile, să se pronunțe pentru una sau alta din aprecierile formulate.

Dacă meciul durează până la sfârșitul timpului alocat, foaia de arbitraj a șefului de saltea va fi luată în considerare pentru desemnarea învingătorului. Tabela de marcaj publică trebuie să fie în orice moment conformă cu foaia de arbitraj a șefului de saltea, pe toată durata meciului. Dacă există o diferență de 1 sau mai multe puncte între foaia de arbitraj a judecătorului și foaia de arbitraj a șefului de saltea, doar foaia de arbitraj a șefului de saltea va fi luată în considerare.



## Articolul 41 – Tabelul de decizii

Când observă o acțiune de lupte, arbitrul și judecătorul acordă puncte, avertismente, indicate mai jos, care, în cazurile prezentate mai jos, furnizează următorul rezultat:

**R** : luptătorul ROȘU

**B** : luptătorul ALBASTRU

**0** : zero puncte.

Arbitru	Judecător	Șef de saltea	Rezultat oficial	Observații
1R	1R	-	1R	În aceste exemple judecătorul și arbitrul fiind de acord, șeful de saltea nu intervine
2B	2B	-	2B	
4R	4R	-	4R	
5R	5R	-	5R	
1R	0	0	0	În aceste exemple judecătorul și arbitrul nefiind de acord, șeful de saltea intervine și se aplică principiul majorității
1B	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2B	0	2B	2B	
4R	2R	2R	2R	
2B	1R	2B	2B	

În caz de încălcare flagrantă a Regulamentului, șeful de saltea poate să solicite consultarea..



## **CAPITOLUL 7 – PUNCTELE DE CLASAMENT ATRIBUITE DUPĂ O LUPTĂ**

### **Articolul 42 – Punctele de clasament**

Punctele de clasament obținute de luptător după fiecare meci determină clasarea sa finală.

#### ***5 puncte pentru învingător și 0 puncte pentru învins:***

- victorie prin tuș (cu sau fără puncte tehnice pentru învins) (VFA 5:0)
- rănire/accidentare (VIN 5:0)
  - o dacă un sportiv este rănit înainte sau în timpul unui meci iar rana este certificată de un Doctor UWW.
- 3 avertismente în timpul unui meci ((VCA 5:0)
- Fault de piciorul (GR) (VCA 5:0) – ref. Art. 52
- Forfait (VFO 5:0) – ref. Art. 15
  - o Dacă un sportiv nu apare la saltea
  - o Dacă un sportiv nu participă sau ratează cântarul
- Descalificare (DSQ 5:0) – ref. Art. 15
  - o Dacă un sportiv este descalificat înainte sau în timpul meciului în caz de comportament incorect

#### ***4 puncte pentru învingător și 0 puncte pentru învins (VSU 4:0):***

- victorie prin superioritate tehnică (8 puncte diferență în Luptele Greco Romane și 10 puncte în Luptele Libere, în timpul unui meci), fără ca învinsul să fi marcat vreun punct tehnic.

#### ***4 puncte pentru învingător și 1 punct pentru învins (VSU 4:1):***

- victorie prin superioritate tehnică - învinsul a marcat punct tehnic.

#### ***3 puncte pentru învingător și 0 puncte pentru învins (VPO 3:0):***

- când învingătorul câștigă la sfârșitul celor două reprize cu 1 pana la 7 puncte în stilul Greco Roman și 1 până la 9 puncte în stilul Libere fără ca adversarul să fi făcut punct.

#### ***3 puncte pentru învingător și 1 punct pentru învins (VPO 3:1):***

- când meciul se termină cu victorie la puncte la sfârșitul timpului regulamentar iar învinsul a marcat unul sau mai multe puncte tehnice.

#### ***0 puncte pentru luptătorul roșu și 0 puncte pentru luptătorul albastru:***

- în cazul în care cei doi luptători sunt descalificați pentru încălcarea regulamentului (2DSQ 0:0)
- în cazul în care ambii luptători sunt accidentați (2VIN 0:0)
- în cazul în care luptătorii au fost eliminați prin forfait (2VFO 0:0).



## **Articolul 43 – Tușul**

Atunci când luptătorul ce se apără este menținut de adversar cu cei 2 umeri (omoplați) pe saltea pe o durată suficientă pentru a permite arbitrului să constate controlul total al tușului, rezultatul prizei este considerat „tuș”. Pentru a fi aprobat tușul la marginea saltelei, trebuie ca umerii(omoplații) concurentului să fie total în zona portocalie, capul neatingând suprafața de protecție. Tușul în suprafața de protecție nu este valabil.

Dacă luptătorul ajunge pe umeri(omoplați) ca urmare a propriei greșeli sau propriului procedeu ilegal, tușul va fi valabil pentru adversarul său.

Tușul constatat de arbitru va fi validat dacă este confirmat de șeful de saltea. Dacă arbitrul nu semnalează tușul însă aceasta e valabil, poate fi proclamat cu consimțământul judecătorului și al șefului de saltea. În consecință pentru a fi observat și recunoscut, tușul trebuie să fie menținut clar. Cei doi umeri(omoplați) trebuie să atingă simultan salteaua pe o perioadă scurtă de oprire specificată în primul paragraf chiar și în cazul în care sportivul are picioarele în sus. În toate cazurile, arbitrul va bate în saltea doar după ce a obținut confirmarea șefului de saltea. Arbitrul va fluiera pentru a opri lupta.

Nu este posibilă solicitarea unei contestații (challenge) în cazul tușului, fiind înțeles că tușul trebuie să fie obligatoriu validat de șeful de saltea ca urmare a deciziei judecătorului sau a arbitrului.

## **Articolul 44 – Superioritatea tehnică**

Cu excepția tușului și descalificării, lupta trebuie oprită înainte de sfârșitul timpului regulamentar în cazul în care:

- între luptători există o diferență de 8 puncte la Luptele Greco Romane și 10 puncte la Luptele Libere.

Meciul nu poate fi întrerupt pentru a declara învingătorul prin superioritate tehnică înainte de finalul complet al acțiunii (vezi articolul 28).

Șeful de saltea trebuie să semnaleze arbitrului odată ce este atinsă diferența de 8 sau 10 puncte. Arbitrul va declara învingătorul după consultarea membrilor corpului de arbitraj.





## CAPITOLUL 8 – LUPTA NEGATIVĂ

### Articolul 45 – Lupta la sol/parter în timpul unui meci

Dacă unul dintre luptători își duce adversarul la sol/parter în cadrul unui meci, lupta continuă în poziția "parter" iar luptătorul de dedesubt poate contracara eforturile adversarului, poate să se ridice sau să execute orice contra-atac dorește. Dacă un luptător îl duce la parter pe adversar și în caz de o bună apărare a luptătorului atacat, el nu poate să întreprindă nicio acțiune, arbitrul, după un timp rezonabil, oprește lupta și aceasta se reia din picioare.

În timp ce se apără de atac și prize ale luptătorului de deasupra în stilul Greco Romane, luptătorului de dedesubt nu îi este permis să pună mai mult de o mână pe partea superioară a adversarului (bust sau oricare parte a mâinilor adversarului). Mai mult, adversarul de dedesubt nu are voie să se apere cu brațele închise sau să blocheze cu coatele și genunchii.

Luptătorul de deasupra nu are dreptul să întrerupă singur lupta, nici să ceară reluarea luptei din poziția în picioare.

#### Poziția ordonată la parter

Poziția inițială a luptătorilor de la parter, înainte de fluierul arbitrului este următoarea: luptătorul ordonat la parter trebuie să se întindă pe burtă în mijlocul saltelei. Brațele trebuie să fie întinse în față și picioarele întinse în spate. Mâinile și/sau picioarele nu pot fi încrucișate. Palmele și picioarele luptătorului de la parter trebuie să atingă salteaua. Luptătorului din parter nu-i este permis să blocheze luptătorul de deasupra. Luptătorul de deasupra este plasat lateral față de adversar, punând ambele mâini pe spatele acestuia, **fără nicio ezitare** după ce poziția de parter este ordonată. Trebuie să aibă ambii genunchi pe saltea.

După fluierul arbitrului, luptătorul de dedesubt poate să se apere conform Regulamentului. Este interzis în mod special să sară sau să fugă de atacator, să se apere cu mâinile închise sau să blocheze cu genunchii și coatele, precum și să folosească activ picioarele în apărare. Cu toate acestea, luptătorul de dedesubt are permisiunea de a se ridica după fluierul arbitrului.

Penalități pentru luptătorul care refuză startul în poziția ordonată la parter:

#### **Luptătorul de deasupra**

- prima dată – avertisment verbal
- a doua oară – pierderea poziției și reluarea luptei din poziția în picioare.

#### **Luptătorul de dedesubt**

- prima dată – avertisment verbal
- a doua oară – avertizare și 1 punct la stilul Libere și 2 puncte la stilul Greco Romane pentru adversar și reluarea luptei din poziția parter.

### Articolul 46 – Zona de pasivitate (Zona portocalie)

Zona de pasivitate care este colorată în portocaliu, este dispusă pentru scopul de a detecta luptătorul pasiv; este dispusă și pentru eliminarea luptei sistematice pe marginea saltelei și orice ieșire din zona de luptă.

Toate procedeele și acțiunile începute în suprafața centrală de luptă și terminate în această zonă sunt valabile, inclusiv punerea în pericol, contra-atacul și tușul.



Orice priză sau contra-atac început în picioare, pe suprafața centrală de luptă (în afara zonei de pasivitate) este valabil oricare ar fi locul unde se sfârșește (zona de luptă, zona de pasivitate sau suprafața de protecție). Totuși, dacă ea sfârșește în suprafața de protecție, lupta este oprită iar luptătorii aduși în centrul saltelei, în picioare iar punctele vor fi atribuite conform cu valoarea prizei.

Tușul în zona de protecție nu este valabil. Meciul trebuie întrerupt și luptătorii se reîntorc în poziția în picioare în centrul saltelei pentru că priza s-a terminat în afara saltelei.

O acțiune care nu este evaluată cu puncte în zona de luptă, poate fi evaluată în zona de protecție. Doar 1 punct va fi acordat pentru ieșire luptătorului care îl merită.

Ca regulă generală pentru fiecare ieșire fără a face o priză, luptătorul care pășește primul afară va pierde un punct (adică adversarul va primi un punct). Dacă ambii luptători pășesc afară împreună, arbitrul va stabili care din ei a atins zona de protecție primul și va acorda adversarului un punct.

În cazul în care un luptător execută o priză fără succes și ajunge dedesubt în zona de protecție într-o poziție neutră controlată de adversar (adversarul nu a făcut nicio mișcare pentru a ajunge în acea poziție), va pierde 1 punct deoarece a ieșit primul din saltea din poziția în picioare. În cazul în care aterizează pe spatele în zona de protecție cu control din partea adversarului, va pierde 2 puncte.

În executarea prizelor și acțiunilor ce au început în suprafața centrală a saltelei, luptătorii pot intra în zona de pasivitate cu trei sau patru picioare și să continue acțiunile sau prizele în toate direcțiile cu condiția ca nimic să nu întrerupă executarea prizelor (împingeri, blocări, trageri).

O acțiune sau o priză nu poate să înceapă în poziția în picioare în zona pasivă, exceptând situația strictă în care luptătorii să aibă doar două picioare în zonă. În acest caz arbitrul va tolera situația pentru o perioadă limitată de timp, așteptând ca priza/acțiunea să se realizeze..

Dacă luptătorii opresc acțiunea în zona portocalie și stau acolo fără acțiune, având acolo 2, 3, 4 picioare, arbitrul întrerupe lupta, îi aduce pe luptători în centru, iar lupta se reia în picioare.

În toate cazurile, în poziția în picioare, dacă un picior al atacantului ajunge în suprafața de protecție a saltelei, adică în afara zonei portocalii, arbitrul nu va întrerupe lupta și va aștepta ca acțiunea să fie terminată.

Dacă luptătorul atacat pune un picior în suprafața de protecție, în timp ce atacantul execută procedeu în continuitate, procedeu este valabil. Dacă atacantul nu execută procedeu, arbitrul întrerupe lupta.

În momentul în care un luptător pune un picior în zona de pasivitate (zona portocalie) arbitrul trebuie să pronunțe cu voce tare cuvântul "ZONĂ". La această remarcă, luptătorii trebuie să facă eforturi pentru a reveni în mijlocul saltelei, fără să întrerupă lupta.

În cazul luptei la parter, orice acțiune, procedeu sau contra-atac efectuat pornind din zona portocalie este valabil, chiar dacă se termină în suprafața de protecție.

Arbitrul și judecătorul acordă punctele pentru toate acțiunile începute la parter în zona portocalie și executate în suprafața de protecție. În acest caz lupta este întreruptă iar luptătorii sunt aduși în centru, în picioare.

În lupta la parter, atacantul poate continua acțiunea dacă părăsește zona pasivă în timp ce execută priza, cu condiția ca umerii și capul adversarului să fie în zona de pasivitate. În acest caz, pot fi în afara saltelei chiar și 4 picioare.



## Articolul 47 – Aplicarea pasivității (Lupte Libere și Greco Romane)

### Procedura pentru aplicarea de penalități pentru inactivitate în Luptele Libere

Unul dintre rolurile corpului de arbitraj trebuie să fie evaluarea și distingerea unei acțiuni reale față de încercarea de tragere de timp.

- a. De fiecare dată în care corpul de arbitri constată că un luptător blochează, își încleștează degetele, își contracarează adversarul și/sau evită lupta în general: arbitrul avertizează luptătorul cu "Atenție albastru sau roșu". La prima infracțiune, acțiunea este oprită scurt pentru a avertiza verbal (V): "Atenție". A doua infracțiune: acțiunea este oprită scurt pentru a desemna luptătorul vinovat și începe o perioadă de 30 de secunde de activitate. Arbitrul nu va întrerupe meciul în mijlocul unei acțiuni viabile care începe sau încheie o perioadă de activitate. Se aprinde o lumină ce corespunde luptătorului în culpă. Aceasta înștiințează luptătorii, antrenorii și spectatorii despre faptul că a început o "perioadă de activitate". Dacă vreunul dintre luptători va puncta în perioada de 30 de secunde de penalitate, nu se va acorda niciun punct de penalitate, ci doar punctul sau punctele tehnice aferente. Dacă niciun luptător nu punctează, atunci adversarul luptătorului desemnat ca pasiv primește un punct tehnic fără a se opri lupta.
- b. Dacă după 2:00 minute din prima repriză niciun luptător nu punctează vreun punct (scor 0-0), arbitrii **trebuie în mod obligatoriu** să desemneze pe unul dintre luptători ca inactiv. (se administrează aceeași procedură de mai sus).
- c. Dacă rămân mai puțin de 30 de secunde în oricare dintre reprize, dacă toți cei trei membri ai corpului de arbitraj cad de acord că un luptător se eschivează și/sau îl blochează pe adversar, atunci adversarul primește un punct și avertisment (de ex. fuga din priză). Această situație poate fi contestată.
- d. Dacă un luptător își inițiază acțiunea cu câteva secunde înainte de minutul 2:00 la scorul de 0:00, arbitrul nu va întrerupe meciul și va permite luptătorului să-și termine acțiunea. Dacă acțiunea se termină cu puncte, meciul va continua fără întrerupere. Dacă acțiunea nu se termină cu puncte, arbitrul va opri meciul și va aplica perioada de activitate.



## **Procedura pentru aplicarea de penalități pentru inactivitate în Luptele Greco Romane**

Lupta activă se definește prin căutarea contactului cu adversarul, prinderea/agățarea și încercarea de a ataca. Ambii luptători sunt încurajați să practice o Luptă Activă.

Dacă numai un luptător practică Lupta Activă, el va fi răsplătit. În asemenea cazuri, adversarul care blochează și blochează Lupta Activă va fi apreciat ca pasiv și se va aplica procedura de pasivitate adecvată.

Următoarea procedură va fi aplicată:

- prima pasivitate într-un meci (fără a avea importanță care luptător), luptătorul activ primește 1 punct și poate alege între lupta în picioare sau la parter (P).
- a doua pasivitate într-un meci (fără a avea importanță care luptător), luptătorul activ primește 1 punct și poate alege între lupta în picioare sau la parter (P).
- a treia și următoarele pasivități într-un meci (fără a avea importanță care luptător), luptătorul activ primește 1 punct fără a se opri lupta (P).

Se pot aplica maximum 2 poziții ordonate la parter pe meci.

Există trei situații în care corpul de arbitri trebuie să stimuleze un meci prin invocarea pasivității:

- a) scorul este 0:0
- b) scorul este egal și un luptător este clar mai activ
- c) un luptător are conducerea și adversarul se poartă prea defensiv.

Un luptător care a marcat puncte prin executarea de prize din picioare nu va fi pedepsit pentru pasivitate. Totuși, dacă acest luptător menționat anterior este inactiv pe o anumită durată de timp și adversarul marchează puncte sau este clar mai activ, atunci poate primi pasivitate.

Criterii pentru a considera un luptător pasiv:

- eschivare de la atacuri fără contraatacuri
- apucarea încheieturilor adversarului fără a porni un atac
- atacuri fără niciun contact direct cu adversarul
- reluarea poziției inițiale imediat după începerea atacului
- atacuri false (simulare)
- evadarea în și rămânerea în zona de pasivitate
- evitarea luptei în mijlocul saltelei
- fixarea adversarului în zona de pasivitate
- lipsa atacului în ciuda unei poziții bune
- lupta defensivă

## **Clarificări**

Orice pasivitate trebuie să fie confirmată de către șeful de saltea. Dacă în aplicarea procedurii pasivității se face o mare greșeală de către arbitru și judecător, șeful de saltea trebuie să intervină.

Dacă un luptător își blochează, își ține capul jos în pieptul adversarului, prinde degetele, sau în general evită lupta deschisă în poziția în picioare (refuzând să se întoarcă la o poziție mai dreaptă și ridicată a corpului), arbitrul va stabili pentru acest luptător lupta negativă



Lupta negativă descrie fiecare acțiune care este potențial periculoasă (accident) pentru adversar sau contrară principiului de bază de a practica o luptă ofensivă și spectaculoasă (de ex. prinderea degetelor, evitarea contactului).

Lupta negativă trebuie stabilită de către arbitru la primul semn clar al acesteia (de ex. Roșu, fără degete) și trebuie confirmată de către șeful de saltea.

Odată confirmată, Lupta Negativă va fi declarată imediat și se vor acorda avertisment (0) și 1 punct adversarului la Lupte Libere și avertisment (0) și 2 puncte adversarului la Greco Romane.

Lupta Negativă așa cum a fost descrisă mai sus și în art. 48-51 nu trebuie penalizată cu Invocarea Pasivității sau Pasivitate Totală.

Pasivitatea și Lupta Negativă trebuie deosebite una de alta. Nu este posibil să se penalizeze pasivitatea cu invocarea Luptei Negative sau viceversa. Pasivitatea și Lupta Negativă sunt total diferite.

Notă: procedurile pentru aplicarea pasivității la Libere și Greco Romane sunt total diferite.



## **CAPITOLUL 9 – INTERDICTIILE ȘI PRIZE ILEGALE**

### **Articolul 48 – Interdicții generale**

Este interzis ca luptătorii:

- să se tragă de păr, de urechi, de părțile genitale, să se ciupească, să se muște, să tragă de degete sau de urechi și în general, să facă orice acțiune, gest sau priză având ca scop torturarea adversarului sau cauzarea de suferință pentru a-l obliga să abandoneze.
- să lovească cu piciorul, cu capul, să ștranguleze, să împingă, să execute prize care pot pune în pericol viața adversarului sau să provoace o fractură, o luxare de membre, să calce pe picioarele adversarului sau să îi atingă fața între sprâncene și linia gurii.
- să lovească cu cotul sau cu genunchiul în abdomenul sau stomacul adversarului, să facă torsiuni susceptibile să provoace suferință, să-l țină pe adversar de dres.
- să se agațe sau să se prindă de saltea.
- să vorbească în timpul meciului.
- să apuce talpa piciorului adversarului (singura prindere regulamentară este de partea superioară a piciorului și a călcâiului)
- să aranjeze între ei rezultatul luptei
- să prindă și să forțeze degetele pentru blocarea adversarului și prevenirea Luptei Active
- să scuipe apa din gură în timpul pauzei.

Aceste interdicții generale sunt pedepsite în funcție de gravitatea greșelii (descalificare, avertizare – 1(2) puncte sau avertizare verbală). Sancțiuni disciplinare pot fi de asemenea aplicate și după competiție împotriva sportivului în culpă.

### **Articolul 49 – Fuga din priză**

Fuga din priză se întâmplă atunci când luptătorul atacat refuză deschis contactul pentru a împiedica adversarul să execute sau să inițieze o priză. Aceste situații pot exista atât în lupta în picioare cât și în lupta la sol. Ele pot să se producă atât pe suprafața centrală de luptă cât și pe zona portocalie. Fuga din priză va fi penalizată în felul următor:

#### **Fuga din priză în lupta din parter:**

- 1 avertisment celui care fuge (0)
- 1 punct adversarului la stilul Lupte Libere
- 2 puncte adversarului la stilul Lupte Greco Romane
- Lupta se reia din poziția "parter"

#### **Fuga din priză în lupta în picioare:**

- 1 avertisment celui care fuge (0)
- 1 punct adversarului la stilul Lupte Libere
- 2 puncte adversarului la stilul Lupte Greco Romane
- Lupta se reia din poziția în picioare.

#### **Fuga din priză în lupta la parter la luptele Greco Romane**

În situația în care luptătorul care se găsește la parter ca urmare a unei acțiuni a adversarului său, sau ca urmare a unei prize ordonate sare spre înainte pentru a împiedica efectuarea procedurii adversarului său și prin această acțiune pune luptătorul atacant în poziția de priză ilegală pe coapsele luptătorului atacat, aceasta este considerată ca fugă din priză.



Arbitrul care conduce meciul nu trebuie să tolereze în nici un caz această situație care este o fugă din priză manifestată de luptătorul atacat. El trebuie să o trateze foarte clar și precis. Trebuie să se plaseze în fața luptătorului pentru a-i semnala și pentru a împiedica fuga.

- prima dată când luptătorul de la parter sare spre înainte pentru a evita priza adversarului, arbitrul îl avertizează cu voce tare: „Attention, no jump”, „Atenție nu sări!”
- a doua oară arbitrul anunță obligatoriu avertismentul și 2 puncte pentru fuga de priză, oprește lupta după acordul judecătorului și a șefului de saltea, ridică luptătorii, semnalează greșeala iar lupta se reia în poziția „parter”.

Această metodă este valabilă pentru penalizarea fugii de priză pentru luptătorul care se aruncă înainte. În orice caz, apărarea la parter care constă din mișcarea în lateral pentru a împiedica executarea prizei e autorizată și nu trebuie să fie sancționată.

Luptătorul dominat la parter, la Greco Romane, nu are dreptul de a îndoi sau ridica unul sau ambele picioare pentru a împiedica execuția unui procedeu/o priză.

## **Articolul 50 – Fuga de pe saltea**

Atunci când un luptător fuge de pe saltea, fie din poziția în picioare, fie din cea la parter, se va da imediat avertisment împotriva luptătorului în cauză. Luptătorului care atacă i se va acorda următorul punctaj:

### **Fuga de pe saltea în lupta din parter:**

- 1 avertisment celui care fuge (0)
- 1 punct adversarului la stilul Lupte Libere
- 2 puncte adversarului la stilul Lupte Greco Romane
- Lupta se reia din poziția în „parter”

### **Fuga de pe saltea în poziție periculoasă (La stilul Lupte Greco Romane și Lupte Libere)**

- 2 puncte + 1 avertisment
- Lupta se reia din poziția în „parter”

### **Fuga de pe saltea în lupta în picioare:**

- 1 avertisment (0) celui care fuge (0)
- 1 punct adversarului la stilul Lupte Libere
- 2 puncte adversarului la stilul Lupte Greco Romane
- Lupta se reia din poziția în picioare.

Atunci când unul dintre luptători pășește în zona pasivă pentru prima dată, arbitrul este obligat să-l avertizeze (zonă albastru/zonă roșu). Luptătorii sunt obligați să se întoarcă în centrul saltelei. Dacă luptătorii nu ascultă această comandă și pășesc pe saltea cu 3 picioare în zona de pasivitate, arbitrul trebuie să oprească lupta și să readucă luptătorii în mijlocul saltelei. Dacă este o mișcare de atac, punctele vor fi acordate atacatorului pentru acțiune, chiar dacă picioarele ambilor luptători sunt în zona portocalie sau dacă unul sau ambele picioare ale atacatului sunt în zona de protecție. Nici un contraatac în zona de protecție nu va fi admisă și recompensată.



## Articolul 51 – Prizele ilegale

Următoarele prize și acțiuni sunt ilegale și interzise.

- priza la gât
- întoarcerea brațului la mai mult de 90°
- forțarea brațului pe deasupra efectuată pe antebraț
- priza la cap sau la gât cu 2 mâini, la fel ca în toate situațiile și pozițiile de ștrangulare
- priza dublă la cap (NELSON) dacă nu este executată din lateral, fără nici o intervenție cu picioarele asupra unei părți a corpului adversarului
- priza constând în ducerea brațului adversarului la spate exercitând în același timp o presiune într-o poziție în care antebrațul formează un unghi închis
- executarea de prize presând coloana vertebrală a adversarului
- priza de cap (cravată) cu o mână sau două oricare ar fi direcția
- prizele executate cu fixarea numai a capului (sunt autorizate numai prizele la cap și cu un braț)
- din picioare, prizele executate din spatele adversarului atunci când acesta este cu capul în jos (ridicarea pentru rebur), procedeul nu trebuie să fie executat decât spre lateral, și în nici un caz direct în cap (de sus în jos)
- în executarea unei prize, poate fi folosit numai un braț care să țină de cap sau de gât.
- ridicarea adversarului care este în pod și trântirea lui pe saltea (șocuri grave la sol)ș ceea ce înseamnă că podul trebuie făcută apăsând în jos.
- forțarea podului apăsând spre înainte
- în general, dacă în cursul executării unei prize, o neregularitate vine din partea atacantului, acțiunea este complet anulată iar atacantul atenționat; dacă atacantul repetă greșeala , el va fi sancționat printr-un avertisment și 1 punct adversarului.
- dacă un luptător atacat, printr-o acțiune neregulamentara, împiedică adversarul să continue procedeul, va fi sancționat cu avertisment iar atacatorul va primi 1 punct la LL și 2 puncte la GR.

### Prize interzise în luptele feminine

- Toate cheile duble, la sol sau în picioare (dublu Nelson) sunt interzise în luptele feminine.

### Prize interzise pentru categoriile U15 și cadeți

În scopul protejării sănătății tinerilor luptători, următoarele prize sunt considerate interzise pentru categoriile U15 și cadeți:

- toate cheile duble înainte sau lateral (dublu NELSON).
- La lupte libere, cheie la picioare combinat cu dublu Nelson.

### Obligațiile arbitrilor față de sportivul care comite o ilegalitate

Dacă luptătorul care atacă poate executa acțiunea în ciuda unei prize ilegale a luptătorului atacat, arbitrul trebuie:

- să oprească neregularitatea
- să acorde adversarului valoarea corespunzătoare procedeului
- să ceară avertisment
- să acorde adversarului 1 punct (Lupte Libere) sau 2 puncte (Lupte Greco Romane)
- să oprească meciul
- să reia lupta din aceeași poziție în care infracțiunea a fost săvârșită





Dacă luptătorul nu poate executa acțiunea sa datorită unei prize ilegale a luptătorului care se apără, arbitrul trebuie:

- să oprească lupta și să ceară avertismentul
- să acorde adversarului 1 punct (Lupte Libere) sau 2 puncte (Lupte Greco Romane)
- să reia lupta din aceeași poziție în care infracțiunea a fost săvârșită

## **Articolul 52 – Interdicții particulare**

În luptele Greco-Romane, este interzis să prinzi adversarul de sub nivelul șoldului și de a-l strânge cu picioarele. Toate împingerile, presiunile sau "ridicările" folosind picioarelor asupra oricărei părți a corpului adversarului sunt strict interzise.

În luptele Greco-Romane, dacă luptătorul care atacă, în executarea unei procedeu face contact sau blochează cu picioarele, arbitrul trebuie să facă:

- la prima infracțiune, să oprească meciul și să-l avertizeze pe vinovat
- la a doua infracțiune, adversarul luptătorului în culpă va primi 1 punct și vinovatul va primi avertisment.

În luptele Greco-Romane, dacă un luptător care se apără comite un fault cu piciorul, arbitrul trebuie să facă:

- la prima infracțiune, va opri meciul și va acorda adversarului 2 puncte și vinovatul avertisment
- la a doua infracțiune, vinovatul va pierde meciul.

În luptele Greco Romane, spre deosebire de stilul Libere, este necesar să însoțești adversarul la sol și să stai în contact cu el pentru ca priza să fie valabilă.

În stilul Libere, o priză închisă cu picioarele încrucișate pe cap, gât sau corp este interzisă.

## **Articolul 53 – Consecințe ce afectează lupta**

Prizele ilegale ale luptătorului atacat trebuie oprite de arbitru fără a întrerupe desfășurarea prizei dacă este posibil. Dacă nu este pericol, arbitrul permite efectuarea procedeuului și așteaptă rezultatul. Apoi oprește lupta, acordă punctajul și avertismentul contra luptătorului care a greșit.

Dacă priza e începută corect și devine incorectă, trebuie apreciată până în momentul începerii neregularității, apoi lupta e oprită, reluată din poziția în picioare iar arbitrul avertizează luptătorul atacant. Dacă luptătorul atacă din nou incorect, arbitrul va opri meciul și va da un avertisment (0) celui care a greșit și 1 punct adversarului.

În toate cazurile de lovituri voluntare la cap și în toate celelalte cazuri de brutalitate, luptătorul care a greșit poate fi imediat eliminat din meci, cu acordul unanim al corpului de arbitrii, descalificat din competiție și clasat pe ultimul loc cu mențiunea "eliminat pentru brutalitate". Luptătorul respectiv va primi cartonașul roșu.



## **CAPITOLUL 10 – PROTESTUL (CONTESTAȚIA)**

### **Articolul 54 – Protestul (Contestația)**

Nu poate fi făcută nicio contestație după terminarea unui meci sau orice apel în fața CAS sau orice alta jurisdicție împotriva unei decizii luate de către un corp de arbitri. Sub niciun motiv rezultatul unui meci nu va putea fi modificat după ce victoria a fost declarată pe saltea.

Dacă Președintele UWW sau persoana responsabilă constată că arbitrii sau juriul de apel au abuzat de puterea lor pentru a modifica rezultatul unui meci, ei pot examina filmarea video și cu acordul Biroului UWW, pot dicta sancțiuni împotriva celor vinovați conform dispozițiilor prevăzute de regulamentul corpului de arbitraj internațional.

## **CAPITOLUL 11 – SERVICIUL MEDICAL**

### **Articolul 55 – Serviciul medical**

Organizatorul competițiilor este obligat să pună la dispoziție un serviciu medical însărcinat să asigure controlul medical înainte de cântărire și supravegherea medicală în timpul meciurilor. Chemat să funcționeze pe toată durata reuniunilor, serviciul medical este plasat sub autoritatea medicului responsabil al UWW.

Cerințele medicale sunt descrise în regulile ad-hoc.

Înainte de cântărirea concurenților, medicii examinează luptătorii și constată starea lor de sănătate. Dacă un concurent este considerat că nu este apt din punct de vedere medical sau prezintă o stare periculoasă pentru el însuși sau pentru adversarii săi, va fi exclus și nu va putea să participe la competiție.

În timpul întregii durate a competiției și în orice moment, serviciul medical trebuie să fie gata să intervină în caz de accident și pentru a decide capacitatea unui luptător de a continua sau de a întrerupe lupta. Medicii echipelor participante sunt îndreptățiți să participe la îngrijirile date sportivilor accidentați, dar numai antrenorul sau conducătorul echipei poate asista la îngrijirile date de medic. În nici un caz, UWW nu poate fi trasă la răspundere pentru accidentarea, invaliditatea, sau decesul luptătorului.

### **Articolul 56 – Intervențiile serviciului medical**

a) Responsabilul medical al UWW are dreptul și obligația de a opri în orice moment lupta prin intermediul șefului de saltea, atunci când consideră că există pericol pentru unul sau altul dintre competitori. La început, tratamentul va fi furnizat doar de medicul UWW. În cazul în care are nevoie de sprijin, el poate permite doctorului echipei sau antrenorul sportivului să participe.

b) El poate de asemenea să oprească imediat o luptă, declarând pe unul dintre competitori inapt pentru a continua. Luptătorul nu trebuie niciodată să părăsească salteaua, cu excepția unei răniri grave care necesită evacuarea lui imediată. În cazul în care luptător este accidentat, arbitrul trebuie imediat să ceară intervenția doctorului; în cazul în care doctorul competiției nu raportează nici o accidentare, arbitrul solicită judecătorului sau șefului de saltea sancționarea.

c) Dacă un luptător are o accidentare vizibilă, medicul va dispune de timpul necesar pentru a îngriji sportivul accidentat și va decide dacă luptătorul va continua lupta sau nu.

d) Vor fi alocate maximum 4 minute pentru fiecare luptător pe durata meciului pentru a fi tratat pentru o rană care sângerează. La art. 27 sunt descrise consecințele depășirii acestui timp.



e) În cazul oricărei dispute medicale, medicul echipei luptătorului în discuție are dreptul în a interveni în orice tratament necesar, sau să dea sfatul pentru o intervenție sau decizie făcută de serviciul medical. Doar delegatul Comisiei Medicale UWW poate propune oficialilor oprirea meciului.

f) În competițiile internaționale unde Comisia Medicală UWW nu este reprezentată, decizia de întrerupere a meciului va fi luată de medicul de competiție în consultare cu delegatul UWW sau arbitrul UWW desemnat și medicul de echipă al luptătorului.

g) În toate cazurile, medicul care ia decizia interzicerii de continuare a luptei va fi de altă naționalitate decât aceea a luptătorului în cauză sau a adversarului și doctorul nu trebuie să fi fost implicat în categoria de greutate respectivă. În cazul în care se întâmplă acest lucru, decizia va fi delegată unui alt medic desemnat de arbitrul delegat.

h) Toate serviciile de prim ajutor pentru accidentări (fără a necesita spitalizarea) din competițiile internaționale UWW sunt pe cheltuiala organizatorului. Accidentările cu spitalizare sunt acoperite de licența UWW, cu condiția ca respectivul caz să fi fost anunțat companiei de asigurări (la numărul de pe card) în aceeași zi.

i) Dacă un sportiv este accidentat și nu poate continua meciul, va pierde prin accidentare. Respectivul sportiv nu va trebui să participe la al doilea cântar și va fi clasat pe baza punctelor pe care le-a acumulat până la accidentare.

Dacă sportivul accidentat este gata pentru a lupta în meciul următor, trebuie să aibă acceptul medicului UWW.

Pentru toate celelalte tipuri de accidentări după prima zi de competiție sau în afara lui, sportivul din cauză trebuie să participe la cântarul din ziua a doua altfel va fi eliminat plasat ultimul și neclasat.

## **Articolul 57 – Anti-doping**

În aplicarea dispozițiilor înscrise în Constituție și în scopul luptei împotriva practicii dopajului, practică interzisă, UWW își rezervă dreptul de a solicita luptătorilor să se supună examenelor sau testelor anti-doping în toate competițiile aflate în calendarul competițional. Această dispoziție este obligatoriu a fi aplicată la Campionatele Continentale și Mondiale, conform Regulamentului UWW, iar la Jocurile Olimpice și Continentale conform Regulamentelor CIO.

În niciun caz, concurenții sau oficialii nu se pot opune controlului fără a li se aplica sancțiunile dispuse în Regulamentul UWW Anti-doping. Comisia medicală a UWW va decide momentul, numărul sau frecvența acestor examinări, ce vor fi aplicate prin toate mijloacele care vor părea utile. Prelevările de probe vor fi efectuate de un medic certificat de UWW și în prezența unui oficial al luptătorului chemat pentru a fi testat.

Punerea în practică și consecințele financiare ale controalelor Anti-doping din timpul competițiilor vor fi suportate de țara organizatoare și Federația Națională.

În cazul unui rezultat pozitiv, vor fi aplicate sancțiunile prevăzute în Regulamentul Anti-doping UWW. UWW fiind parte a convenției de luptă contra dopajului semnată cu CIO și aplicată de Agenția Mondială de Luptă Contra Dopajului (WADA), toate regulamentele, procedurile și sancțiunile acesteia sunt aplicate și de către UWW.

Organismul judiciar de recurs în cazul unei sancțiuni pentru dopaj luată împotriva unui luptător de către Biroul UWW este Tribunalul de Arbitraj pentru Sport (TAS) din Lausanne (Elveția), după epuizarea tuturor posibilităților de recurs prevăzute în Regulamentul Anti-doping UWW, dacă este cazul.



**UNITED WORLD WRESTLING**





## **CAPITOLUL 12 – APLICAREA REGULAMENTULUI DE LUPTE**

Biroul Executiv UWW, este singura autoritate cu putere de decizie în legătură cu orice modificări la regulamentele de mai sus și să ia toate deciziile necesare în scopul îmbunătățirii regulamentelor tehnice de lupte.

Prezentul regulament a fost elaborat ținându-se cont de toate circularele și informațiile distribuite de UWW. El conține toate sugestiile propuse de către organele auxiliare și de Biroul UWW și acceptate de Congresul UWW.

Prezentul regulament este singurul document valid de tipul său până la următorul Congres care va fi chemat să statueze toate modificările sau eventualele interpretări decise de Biroul Executiv.

În cazul unui proces, doar textul în franceză este valid.

Federațiile naționale au obligația de a traduce prezentul regulament în limba lor oficială.

Fiecare arbitru trebuie să aibă la competiții o copie a acestui Regulament în limba sa și un exemplar în una din limbile oficiale ale UWW (franceză sau engleză).