



UNITED WORLD
WRESTLING

अंतरराष्ट्रीय ग्रैपलिंग नियम

जूझ
ग्रैपलिंग जीआई





प्रस्तावना

2007 में UWW ने आधिकारिक तौर पर विनियमित कुश्ती शैलियों में ग्रैपलिंग को शामिल किया।

कुश्ती की सभी आधुनिक और पारंपरिक शैलियों को एक संरचना और मान्यता देने के लिए UWW के अंदर ग्रैपलिंग की शैली शुरू की गई थी, जो नजदीकी लड़ाई तकनीक में विशेषज्ञता रखती थी, जिसका उद्देश्य प्रतिद्वंद्वी को नीचे गिराना और उसे पकड़, संयुक्त लॉक और गला घोटने की तकनीकों के साथ जमीन पर नियंत्रित करना था, जैसे (लेकिन इन तक सीमित नहीं):

- सबमिशन ग्रैपलिंग (नो-जीआई/जीआई)
- सबमिशन कुश्ती/सबमिशन फाइटिंग
- ब्राजीलियाई जिउ-जित्सु
- ब्राजीलियन कुश्ती
- कैच रेसलिंग/कैच ऐज कैच कैन
- लंकाशायर कुश्ती
- शूट कुश्ती/शूट फाइटिंग
- मुकाबला कुश्ती

सभी कुश्ती खेलों (फ्रीस्टाइल कुश्ती और ग्रीको-रोमन कुश्ती सहित) में तकनीक और पकड़ की अनुमति देने वाली ग्रैपलिंग में सबसे अधिक अनुमेय नियम निर्धारित किए गए हैं। अधिकांश लड़ाई जमीन पर होने के कारण, ग्रैपलिंग को अभ्यास करने के लिए सबसे सुरक्षित कुश्ती खेलों में से एक माना जा सकता है।

सभी आधुनिक कुश्ती शैलियों में से, ग्रैपलिंग, प्राचीन ग्रीक कुश्ती या पैले (παλιν) के सबसे करीब है, जिसका अभ्यास पुराने ओलंपिक खेलों में किया जाता था।

ग्रैपलिंग को दो शैलियों में विभाजित किया जाता है: ग्रैपलिंग, जिसमें खिलाड़ी शॉर्ट्स और रैशगार्ड नामक कम्प्रेसन शर्ट पहनते हैं, और ग्रैपलिंग जी, जिसमें खिलाड़ी किमोनो पहनते हैं।

खेलों के सामान्य दर्शन के अनुसार, पहलवानों को खेल भावना और निष्पक्ष खेल के मूल्यों का सम्मान करना आवश्यक है तथा उन्हें प्रतियोगिता के दौरान कभी भी जानबूझकर किसी साथी खिलाड़ी को चोट नहीं पहुंचानी चाहिए।

बार-बार संशोधित और हमेशा आगे संशोधन के अधीन, यहां निर्धारित नियमों को सभी पहलवानों, प्रशिक्षकों, रेफरी और नेताओं द्वारा जाना और स्वीकार किया जाना चाहिए। वे उन लोगों से आह्वान करते हैं जो खेल का अभ्यास करते हैं कि वे दर्शकों की खुशी के लिए पूरी ईमानदारी और निष्पक्ष खेल के साथ पूरी तरह से और सार्वभौमिक रूप से लड़ें।



विषयसूची

सामान्य नियम	4
अनुच्छेद 1 - उद्देश्य	4
अनुच्छेद 2 - व्याख्या	4
अनुच्छेद 3 - अनुप्रयोग	4
अध्याय 1 - भौतिक संरचना	4
अनुच्छेद 4 - मैट	4
अनुच्छेद 5 - वर्दी	5
अनुच्छेद 6 - प्रतियोगी का लाइसेंस	7
अनुच्छेद 7 - आयु, वजन और प्रतियोगिता श्रेणियां	8
अध्याय 2 - प्रतियोगिताएं और कार्यक्रम	10
अनुच्छेद 8 - प्रतिस्पर्धा प्रणाली	10
अनुच्छेद 9 - प्रतियोगिता कार्यक्रम	11
अनुच्छेद 10 - पुरस्कार समारोह	11
अध्याय 3 - प्रतियोगिता प्रक्रिया	11
अनुच्छेद 11 - वजन-तौल	11
अनुच्छेद 12 - झा और जोड़ी	12
अनुच्छेद 13 - प्रारंभिक सूची	13
अनुच्छेद 14 - प्रतियोगिता से निष्कासन	13
अध्याय 4 - रेफरी निकाय	14
अनुच्छेद 15 - संरचना	14
अनुच्छेद 16 - सामान्य कर्तव्य	14
अनुच्छेद 17 - रेफरी की पोशाक	15
अनुच्छेद 18 - रेफरी	15
अनुच्छेद 19 - न्यायाधीश	17
अनुच्छेद 20 - मैट अध्यक्ष	18
अनुच्छेद 21 - रेफरी निकाय के विरुद्ध दंड	18
अध्याय 5 - मुकाबला	19
अनुच्छेद 22 - मुकाबले की अवधि	19
अनुच्छेद 23 - मैट पर कॉल	19
अनुच्छेद 24 - पहलवानों की प्रस्तुति	19
अनुच्छेद 25 - प्रारंभ	19
अनुच्छेद 26 - मुकाबले में बाधा डालना	19
अनुच्छेद 27 - मुकाबले का अंत	20
अनुच्छेद 28 - मुकाबले को बाधित करना और जारी रखना	20
अनुच्छेद 29 - विजय के प्रकार	22
अनुच्छेद 30 - ओवरटाइम	23
अनुच्छेद 31 - कोच	24
अनुच्छेद 32 - चुनौती	24
अनुच्छेद 33 - व्यक्तिगत प्रतियोगिताओं के दौरान टीम रैंकिंग	26
अनुच्छेद 34 - टीम प्रतियोगिताओं के दौरान रैंकिंग प्रणाली	26
अध्याय 6 - कार्रवाई और रोक के लिए बिंदु	27
अनुच्छेद 35 - रक्षक की परिभाषा	27
अनुच्छेद 36 - कार्रवाइयों और धारणों को सौंपे गए मूल्य	28
अध्याय 7 - बाउट के बाद दिए जाने वाले वर्गीकरण अंक	36
अनुच्छेद 37 - वर्गीकरण बिंदु	36
अनुच्छेद 38 - तकनीकी श्रेष्ठता	37
अध्याय 8 - निष्क्रियता	37
अनुच्छेद 39 - निष्क्रियता	37
अनुच्छेद 40 - निष्क्रियता क्षेत्र (नारंगी क्षेत्र)	37



अनुच्छेद 41 – निष्क्रियता का प्रवर्तन.....	38
अध्याय 9 – निषेध और अवैध रोक	38
अनुच्छेद 42 – अवैध कार्य.....	38
अध्याय 10 – विरोध.....	40
अनुच्छेद 43 – विरोध.....	40
अध्याय 11 – चिकित्सा	40
अनुच्छेद 44 – चिकित्सा सेवा	41
अनुच्छेद 45 – चिकित्सा सेवा हस्तक्षेप	41
अनुच्छेद 46 – एंटी-डोपिंग.....	42
अध्याय 12 – ग्रैपलिंग नियमों का अनुप्रयोग.....	42



सामान्य नियम

अनुच्छेद 1 – उद्देश्य

यूडोब्ल्यूडब्ल्यू संविधान, वित्तीय विनियमों, अनुशासनात्मक विनियमों के अनुपालन में तैयार किया गया अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताओं के आयोजन को नियंत्रित करने वाले सामान्य नियम और सभी विशिष्ट विनियम, अंतर्राष्ट्रीय ग्रैपलिंग नियमों के विशिष्ट उद्देश्य निम्नलिखित हैं:

- उन व्यावहारिक और तकनीकी स्थितियों को परिभाषित और निर्दिष्ट करें जिनके तहत मुकाबले होने हैं;
- प्रतियोगिता प्रणाली, जीत, हार, वर्गीकरण, दंड, उन्मूलन के तरीके निर्धारित करें प्रतिस्पर्धी, आदि;
- कुश्ती क्रियाओं और पकड़ों को सौंपे जाने वाले मूल्यों का निर्धारण करना; - स्थितियों और निषेधों की सूची बनाना; - अधिकारियों के तकनीकी कार्यों का निर्धारण करना।

उनके अनुप्रयोग और उनकी प्रभावशीलता पर शोध के संबंध में व्यावहारिक अवलोकनों के प्रकाश में संशोधन के अधीन, निम्नलिखित दस्तावेज़ में निर्धारित अंतर्राष्ट्रीय नियम उस ढांचे का गठन करते हैं जिसके भीतर कुश्ती के खेल को उसकी सभी शैलियों में संचालित किया जाता है।

अनुच्छेद 2 - व्याख्या

निम्नलिखित नियमों में किसी भी अनुच्छेद के प्रावधानों की व्याख्या के बारे में असहमति की स्थिति में, UWW की विश्व ग्रैपलिंग समिति को प्रश्नगत अनुच्छेद(ओं) का सटीक अर्थ निर्धारित करने का पूर्ण अधिकार है। अंग्रेजी पाठ मान्य होगा।

अनुच्छेद 3 – आवेदन

यूडोब्ल्यूडब्ल्यू के नियंत्रण में सभी अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताओं पर इन नियमों को लागू करना अनिवार्य है (संयुक्त विश्व कुश्ती कैलेंडर पर पंजीकृत सभी प्रतियोगिताएं)।

अंतर्राष्ट्रीय टूर्नामेंटों के दौरान, नियमों में निर्धारित प्रक्रिया से भिन्न प्रतियोगिता प्रक्रिया का अपवादस्वरूप उपयोग किया जा सकता है, बशर्ते कि UWW और सभी भाग लेने वाले देशों द्वारा अनुमति दी गई हो।

अध्याय 1 – भौतिक संरचना

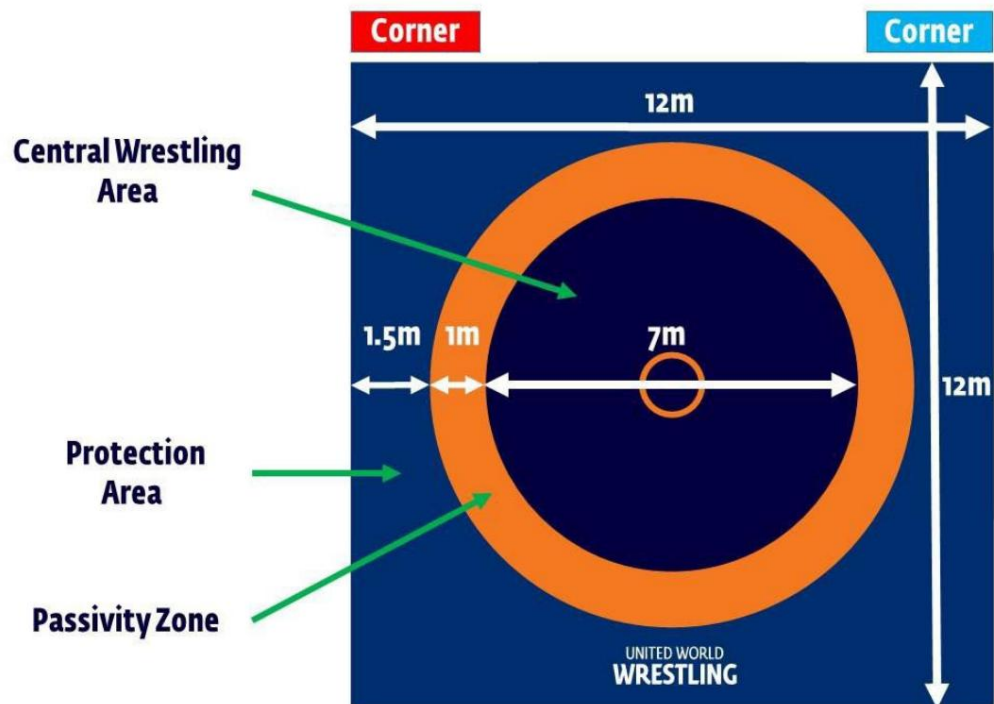
अनुच्छेद 4 – चटाई

चैंपियनशिप और कप के लिए 9 मीटर व्यास वाली और उसी मोटाई की 1.50 मीटर की सीमा से घिरी एक नई UWW स्वीकृत चटाई अनिवार्य है। अन्य सभी अंतरराष्ट्रीय प्रतियोगिताओं के लिए, मैट को होमोलोगेट किया जाना चाहिए, लेकिन जरूरी नहीं कि वह नई हो।

अंतर्राष्ट्रीय खेलों तथा विश्व एवं महाद्वीपीय चैंपियनशिप के लिए वार्मअप और प्रशिक्षण मैट भी नए तथा UWW द्वारा अनुमोदित होने चाहिए तथा प्रतियोगिता मैट के समान गुणवत्ता वाले होने चाहिए।

कुश्ती क्षेत्र का अभिन्न अंग बनाने वाली 1 मीटर चौड़ी नारंगी पट्टी 9 मीटर व्यास वाले वृत्त के अंदर की परिधि के अनुदिश खींची गई है।

चटाई के विभिन्न भागों को नामित करने के लिए निम्नलिखित शब्दों का प्रयोग किया जाएगा:



केंद्रीय वृत्त मैट के मध्य भाग (1 मीटर व्यास) को दर्शाता है। मैट का अंदरूनी हिस्सा जो नारंगी वृत्त के अंदर है, कुश्ती की केंद्रीय सतह (7 मीटर व्यास) है। निष्क्रियता क्षेत्र (नारंगी पट्टी) 1 मीटर चौड़ा है। सुरक्षा क्षेत्र 1 मीटर 50 चौड़ा है।

सभी विश्व और महाद्वीपीय चैंपियनशिप के लिए, मैट को 1 मीटर 10 से अधिक या 0 मीटर 80 से कम ऊंचाई वाले प्लेटफॉर्म पर स्थापित किया जा सकता है। मैट के प्रत्येक तरफ के प्लेटफॉर्म की लंबाई 2 मीटर होनी चाहिए। यदि एक से अधिक मैट का उपयोग किया जाता है, तो प्रत्येक मैट के बीच 2 मीटर की दूरी होनी चाहिए। सभी मामलों में, सुरक्षा क्षेत्र का रंग मैट के रंग से अलग होना चाहिए। मैट के पास लकड़ी के फर्श को मजबूती से अच्छी तरह से तय किए गए मुलायम कवर से ढकना होगा। सुरक्षा कारणों से, स्कोरबोर्ड को मैट के करीब एक अलग प्लेटफॉर्म पर रखा जाना चाहिए।

संदूषण को रोकने के लिए, हर ग्रैपलिंग सत्र से पहले मैट को साफ और कीटाणुरहित किया जाना चाहिए। जब चिकनी, एकसमान और गैर-घर्षण सतह वाली मैट का उपयोग किया जाता है (कैनवास शामिल है), तो वही स्वच्छता उपाय भी लागू किए जाने चाहिए।

चटाई के मध्य में एक वृत्त बनाया जाना चाहिए जिसका अंदरूनी व्यास एक मीटर हो तथा चारों ओर 10 सेमी चौड़ी पट्टी हो।

प्रत्येक एथलीट का कोच मैट के एक ही तरफ बैठेगा। लाल पहलवान बाईं तरफ और नीला पहलवान दाईं तरफ बैठेगा।

मैट को इस प्रकार स्थापित किया जाना चाहिए कि उसके चारों ओर पर्याप्त खुला स्थान हो ताकि यह सुनिश्चित हो सके कि प्रतियोगिता सामान्य रूप से चलती रहे।

यूडब्ल्यूडब्ल्यू लोगो और मैट निर्माता लोगो से संबंधित सभी विवरण यूनाइटेड वर्ल्ड रेसलिंग मुख्यालय को भेजे जाने चाहिए और मैट उत्पादकों को भेजे गए दिशानिर्देशों का पालन किया जाना चाहिए।

अनुच्छेद 5 – वर्दी

यूनाइटेड वर्ल्ड रेसलिंग वर्ल्ड इवेंट्स में भाग लेने के लिए सभी आयु वर्ग के एथलीटों को यूनिफॉर्म दिशा-निर्देशों का पालन करना होगा। इन दिशा-निर्देशों का उद्देश्य ग्रैपलिंग के नियमों और विनियमों के अनुरूप अभिनव डिज़ाइन सुविधाओं की अनुमति देना है।

नोट: रंगों के शेड्स, लोगो और टेक्स्ट के आकार और स्थान के बारे में सटीक विवरण के लिए ग्रैपलिंग यूनिफॉर्म दिशानिर्देश देखें।



अनुपालन की जिम्मेदारी

यूनाइटेड वर्ल्ड रेसलिंग द्वारा आयोजित सभी कार्यक्रमों में, राष्ट्रीय महासंघ यह सुनिश्चित करने के लिए जिम्मेदार हैं कि उनके प्रतिनिधिमंडल के सदस्यों द्वारा पहने या उपयोग किए जाने वाले सामान इन नियमों की शर्तों का अनुपालन करते हैं।

प्रतियोगिता वर्दी - ग्रैपलिंग

पहला ग्रैपलर जिसे (ब्रैकेट के शीर्ष पर) कहा जाता है, वह लाल रेश गार्ड पहने हुए मैट के किनारे पर दिखाई देगा और दूसरा ग्रैपलर जिसे (ब्रैकेट के नीचे) कहा जाता है, वह नीले रेश गार्ड में दिखाई देगा।

रेश गार्ड्स चुस्त-दुरुस्त होने चाहिए, उनकी आस्तीन छोटी या लंबी होनी चाहिए, तथा उनमें निर्दिष्ट रंग का कम से कम 60% भाग होना चाहिए।

रेश गार्ड पर लाल और नीले रंग का मिश्रण वर्जित है।

शॉर्ट्स या तो लाल और नीले रंग के होने चाहिए या फिर तटस्थ रंग के होने चाहिए, जैसे कि काला, सफेद या ग्रे। वे बहुत ज्यादा ढीले या टाइट फिटिंग वाले नहीं होने चाहिए (कम्प्रेसन शॉर्ट्स की अनुमति नहीं है) और लंबाई इतनी होनी चाहिए कि जांच का कम से कम 2/3 हिस्सा कवर हो, लेकिन घुटने से नीचे न जाए।

उनमें जेबे, बटन/स्नैप्स नहीं होने चाहिए जो प्रतियोगिता के दौरान असुरक्षित हो सकते हैं।

लेगिंग या कम्प्रेसन शॉर्ट्स केवल बोर्ड शॉर्ट्स के नीचे ही पहने जा सकते हैं।

प्रतियोगिता वर्दी - ग्रैपलिंग जी.आई.

सभी महाद्वीपीय और विश्व चैंपियनशिप के लिए, पहले बुलाए गए पहलवान को लाल जीआई और लाल बेल्ट पहनकर मैट के किनारे पर आना होगा और दूसरे पहलवान को नीली जीआई और नीली बेल्ट पहनकर आना होगा। अन्य प्रतियोगिताओं के लिए जीआई सफेद (लाल कोने के लिए) और काला (नीले कोने के लिए) भी हो सकता है, लेकिन एथलीटों को अपने कोने के रंग (लाल या नीला) की बेल्ट पहननी चाहिए।

गी को कपास या इसी तरह की सामग्री से बना होना चाहिए और अच्छी स्थिति में होना चाहिए। यह प्रतिद्वंद्वी को बाधा पहुंचाने के लिए असामान्य रूप से मोटा या कठोर नहीं होना चाहिए। जैकेट कूल्हों से अधिक लंबी होनी चाहिए, लेकिन जांघों से अधिक लंबी नहीं होनी चाहिए। जब बाहों को आगे बढ़ाया जाता है, तो आस्तीन और कलाई के बीच की दूरी 5 सेमी से अधिक नहीं होनी चाहिए। पैट उचित आकार का होना चाहिए और सीधे खड़े होने पर टखनों तक पहुंचना चाहिए।

पैट असामान्य रूप से इतनी तंग या ढीली नहीं होनी चाहिए कि प्रतिद्वंद्वी की पकड़ बनाने या चलने की क्षमता प्रभावित हो।

जैकेट को सुरक्षित रखने के लिए बेल्ट को कमर के चारों ओर कसकर बांधा जाना चाहिए।

महिलाओं को अपने गी के नीचे निर्धारित रंग का या किसी अन्य तटस्थ रंग का रेश गार्ड पहनना चाहिए। पुरुषों को गी के नीचे रेश गार्ड नहीं पहनना चाहिए।

सुरक्षा गियर

हल्के घुटने के पैड या कमर के रक्षकों के उपयोग की अनुमति नहीं है, जिनमें कोई धातु भाग या कठोर प्लास्टिक न हो। पहलवान यूनाइटेड वर्ल्ड रेसलिंग द्वारा अनुमोदित कान के रक्षक भी पहन सकते हैं, जिनमें कोई धातु या कठोर आवरण नहीं होता है। माउथगार्ड के उपयोग की अनुमति है। रेफरी ऐसे पहलवान को कान के रक्षक या एथलेटिक हेयर कवर पहनने के लिए कह सकते हैं, जिसके बाल बहुत लंबे हैं।

देश का संक्षिप्त नाम और प्रतीक

सभी महाद्वीपीय और विश्व चैंपियनशिपों में, पहलवानों को अपने प्रतियोगिता रेश गार्ड या जी.आई. जैकेट के पीछे अपने देश के नाम का संक्षिप्त नाम पहनना होगा।

प्रतियोगी का अंतिम नाम देश कोड के ऊपर जोड़ा जा सकता है।

देश का प्रतीक चिह्न रेश गार्ड और जी जैकेट दोनों पर पहना जा सकता है और इसकी लंबाई 10 सेमी से अधिक नहीं होनी चाहिए।

कपड़ों पर विज्ञापन



पहलवान अपनी प्रतियोगिता वर्दी पर प्रायोजकों के नाम या प्रतीक चिन्ह पहन सकते हैं, बशर्ते कि इससे वर्दी के रंग और देश के संक्षिप्त नाम की पहचान में बाधा न आए।

निषिद्ध ब्रांडिंग में पोर्नोग्राफी, जुआ, ड्रग्स, शराब/तम्बाकू, महिला विरोधी, नस्लवादी, पूर्वाग्रही या अपमानजनक बयानबाजी से जुड़ी कंपनियों की ब्रांडिंग शामिल है।

सभी महाद्वीपीय और विश्व चैंपियनशिप के लिए, प्रतियोगिता वर्दी पर स्थानीय क्लबों के पैच और प्रतीक नहीं होंगे।

जूते

पहलवानों को मैचों के दौरान जूते पहनने की अनुमति नहीं है।

उपस्थिति और स्वच्छता

चोट लगने या डॉक्टर के आदेश के अलावा पहलवानों को कलाई, हाथ या टखने पर पट्टियाँ पहनने की मनाही है। पहलवानों को कोई भी ऐसी वस्तु पहनने की मनाही है जिससे प्रतिद्वंद्वी को चोट लग सकती है जैसे कि हार, कंगन, पायल, पैर की अंगूठियाँ, अंगूठियाँ, किसी भी तरह का छेद, कृत्रिम अंग आदि।

पहलवानों की उंगलियों और पैर के नाखूनों को साफ-सुथरा काटा जाना चाहिए और उनमें कोई नुकीला किनारा नहीं होना चाहिए। अगर किसी एथलीट के बाल कंधे की लंबाई से ज़्यादा लंबे हैं और/या बैन्स कानों से आगे तक फैले हुए हैं, तो एथलीट को एथलेटिक हेयर कवर पहनना चाहिए। पहलवानों को अच्छी तरह से तैयार किया जाना चाहिए और उनके बाल और त्वचा किसी भी तरह के चिकने, तैलीय या चिपचिपे पदार्थ से मुक्त होनी चाहिए। पहलवान मैच की शुरुआत में पसीना बहाते हुए मैट पर नहीं आ सकते। रेफरी मैच के दौरान किसी भी समय पहलवान को तौलिया से नहलाने के लिए कह सकता है। एथलीटों के स्वास्थ्य, स्वच्छता और स्वच्छ वातावरण के हित में, इन नियमों को सख्ती से लागू किया जाएगा।

उल्लंघन

वजन-मापन के समय, रेफरी को यह जांचना होगा कि प्रत्येक प्रतियोगी इस अनुच्छेद की आवश्यकताओं को पूरा करता है।

अगर पहलवान का रूप-रंग नियमों के मुताबिक नहीं है तो उसे वजन-मापन के समय चेतावनी दी जानी चाहिए। अगर पहलवान नियमों का पालन करने में विफल रहता है तो प्रतियोगिता के समापन पर पहलवानों के महासंघ पर जुर्माना लगाया जाएगा। अगर पहलवान मैच के लिए गलत तरीके से नामित किए गए कपड़े पहनकर मैट पर प्रवेश करता है, तो अधिकारी उसे नियमों का पालन करने के लिए अधिकतम दो मिनट का समय देंगे। अगर इस समय के बाद भी पहलवान की गलती रहती है तो वह मैच हार जाएगा।

यह निषिद्ध है:

- किसी अन्य देश का प्रतीक चिन्ह या संक्षिप्त नाम धारण करना।
- शरीर पर कोई चिकना या चिपचिपा पदार्थ लगाना।
- मैच की शुरुआत और प्रत्येक पीरियड की शुरुआत में पसीना बहाते हुए मैट पर पहुंचें।
- चोट लगने की स्थिति में या डॉक्टर के आदेश पर छोड़कर उंगलियों, कलाईयों, हाथों या टखनों पर पट्टियाँ पहनें।
- पट्टियों को लोचदार पट्टियों से ढका जाना चाहिए।
- ऐसी कोई वस्तु न पहनें जिससे प्रतिद्वंद्वी को चोट लग सकती हो, जैसे अंगूठी, कंगन, कृत्रिम अंग, छेदन आदि।
- अंडर वायर्ड ब्रा पहनें।

अनुच्छेद 6 – प्रतियोगी का लाइसेंस

कोई भी पुरुष या महिला U13, U15, U17, U20, वरिष्ठ और अनुभवी पहलवान जो विश्व चैंपियनशिप में प्रतिस्पर्धा करता है, विश्व कप, महाद्वीपीय चैंपियनशिप, कप और खेल, क्षेत्रीय खेल और विश्व और महाद्वीपीय यूडब्ल्यूडब्ल्यू कैलेंडर में पंजीकृत लीग, अंतर्राष्ट्रीय टूर्नामेंटों में एक अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगी का होना आवश्यक है। लाइसेंस, जैसा कि विशेष विनियमों द्वारा परिभाषित किया गया है।

इस लाइसेंस का उपयोग दुर्घटना होने की स्थिति में चिकित्सा और अस्पताल व्यय के लिए बीमा के रूप में भी किया जाता है पहलवान द्वारा भाग ली जा रही अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिता के दौरान विदेश में आयोजित होने वाली प्रतियोगिता।

लाइसेंस केवल चालू वर्ष के लिए वैध है और इसे प्रत्येक वर्ष नवीनीकृत किया जाना चाहिए।

लाइसेंस के लिए अनुरोध उस प्रतियोगिता से कम से कम 2 महीने पहले भेजा जाना चाहिए जिसमें संबंधित पहलवान भाग लेगा। यह समय-सीमा प्रक्रिया को पूरा करने और लाइसेंस को मान्य करने के लिए पर्याप्त समय देने के लिए तय की गई है।



अनुच्छेद 7 – आयु, वजन और प्रतियोगिता श्रेणियाँ

आयु वर्ग _____

आयु वर्ग इस प्रकार हैं:

यू13	12-13 वर्ष
यू 15	14-15 वर्ष (चिकित्सा एवं माता-पिता की अनुमति से 13 वर्ष से अधिक)
यू17	16-17 वर्ष (चिकित्सा एवं माता-पिता की अनुमति से 15 वर्ष से अधिक)
U20	18-20 वर्ष (चिकित्सा एवं माता-पिता की अनुमति से 17 वर्ष से अधिक)
वरिष्ठ	20 वर्ष और उससे अधिक
दिग्गजों	डिवीजन "ए" 35 - 40 वर्ष
	डिवीजन "बी" 41 - 45 वर्ष
	डिवीजन "सी" 46 - 50 वर्ष
	डिवीजन "डी" 51 - 55 वर्ष
	विभाजन "ई" 56 - 60 वर्ष

* UWW लाइसेंस खरीदते समय चिकित्सा और अभिभावकीय प्राधिकरण एथेना में वार्षिक चिकित्सा प्रमाणपत्र और पहलवान घोषणा के माध्यम से प्रस्तुत किया जाता है।

आयु वर्ग का निर्धारण जन्म के वर्ष से किया जाता है।

अंडर-20 पहलवानों को वरिष्ठों के लिए आयोजित प्रतियोगिताओं में भाग लेने की अनुमति है, सिवाय उन पहलवानों के जो संबंधित वर्ष में 17 वर्ष के हो चुके हैं।

प्रत्येक प्रतिभागी के लिए सम्मान प्रमाण-पत्र राष्ट्रीय महासंघ के अध्यक्ष द्वारा जारी किया जाएगा, जिसमें पहलवान की आयु की पुष्टि की जाएगी; यह प्रमाण-पत्र UWW द्वारा उपलब्ध कराए गए मॉडल के अनुसार, राष्ट्रीय महासंघ के लेटरहेड पर तैयार किया जाना चाहिए।

एक पहलवान किसी प्रतियोगिता में केवल अपने लाइसेंस पर दर्शाई गई राष्ट्रीयता के तहत ही भाग ले सकता है। यदि किसी भी समय, UWW द्वारा यह निर्धारित किया जाता है कि बयान झूठा था और धोखाधड़ी हुई थी, तो इस उद्देश्य के लिए प्रदान किए गए अनुशासनात्मक उपाय तुरंत राष्ट्रीय महासंघ, पहलवान और उस व्यक्ति के खिलाफ लागू किए जाएंगे, जिसके हस्ताक्षर धोखाधड़ी वाले प्रमाण पत्र पर दिखाई देते हैं।

जो पहलवान अपनी राष्ट्रीयता बदलना चाहते हैं, उन्हें राष्ट्रीयता परिवर्तन के लिए अंतर्राष्ट्रीय विनियमों में वर्णित प्रक्रिया का संदर्भ लेना चाहिए। पहलवान अपनी राष्ट्रीयता केवल एक बार ही बदल सकते हैं। एक बार राष्ट्रीयता परिवर्तन की प्रक्रिया पूरी हो जाने के बाद, वे अपने पूर्व देश के लिए या यूनाइटेड वर्ल्ड रेसलिंग के तत्वावधान में आयोजित किसी आधिकारिक प्रतियोगिता में किसी अन्य देश के लिए प्रतिस्पर्धा करने के हकदार नहीं होते हैं।

प्रतियोगिता में भाग लेने वाला प्रत्येक लाइसेंसधारी पहलवान स्वचालित रूप से UWW को प्रतियोगिता या आने वाली प्रतियोगिताओं के प्रचार के लिए उसकी फिल्मों की गई या फोटो खींची गई छवि का उपयोग करने के लिए सहमत होता है। यदि कोई पहलवान इन शर्तों से सहमत होने से इनकार करता है, तो उसे प्रवेश चरण में यह स्पष्ट करना होगा और इसलिए उसे प्रतियोगिता से बाहर रखा जा सकता है।

वजन श्रेणियाँ _____

ग्रेपलिंग और ग्रेपलिंग जीआई के लिए वजन श्रेणियाँ इस प्रकार हैं (किलोग्राम में):

U13 (12-13 वर्ष) _____

- लड़के: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 72, 90 किग्रा

- लड़कियाँ: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 72 किग्रा

U15 (14-15 वर्ष) _____

- लड़के: 29-32, 35, 38, 42, 47, 53, 59, 66, 73, 100 किग्रा

- लड़कियाँ: 28-30, 32, 34, 37, 40, 44, 48, 52, 57, 80 किग्रा

यू17 (16-17 वर्ष)

- लड़कें: 39-42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, 110 किग्रा
- लड़कियाँ: 36-38, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, 90 किग्रा

यू20 (18-20 वर्ष)

- पुरुष: 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, 130 किग्रा
- महिलाएं: 49, 53, 58, 64, 71, 90 किग्रा

ग्रैंड नागरिक (20 वर्ष और उससे अधिक)

- पुरुष: 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, 130 किग्रा
- महिलाएं: 53, 58, 64, 71, 90 किग्रा

वयोवृद्ध (35-60 वर्ष)

- पुरुष: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, 130 किग्रा

प्रत्येक प्रतियोगी को अपनी मर्जी से भाग लेने और खुद के लिए जिम्मेदार माना जाएगा, उसे केवल एक वजन श्रेणी में प्रतिस्पर्धा करने की अनुमति होगी: आधिकारिक वजन के समय उसके वजन के अनुरूप। वरिष्ठ आयु वर्ग की श्रेणियों के लिए, प्रतियोगी अपने शरीर के वजन से अगली उच्च श्रेणी का विकल्प चुन सकते हैं, भारी वजन श्रेणी को छोड़कर, जिसके लिए प्रतियोगियों का वजन पुरुषों के लिए 130 किलोग्राम से कम और महिलाओं के लिए 90 किलोग्राम से कम होना चाहिए।

प्रतियोगिताएं

विभिन्न आयु वर्गों के लिए अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताएं इस प्रकार हैं:

U13 12-13 वर्ष	अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताएं महाद्वीपीय चैंपियनशिप विश्व चैंपियनशिप	(अनुरोध पर) (प्रत्येक वर्ष)
U15 14-15 वर्ष	अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताएं महाद्वीपीय चैंपियनशिप विश्व चैंपियनशिप	(अनुरोध पर) (प्रत्येक वर्ष)
अंडर 17 16-17 वर्ष	अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताएं महाद्वीपीय चैंपियनशिप विश्व चैंपियनशिप	(अनुरोध पर) (प्रत्येक वर्ष)
यू20 18-20 वर्ष	अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताएं महाद्वीपीय चैंपियनशिप विश्व चैंपियनशिप	(अनुरोध पर) (प्रत्येक वर्ष)
20 वर्ष और उससे अधिक उम्र के वरिष्ठ नागरिक	अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताएं महाद्वीपीय चैंपियनशिप विश्व चैंपियनशिप विश्व कप	(प्रत्येक वर्ष) (प्रत्येक वर्ष) (अनुरोध पर)
35 वर्ष और उससे अधिक आयु के वयोवृद्ध सैनिक	विश्व चैंपियनशिप श्रेणियाँ और विशिष्ट विनियम	(हर साल)

यूनाइटेड वर्ल्ड रेसलिंग की मंजूरी के बाद अन्य प्रकार की प्रतियोगिताएं आयोजित की जा सकती हैं।



अध्याय 2 – प्रतियोगिताएं और कार्यक्रम

अनुच्छेद 8 – प्रतिस्पर्धा प्रणाली

प्रतियोगिताएं प्रत्यक्ष उन्मूलन प्रणाली द्वारा पहलवानों की एक आदर्श संख्या, अर्थात् 4, 8, 16, 32, 64, आदि के साथ होती हैं। यदि किसी श्रेणी में पहलवानों की कोई आदर्श संख्या नहीं है, तो योग्यता मैच आयोजित किए जाएंगे।

जोड़ी यादृच्छिक रूप से खींची गई संख्याओं के क्रम में बनाई जाती है। दोनों फाइनलिस्टों के खिलाफ हारने वाले सभी पहलवानों के बीच रिपेचेज मैच होंगे। रिपेचेज के दो अलग-अलग समूह हैं: एक समूह के पहलवान जो ब्रैकेट के ऊपरी हिस्से के फाइनलिस्ट के खिलाफ हार गए, और दूसरा समूह के पहलवान जो ब्रैकेट के निचले हिस्से के फाइनलिस्ट के खिलाफ हार गए। रिपेचेज मैच उन पहलवानों से शुरू होते हैं जो पहले राउंड में हार गए थे, जिसमें क्वालिफिकेशन मैच भी शामिल हैं, ताकि सीधे एलिमिनेशन द्वारा सेमीफाइनल में हारने वाले दो फाइनलिस्टों में से एक के खिलाफ आदर्श नंबर प्राप्त किया जा सके। दो रिपेचेज समूहों के विजेताओं को प्रत्येक कांस्य पदक मिलेगा।

प्रत्येक भार वर्ग का आयोजन एक ही दिन में किया जाता है। संबंधित भार वर्ग की सुबह मेडिकल कंट्रोल और वजन किया जाएगा। संबंधित भार वर्ग के मेडिकल कंट्रोल और वजन के बाद ड्रॉ निकाला जाएगा।

प्रतियोगिता निम्नलिखित तरीके से आयोजित की जाती है:

सुबह:

- योग्यता दौर
- एलिमिनेशन राउंड

दोपहर:

- रिपेचेज राउंड
- फाइनल

वर्गीकरण मानदंड

सातवें स्थान से, प्रत्येक श्रेणी के पहलवानों को उनके वर्गीकरण अंकों के आधार पर रैंकिंग दी जाएगी।

रैंकिंग बराबर होने की स्थिति में, समस्त प्रतियोगिता में निम्नलिखित मानदंडों का क्रमिक विश्लेषण करके उन्हें रैंकिंग दी जाएगी:

- "सबमिशन" द्वारा सबसे अधिक जीत
- श्रेष्ठता से जीते गए सर्वाधिक मैच
- सबसे अधिक तकनीकी अंक अर्जित किये गये
- सबसे कम तकनीकी अंक दिए गए
- न्यूनतम बीज संख्या (यदि लागू हो)
- सबसे कम ड्रा संख्या

8 से कम एथलीटों के साथ प्रतियोगिता (नॉर्डिक टूर्नामेंट)

यदि एक भार वर्ग में 6 से कम पहलवान पंजीकृत हैं, तो एक समूह स्थापित किया जाएगा और सभी पहलवान एक दूसरे के खिलाफ प्रतिस्पर्धा करेंगे। दो दिवसीय प्रतियोगिता प्रारूप में, अंतिम दौर दूसरे दिन आयोजित किया जाएगा।

महाद्विपीय और विश्व चैंपियनशिप के लिए, जिस भार वर्ग में केवल एक पहलवान शामिल होगा, उसे रद्द कर दिया जाएगा तथा कोई खिताब या पदक नहीं दिया जाएगा।

यदि एक भार वर्ग में 6 या 7 एथलीट हों, तो प्रतियोगिता दो समूहों वाले पूल चरण से शुरू होती है।

जैसा कि ऊपर बताया गया है, प्रत्येक समूह के सभी पहलवान अपने समूह के अन्य सभी पहलवानों के विरुद्ध प्रतिस्पर्धा करेंगे (प्रत्येक समूह में रैंकिंग मानदंड के रूप में नॉर्डिक टूर्नामेंट प्रणाली का उपयोग किया जाता है)। समूहों के भीतर रैंकिंग का उपयोग सेमीफाइनल के लिए जोड़ियों को निर्धारित करने के लिए किया जाता है।

सेमीफाइनल मैच निम्नलिखित होंगे:

- ग्रुप ए में प्रथम स्थान पर रहने वाले खिलाड़ी बनाम ग्रुप बी में दूसरे स्थान पर रहने वाले खिलाड़ी



- ग्रुप ए में दूसरे स्थान पर रहने वाली टीम बनाम ग्रुप बी में पहले स्थान पर रहने वाली टीम

स्वर्ण पदक का मुकाबला सेमीफाइनल के विजेताओं के बीच होगा और कांस्य पदक का मुकाबला सेमीफाइनल के विजेताओं के बीच होगा। सेमीफाइनल के हारने वालों के बीच।

इस परिदृश्य के लिए केवल एक कांस्य पदक प्रदान किया जाएगा।

नॉर्डिक टूर्नामेंट के लिए रैंकिंग मानदंड

नॉर्डिक टूर्नामेंट में सबसे अधिक जीत हासिल करने वाले पहलवान को प्रथम स्थान दिया जाएगा।

एक ही ग्रुप में यदि दो पहलवानों की जीत की संख्या बराबर हो तो उनके सीधे मुकाबले से रैंकिंग निर्धारित होगी।

एक ही समूह के एथलीटों के बीच बराबरी के सभी मामलों के लिए, रैंकिंग निम्नलिखित के आधार पर निर्धारित की जाएगी सभी प्रतियोगिताओं में मानदंड:

- उच्चतम वर्गीकरण अंक
- प्रत्यक्ष मिलान (यदि लागू हो)
- « सबमिशन » द्वारा सर्वोच्च जीत
- श्रेष्ठता के आधार पर सर्वाधिक मैच जीत
- सर्वाधिक तकनीकी अंक अर्जित किये गये
- सबसे कम तकनीकी अंक दिए गए
- न्यूनतम बीज संख्या (यदि लागू हो)
- सबसे कम ड्रा संख्या

अनुच्छेद 9 – प्रतियोगिता कार्यक्रम

सभी चैंपियनशिप और टूर्नामेंटों के प्रतियोगिता कार्यक्रम यूनाइटेड वर्ल्ड रेसलिंग कैलेंडर पर प्रकाशित किए जाते हैं।

अनुच्छेद 10 – पुरस्कार समारोह

प्रत्येक भार वर्ग में प्रथम चार पहलवान पुरस्कार समारोह में भाग लेंगे और उन्हें पदक प्रदान किया जाएगा। और उनकी रैंकिंग के अनुसार एक डिप्लोमा भी दिया जाएगा।

1 2	स्वर्ण + डिप्लोमा
	रजत + डिप्लोमा
दो 3	कांस्य + डिप्लोमा

जिन भार वर्गों में नॉर्डिक प्रणाली का उपयोग किया जाएगा, उनमें केवल एक कांस्य पदक प्रदान किया जाएगा।

नोट: एथलीट अपने राष्ट्रीय ध्वज पोडियम पर नहीं ला सकते।

अध्याय 3 – प्रतियोगिता प्रक्रिया

अनुच्छेद 11 – वजन-माप

सभी प्रतियोगिताओं के लिए, संबंधित वजन वर्ग के लिए प्रत्येक सुबह वजन का आयोजन किया जाता है। वजन और चिकित्सा नियंत्रण 30 मिनट तक चलता है।

पहलवानों को चिकित्सा परीक्षण और वजन-माप के लिए अपने लाइसेंस और मान्यता के साथ उपस्थित होना होगा।

एथलीटों को रेशगार्ड और शॉर्ट्स पहनकर वजन करना होगा। योग्य चिकित्सकों द्वारा जांच के बाद जो किसी भी ऐसे पहलवान को खत्म करने के लिए बाध्य हैं जो संक्रामक बीमारी का कोई खतरा पेश करता है, पहलवान को हटाया जा सकता है वजन किया हुआ।



प्रतियोगियों की शारीरिक स्थिति उत्तम होनी चाहिए तथा उनके नाखून बहुत छोटे कटे होने चाहिए।

संपूर्ण वजन-मापन अवधि के दौरान, पहलवानों को बारी-बारी से, जितनी बार चाहें, तराजू पर चढ़ने का अधिकार होता है।

वजन मापने के लिए जिम्मेदार रेफरी को यह जांच करनी चाहिए कि सभी पहलवानों का वजन उस श्रेणी के अनुरूप है जिसमें उन्हें प्रतियोगिता के लिए शामिल किया गया है, कि वे अनुच्छेद 5 की सभी आवश्यकताओं को पूरा करते हैं और किसी भी पहलवान को इस जोखिम के बारे में सूचित करना चाहिए कि अगर वह गलत पोशाक में मैट पर आता है तो उसे क्या खतरा है। रेफरी ऐसे पहलवान का वजन करने से मना कर देंगे जो सही ढंग से कपड़े नहीं पहने हुए हैं।

वजन मापने के लिए जिम्मेदार रेफरी को प्रतिभागियों की सूची प्राप्त होगी और उन्हें केवल उन एथलीटों को नियंत्रित करने की अनुमति होगी जो इस सूची में हैं।

यदि कोई एथलीट वजन मापने की परीक्षा में शामिल नहीं होता है या असफल हो जाता है, तो उसे प्रतियोगिता से बाहर कर दिया जाएगा और बिना किसी रैंक के अंतिम स्थान पर रखा जाएगा (अपवाद: अनुच्छेद 45 - चिकित्सा सेवा हस्तक्षेप)।

अनुच्छेद 12 – डा और पेयरिंग

प्रतिभागियों को लॉटरी द्वारा निर्धारित संख्यात्मक क्रम के अनुसार जोड़ा जाएगा। UWW कैलेंडर में दर्ज सभी अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताओं के ड्रा और प्रबंधन के लिए UWW प्रतियोगिता प्रबंधन प्रणाली का उपयोग किया जाएगा।

यदि UWW प्रतियोगिता प्रबंधन प्रणाली का उपयोग नहीं किया जा सकता है, तो क्रमांकित टोकन को कलश, बैग या किसी अन्य समान वस्तु में बंद करके रखा होगा। यदि कोई अलग प्रणाली उपयोग में लाई जाती है, तो इसकी स्पष्ट घोषणा करनी होगी।

यदि टीम लीडर (या उसका स्थानापन्न) किसी असाधारण कारण से ड्रा में शामिल नहीं हो सकता है, तो उसे आयोजक और यूनाइटेड वर्ल्ड रेसलिंग को सूचित करना होगा अन्यथा उसके एथलीट ड्रा का हिस्सा नहीं होंगे। आयोजक की जिम्मेदारी होगी कि वह UWW परिणाम टीम को इसकी जानकारी दे।

महत्वपूर्ण: जब वजन करने और लॉटरी निकालने के लिए जिम्मेदार व्यक्ति को ऊपर बताए गए विनियमन प्रक्रिया में कोई त्रुटि नज़र आती है, तो संबंधित श्रेणी के लिए लॉटरी निकालना रद्द करना होगा। फिर तकनीकी प्रतिनिधि की सहमति से इस श्रेणी के लिए लॉटरी निकालना दोहराया जाएगा।

तकनीकी प्रतिनिधि या आईटी व्यक्ति ड्रा के सुचारू संचालन के लिए जिम्मेदार है और उसे यह सुनिश्चित करना होगा कि इन नियमों का पालन किया गया है। उसे वजन सूची की पुष्टि भी करनी होगी। ड्रा समाप्त होने के बाद, कोई विरोध दर्ज नहीं किया जा सकता है।

ब्रेकेट में एथलीटों की स्थिति

6 या 7 एथलीटों वाली प्रतियोगिता के लिए, सबसे कम ड्रा नंबर पाने वाला पहलवान ग्रुप ए में होगा, फिर दूसरा सबसे कम ड्रा नंबर ग्रुप बी में होगा, फिर तीसरा सबसे कम ड्रा नंबर ग्रुप ए में होगा और इसी प्रकार आगे भी होगा।

7 से ज़्यादा एथलीटों वाली प्रतियोगिता के लिए - अगर किसी भार वर्ग में भाग लेने वाले एथलीटों की संख्या 8, 16, 32 आदि से अलग है, तो क्वालिफिकेशन राउंड आयोजित किए जाने चाहिए। ब्रेकेट के ऊपरी और निचले हिस्से के बीच संतुलन प्रदान करने के लिए, क्वालिफिकेशन राउंड की स्थिति शीर्ष-नीचे-नीचे-शीर्ष दृष्टिकोण का पालन करती है। ब्रेकेट पर वरीयता प्राप्त एथलीट की स्थिति निर्धारित करने के लिए भी यही दृष्टिकोण अपनाया जाता है।

ब्रेकेट में वरीयता प्राप्त एथलीट

लॉटरी के इस तरह के ड्रा का उद्देश्य वरीयता प्राप्त एथलीटों को एक दूसरे से यथासंभव दूर रखना है ताकि उन्हें अंतिम संभावित चरण तक सुरक्षित रखा जा सके। शेष स्थान (गैर-वरीयता प्राप्त एथलीट) उनके ड्रा नंबर के आधार पर ऊपर से नीचे तक भरे जाते हैं (एक छोटा ड्रा नंबर एथलीटों को क्वालिफिकेशन राउंड में प्रतिस्पर्धा करने के लिए सुरक्षित नहीं रखता है)।

यदि योग्यता मैचों में वरीयता प्राप्त एथलीटों को शामिल करना आवश्यक है, तो जोड़ी सबसे कम वरीयता प्राप्त एथलीट से शुरू होती है।



6 या 7 एथलीटों वाले भार वर्ग में वरीयता प्राप्त एथलीटों को इस प्रकार रखा जाएगा:

समूह ए	ग्रुप बी
बीज n°1	बीज संख्या 2
बीज संख्या 4	बीज संख्या 3
बीज संख्या 5	बीज संख्या 6
बीज संख्या 7 (यदि लागू हो)	

जैसे ही वरीयता प्राप्त एथलीट को स्थान मिल जाएगा, गैर-वरीयता प्राप्त एथलीट को ए.बी.ए. दृष्टिकोण में स्थान मिल जाएगा।

सभी अलग-अलग ब्रैकेट - बिना बीज के, 4 बीज और 8 बीज उपलब्ध हैं <https://uww.org/governance/regulations-olympic-wrestling>

यदि एक या अधिक शीर्ष वरीयता प्राप्त एथलीट(ओं) को शामिल नहीं किया जाता (प्रतिस्थापित किया जाता है या पंजीकृत नहीं किया जाता), तो अगले शीर्ष वरीयता प्राप्त या अगले सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ी को शामिल किया जाता है।
रैंकिंग में एथलीट अपना स्थान लेंगे।

अनुच्छेद 13 - प्रारंभिक सूची

यदि एक या अधिक पहलवान वजन-मापन में भाग नहीं लेते हैं या असफल हो जाते हैं, तो उनके प्रतिद्वंद्वी को हार का सामना करना पड़ेगा। इन पहलवानों को प्रतियोगिता से बाहर कर दिया जाएगा और उन्हें बिना किसी रैंक के अंतिम स्थान पर रखा जाएगा। प्रतियोगिता के दिन फिर से कोई जोड़ी नहीं बनाई जाएगी।

अनुच्छेद 14 - प्रतियोगिता से निष्कासन

हारने वाले को बाहर कर दिया जाता है और उसे चिह्नित वर्गीकरण अंकों के अनुसार रैंक दी जाती है, सिवाय उन पहलवानों के जो फाइनलिस्टों में से किसी एक के खिलाफ हार गए हैं क्योंकि वे तीसरे या पांचवें स्थान के लिए रेपेचेज में भाग लेते हैं।

वजन-मापन के बाद, यदि कोई पहलवान, UWW डॉक्टर या प्रतियोगिता के डॉक्टर द्वारा हस्ताक्षरित चिकित्सा सलाह के बिना और प्रतियोगिता सचिवालय को सूचित किए बिना, अपना नाम पुकारे जाने पर अपने प्रतिद्वंद्वी के सामने नहीं आता है, तो वह अपना मुकाबला हार जाएगा, बाहर हो जाएगा और बिना किसी रैंक के रैंक पर आ जाएगा। उसका प्रतिद्वंद्वी मैच जीत जाएगा।

यदि UWW के डॉक्टर यह साबित कर सकें कि कोई पहलवान अपने प्रतिद्वंद्वी के खिलाफ प्रतिस्पर्धा से बचने के लिए किसी भी कारण से चोट का नाटक करता है, तो उसे अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा, रैंकिंग में सबसे नीचे रखा जाएगा, बिना किसी रैंक के और उसके पास "DsQ" नोट लिखा होगा।
नाम।

यदि कोई पहलवान UWW द्वारा घोषित संपूर्ण और सार्वभौमिक कुश्ती की भावना और अवधारणा के भीतर निष्पक्ष खेल के विरुद्ध कोई स्पष्ट अपराध करता है, और खुलेआम धोखा देता है, कोई गंभीर गलती करता है या क्रूरता में लिप्त होता है, तो उसे प्रतियोगिता से तुरंत अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा और रेफरीइंग टीम के सर्वसम्मत निर्णय से बाहर कर दिया जाएगा। इस स्थिति में, उसे रैंकिंग में अंतिम स्थान पर रखा जाएगा, किसी भी रैंक को हटा दिया जाएगा और उसके नाम के पास "DsQ" नोट को हटा दिया जाएगा।

यदि एक ही मैच के दौरान दो पहलवानों को क्रूरता के लिए अयोग्य घोषित कर दिया जाता है, तो उन्हें ऊपर बताए अनुसार बाहर कर दिया जाएगा। अगले दौर के लिए जोड़ी में कोई बदलाव नहीं किया जाएगा। जिस पहलवान को अयोग्य घोषित पहलवानों में से किसी एक से भिड़ना होता है, वह मैच को फ़ोरफ़िट द्वारा जीत जाता है।

यदि एक ही मैच के दौरान दो सेमीफाइनलिस्ट क्रूरता के लिए अयोग्य घोषित किए जाते हैं, तो उन्हें बाहर कर दिया जाएगा और क्वार्टर फाइनल में उनके हारने वाले सेमीफाइनल में प्रतिस्पर्धा करेंगे और इस सेमीफाइनल मैच के परिणाम के संबंध में रेपेचेज समूह को संशोधित किया जाएगा। यदि सेमीफाइनल शाम के सत्र के दौरान आयोजित किए जाते हैं, तो संबंधित एथलीटों को तैयार होने के लिए पर्याप्त समय देने के लिए यह मुकाबला सत्र के अंत में आयोजित किया जाएगा। यदि यह पहले दिन होता है, तो इन एथलीटों को तैयार होने के लिए एक घंटा (चूंकि यह दोहरी अयोग्यता होती है) दिया जाएगा।

यदि एक मैच के दौरान दोहरी चोट (2VIN) लग जाती है, तो अगले राउंड का प्रतिद्वंद्वी चोट के कारण मैच जीत जाएगा।

यदि यह सेमीफाइनल मैच में होता है और यह निर्धारित करने के लिए कि किन एथलीटों को रेपेचेज में जाना है, हम इस डबल इंजरी मैच के विजेता को निर्धारित करने के लिए वर्गीकरण मानदंड (अनुच्छेद 8) का उपयोग करेंगे।



यदि पदक मैच (1-2 या 3-5) के दौरान कोई हार या अयोग्यता होती है, तो निम्नलिखित पहलवान (अयोग्य/हारने वाले एथलीट के ब्रैकेट के भाग से) अंतिम वर्गीकरण स्थापित करने के लिए तालिका में ऊपर चले जाएंगे।

यदि दो फाइनलिस्ट अयोग्य घोषित कर दिए जाते हैं, तो पहले और दूसरे स्थान का निर्धारण करने के लिए दो कांस्य पदक विजेताओं के बीच मुकाबला करना आवश्यक होगा। अन्य सभी प्रतिभागी रैंकिंग में ऊपर चले जाएंगे, 5वें स्थान पर रहने वाले दो तीसरे स्थान पर आ जाएंगे। यदि दो फाइनलिस्ट अपने दूसरे वजन में सफल होने के बावजूद हार मान लेते हैं, तो वही प्रक्रिया लागू होगी (दो कांस्य पदक विजेताओं के बीच एक अतिरिक्त मैच)।

सभी प्रकार के जुमाने के लिए, संबंधित एथलीट को बिना किसी रैंक के अंतिम स्थान पर रखा जाएगा।

डोपिंग उल्लंघन की स्थिति में रैंकिंग

सकारात्मक डोपिंग नियंत्रण के मामले में, पहलवान को अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा, और वह बिना किसी रैंक के और अपने नाम के पास "DSQ" नोट के बिना, रैंकिंग में स्वचालित रूप से अंतिम स्थान पर आ जाएगा। निम्नलिखित पहलवान सूची में आगे बढ़ेंगे रैंकिंग। यदि यह तीसरे स्थान पर रैंक किए गए एथलीट से संबंधित है, तो डोप किए गए ब्रैकेट के हिस्से से पहलवान इस स्थिति में, केवल एक पहलवान को 5वें स्थान पर स्थान दिया जाएगा।

ऐसे मामले में जहां दो प्रथम रैंक वाले एथलीटों का डोपिंग परीक्षण सकारात्मक पाया जाता है और उन्हें अयोग्य घोषित कर दिया जाता है; दो कांस्य पदक विजेता पदक विजेताओं को स्वर्ण पदक मिलेगा। उस विशेष मामले में, कोई रजत पदक नहीं दिया जाएगा और 2 5 वां स्थान दिया जाएगा तीसरे स्थान पर चले जाएँ। निम्नलिखित पहलवान रैंकिंग में आगे बढ़ेंगे, इस बात को ध्यान में रखते हुए कि इस विशेष मामले में हमारे पास केवल एक 5वां स्थान होगा।

किसी टीम स्पर्धा के दौरान डोपिंग नियंत्रण के सकारात्मक होने की स्थिति में, दोषी एथलीट की टीम को अयोग्य घोषित कर दिया जाएगा और उन्हें रैंकिंग में सबसे अंतिम स्थान पर रखा जाएगा, बिना किसी रैंक के और उनके ध्वज के पास "डीएसक्यू" नोट होगा।

अध्याय 4 – रेफरी निकाय

अनुच्छेद 15 – संरचना

सभी प्रतियोगिताओं में, प्रत्येक मुकाबले के लिए रेफरी निकाय में निम्नलिखित शामिल होंगे:

- 1 चटाई अध्यक्ष
- 1 रेफरी
- 1 न्यायाधीश

इन तीन अधिकारियों की नियुक्ति प्रक्रिया अंतर्राष्ट्रीय रेफरी निकाय के नियमों में निर्धारित की गई है।

किसी मुकाबले के दौरान किसी अधिकारी का प्रतिस्थापन सख्त वर्जित है, सिवाय किसी गंभीर बीमारी के मामले में जो चिकित्सकीय दृष्टि से आवश्यक हो।

किसी भी मामले में रेफरी निकाय में एक ही राष्ट्रीयता के दो अधिकारी शामिल नहीं होने चाहिए।

इसके अलावा, किसी अधिकारी के लिए हमवतन पहलवानों के साथ होने वाले मुकाबलों में भाग लेना सख्त वर्जित है।

अनुच्छेद 16 – सामान्य कर्तव्य

क) अधिकारी कुश्ती प्रतियोगिताओं को नियंत्रित करने वाले विनियमों में निर्धारित सभी कर्तव्यों का पालन करेंगे और किसी भी विशेष प्रावधान जो विशेष प्रतियोगिताओं के आयोजन के लिए स्थापित किए जा सकते हैं।

ख) अधिकारियों का यह कर्तव्य है कि वे प्रत्येक मुकाबले का बहुत सावधानी से पालन करें और पहलवानों की गतिविधियों का मूल्यांकन करें ताकि जज और मैट चेयरमैन की स्कोर शीट पर दिखाए गए परिणाम उक्त मुकाबले की विशिष्ट प्रकृति को सटीक रूप से दर्शाते हैं।

ग) मैट चेयरमैन और रेफरी अंतिम निर्णय पर पहुंचने के लिए व्यक्तिगत रूप से होल्ड का मूल्यांकन करेंगे।

रेफरी और जज को मैट चेयरमैन के निर्देशन में मिलकर काम करना चाहिए, जो रेफरी के काम का समन्वय करता है। अधिकारीगण।

घ) अधिकारियों का यह कर्तव्य है कि वे रेफरी और जजमेंट के सभी कार्यों को संभालें, अंक प्रदान करें और



नियमों में निर्धारित दंड लगाया जाएगा।

ई) जज की स्कोर शीट का उपयोग दो विरोधियों द्वारा किए गए सभी होल्ड को गिनने के लिए किया जाता है। अंक, सावधानियाँ और सबमिशन को सबसे अधिक सटीकता के साथ दर्ज किया जाना चाहिए (अंतिम तकनीकी अंक को रेखांकित किया जाना चाहिए), बाउट के विभिन्न चरणों के अनुरूप क्रम में। इन स्कोर शीट पर जज के हस्ताक्षर होने चाहिए।

फ) यदि कोई मुकाबला "सबमिशन" में समाप्त नहीं होता है, तो निर्णय मैट चेयरमैन द्वारा लिया जाएगा। यह प्रत्येक प्रतियोगी की सभी क्रियाओं के मूल्यांकन पर आधारित होगा, जिसे जज की स्कोर शीट पर शुरू से अंत तक दर्ज किया जाएगा।

छ) दिए गए सभी अंक निर्धारित होते ही जनता के सामने घोषित किए जाने चाहिए, या तो बल्ले के माध्यम से या इलेक्ट्रिक स्कोरबोर्ड के माध्यम से।

ह) अधिकारियों को मुकाबलों का संचालन करते समय अपनी-अपनी भूमिकाओं के लिए उपयुक्त बुनियादी UWW शब्दावली का उपयोग करना आवश्यक है। हालाँकि, उन्हें मुकाबलों के दौरान किसी से भी बात करने की मनाही है, सिवाय इसके कि, निश्चित रूप से, जब अवसर की आवश्यकता हो तो वे आपस में परामर्श के लिए और अपने कार्यों को ठीक से करने के लिए ऐसा कर सकते हैं।

इ) जब कोच द्वारा चुनौती मांगी जाती है और पहलवान द्वारा पुष्टि की जाती है, तो रेफरी प्रतिनिधि (या उसका विकल्प) और मैट चेयरमैन को वीडियो साक्ष्य देखना चाहिए। एक साथ चर्चा के बाद, रेफरी प्रतिनिधि (या उसका विकल्प) रेफरी निकाय के परामर्श के बिना ही अपना निर्णय देता है।

अनुच्छेद 17 - रेफरी की पोशाक

रेफरी निकाय (प्रशिक्षक, रेफरी, जज और मैट अध्यक्ष) को आधिकारिक यूनाइटेड वर्ल्ड रेसलिंग वर्दी पहननी होगी, जिसमें काले रंग की स्वीकृत पोलो, काली बेल्ट के साथ काले फ्लैट फ्रंट ट्राउजर, काले प्लिमसोल या काले स्पोर्ट्स जूते और काले मोजे शामिल होंगे।

इसके अतिरिक्त, केंद्रीय रेफरी को अपने गले में एक सीटी, अपनी बाईं कलाई पर लाल पट्टी तथा अपनी दाईं कलाई पर नीली पट्टी पहननी होगी।

पोशाक UWW द्वारा प्रमाणित मॉडल की होनी चाहिए। रेफरी निकाय प्रायोजक के नाम की पोशाक नहीं पहन सकता। हालाँकि, उनकी जैकेट पर अंकित नंबर में UWW प्रायोजक का नाम शामिल हो सकता है।

अनुच्छेद 18 - रेफरी

क) रेफरी मैट पर मुकाबले के व्यवस्थित संचालन के लिए जिम्मेदार होता है, जिसे उसे नियमों के अनुसार निर्देशित करना होता है।

ख) उसे प्रतियोगियों का सम्मान प्राप्त करना चाहिए और उन पर पूरा अधिकार रखना चाहिए ताकि वे तुरंत उसके आदेशों और निर्देशों का पालन करें। इसी तरह, उसे किसी भी अनियमित और असामयिक बाहरी हस्तक्षेप को बर्दाश्त किए बिना मुकाबला संचालित करना चाहिए।

ग) वह मैट चेयरमैन और जज के साथ मिलकर काम करेगा और किसी भी आवेगपूर्ण या असामयिक हस्तक्षेप से बचते हुए मुकाबले की निगरानी में अपने कर्तव्यों का पालन करेगा। उसकी सीटी मुकाबले की शुरुआत, बीच में बाधा और अंत करेगी।

घ) रेफरी, मैट अध्यक्ष की स्वीकृति से पहलवानों के मैट छोड़ने के बाद उन्हें वापस मैट पर आने का आदेश देगा, या खड़े होकर या जमीन पर (मैट पर) मुकाबला जारी रखने का आदेश देगा।

ई) रेफरी को अपनी बाईं कलाई पर लाल रिस्टबैंड और दाईं कलाई पर नीला रिस्टबैंड पहनना आवश्यक है। वह अपनी उंगलियों से होल्ड के निष्पादन के बाद उसके मूल्य के अनुरूप अंक इंगित करेगा (यदि यह वैध है, यदि इसे मैट की सीमाओं के भीतर निष्पादित किया गया है, और यदि ग्रैपलर को खतरे की स्थिति में रखा गया है, आदि) स्कोर करने वाले ग्रैपलर के अनुरूप हाथ उठाकर।

च) रेफरी को:



- पहलवानों के मैट पर प्रवेश करते समय और मैट से बाहर निकलने से पहले उनसे हाथ मिलाएं।
- पहलवानों की प्रतियोगिता वर्दी का निरीक्षण करें तथा यदि वे वर्तमान विनियमों के अनुरूप न हों तो उन्हें 2 मिनट के भीतर उसे बदलने के लिए कहें।
- पहलवानों की त्वचा पर पसीने या किसी चिकने या चिपचिपे पदार्थ की जांच करें।
- जब पहलवान खड़े हों तो उनके बहुत करीब न जाएं, लेकिन यदि वे जमीन पर हों तो उनके करीब ही रहें पद।
- एक क्षण से दूसरे क्षण तक अपनी स्थिति बदलने में सक्षम होना, मैट पर या उसके आस-पास, और विशेष रूप से आसन्न आत्मसमर्पण का बेहतर दृश्य प्राप्त करने के लिए घुटनों या पेट के बल लेट जाएं।
- पहलवानों के इतने करीब खड़े होकर मैट चेयरमैन और जज के दृश्य को बाधित न करें (विशेषकर यदि कोई पहलवान हो)। प्रस्तुतीकरण आसन्न प्रतीत होता है)।
- किसी भी बिंदु पर प्रतिस्पर्धियों की ओर पीठ न करें और स्थिति पर नियंत्रण खोने का जोखिम न उठाएं।
- मैच में बाधा डाले बिना निष्क्रिय पहलवान को उत्तेजित करें तथा आवश्यक चेतावनियाँ दें।
- सुनिश्चित करें कि पहलवान मैच के दौरान शरीर पोंछने, नाक साफ करने, चोट लगने का बहाना करने आदि का बहाना करके आराम न करें। ऐसी स्थिति में, केंद्रीय रेफरी मैच को रोक देगा तथा गलती करने वाले पहलवान को चेतावनी जारी करने तथा प्रतिद्वंद्वी को एक अंक देने के लिए कहेगा।
- यदि कोई पहलवान प्रतिद्वंद्वी की वर्दी खींच रहा हो तो उसका हाथ झटक दें या मौखिक चेतावनी दें।
- नियमों के उल्लंघन या क्रूरता के लिए दंड को बरकरार रखें।
- यदि पहलवान मैट के किनारे तक पहुंच जाएं तो सीटी बजाने के लिए तैयार रहें।
- बताएं कि मैट के किनारे पर किया गया होल्ड वैध है या नहीं।
- जब कार्रवाई सीमा से बाहर चली जाए तो कार्रवाई को तोड़ दें और पहलवानों को प्रारंभिक स्थिति में वापस ले जाएं।
- तेजी से और स्पष्ट रूप से उस स्थिति का आदेश दें जिसमें कुश्ती को फिर से शुरू किया जाना चाहिए।
- पहलवान द्वारा शारीरिक रूप से (थप्पड़ मारकर) या मौखिक रूप से समर्पण का संकेत देने के बाद कार्रवाई को रोकने के लिए सीटी बजाएं।
- केन्द्रीय रेफरी पहलवानों की सुरक्षा सुनिश्चित करने के लिए प्रत्येक प्रतियोगी पर हाथ भी रखेगा।
- सीनियर कॉन्टिनेंटल और विश्व चैंपियनशिप को छोड़कर, सबमिशन देखने पर कार्रवाई रोक दी जाती है इस प्रयास में पहलवान को बिना किसी नुकसान के बच निकलने में असमर्थ माना जाता है।
- मैट चेयरमैन के हस्तक्षेप पर, मैच को बीच में ही रोक दें और तकनीकी श्रेष्ठता के आधार पर जीत की घोषणा करें जब पहलवानों के स्कोर में 15 अंकों का अंतर हो। इस स्थिति में, केंद्रीय रेफरी को कार्रवाई, चाहे वह आक्रमण हो या जवाबी हमला, पूरी होने तक प्रतीक्षा करनी चाहिए।
- जब आवश्यक हो तो मैच को बिल्कुल सही समय पर रोकें।
- सुनिश्चित करें कि मैच का परिणाम घोषित होने तक पहलवान मैट पर ही रहें।
- मैट चेयरमैन से सहमति के बाद हाथ उठाकर विजेता की घोषणा करें।

रेफरी के हाथ के संकेत:





साइड माउंट पुनः आरंभ स्थिति

पूर्ण माउंट पुनः आरंभ स्थिति

बैक माउंट पुनः आरंभ स्थिति



1 अंक

2 अंक

3 अंक



4 अंक

सावधानी (अन्य एथलीट को 1 अंक)

अयोग्यता

अनुच्छेद 19 - न्यायाधीश

क) जज ग्रैपलिंग के सामान्य नियमों में निर्धारित सभी कर्तव्यों के लिए जिम्मेदार है।

ख) उसे किसी भी तरह से खुद को विचलित किए बिना मुकाबले के पाठ्यक्रम का बहुत बारीकी से पालन करना चाहिए; रेफरी और मैट चेयरमैन की सहमति से, उसे दिए गए सभी अंक और चेतावनियों को अपने स्कोर शीट पर अंकित करना होगा। मैट चेयरमैन द्वारा अनुरोध किए जाने पर उन्हें सभी स्थितियों में अपनी राय देनी होगी।

ग) प्रत्येक कार्रवाई के बाद, मैट चेयरमैन के संकेतों के आधार पर, वह दिए गए अंकों की संख्या रिकॉर्ड करता है संबंधित कार्रवाई के लिए और उसके पास रखे स्कोरबोर्ड पर परिणाम दर्ज करता है। यह स्कोरबोर्ड दिखाई देना चाहिए दर्शकों और पहलवानों दोनों के लिए।

घ) जज सबमिशन की पुष्टि करता है और रेफरी को संकेत देता है।

इ) न्यायाधीश को मैट चेयरमैन का ध्यान ऐसी किसी भी बात की ओर दिलाना चाहिए जो उसे असामान्य या अनियमित लगे। मुकाबले के दौरान या पहलवानों के आचरण में।

च) इसके अलावा, जज को उसे प्राप्त होने पर तथा मुकाबले के अंत में सौंपी गई स्कोर शीट पर हस्ताक्षर करना होगा। मुकाबले का परिणाम स्कोर शीट पर स्पष्ट रूप से दर्ज करना होगा, हारने वाले का नाम स्पष्ट रूप से काटना होगा और विजेता का नाम और देश लिखना होगा।

छ) जज की स्कोर शीट में उस समय का सटीक उल्लेख होना चाहिए जिस पर किसी टीम की जीत की स्थिति में मुकाबला समाप्त हो जाता है। समर्पण, तकनीकी श्रेष्ठता, आदि।

ह) उसे रेखांकित करके यह भी बताना होगा कि उसने अंतिम बार कौन सा तकनीकी अंक अर्जित किया था (सावधानियों के लिए अंक नहीं गिने जाते) जिससे यह निर्धारित हो सके कि ओवरटाइम में किस एथलीट को बचाव करना होगा।



i) निष्क्रियता, मैट से भागना, अवैध पकड़ या क्रूरता के लिए चेतावनियों को दोषी पहलवान के कॉलम में 'सी' द्वारा नोट किया जाएगा।

अनुच्छेद 20 – मैट चेयरमैन

क) मैट अध्यक्ष, जिनके कार्य बहुत महत्वपूर्ण हैं, ग्रैपलिंग नियमों में दिए गए सभी कर्तव्यों का निर्वहन करेंगे।

ख) वह रेफरी और जज के कार्य का समन्वय करेगा।

ग) उसे मुकाबलों के दौरान बहुत सावधानी से चलना होगा, किसी भी तरह से खुद को विचलित होने की अनुमति नहीं देनी होगी, और नियमों के अनुसार अन्य अधिकारियों के व्यवहार और कार्रवाई का मूल्यांकन करना होगा। उसे रेफरी के साथ सहमति में प्रत्येक कार्रवाई के लिए अंक की पुष्टि करनी होगी। उसे सभी स्थितियों में अपनी राय देनी होगी, रेफरी द्वारा की गई अंतिम गलतियों को सुधारना होगा।

घ) रेफरी और मैट चेयरमैन के बीच किसी भी असहमति की स्थिति में, परिणाम, अंकों का मूल्य और सबमिशन निर्धारित करने के लिए उनकी राय ही मान्य होगी।

ई) मैट चेयरमैन सबमिशन की पुष्टि करता है और रेफरी को संकेत देता है।

फ) यदि, मुकाबले के दौरान, मैट चेयरमैन को कुछ ऐसा नज़र आता है जिसके बारे में उसे लगता है कि उसे रेफरी का ध्यान आकर्षित करना चाहिए क्योंकि रेफरी उसे देख नहीं पाया या उसने उसे नोटिस नहीं किया (सबमिशन, अवैध पकड़, निष्क्रिय स्थिति, आदि), तो मैट चेयरमैन को पहलवान के रेश गार्ड/जीआई के समान रंग का हाथ उठाकर ऐसा करना चाहिए, भले ही रेफरी ने उसकी राय न मांगी हो। सभी परिस्थितियों में, मैट चेयरमैन को रेफरी का ध्यान ऐसी किसी भी चीज़ की ओर आकर्षित करना चाहिए जो उसे मुकाबले के दौरान या पहलवानों के आचरण में असामान्य या अनियमित लगे।

छ) मैट चेयरमैन के लिए मुकाबले की निगरानी करना आसान बनाने के लिए, विशेष रूप से नाजुक स्थिति में, उसे स्थिति बदलने का अधिकार है, लेकिन केवल मैट के उस किनारे पर, जिस पर उसका नियंत्रण है।

ह) यदि रेफरी और/या जज द्वारा कोई गंभीर स्कोरिंग गलती की जाती है, तो वह मुकाबले को बीच में ही रोक सकता है। ऐसे मामले में, वह मुख्य रेफरी (या उसके प्रतिनिधि) से परामर्श मांग सकता है। यह परामर्श पहलवान के चुनौती देने के अधिकार को नहीं बदलता है।

i) किसी मुकाबले के दौरान, जब कोच को लगता है कि उसके पहलवान के खिलाफ रेफरी द्वारा कोई बड़ी गलती की गई है और वह चुनौती मांगता है, तो मैट चेयरमैन को कार्रवाई के तटस्थ होने और मैच को रोकने का इंतजार करना चाहिए। रेफरी प्रतिनिधि (या उसका विकल्प) और मैट चेयरमैन को वीडियो साक्ष्य की समीक्षा करनी चाहिए। यदि रेफरी प्रतिनिधि (या उसका विकल्प) इस बात से सहमत है कि रेफरी निकाय सही था, तो मैट चेयरमैन को यह सुनिश्चित करना चाहिए कि मैच के शेष समय के दौरान पहलवान को कोई अन्य चुनौती नहीं दी जाएगी।

जे) वीडियो साक्ष्य की समीक्षा के बाद, रेफरी प्रतिनिधि (या उसका स्थानापन्न) अकेले ही अपना निर्णय देता है। इसका निर्णय अंतिम है और उसे चुनौती नहीं दी जा सकती।

अनुच्छेद 21 – रेफरी निकाय के विरुद्ध दंड

यूडब्ल्यूडब्ल्यू विश्व ग्रैपलिंग समिति, जो सर्वोच्च निर्णायक मंडल का गठन करती है, को प्रतियोगिता के प्रतिनिधियों की रिपोर्ट पर, तकनीकी रूप से दोषी रेफरी निकाय के सदस्य(यों) के विरुद्ध सामूहिक रूप से निम्नलिखित अनुशासनात्मक उपाय करने का अधिकार होगा:

- संबंधित अधिकारी(यों) को चेतावनी दें।
- एक या अधिक सत्र के लिए प्रतियोगिता से निलंबन - अधिकारी(यों) को प्रतियोगिता से हटा दिया जाएगा।

दोष की गंभीरता के आधार पर UWW अनुशासन चैंबर द्वारा तय किए गए अन्य दंड भी लागू हो सकते हैं।



अध्याय 5 – मुकाबला

अनुच्छेद 22 – मुकाबले की अवधि

यू-13, यू-15 और वेटरन्स के लिए: एक मुकाबले की अवधि 4 मिनट की होगी।

अंडर-17, अंडर-20 और सीनियर्स के लिए: एक मुकाबले की अवधि 5 मिनट की होगी।

सभी प्रतियोगिताओं के लिए, स्कोरबोर्ड पर प्रदर्शित समय 5 से 0 मिनट (U15, U17 और अनुभवी खिलाड़ियों के लिए 4 से 0 मिनट) से शुरू होगा।

विजेता की घोषणा नियमित समय के अंत में अर्जित अंकों के योग से की जाती है।

तकनीकी श्रेष्ठता तब प्राप्त होती है जब 15 अंकों का अंतर होता है। इससे स्वतः ही जीत हो जाती है और मुकाबले के अंत में सीटी बजाई जाती है।

सबमिशन से मैच स्वतः ही रुक जाता है।

अनुच्छेद 23 – मैट पर कॉल

प्रतियोगियों को ऊँची और स्पष्ट आवाज़ में मैट पर खुद को पेश करने के लिए बुलाया जाता है। किसी प्रतियोगी को तब तक नए मुकाबले में प्रतिस्पर्धा करने के लिए नहीं बुलाया जा सकता जब तक कि उसे अपने पिछले मुकाबले के खत्म होने के बाद बीस (20) मिनट का आराम न मिल जाए।

किसी भी पहलवान को देरी की अनुमति दी जाती है जो पहले अनुरोध का निम्नलिखित तरीके से जवाब नहीं देता है: प्रतियोगियों को 60 सेकंड के अंतराल पर तीन बार बुलाया जाना चाहिए। ये कॉल अंग्रेजी में की जाती हैं। यदि पहलवान तीसरे कॉल के बाद आगे नहीं आता है, तो उसे बाहर कर दिया जाएगा और उसे स्थान नहीं दिया जाएगा। उसका प्रतिद्वंद्वी फ़ोरफ़िट द्वारा बाउट जीत जाएगा।

अनुच्छेद 24 – पहलवानों की प्रस्तुति

प्रत्येक भार वर्ग में प्रथम और द्वितीय स्थान के लिए फाइनल में निम्नलिखित समारोह आयोजित किया जाता है: फाइनलिस्टों को सम्मानित किया जाता है और जब वे मैट पर आते हैं तो उनकी उपलब्धियों की घोषणा की जाती है।

अनुच्छेद 25 – प्रारंभ

मुकाबला शुरू होने से पहले, प्रत्येक प्रतिद्वंद्वी अपना नाम पुकारे जाने पर जवाब देता है और उसे दिए गए मैट के कोने पर अपनी जगह लेता है। कोने का रंग उस वर्दी के रंग का होता है जिसे उसे पहनने के लिए दिया गया है।

मैट के बीच में सेंट्रल सर्कल में खड़ा रेफरी दोनों पहलवानों को अपने पास बुलाता है। फिर वह उनसे हाथ मिलाता है और उनके कपड़ों की जांच करता है, यह जांचता है कि उन पर कोई चिकना या चिपचिपा पदार्थ तो नहीं लगा है, यह पुष्टि करता है कि उन्हें पसीना तो नहीं आ रहा है, यह पुष्टि करता है कि उनके हाथ नंगे हैं।

पहलवान एक-दूसरे का अभिवादन करते हैं, हाथ मिलाते हैं और जब रेफरी सीटी बजाता है तो वे मुकाबला शुरू कर देते हैं।

अनुच्छेद 26 – मुकाबले में बाधा डालना

a) अगर कोई प्रतियोगी चोट लगने या अपने नियंत्रण से परे किसी अन्य स्वीकार्य घटना के कारण मैच को बीच में ही रोकना पड़ता है, तो रेफरी मुकाबला रोक सकता है। इस तरह के व्यवधान के दौरान, पहलवानों को अपने-अपने पक्ष में मैट पर बैठना चाहिए। व्यवधान के दौरान वे अपने कोच से सलाह नहीं ले सकते।



ख) यदि कोई मुकाबला चिकित्सीय कारणों से पुनः शुरू नहीं किया जा सकता है, तो इसका निर्णय प्रतियोगिता प्रभारी चिकित्सक द्वारा लिया जाता है, जो इसमें शामिल पहलवान के कोच और मैट चेयरमैन दोनों को सूचित किया जाता है; उसके बाद मैट चेयरमैन आदेश देता है कि मुकाबला रद्द कर दिया जाए प्रतियोगिता के डॉक्टर द्वारा दिए गए निर्णय को उलटा नहीं किया जा सकता।

ग) यदि किसी पहलवान द्वारा जानबूझकर अपने प्रतिद्वंद्वी को घायल करने के कारण कार्रवाई रोकनी पड़े, तो दोषी पहलवान को दंडित किया जाएगा।

अयोग्य घोषित किया जाएगा।

घ) यदि किसी पहलवान को रक्तस्राव हो रहा हो तो रेफरी रक्तस्राव रोकने के लिए मुकाबले को रोक देगा।

डॉक्टर के मैट पर कदम रखते ही क्रोनोमीटर चालू हो जाएगा। अगर रुकावटों का समय जमा हो गया है

यदि पूरे मुकाबले के दौरान रक्तस्राव 4 मिनट से अधिक हो जाता है, तो मैट चेयरमैन मैच समाप्त करने का आदेश देगा।

मुकाबले का। उस स्थिति में, संबंधित पहलवान मैच हार जाता है और प्रतिद्वंद्वी चोट के कारण मैच जीत जाता है।

जब मुकाबला अंत तक चलेगा, तो अगले दौर के लिए क्रोनोमीटर को रीसेट कर दिया जाएगा।

ई) चिकित्सा उपचार के बाद, मुकाबला पहले से तय उचित स्थिति में फिर से शुरू होता है।

रुकावट से पहले नियंत्रण के साथ सुरक्षित अंतिम स्थिति।

च) यदि किसी घटना के कारण मुकाबला बाधित होता है जो एथलीट के नियंत्रण से बाहर है, तो रेफरी मुकाबला रोक सकता है

और रुकावट खत्म होते ही मुकाबले का बचा हुआ समय पूरा कर लिया जाएगा। अगर कोई सत्र पूरा नहीं हो पाता है

अपेक्षित कार्यक्रम में समापन होने पर, इसे अगले दिन तक स्थगित किया जा सकता है। यदि यह अंतिम प्रतियोगिता है

दिन और असाधारण कारणों से, प्रतियोगिता का अंत बाद की तारीख तक स्थगित किया जा सकता है और

किसी अन्य स्थान पर रखें।

छ) किसी गंभीर गलती के मामले में, जो रेफरी टीम द्वारा नहीं देखी जाती है (उदाहरण; टाइमकीपर की गलतियाँ, स्कोरबोर्ड पर गलत अंक या सावधानी प्रकाशित होना, मैदान पर या खड़े होकर मुकाबला फिर से शुरू करने में गलती, गलत विजेता की घोषणा आदि), रेफरी प्रतिनिधि हस्तक्षेप कर सकते हैं और परामर्श द्वारा या वीडियो समीक्षा द्वारा इसे सही करने के लिए कह सकते हैं।

अनुच्छेद 27 – मुकाबले का अंत

मैच या तो सबमिशन, तकनीकी श्रेष्ठता, या किसी प्रतिद्वंद्वी के चोट के कारण अयोग्य घोषित होने पर समाप्त होता है

घोषित किए जाते हैं, या नियमित समय के अंत में।

जब कोई पहलवान अपने प्रतिद्वंद्वी से 15 अंक ज़्यादा स्कोर करता है तो वह तकनीकी श्रेष्ठता के आधार पर मैच जीत जाता है। किसी भी मामले में, रेफरी को कार्रवाई के अंत तक इंतजार करना होगा।

यदि रेफरी ने घंटी की आवाज नहीं सुनी है, तो मैट चेयरमैन को हस्तक्षेप करना चाहिए और एक नरम वस्तु फेंककर मुकाबला रोकना चाहिए

रेफरी का ध्यान आकर्षित करने के लिए मैट पर। जब घंटा बजता है, उस समय शुरू की गई कोई भी कार्रवाई मान्य नहीं होती है और घंटा बजने और रेफरी की सीटी बजने के बीच की गई कोई भी कार्रवाई मान्य नहीं होती है।

जब मुकाबला समाप्त हो जाता है, तो रेफरी मैट के बीच में मैट चेयरमैन की मेज की ओर मुंह करके खड़ा हो जाता है।

पहलवान हाथ मिलाते हैं, रेफरी के दोनों ओर खड़े होते हैं और निर्णय का इंतजार करते हैं। प्रतियोगिता हॉल छोड़ने से पहले उन्हें वर्दी का कोई भी हिस्सा उतारने की मनाही होती है। निर्णय की घोषणा के तुरंत बाद,

पहलवान रेफरी से हाथ मिलाते हैं।

इसके बाद प्रत्येक पहलवान को अपने प्रतिद्वंद्वी के कोच से हाथ मिलाना होगा। यदि उपरोक्त प्रावधानों का पालन नहीं किया जाता है, तो

यदि गलती करने वाले पहलवान को अनुशासनात्मक विनियमों के अनुसार दंडित किया जाएगा।

अनुच्छेद 28 – मुकाबले को बाधित करना और जारी रखना

सीमा से बाहर की परिभाषा

यदि, खड़े होने की स्थिति से, किसी प्रतियोगी को सीमा से बाहर जाने पर मजबूर किया जाता है और वह सबमिशन प्रयास में न होते हुए भी एक पैर से सुरक्षा क्षेत्र को छू लेता है, तो केंद्रीय रेफरी कार्रवाई को रोक देगा और प्रतियोगियों को मैट के केंद्र में वापस लाएगा और प्रतिद्वंद्वी को 1 अंक प्रदान करेगा (इस नियम के सटीक अनुप्रयोग के लिए अनुच्छेद 36 देखें)

– सीमा से बाहर कदम रखना)

जब प्रतियोगी मैदान पर लड़ रहे हों, तो आउट ऑफ़ बाउंड्स का मतलब तब होता है जब किसी भी प्रतियोगी का कोई भी शरीर का अंग सर्कल को नहीं छू रहा हो या जब किसी भी प्रतियोगी का कोई भी शरीर का अंग सुरक्षा क्षेत्र से बाहर पहुँच जाता है। जब कोई भी स्थिति होती है, तो रेफरी कार्रवाई को रोक देगा और सही पुनरारंभ स्थिति का आदेश देगा।



स्कोरिंग एक्शन (टेकडाउन, रिवर्सल या डोमिनेंट पोजीशन) के दौरान प्रतियोगियों के सीमा से बाहर चले जाने पर, जिसमें किसी भी पहलवान के सिर का कोई भी हिस्सा सुरक्षा क्षेत्र से बाहर नहीं होता है, रेफरी एक्शन को रोकने से पहले 3 सेकंड की गिनती तक प्रतीक्षा करेगा और फिर केंद्र में मैच को फिर से शुरू करेगा, और वह उस स्थिति में एक्शन के अंक प्रदान करेगा जब सफलतापूर्वक पूरा हुआ हो (टेकडाउन, रिवर्सल या डोमिनेंट पोजीशन के बाद शीर्ष नियंत्रण सुरक्षित)।

नोट: यदि कोई प्रतियोगी मैच से भागता है - चाहे वह खड़े होकर हो या ज़मीन पर - तो भागने वाले एथलीट को तुरंत चेतावनी जारी की जाएगी। नोट: यदि कोई एथलीट सबमिशन प्रयास के दौरान (सही बचाव किए बिना) सीमा से बाहर चला जाता है, तो मैच तब तक नहीं रोका जाएगा जब तक कि कार्रवाई समाप्त नहीं हो जाती या जब किसी भी पहलवान के सिर का कोई हिस्सा सुरक्षा क्षेत्र से बाहर न हो जाए। उस स्थिति में, जो एथलीट सही बचाव किए बिना सबमिशन से बचने के लिए लड़ाई को रोकने के उद्देश्य से सुरक्षा क्षेत्र से बाहर कार्रवाई लाता है, वह तुरंत सबमिशन से हार जाएगा।

नोट: यदि कोई पहलवान सही बचाव का उपयोग करके (मैच से भागे बिना) सबमिशन से बचने के प्रयास में कार्रवाई को सीमा से बाहर कर देता है, तो लड़ाई तब तक नहीं रोकी जाएगी जब तक कि कार्रवाई समाप्त न हो जाए या जब किसी भी पहलवान के सिर का कोई हिस्सा सुरक्षा क्षेत्र से बाहर न हो जाए। उस स्थिति में रेफरी को एथलीटों को रोकना चाहिए, सबमिशन का प्रयास करने वाले एथलीट को अटैक के लिए 1 अंक देना चाहिए और पुनरांश स्थिति मानदंड के अनुसार मैच के केंद्र में मैच को फिर से शुरू करना चाहिए।

तटस्थ पुनः आरंभ स्थिति

न्यूट्रल रीस्टार्ट स्थिति नियमित अवधि की शुरुआत में होती है।

दोनों पहलवान मैच के बीच में एक दूसरे के सामने खड़े होते हैं तथा उनका एक पैर अंदरूनी घेरे को छूता है, तथा कुश्ती शुरू करने के लिए रेफरी की सीटी का इंतजार करते हैं।



तटस्थ पुनः आरंभ स्थिति का आदेश तब दिया जाता है जब रेफरी मैच को सीमा से बाहर होने के कारण रोक देता है, जबकि कार्रवाई स्टैंड अप में थी या अंतिम सुरक्षित स्थिति स्टैंडिंग में थी (अर्थात् टेकडाउन के सीमा से बाहर जाने की स्थिति में टेकडाउन प्रदान नहीं किया गया क्योंकि रेफरी द्वारा कार्रवाई रोकने से पहले 3 सेकंड तक स्थिति सुरक्षित नहीं थी)।

बंद गार्ड पुनः आरंभ स्थिति

क्लोज्ड गार्ड रीस्टार्ट पोजीशन मैच के बीच में होती है, जिसमें नीचे की तरफ एथलीट अपनी पीठ मैट पर रखकर खड़ा होता है और प्रतिद्वंद्वी उसके पैरों के बीच में होता है, उसके पैर क्रॉस करके रखे होते हैं और हाथ उसके सिर के बगल में रखे होते हैं। ऊपर की तरफ एथलीट अपने घुटनों पर होता है और उसके हाथ प्रतिद्वंद्वी के पेट पर होते हैं।



क्लोज्ड गार्ड रीस्टार्ट स्थिति का आदेश तब दिया जाता है जब रेफरी मैच को आउट ऑफ बाउंड्स के कारण रोक देता है और कम से कम 3 सेकंड के लिए अंतिम सुरक्षित स्थिति, जमीन पर क्लोज्ड गार्ड की होती है।

हाफ गार्ड पुनः आरंभ स्थिति

हाफ गार्ड रीस्टार्ट स्थिति मैच के केंद्र में होती है, जिसमें एथलीट अपनी तरफ नीचे की ओर लेटा होता है, प्रतिद्वंद्वी का एक पैर उसके पैरों के बीच होता है और छाती प्रतिद्वंद्वी की ओर होती है तथा हाथ प्रतिद्वंद्वी के मुक पैर के ऊपर रखे होते हैं।



शीर्ष पर बैठा खिलाड़ी अपने घुटनों के बल बैठा होता है तथा उसके हाथ प्रतिद्वंद्वी के ऊपरी कूल्हे पर होते हैं।

हाफ गार्ड पुनः आरंभ स्थिति का आदेश तब दिया जाता है जब रेफरी मैच को सीमा से बाहर जाने के कारण रोक देता है और अंतिम सुरक्षित स्थिति, कम से कम 3 सेकंड के लिए, जमीन पर हाफ गार्ड थी।

OpenGuard पुनः आरंभ स्थिति

ओपन गार्ड रीस्टार्ट मैच के केंद्र में होता है, जिसमें नीचे वाला ग्रेपलर अपनी पीठ के बल लेटा होता है, उसके हाथ उसकी जांघों पर टिके होते हैं और उसके पैर जमीन पर सपाट होते हैं।



GRAPPLING

इनर सर्कल में मैट पर। शीर्ष पहलवान अपने प्रतिद्वंद्वी के पैरों के सामने घुटने टेकता है और अपने हाथों को निचले पहलवान के घुटनों पर रखता है। एक बार जब रेफरी स्थिति को मंजूरी दे देता है, तो मैच उसकी सीटी के साथ फिर से शुरू होता है।



ओपन गार्ड रीस्टार्ट का आदेश तब दिया जाता है जब दोनों पहलवान ग्राउंड फाइट के दौरान सीमा से बाहर चले जाते हैं और शीर्ष एथलीट द्वारा प्राप्त अंतिम स्थिति, प्रमुख स्थिति, क्लोज्ड गार्ड या हाफ गार्ड नहीं होती है।

वह पहलवान जो उस समय शीर्ष पर होता है जब कार्रवाई सीमा से बाहर चली जाती है (या जिसके पास आंशिक बैक कंट्रोल होता है) ओपन गार्ड रीस्टार्ट के लिए शीर्ष स्थान लेता है।

साइड माउंट पुनः आरंभ स्थिति

साइड माउंट रीस्टार्ट मैट के केंद्र में होता है, जिसमें नीचे वाला ग्रेपलर अपनी पीठ के बल लेटा होता है (उसकी कोहनियां स्पष्ट रूप से मुक्त होती हैं और उसके हाथ प्रतिद्वंद्वी की तरफ रखे होते हैं) और ऊपर वाला ग्रेपलर अपने धड़ को अपने प्रतिद्वंद्वी के पेट पर सपाट रखता है और कोहनियां और घुटने मैट पर होते हैं।



साइड माउंट पुनः आरंभ स्थिति का आदेश तब दिया जाता है जब पहलवान ने साइड माउंट प्राप्त कर लिया हो और फिर कार्रवाई सीमा से बाहर हो जाती है।

पूर्ण माउंट पुनः आरंभ स्थिति

पूर्ण माउंट रीस्टार्ट मैट के केंद्र में होता है, जिसमें नीचे वाला ग्रेपलर अपनी पीठ के बल लेटा होता है, उसके हाथ उसके सिर के बगल में रखे होते हैं, तथा ऊपर वाला ग्रेपलर उसके ऊपर चढ़कर अपने पैरों को बगल में रखता है तथा अपने हाथों को प्रतिद्वंद्वी की छाती पर रखता है।



पूर्ण माउंट पुनः आरंभ स्थिति का आदेश तब दिया जाता है जब पहलवान ने पूर्ण माउंट प्राप्त कर लिया हो और फिर कार्रवाई सीमा से बाहर हो जाती है।

बैक माउंट पुनः आरंभ स्थिति

बैक माउंट पुनः आरंभ मैट के केंद्र में होता है, जिसमें दोनों एथलीट जमीन पर बैठते हैं, बैक माउंट को सुरक्षित करने वाला एथलीट अपने प्रतिद्वंद्वी को नियंत्रित करता है, छाती को पीठ के संपर्क में रखता है, प्रतिद्वंद्वी की जांघों के बीच एड़ी होती है और हाथ सीट बेल्ट नियंत्रण में जुड़ा होता है (एक हाथ कंधे के ऊपर से गुजरते हुए दूसरे हाथ को विपरीत बगल के नीचे से जोड़ते हुए)।



नियंत्रित एथलीट को अपने दोनों हाथों से नियंत्रित एथलीट के कंधे के ऊपर रहे हाथ को पकड़ना चाहिए।

बैक माउंट पुनः आरंभ स्थिति का आदेश तब दिया जाता है जब रेफरी आउट ऑफ बाउंड्स के कारण कार्रवाई को रोक देता है और अंतिम सुरक्षित स्थिति (कम से कम 3 सेकंड के लिए) बैक माउंट (जमीन पर या खड़े होकर) थी।

अनुच्छेद 29 – विजय के प्रकार

एक मुकाबला जीता जा सकता है:

- "सबमिशन" द्वारा - चोट के द्वारा,
- मुकाबले के दौरान

प्रतिद्वंद्वी को दी गई 4 चेतावनियां द्वारा। - तकनीकी श्रेष्ठता द्वारा - हार के बाद - अयोग्यता द्वारा - अंकों के द्वारा



- मापदंड के अनुसार
- ओवरटाइम जीत के अनुसार

सीनियर कॉन्टिनेंटल और विश्व चैंपियनशिप को छोड़कर, केंद्रीय रेफरी के पास मैच को रोकने का पूरा अधिकार है, अगर उसे लगता है कि एथलीट को गंभीर चोट लगने का खतरा है या वह अब सबमिशन लॉक या चोक को बर्दाश्त नहीं कर सकता है, भले ही उक्त एथलीट ने सबमिट या टैप न किया हो। एथलीटों की सुरक्षा हर समय बनी रहेगी।

जब कोई प्रतियोगी मौखिक रूप से (चिल्लाकर या "टैप" या "रुको" कहकर) या शारीरिक रूप से (अपने हाथ या पैर से प्रतिद्वंद्वी या मैट को कम से कम दो बार टैप करके) मुकाबला छोड़ देता है, तो प्रतिद्वंद्वी को स्वचालित रूप से विजेता घोषित कर दिया जाता है, भले ही उसके द्वारा अर्जित अंकों की संख्या या मैच का समय कुछ भी हो।

यदि कोई प्रतियोगी प्रतिद्वंद्वी द्वारा लगाए गए वैध पकड़ के कारण या किसी अवैध चालबाज़ी से उत्पन्न न हुई दुर्घटना के कारण बेहोश हो जाता है, तो केंद्रीय रेफरी मैच को रोक देगा, बेहोश एथलीट को होश में लाने में मदद करेगा और प्रतिद्वंद्वी को सबमिशन द्वारा विजेता घोषित करेगा।

नोट: सिर में चोट लगने के कारण बेहोश होने वाले प्रतियोगियों को प्रतियोगिता के बाकी भाग से निलंबित कर दिया जाएगा तथा उन्हें चिकित्सा स्टाफ से उपचार लेने के लिए निर्देशित किया जाएगा।

जब कोई प्रतियोगी अपने प्रतिद्वंद्वी पर 15 अंकों की बढ़त बना लेता है, तो केंद्रीय रेफरी मैच रोक देगा और तकनीकी श्रेष्ठता के आधार पर जीत की घोषणा करेगा।

यदि निर्धारित समय के अंत में ऊपर वर्णित स्थितियों में से कोई भी स्थिति उत्पन्न नहीं होती है, तो सबसे अधिक तकनीकी अंक अर्जित करने वाले प्रतियोगी को विजेता घोषित किया जाएगा।

निर्धारित समय के अंत में अंकों के बराबर होने की स्थिति में, विजेता का निर्धारण निम्नलिखित मानदंडों के आधार पर किया जाएगा: 1. वह एथलीट जिसने सबसे अधिक अंक अर्जित किए हों 2. वह एथलीट जिसने सबसे कम कॉशन प्राप्त किए हों।

यदि इनमें से कोई भी मानदंड लागू नहीं होता है तो मैच को ओवरटाइम में ले जाना चाहिए

अर्थात: यदि मैच 6-6 से बराबरी पर समाप्त होता है, जिसमें रेड एक टेकडाउन (2 अंक) और एक बैक माउंट (4 अंक) बनाता है, जबकि ब्लू 3 टेकडाउन (प्रत्येक 2 अंक) बनाता है, तो रेड को पहले मानदंड के अनुसार विजेता घोषित किया जाता है (जिस क्रिया में सबसे अधिक अंक प्राप्त होते हैं, वह रेड द्वारा बनाया गया बैक माउंट होता है)

यदि मैच 4-4 की बराबरी पर समाप्त होता है, जिसमें रेड दो टेकडाउन (प्रत्येक 2 अंक) स्कोर करता है, जबकि ब्लू एक रिवर्सल (2 अंक) और 2 हमले स्कोर करता है, पहले मानदंड के अनुसार लाल को विजेता घोषित किया जाता है (लाल और नीले दोनों के पास 2 अंक की कार्रवाई होती है, लेकिन लाल के पास 2 अंक की अन्य कार्रवाई होती है जबकि नीले के पास 1 अंक की दो कार्रवाई होती है)

यदि मैच 2-2 से बराबरी पर समाप्त होता है, जिसमें रेड को टेकडाउन के लिए 2 अंक मिलते हैं, जबकि ब्लू को रेड को 2 चेतावनियां मिलने के कारण 2 अंक मिलते हैं, तो पहले मानदंड के अनुसार रेड को विजेता घोषित किया जाता है (ऐसी कार्रवाई जिसमें 2 अंक मिले, बनाम प्रतिद्वंद्वी की सावधानी के लिए दो बार 1 अंक मिला)।

यदि मैच 3-3 से बराबरी पर समाप्त होता है, जिसमें रेड को टेकडाउन के लिए 2 अंक और अटैक के लिए 1 अंक मिलता है, जबकि ब्लू को रिवर्सल के लिए 2 अंक और रेड को सावधानी बरतने पर 1 अंक मिलता है, तो दूसरे मानदंड के अनुसार ब्लू को विजेता घोषित किया जाता है (दोनों एथलीटों के पास 2 अंक की कार्रवाई और 1-अंक की कार्रवाई है, लेकिन ब्लू के पास सावधानियों की सबसे कम संख्या है)

एक पहलवान को मैच के दौरान 4 चेतावनियाँ (C) मिलने पर वह मुकाबला हार जाता है। चौथी चेतावनी रेफरी निकाय द्वारा सर्वसम्मति से दी जानी चाहिए।

अनुच्छेद 30 – ओवरटाइम

यदि निर्धारित समय के अंत में स्कोर बराबर हो और ऊपर वर्णित कोई भी मानदंड विजेता का निर्धारण नहीं कर सके, तो केंद्रीय रेफरी ओवरटाइम घोषित कर देता है।

ओवरटाइम में केवल 1 मिनट का सबमिशन राउंड होता है, जिसका उद्देश्य विशिष्ट स्थिति से शुरू करके प्रतिद्वंद्वी को सबमिट करना होता है (तकनीकी अंक नहीं दिए जाते हैं और जीतने का एकमात्र तरीका सबमिशन, अयोग्यता या डिफॉल्ट है)।

नोट: ओवरटाइम में दी गई निष्क्रियता और अवैध कार्यों के लिए दी गई चेतावनियों से अंक नहीं मिलते, लेकिन उन्हें गिना जाता है और अनुच्छेद 23 और 24 में परिभाषित मानदंडों के अनुसार एथलीट को अयोग्य घोषित किया जा सकता है।

जिस पहलवान को प्रतिद्वंद्वी को प्रस्तुत करना होगा वह वह है जिसके प्रतिद्वंद्वी ने अंतिम तकनीकी अंक अर्जित किया है (चेतावनी अंक पर विचार नहीं किया जाता है)। यदि यह मानदंड लागू नहीं होता है, तो प्रतिद्वंद्वी को प्रस्तुत करने वाले पहलवान का निर्धारण सिक्का उछालकर किया जाता है। प्रतियोगी संभावित स्थितियों में से किसी एक में शुरू करने का निर्णय ले सकता है:

- 1) बैक माउंट रीस्टार्ट पोजीशन, मैट के बीच में दोनों एथलीट जमीन पर बैठे हों, बैक माउंट में आक्रामक एथलीट अपने प्रतिद्वंद्वी को छाती को पीठ के संपर्क में रखते हुए नियंत्रित कर रहा हो, एंड्री प्रतिद्वंद्वी की जांघों के बीच हो और हाथ सीट बेल्ट नियंत्रण में जुड़ा हो (एक हाथ कंधे के ऊपर से गुजरते हुए दूसरे हाथ को विपरीत बगल के नीचे से जोड़ते हुए)। बचाव करने वाले एथलीट को, दोनों हाथों से, नियंत्रण करने वाले एथलीट के हाथ को पकड़ना चाहिए जो कंधे के ऊपर से गुजर रहा हो।



- 2) आर्मबार रीस्टार्ट स्थिति, जिसमें बचाव करने वाला एथलीट मैट के बीच में अपनी पीठ के बल लेटा होता है और दोनों हाथ बचाव की स्थिति में बंधे होते हैं, तथा आक्रामक एथलीट आर्मबार स्थिति में होता है, जिसमें उसका एक हाथ प्रतिद्वंद्वी की भुजाओं के अंदर होता है तथा दूसरा हाथ बचाव करने वाले एथलीट के पैर को पकड़ता है या जमीन पर टिका होता है।



प्रतियोगी के पास प्रतिद्वंद्वी को सबमिट करने के लिए 1 मिनट का समय होता है। यदि सबमिशन सफल हो जाता है, तो उसे विजेता घोषित कर दिया जाता है। यदि वह प्रतिद्वंद्वी को सबमिट करने में असमर्थ रहता है (अर्थात् बचाव करने वाले एथलीट प्रतिद्वंद्वी को सबमिट नहीं कर पाते हैं या सबमिट करने में सफल हो जाते हैं), तो प्रतिद्वंद्वी को विजेता घोषित कर दिया जाता है।

अनुच्छेद 31 - कोच

मुकाबले के दौरान कोच प्लेटफॉर्म के नीचे या मैट के किनारे से कम से कम दो मीटर की दूरी पर रह सकता है।

यदि UWW डॉक्टर (या प्रतियोगिता डॉक्टर) उसे अनुमति देता है, तो वह अपने पहलवान की चोट के उपचार में सहायता करने के लिए अधिकृत है। इस स्थिति के अलावा और ब्रेक के दौरान, कोच को मैट पर कदम रखने की सख्त मनाही है।

ऐसी स्थिति में रेफरी द्वारा उसे दंडित किया जा सकता है।

कोच को निर्णयों को प्रभावित करने या रेफरी निकाय का अपमान करने की सख्त मनाही है। वह केवल पहलवान से बात कर सकता है। कोच को अपने पहलवान को केवल ब्रेक के दौरान ही पानी देने का अधिकार है। विराम के दौरान या मैच के दौरान कोई अन्य पदार्थ नहीं दिया जा सकता है।

यदि इन प्रतिबंधों का पालन नहीं किया जाता है, तो रेफरी मैट चेयरमैन से कोच को 'पीला' कार्ड (चेतावनी) दिखाने के लिए कहने के लिए बाध्य है; यदि वह ऐसा करने पर अड़ा रहता है, तो मैट चेयरमैन उसे 'लाल' कार्ड (उन्मूलन) दिखाएगा। मैट चेयरमैन अपनी पहल पर भी पीला या लाल कार्ड दिखा सकता है।

जैसे ही रेड कार्ड दिया जाता है, मैट चेयरमैन प्रतियोगिता निदेशक को रिपोर्ट करता है और कोच को प्रतियोगिता से बाहर कर दिया जाता है और वह आगे अपना काम जारी नहीं रख सकता। इन तथ्यों को संबंधित मुकाबले की स्कोरशीट पर भी दर्ज किया जाना चाहिए। हालांकि, इसमें शामिल ग्रेपलिंग टीम को दूसरे कोच की सेवाएं लेने का अधिकार होगा। हटाए गए कोच के राष्ट्रीय महासंघ को अनुशासनात्मक और वित्तीय विनियमों के अनुसार दंडित किया जाएगा।

इसके अलावा, अगर किसी कोच को एक प्रतियोगिता के दौरान दो पीले कार्ड मिलते हैं (जरूरी नहीं कि एक ही मुकाबले के दौरान), तो उसे प्रतियोगिता से बाहर कर दिया जाएगा और वह आगे अपना काम जारी नहीं रख पाएगा। लाल कार्ड के मामले में उसकी मान्यता रद्द कर दी जाएगी।

पहलवान के साथ खेल के मैदान पर अधिकतम एक व्यक्ति को प्रवेश करने की अनुमति है। यह भी निर्दिष्ट किया गया है कि एक कोच उसी प्रतियोगिता के दौरान रेफरी के रूप में कार्य नहीं कर सकता है।

अनुच्छेद 32 - चुनौती



चुनौती वह कार्रवाई है जिसके माध्यम से कोच को पहलवान की ओर से कार्रवाई रोकने और रेफरी प्रतिनिधि (या उसके स्थानापन्न) और मैट चेयरमैन से कॉल से असहमति के मामले में वीडियो साक्ष्य देखने का अनुरोध करने की अनुमति दी जाती है। असहमति का कारण होना चाहिए और इसे एक साधारण विरोध के रूप में नहीं मांगा जा सकता है अन्यथा संबंधित कोच को पीला कार्ड दिया जाएगा।

यह संभावना केवल उन प्रतियोगिताओं के दौरान मौजूद होती है जिनमें वीडियो नियंत्रण औपचारिक रूप से UWW और आयोजन समिति द्वारा स्थापित किया गया हो।

रेफरी द्वारा किसी प्रतियोगिता की स्थिति में अंक दिए जाने या न दिए जाने के तुरंत बाद कोच को उसे दिए गए बटन को दबाकर चुनौती का अनुरोध करना चाहिए। यदि पहलवान कोच के निर्णय से असहमत है, तो उसे सीधे चुनौती को अस्वीकार करना चाहिए और मैच जारी रहना चाहिए।

यदि किसी प्रतियोगिता के दौरान प्रशिक्षकों के लिए बटन (चुनौतियों के लिए) वाली प्रणाली उपलब्ध नहीं कराई जाती है, तो आयोजक को एक स्पंज उपलब्ध कराना होगा जिसका उपयोग चुनौती पूछने के लिए किया जाएगा।

किसी बड़ी तकनीकी समस्या के मामले में, जिसके कारण विवादित कार्रवाई की समीक्षा नहीं की जा सकेगी, रेफरी निकाय का प्रारंभिक निर्णय लागू किया जाएगा और कोच अपनी चुनौती जारी रखेगा।

विशिष्ट बिंदु

प्रत्येक पहलवान को प्रति मैच एक (1) चुनौती का अधिकार है। यदि चुनौती की समीक्षा करने के बाद रेफरी प्रतिनिधि (या उसका विकल्प) प्रारंभिक निर्णय को संशोधित करता है, तो संबंधित पहलवान द्वारा मैच के दौरान चुनौती का फिर से उपयोग किया जा सकता है।

यदि रेफरी प्रतिनिधि (या उसका स्थानापन्न) रेफरी निकाय के निर्णय की पुष्टि करता है, तो पहलवान चुनौती हार जाता है और उसके प्रतिद्वंद्वी को दो (2) तकनीकी अंक प्राप्त होंगे।

जैसे ही मैट पर स्थिति तटस्थ हो जाएगी, मैट चेयरमैन चुनौती की समीक्षा के लिए मैच रोकने की मांग करेगा।

रेफरी निकाय और कोच के बीच विवाद की स्थिति में, रेफरी निकाय को रेफरी प्रतिनिधि (या उसके स्थानापन्न) की स्वीकृति के बाद ही चुनौती को अस्वीकार करने की अनुमति है। मैट चेयरमैन और/या रेफरी स्वयं द्वारा चुनौती को अस्वीकार नहीं कर सकते।

निष्क्रियता के लिए सावधानी के मामले में, चुनौती का अनुरोध केवल तभी किया जा सकता है जब सावधानी दी गई हो। निष्क्रियता के लिए ऐसी सावधानियों के लिए कोई चुनौती का अनुरोध नहीं किया जा सकता जो रेफरी द्वारा नहीं दी गई हों।

किसी अवधि के नियमित समय की समाप्ति के बाद किसी चुनौती का अनुरोध नहीं किया जा सकता, सिवाय तब जब रेफरी की सीटी बजने के बाद अंक स्कोरबोर्ड में जोड़े जाते हैं या यदि समय समाप्त होने से ठीक पहले कार्रवाई हुई हो। कोच के पास स्कोरबोर्ड पर अंक प्रकाशित होने के बाद या पहलवानों के तटस्थ स्थिति में आने के बाद चुनौती का अनुरोध करने के लिए 10 सेकंड का समय होता है।

चुनौती का अनुरोध करने वाले कोच को अपनी सीट से ही ऐसा करना चाहिए, बिना मैट पर कदम रखे या जज या मैट चेयरमैन की टेबल के पास जाए। इसके अलावा, कोच को मैट पर आइटम फेंककर अपनी चुनौती का अनुरोध करने की अनुमति नहीं है।

कार्रवाई की समीक्षा करने और मैट चेयरमैन से परामर्श करने के बाद, रेफरी प्रतिनिधि (या उसका विकल्प), अपना निर्णय सुनाता है। वह सभी मामलों में हस्तक्षेप करता है और अपना निर्णय सुनाता है। उसका निर्णय अंतिम होगा और उस पर चर्चा नहीं की जा सकती। अंतिम निर्णय हो जाने के बाद "काउंटर चैलेंज" का अनुरोध करना संभव नहीं है।



अनुच्छेद 33 – व्यक्तिगत प्रतियोगिताओं के दौरान टीम रैंकिंग

टीम रैंकिंग प्रतियोगिता में स्थान पाने वाले प्रथम 10 पहलवानों द्वारा निर्धारित की जाती है।

भार वर्ग में रैंक	अंक वजन वर्ग में रैंक 7वां	अंक
1st	25	8
2	20	6
तीसरा – तीसरा	15	4
5वां – 5वां	10	2

उपर्युक्त तालिका का अनुप्रयोग अपरिवर्तनीय रहता है, चाहे प्रत्येक कुश्ती प्रतियोगिता में पहलवानों की संख्या कितनी भी हो।
श्रेणी है: *

*यदि किसी एथलीट को अयोग्य घोषित कर दिया जाता है और अंतिम रैंकिंग में 5वें स्थान पर केवल एक ही पहलवान है, तो एथलीट 6वें स्थान पर रहने वाले को 9 अंक मिलेंगे।

यदि किसी भार वर्ग में नॉर्डिक प्रणाली का उपयोग किया गया है, तो उपर्युक्त तालिका का भी उपयोग किया जाएगा।
चौथे स्थान पर रहने वाले खिलाड़ी को 12 अंक मिलेंगे और यदि कोई खिलाड़ी छठे स्थान पर है तो उसे 9 अंक मिलेंगे।

यदि कई टीमों के अंक बराबर हों, तो इन टीमों को इस मानदंड के अनुसार रैंक किया जाएगा:

1. सर्वाधिक प्रथम स्थान 2.
- सर्वाधिक द्वितीय स्थान
3. सर्वाधिक तीसरे स्थान
4. आदि.

ऐसी प्रतियोगिता के दौरान, जहाँ कोई देश प्रति भार वर्ग में एक से अधिक एथलीट को शामिल कर सकता है, टीम अंक केवल उस श्रेणी में देश के सर्वोच्च रैंक वाले एथलीट को दिए जाते हैं। टीम रैंकिंग अंक आवंटन वही रहेगा।

प्रथम स्थान TUR द्वितीय	25 अंक
स्थान TUR तृतीय स्थान	20 अंक
UKR तृतीय स्थान	15 अंक
देना	15 अंक

...

टीम रैंकिंग कप के लिए प्रत्येक शैली पुरुष और महिला एथलीटों के अंकों को सारांशित करती है ताकि टीम का स्थान निर्धारित किया जा सके। U15, U17 और U20 आयु श्रेणियों में प्रत्येक शैली के लिए संयुक्त कप हो सकते हैं, जो महिलाओं और पुरुषों के लिए सभी तीन आयु श्रेणियों के एथलीटों के अंकों को सारांशित करते हैं। दिग्गजों के लिए कोई टीम रैंकिंग कप नहीं दिए जाते हैं।

अनुच्छेद 34 – टीम प्रतियोगिताओं के दौरान रैंकिंग प्रणाली

जीतने वाली टीम को 1 टीम अंक तथा हारने वाली टीम को 0 टीम अंक प्राप्त होंगे।

यदि दो या दो से अधिक टीमों के टीम अंक बराबर हों, तो रैंकिंग निम्नलिखित आधार पर निर्धारित की जाएगी:
मानदंड:

- उच्चतम वर्गीकरण अंक
- उनका प्रत्यक्ष मिलान (यदि लागू हो)
- सबमिशन द्वारा सर्वाधिक जीत
- श्रेष्ठता के आधार पर सर्वाधिक मैच जीत
- सर्वाधिक तकनीकी अंक अर्जित किये गये
- सबसे कम तकनीकी अंक दिए गए
- उनका प्रत्यक्ष मिलान (यदि लागू हो)
- सबसे कम ड्रा संख्या



किसी टीम प्रतियोगिता में दो टीमों के बीच मैच बराबर होने (जीत की समान संख्या जैसे 5-5) की स्थिति में, विजेता का निर्धारण निम्नलिखित मानदंडों की क्रमिक समीक्षा के बाद किया जाएगा:

- वर्गीकरण अंकों का योग
- सबमिशन द्वारा सबसे अधिक जीत
- तकनीकी श्रेष्ठता के आधार पर सबसे अधिक मैच जीत
- मैच के दौरान प्राप्त सर्वाधिक तकनीकी अंक
- मैच के दौरान दिए गए सबसे कम तकनीकी अंक
- अंतिम मुकाबले का परिणाम

अध्याय 6 – कार्रवाई और रोक के लिए बिंदु

अनुच्छेद 35 – गार्ड की परिभाषा

गार्ड की परिभाषा

गार्ड, नीचे वाले पहलवान की वह स्थिति है जिसमें वह प्रतिद्वंद्वी को नियंत्रित करने के लिए एक या दोनों पैरों का उपयोग करता है तथा उसे प्रभावी स्थिति (साइड, फुल या बैक माउंट) तक पहुंचने से रोकता है।

हाफ-गार्ड वह गार्ड स्थिति है, जिसमें नीचे की स्थिति वाले एथलीट के पैरों के बीच ऊपर वाले एथलीट का एक पैर फंसा होता है।



हाफ गार्ड का उदाहरण

ओपन गार्ड तब होता है जब नीचे की स्थिति वाला एथलीट प्रतिद्वंद्वी के शरीर के चारों ओर अपने पैरों को बंद किए बिना, प्रतिद्वंद्वी को प्रभावी स्थिति प्राप्त करने से रोकने के लिए अपने दोनों पैरों का उपयोग करता है (उस स्थिति में इसे क्लोज्ड गार्ड माना जाता है)।



ओपन गार्ड का उदाहरण

क्लोज्ड गार्ड तब होता है जब नीचे की स्थिति वाला एथलीट ऊपर वाले एथलीट के पैरों के बीच में अपने पैरों या पैर को क्रॉस करके या संपर्क में रखता है।



बंद गार्ड का उदाहरण

अनुच्छेद 36 – कार्रवाइयों और धारणों को सौंपे गए मूल्य

सीमा से बाहर कदम रखना - 1 अंक

उस पहलवान को जिसका प्रतिद्वंद्वी एक पूरे पैर के साथ सुरक्षा क्षेत्र में चला जाता है (खड़े होने की स्थिति में) या शरीर के किसी अन्य भाग से सुरक्षा क्षेत्र को छूता है, बिना टेकडाउन पूरा किए, बिना पकड़ बनाए (ऐसी कोई भी स्थिति जहां कार्रवाई तटस्थ स्थिति में पुनः शुरू की जाती है)।

बाहर निकलने के लिए स्पष्टीकरण:

जब आक्रमणकारी पहलवान पकड़ बनाते समय सुरक्षा क्षेत्र में सबसे पहले कदम रखता है, तो निम्नलिखित घटनाएं घट सकती हैं:

- यदि पहलवान लगातार कार्रवाई में सफलतापूर्वक पकड़ पूरी कर लेता है, तो उसे अपेक्षित अंक दिए जाएंगे।
- यदि पहलवान सफलतापूर्वक पकड़ पूरी करने में असमर्थ रहता है, तो कार्रवाई रोकने के बाद रेफरी उसके प्रतिद्वंद्वी को 1 अंक प्रदान करेगा।
- यदि पहलवान अपने प्रतिद्वंद्वी को उठाकर नियंत्रित कर लेता है और वह लगातार कार्रवाई में उसे पकड़ कर रखने में असमर्थ रहता है, तो रेफरी मुकाबला रोक देगा, लेकिन उसके प्रतिद्वंद्वी को 1 अंक नहीं देगा।

ध्यान दें: जब कोई पहलवान जानबूझकर अपने प्रतिद्वंद्वी को बिना किसी सार्थक कार्रवाई के सुरक्षा क्षेत्र में धकेलता है, तो उसे अब 1 अंक नहीं दिया जाएगा। इस आचरण को निष्क्रियता माना जाएगा और पहली बार मौखिक चेतावनी दी जाएगी और अगली बार से सावधानी के साथ दंडित किया जाएगा।

टेकडाउन – 2 या 3 अंक

टेकडाउन के लिए 2 अंक किसी भी स्थिति में दिए जाते हैं जिसमें कार्रवाई खड़े होकर शुरू होती है और फिर जमीन पर खत्म होती है और एक पहलवान 3 सेकंड के लिए नियंत्रण के साथ शीर्ष स्थान बनाए रखने में कामयाब होता है (यदि कोई एथलीट प्रतिद्वंद्वी के साथ संपर्क स्थापित करने के बाद गार्ड खींचता है, तो प्रतिद्वंद्वी को टेकडाउन के लिए 2 अंक दिए जाएंगे)।

यदि वे 3 सेकंड के लिए नियंत्रण के साथ शीर्ष स्थान बनाए रखने में सक्षम हैं। यदि, टेकडाउन के साथ, पहलवान एक प्रमुख स्थान स्थापित करने में कामयाब होता है, तो उसे आगे भी इसी तरह के अंक मिलेंगे (यानी: टेकडाउन के लिए 2 + 3)।

साइड माउंट में टेकडाउन के लिए 2 + 4, फुल माउंट में टेकडाउन के लिए 2 + 4, और बैक माउंट में टेकडाउन के लिए 2 + 4)।

टेकडाउन के लिए 2 के स्थान पर 3 अंक दिए जाते हैं, यदि कोई एथलीट टेकडाउन पूरा करने से पहले खड़े रहकर अपने प्रतिद्वंद्वी को अपनी कमर के स्तर से ऊपर उठाकर टेकडाउन करने में सक्षम होता है (इस क्रिया को 3 अंक एम्पलीट्यूड टेकडाउन कहा जाता है)।

ऐसे टेकडाउन जो प्रतिद्वंद्वी को उसकी गर्दन या सिर पर गिरा देते हैं, अवैध हैं (अनुच्छेद 42 अवैध क्रियाएं)



GRAPPLING



3 पॉइंट एम्पलीट्यूड टेकडाउन का उदाहरण

नोट: इसे केवल तभी नियंत्रित टेकडाउन माना जाता है जब शीर्ष पर मौजूद एथलीट प्रतिद्वंद्वी को जमीन पर रखने में सक्षम हो, पीठ या बगल से जमीन की ओर 90 डिग्री से कम कोण पर, जबकि कम से कम 3 सेकंड के लिए उसके साथ संपर्क बनाए रखें। या, अगर प्रतिद्वंद्वी सामने की ओर (पेट को मैट की ओर करके) उतर रहा है, जब वे उसे 3 संपर्क बिंदुओं (दो हाथ और एक घुटना या दो घुटने और एक हाथ या सिर) के साथ नीचे रखने में सक्षम होते हैं, तो उसे पीछे से नियंत्रित करते हुए, उसकी बाहों का नियंत्रण सौंप देते हैं।

शीर्ष पर मौजूद एथलीट को नियंत्रण में नहीं माना जाता है यदि वह प्रतिद्वंद्वी के सबमिशन हमले के अधीन है। नियंत्रण में माने जाने के लिए उसे पहले सबमिशन प्रयास से बचना होगा।

नोट: खड़े होकर लड़ाई से बचने के लिए बिना संपर्क के खड़े होने की स्थिति से बैठने पर चेतावनी दी जाएगी और प्रतिद्वंद्वी को 1 अंक दिया जाएगा। केंद्रीय रेफरी कार्रवाई को रोक देगा और प्रतियोगियों को वापस तटस्थ स्थिति में लाएगा।



हाँ हटाओ

90° से कम पीछे



कोई टेकडाउन नहीं

जमीन से 90° से अधिक पीछे



हाँ हटाओ

घुटने और भुजाओं के बीच संपर्क के 3 बिंदु हैं



कोई टेकडाउन नहीं

घुटने और पैर के बीच संपर्क के तीन बिंदु नहीं होते हैं।

हथियारों



हाँ हटाओ

एथलीटों ने हथियारों के नियंत्रण के पीछे पारित कर दिया है



कोई टेकडाउन नहीं

एथलीट ने हथियारों के नियंत्रण को पीछे नहीं छोड़ा है

फास्ट टेकडाउन एक्शन - 2 अंक

यदि रेफरी द्वारा तटस्थ पुनः आरंभ स्थिति से कार्रवाई शुरू करने के 3 सेकंड के भीतर, खिलाड़ियों में से किसी एक द्वारा टेकडाउन शुरू किया जाता है और दोनों प्रतियोगियों के बीच कार्रवाई और संपर्क में किसी भी रुकावट के बिना शीर्ष स्थान प्राप्त कर लिया जाता है, तो रेफरी अलग से, उस खिलाड़ी को 2 अतिरिक्त अंक प्रदान करेगा जो कम से कम 3 सेकंड के लिए शीर्ष स्थान से नियंत्रण सुरक्षित रखने में सक्षम है।



अर्थात्: टेकडाउन के लिए 2 अंक + तटस्थ स्थायी स्थिति से पुनः आरंभ होने के 3 सेकंड के भीतर टेकडाउन शुरू करने और 3 सेकंड के नियंत्रण के साथ एक गैर-प्रभावशाली स्थिति में उतरने की स्थिति में तीव्र टेकडाउन कार्रवाई के लिए 2 अंक।

3 अंक के एम्पलीट्यूड टेकडाउन के लिए 3 अंक + 3 अंक के टेकडाउन की स्थिति में फास्ट टेकडाउन एक्शन के लिए 2 अंक, जो न्यूट्रल रीस्टार्ट पोजीशन से रीस्टार्ट के 3 सेकंड के भीतर शुरू होता है और 3 सेकंड के नियंत्रण के साथ एक गैर-प्रभावशाली स्थिति में उतरता है।

टेकडाउन के लिए 2 अंक + तीव्र टेकडाउन कार्रवाई के लिए 2 अंक + तटस्थ स्थायी स्थिति से पुनः आरंभ होने के 3 सेकंड के भीतर टेकडाउन आरंभ करने और 3 सेकंड के नियंत्रण के साथ प्रभावी स्थिति में उतरने की स्थिति में प्रभावी स्थिति के लिए x अंक।

3 अंक एम्पलीट्यूड टेकडाउन के लिए 3 अंक + तीव्र टेकडाउन कार्रवाई के लिए 2 अंक + 3 अंक एम्पलीट्यूड टेकडाउन की स्थिति में प्रभावी स्थिति के लिए x अंक, पुनः आरंभ से 3 सेकंड के भीतर तटस्थ पुनः आरंभ स्थिति से आरंभ करना और 3 सेकंड के नियंत्रण के साथ प्रभावी स्थिति में उतरना।

नोट: रेफरी फास्ट टेकडाउन एक्शन के लिए भी 2 अंक प्रदान करेगा, जब एथलीट ने तटस्थ पुनः आरंभ स्थिति से कार्रवाई शुरू होने के 3 सेकंड के भीतर अपने प्रतिद्वंद्वी द्वारा गार्ड खींचने के परिणामस्वरूप टेकडाउन स्कोर किया हो (टेकडाउन के लिए 2 अंक + फास्ट टेकडाउन एक्शन के लिए 2 अंक)।

रिवर्सल – 2 अंक

यदि शीर्ष स्थान से नियंत्रण 3 सेकंड तक बनाए रखा जाता है, तो नीचे की स्थिति से शीर्ष स्थान पर बिना किसी प्रभावी स्थिति की प्रत्यक्ष स्थापना के उलटफेर करने पर 2 अंक दिए जाएंगे।

किसी वंचित स्थिति, या किसी निचली स्थिति से, प्रभावी स्थिति की प्रत्यक्ष स्थापना के साथ शीर्ष स्थिति में वापस आने पर 2 अंक + प्रभावी स्थिति के अनुरूप अंक प्रदान किए जाएंगे, यदि नियंत्रण 3 सेकंड तक बनाए रखा जाता है (अर्थात्: साइड माउंट में वापस आने के लिए 2 + 3, पूर्ण माउंट में वापस आने के लिए 2 + 4, और बैक माउंट में वापस आने के लिए 2 + 4)।

टिप्पणी: इसे पलटाव के बाद नियंत्रण माना जाता है, जब शीर्ष पर मौजूद एथलीट प्रतिद्वंद्वी के साथ संपर्क बनाए रखते हुए उसे अपनी पीठ या बगल से जमीन से 90 डिग्री से कम कोण पर रखने में सक्षम होता है, या प्रतिद्वंद्वी के सामने की ओर (पेट को मैट की ओर करके) उतरने की स्थिति में, जब वे उसे तीन संपर्क बिंदुओं (दो हाथ और एक घुटना या दो घुटने और एक हाथ या सिर) के साथ नीचे रखने में सक्षम होते हैं, तथा उसे पीछे से नियंत्रित करते हुए, उसकी भुजाओं का नियंत्रण प्रतिद्वंद्वी को सौंप देते हैं।

शीर्ष पर मौजूद एथलीट को नियंत्रण में नहीं माना जाता है यदि वह प्रतिद्वंद्वी के सबमिशन हमले के अधीन है। नियंत्रण में माने जाने के लिए उसे पहले सबमिशन प्रयास से बचना होगा।

यदि रिवर्सल के दौरान एक्शन जमीन की स्थिति से खड़े होने की स्थिति में चला जाता है, तो एक्शन को खड़े होने की स्थिति में रीसेट करने के लिए 3 सेकंड की गिनती रिवर्सल की कार्रवाई के अंत के बाद ही शुरू होनी चाहिए, जब पहलवान खड़े तटस्थ स्थिति में हों।

यानी अगर नीचे वाला एथलीट रिवर्सल करने की कोशिश में गार्ड पोजीशन से सिंगल लेग टेकडाउन में खड़ा होता है, तो एक्शन को खड़े होने पर विचार करने के लिए 3 सेकंड की गिनती उस समय से शुरू होनी चाहिए जब सिंगल लेग टेकडाउन प्रयास पूरी तरह से बचाव किया जाता है और ग्रैपलर तटस्थ स्थिति में खड़े होते हैं। अगर, उदाहरण के लिए, एथलीट गार्ड से सिंगल लेग टेकडाउन और फिर गार्ड में जाता है, तो एथलीट 3 सेकंड के लिए तटस्थ स्थिति में खड़े हुए बिना, रेफरी को टेकडाउन के लिए अन्य 2 अंक नहीं देने चाहिए।

प्रमुख स्थान – 3, 4, 4 अंक

नोट: शीर्ष पर मौजूद एथलीट को नियंत्रण में नहीं माना जाता है यदि वह प्रतिद्वंद्वी के सबमिशन हमले के अधीन है। नियंत्रण में माने जाने और प्रमुख स्थिति के लिए अंक स्कोर करने के लिए, उसे पहले सबमिशन प्रयास से बचना चाहिए।

साइड माउंट (3 अंक): जब कोई पहलवान ऊपर से नियंत्रण प्राप्त करता है, तो उसकी छाती प्रतिद्वंद्वी के शरीर की ओर होती है/स्पर्श करती है, प्रतिद्वंद्वी के पैर की सुरक्षा (गार्ड) के नियंत्रण से बाहर होती है, जबकि प्रतिद्वंद्वी की पीठ मैट पर रहती है (पीठ का अनुदैर्ध्य अक्ष पर जमीन से 45 डिग्री से कम का कोण होना चाहिए)



GRAPPLING

3 सेकंड की गिनती (साइड माउंट स्थिति में उत्तर-दक्षिण और पेट पर घुटना शामिल है)



साइड माउंट का उदाहरण



ऐसे पदों का उदाहरण जो साइड माउंट नहीं हैं (अर्थात् मैट से 45 डिग्री से अधिक पीछे, छाती प्रतिद्वंद्वी के शरीर की ओर न हो या उसे छूती न हो, जैसा कि माउंटेड त्रिकोण में होता है)

पूर्ण माउंट (4 अंक):

जब कोई पहलवान ऊपर से नियंत्रण करता है, तो वह प्रतिद्वंद्वी के थड़ पर सिर की ओर मुंह करके बैठता है तथा उसके दोनों घुटने प्रतिद्वंद्वी के दोनों ओर जमीन को छूते हैं (एक हाथ तक उसके घुटने के नीचे फंसा रहता है) तथा यह अवधि 3 सेकंड तक होती है।



GRAPPLING

यदि एथलीट के पैर के नीचे प्रतिद्वंद्वी की एक भुजा फंसी हुई हो, तो उसे पूर्ण माउंट के लिए केवल तभी अंक दिए जाएंगे, जब प्रतिद्वंद्वी की भुजा को फंसाने वाला घुटना बगल की रेखा के ऊपर न हो।



पूर्ण माउंट का उदाहरण



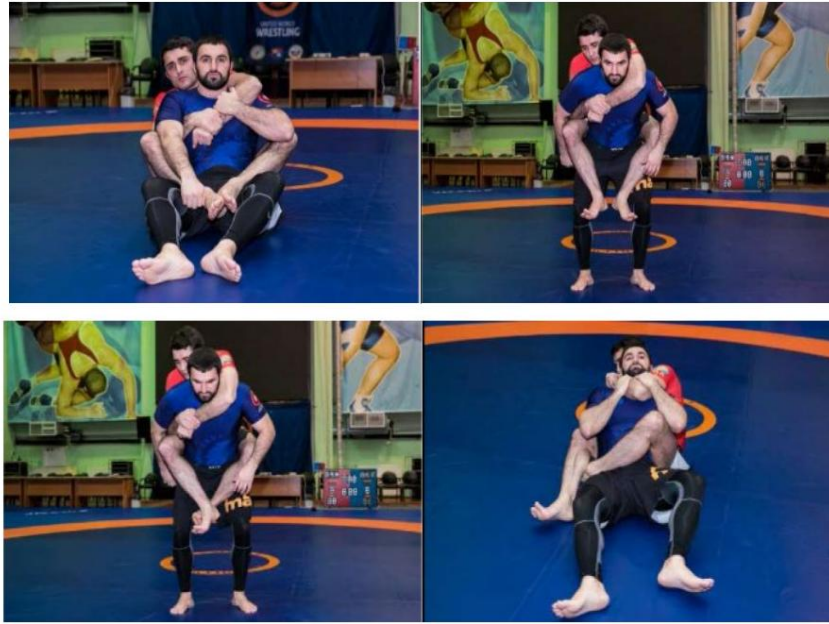
ऐसी स्थिति का उदाहरण जो पूर्ण माउंट नहीं हैं

2 भुजाएं पैरों के नीचे; घुटना ज़मीन पर न हो; पैर की ओर मुंह करके; त्रिभुजाकार; पैर बगल के स्तर से ऊपर

बैक माउंट (4 अंक):

जब कोई पहलवान प्रतिद्वंद्वी को पीछे से नियंत्रित करता है, जिसमें उसकी छाती प्रतिद्वंद्वी की पीठ पर होती है और उसकी एड़ियां प्रतिद्वंद्वी की दोनों जांघों के बीच होती हैं, बिना अपने पैरों या पंजों को एक दूसरे के ऊपर रखे, या शरीर के त्रिकोण में पैरों को प्रतिद्वंद्वी की एक भुजा को पकड़ने की स्थिति में रखते हुए, 3 सेकंड तक।

बैक माउंट स्थिति ही एकमात्र प्रभावी स्थिति है, जिसमें खड़े प्रतिद्वंद्वी पर या नीचे की स्थिति से स्कोर किया जा सकता है।



बैक माउंट स्थितियों के उदाहरण
(अर्थात्, पैर प्रतिद्वंद्वी की जाँचों के अंदर क्रॉस किए हुए हों; पैरों के साथ शरीर का त्रिकोण) पैर प्रतिद्वंद्वी के अंदर न हों



ऐसी स्थिति का उदाहरण जो बैक माउंट नहीं है
(अर्थात् पैर प्रतिद्वंद्वी की जाँचों के अंदर न हों)

नोट: यदि एक पैर पूरी तरह से प्रतिद्वंद्वी की जाँचों के बीच फंसा हुआ हो तो इसे नियंत्रण नहीं माना जाता है।

प्रमुख स्थिति के लिए प्रगतिशील स्कोरिंग प्रणाली

सबमिशन के उच्चतर स्तर को सुनिश्चित करने के लिए, प्रमुख नियंत्रण स्थितियों (अर्थात्, साइड माउंट, फुल माउंट, और बैक माउंट) के लिए अंक प्रगति की एक प्रणाली का पालन करेंगे, जिसका अर्थ है कि अंक प्रदान करने के लिए स्थितियों में सुधार करना होगा (साइड माउंट > फुल माउंट > बैक माउंट)।

एक बार अंक प्राप्त होने के बाद, प्रमुख स्थान के लिए अंक केवल तभी दिए जाएंगे जब एथलीट, जो सबसे नीचे था, बंद गार्ड या ओपन गार्ड (आधा गार्ड नहीं माना जाता है) को पुनः प्राप्त करेगा, एक रिवर्सल पूरा करेगा या अपने स्तर पर खड़ा होगा अपने पैरों को कम से कम 3 सेकंड तक अपने पैरों पर रखे।

अर्थात्: एक बार साइड माउंट अंक प्राप्त हो जाने पर, एथलीट फुल माउंट और बैक माउंट अंक प्राप्त कर सकते हैं, लेकिन नहीं कर सकते जब तक उसका प्रतिद्वंद्वी बंद गार्ड, खुला गार्ड हासिल नहीं कर लेता, रिवर्सल पूरा नहीं कर लेता या कम से कम 3 सेकंड के लिए अपने पैरों पर खड़ा नहीं हो जाता, तब तक उसे साइड माउंट अंक नहीं मिलेंगे।

एक बार पूर्ण माउंट अंक प्राप्त हो जाने के बाद, एथलीट बैक माउंट अंक प्राप्त कर सकते हैं, लेकिन साइड माउंट अंक प्राप्त नहीं कर सकते या पूर्ण माउंट अंक जब तक कि उसका प्रतिद्वंद्वी बंद गार्ड, खुला गार्ड हासिल नहीं कर लेता, उलटफेर पूरा नहीं कर लेता या



कम से कम 3 सेकंड के लिए अपने पैरों पर खड़े रहें।

एक बार बैक माउंट अंक प्राप्त हो जाने के बाद, एथलीट तब तक प्रमुख स्थिति के लिए कोई और अंक प्राप्त नहीं कर सकता, जब तक कि उसका प्रतिद्वंद्वी क्लोज्ड गार्ड, ओपन गार्ड को पुनः प्राप्त नहीं कर लेता, रिवर्सल पूरा नहीं कर लेता या कम से कम 3 सेकंड के लिए अपने पैरों पर खड़ा नहीं हो जाता।

आक्रमण (1 अंक): यदि

कोई एथलीट 3 अंक का एम्पलीट्यूड टेकडाउन पूरा कर लेता है, लेकिन 3 सेकंड के लिए शीर्ष स्थिति पर नियंत्रण बनाए रखने में सफल नहीं हो पाता है (क्योंकि प्रतिद्वंद्वी तटस्थ स्थिति में वापस आने में सक्षम हो जाता है या कार्रवाई नियंत्रण से बाहर हो जाती है)

यदि कोई खिलाड़ी 3 सेकंड के नियंत्रण से पहले सीमा पार नहीं करता है) तो उसे हमले के लिए 1 अंक दिया जाएगा।

यदि 3 पॉइंट एम्पलीट्यूड टेकडाउन करने के बाद एथलीट 3 सेकंड की बढ़त हासिल करने से पहले उलटफेर का सामना करता है नियंत्रण में, उसे आक्रमण के लिए 1 अंक दिया जाएगा और विरोधियों को उलटफेर के लिए 2 अंक दिए जाएंगे।

वे तीन सेकंड तक ऊपर से नियंत्रण बनाए रखने में सक्षम हैं।

वह एथलीट जो सबमिशन होल्ड का प्रयास करता है, जहां प्रतिद्वंद्वी को सबमिशन का वास्तविक खतरा होता है, क्योंकि कम से कम 3 सेकंड के लिए, जब प्रतिद्वंद्वी पूरी तरह से भागने में सक्षम हो, तो उसे हमले के लिए 1 अंक दिया जाएगा सबमिशन। यह रेफरी का कर्तव्य है कि वह यह आकलन करे कि सबमिशन होल्ड कितने करीब पहुंच गया था।

यदि मैच के अंत तक आक्रमण बिंदु के लायक सबमिशन प्रयास को रोक दिया जाता है, तो आक्रमणकारी एथलीट को प्रतियोगिता के अंत में आक्रमण के लिए 1 अंक दिया गया।

ध्यान दें: कलाई लॉक प्रयासों से आक्रमण अंक नहीं मिलते।

बैक बॉडी ट्रॉयंगल के लिए 1 अटैक पॉइंट तब दिया जाता है जब एथलीट 3 सेकंड के लिए बैक कंट्रोल की स्थिति प्राप्त करता है, जिसमें उसके पैर प्रतिद्वंद्वी के थुड़ के ऊपर फिमर फोर ट्रॉयंगल में होते हैं और उसकी छाती प्रतिद्वंद्वी की पीठ पर इस स्थिति में होती है कि वह प्रतिद्वंद्वी के एक हाथ को पकड़ सके। एक बार स्कोर करने के बाद, यह अटैक पॉइंट फिर से तभी स्कोर किया जा सकता है जब एथलीट, जो नीचे था, क्लोज्ड गार्ड या ओपन गार्ड (हाफ गार्ड नहीं माना जाता) को फिर से हासिल कर ले, रिवर्सल पूरा करे या कम से कम 3 सेकंड के लिए अपने पैरों पर खड़ा हो जाए।



बैक बॉडी त्रिकोण

Example of close submission attempt



Armbar with arm stretched past 90°



Armbar with arm stretched past 90

Examples of not close submission attempt



Armbar attempt with opponent defending



Armbar attempt with opponent defending



GRAPPLING



Kneebar hyperextending the joint



Opponent defending the kneebar and leg not extended



Reverse Triangle control and the arm is trapped and hyperextended



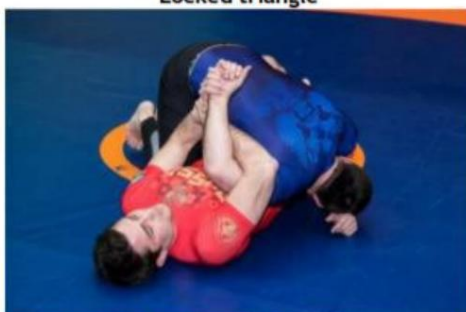
Reverse Triangle closed, but opponent defending the arm



Locked triangle



Loose triangle attempt with opponent defending



Kimura with arm bend behind opponent back



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



अध्याय 7 – बाउट के बाद दिए जाने वाले वर्गीकरण अंक

अनुच्छेद 37 – वर्गीकरण बिंदु

प्रतियोगियों को उनके मैचों के लिए प्राप्त वर्गीकरण अंक का उपयोग उनकी अंतिम रैंकिंग निर्धारित करने के लिए किया जाएगा।

सबमिशन द्वारा विजय (विजेता को 5 अंक - हारने वाले को 0 अंक)

समर्पण द्वारा जीत तब होती है जब कोई पहलवान मौखिक रूप से (चिल्लाकर या "टैप" या "रुको" कहकर) या शारीरिक रूप से (अपने हाथ या पैर से प्रतिद्वंद्वी या मैट पर कम से कम दो बार टैप करके) अपनी हार स्वीकार करता है।

सीनियर कॉन्टिनेंटल और विश्व चैंपियनशिप को छोड़कर, केंद्रीय रेफरी सबमिशन द्वारा जीत की घोषणा करने का हकदार है, अगर सबमिशन प्रयास को देखते हुए, वह समझता है कि सबमिशन होल्ड में पकड़ा गया पहलवान बिना किसी नुकसान के बच नहीं जाएगा। कानूनी कार्रवाई के कारण किसी भी तरह की चोट से रोकना सबमिशन के रूप में माना जाता है।

नोट: प्रतिद्वंद्वी को सबमिशन पूरा करने से रोकने के लिए की गई कोई भी अवैध कार्रवाई भी प्रतिद्वंद्वी के लिए सबमिशन द्वारा विजय का कारण बनेगी।

अयोग्यता से विजय (विजेता को 5 अंक - हारने वाले को 0 अंक)

अयोग्यता से जीत तब होती है जब किसी पहलवान को किसी भी कारण से प्रतियोगिता से प्रतिबंधित कर दिया जाता है।

डिफॉल्ट रूप से विजय (विजेता को 5 अंक - हारने वाले को 0 अंक)

डिफॉल्ट रूप से जीत तब घोषित की जाती है जब कोई पहलवान किसी कारणवश मुकाबला जारी नहीं रख पाता या मुख्य चिकित्सा अधिकारी द्वारा उसे मुकाबला जारी रखने के लिए अयोग्य घोषित कर दिया जाता है।

नोट: अनैच्छिक अवैध कार्यों के कारण होने वाली चोट (उदाहरण: अनैच्छिक सिर की टक्कर के कारण लगी चोट) के परिणामस्वरूप डिफॉल्ट होता है।

तकनीकी श्रेष्ठता से विजय (विजेता को 4 अंक - हारने वाले को 0 अंक)

तकनीकी श्रेष्ठता से जीत तब मिलती है जब कोई पहलवान अपने प्रतिद्वंद्वी पर 15 अंकों की बढ़त हासिल कर लेता है।

सावधानी से विजय (विजेता को 3 अंक - हारने वाले को 0 अंक)

सावधानियों से जीत तब मिलती है जब कोई पहलवान 4 सावधानियाँ प्राप्त करके मैच हार जाता है। सावधानियों का कारण, चाहे निष्क्रियता के लिए हो या अवैध कार्यों के लिए, अप्रासंगिक है।

ज़ब्त द्वारा विजय (विजेता को 3 अंक - हारने वाले को 0 अंक)

जब कोई पहलवान मैच के लिए मैट पर आने में विफल रहता है या प्रतियोगिता वर्दी के संबंध में वर्तमान नियमों का पालन नहीं करता है तो उसे हार मानकर जीत की घोषणा कर दी जाती है।

नोट: जो पहलवान उचित चिकित्सा प्रमाण पत्र के बिना मैच छोड़ देंगे, उन्हें पूरे टूर्नामेंट में आगे बढ़ने की अनुमति नहीं दी जाएगी (यहां तक कि अन्य शैलियों में भी) और उन्हें अंतिम रैंकिंग से हटा दिया जाएगा।

निर्णय से विजय (विजेता को 3 अंक - हारने वाले को 0 अंक)

निर्णय द्वारा विजय तब होती है जब निर्धारित समय के अंत में जीत का अंतर 15 अंकों से कम हो।

ओवरटाइम में विजय (विजेता को 2 अंक - हारने वाले को 0 अंक)

ओवरटाइम में जीत तब होती है जब किसी एथलीट को ओवरटाइम मानदंडों के अनुसार विजेता घोषित किया जाता है।

नोट: तकनीकी श्रेष्ठता और निर्णय जीत के लिए, 1 मैच वर्गीकरण अंक हारने वाले को दिया जाएगा यदि वह मैच के दौरान 1 या अधिक तकनीकी अंक हासिल करने में सफल रहा हो।



अनुच्छेद 38 – तकनीकी श्रेष्ठता

गिरने और अयोग्यता को छोड़कर, जब पहलवानों के बीच 15 अंकों का अंतर हो तो मुकाबला नियमित समय की समाप्ति से पहले रोक दिया जाना चाहिए

तकनीकी श्रेष्ठता के आधार पर विजेता की घोषणा करने के लिए मुकाबले को तब तक बाधित नहीं किया जा सकता जब तक कि कार्रवाई पूरी न हो जाए (देखें अनुच्छेद 27)।

जब 15 अंकों का अंतर हो जाता है तो मैट चेयरमैन रेफरी को संकेत देता है। रेफरी मैच के लिए आधिकारिक टीम के सदस्यों से परामर्श करने के बाद विजेता की घोषणा करेगा।

अध्याय 8 – निष्क्रियता

अनुच्छेद 39 – निष्क्रियता

पहलवानों का यह कर्तव्य है कि वे अपनी स्थिति सुधारने या अपनी क्षमता साबित करने के लिए लगातार प्रयास करते हुए खेल को जारी रखें। प्रतिद्वंद्वी को नियंत्रित करने का ईमानदार प्रयास करें और कार्रवाई को सीमा के भीतर रखने का ईमानदार प्रयास करें।

जब केंद्रीय रेफरी को लगता है कि कोई पहलवान निष्क्रियता या टालमटोल का प्रदर्शन कर रहा है, तो उन्हें मैच में बाधा डाले बिना मौखिक आदेशों ("लाल/नीला, एक्शन") द्वारा उसे उत्तेजित करने के लिए मौखिक चेतावनी जारी करनी चाहिए।

यदि मौखिक आदेश जारी होने के बाद 15 सेकंड के बाद भी पहलवान निष्क्रिय बना रहता है, तो केंद्रीय रेफरी पहलवान के रंग बैंड के अनुरूप हाथ उठाएगा और मुट्ठी बांधकर निष्क्रियता अवधि की शुरुआत का संकेत देगा, दाहिने रंग बैंड वाले हाथ को उठाकर निष्क्रिय पहलवान को संकेत देगा और उसे चेतावनी देगा। फिर स्कोरबोर्ड पर 15 सेकंड का टाइमर शुरू हो जाएगा। इस समय के दौरान, पहलवान को सक्रिय रूप से अंक स्कोर करने या सबमिशन हासिल करने का प्रयास करना चाहिए।

यदि पहलवान 15 सेकंड के भीतर सक्रियता नहीं दिखाता है, तो रेफरी मुट्ठी को ऊपर उठाए रखते हुए, निष्क्रिय पहलवान को 1 सावधानी (और प्रतिद्वंद्वी को 1 अंक) देने के लिए दूसरा हाथ उठाता है। प्रत्येक सावधानी को स्कोर शीट पर दर्ज किया जाना चाहिए।

यदि निष्क्रिय पहलवान प्रभावी रूप से सक्रियता दिखाता है या 15 सेकंड की समाप्ति से पहले अंक प्रदान कर दिए जाते हैं, तो रेफरी दूसरे हाथ से "हवा बंद करने" का संकेत देता है और निष्क्रियता समय रद्द कर दिया जाता है।

यदि 15 सेकंड के बाद भी पहलवान निष्क्रिय बना रहता है तो उसे पुनः चेतावनी देनी चाहिए, इत्यादि। प्रत्येक सावधानी को स्कोर शीट पर दर्ज किया जाना चाहिए।

निष्क्रियता के लिए पहली, दूसरी और तीसरी चेतावनी प्रतिद्वंद्वी को चौथी चेतावनी तक 1 अंक प्रदान करती है जिसके परिणामस्वरूप निष्क्रिय पहलवान की अयोग्यता में।

पहली सावधानी = 1 अंक > दूसरी सावधानी = 1 अंक > तीसरी सावधानी = 1 अंक > चौथी सावधानी = अयोग्यता

ध्यान दें: निष्क्रियता और अवैध कार्यों से उत्पन्न चेतावनियाँ (जैसे निष्क्रियता के लिए 2 चेतावनियाँ + अवैध कार्यों के लिए 2 चेतावनियाँ) एथलीट की अयोग्यता का कारण बनती हैं।

निष्क्रियता में शामिल हैं:

- कार्रवाई या प्रगति को बेअसर या प्रतिबंधित करने के प्रयास में पकड़ कर रखना (उदाहरण के लिए, नीचे से बंद गार्ड से)
- बिना किसी हमले की कोशिश किए प्रतिद्वंद्वी को पकड़ना ताकि वह आगे न बढ़ सके और पास देने की कोशिश न करे। शीर्ष बंद गार्ड से, प्रतिद्वंद्वी को पकड़ने की कोशिश करें और पास देने के लिए गार्ड खोलने की कोशिश न करें)
- कोच/कॉर्नर से संवाद स्थापित करके कार्रवाई में देरी करना - बिना अनुमति के मैट छोड़ देना - पुनः आरंभ के लिए मैट के केंद्र में वापस जाने में बहुत अधिक समय लेना।
- गलत पुनः आरंभ स्थिति - टाइमआउट का दुरुपयोग करना - मैट से भागना (यानी, टेकडाउन या किसी अन्य कार्रवाई से बचने के लिए जानबूझकर दोनों पैरों से मैट से भागना, - आउट ऑफ बाउंड्स का उपयोग करने के प्रयास में लगातार मैट की सीमा के पास खुद को स्थिति में रखना, ताकि पकड़े जाने से बचा जा सके)
- रन बनाएँ।
- नोट: यदि कोई एथलीट सबमिशन प्रयास के दौरान (सही बचाव किए बिना) सीमा से बाहर चला जाता है, तो मैच तब तक नहीं रोका जाएगा जब तक कि कार्रवाई समाप्त नहीं हो जाती है या जब किसी भी पहलवान के सिर का कोई हिस्सा घायल नहीं हो जाता है।



सुरक्षा क्षेत्र से बाहर। उस स्थिति में जो एथलीट सही बचाव किए बिना सबमिशन से बचने के लिए लड़ाई को रोकने के उद्देश्य से सुरक्षा क्षेत्र से बाहर कार्रवाई लाता है, वह तुरंत सबमिशन से हार जाएगा।

- खड़े होकर या जमीन पर लड़ाई से बचने के लिए स्थिति से भागना (उदाहरण के लिए, यदि कोई एथलीट बिना संपर्क के गार्ड में बैठा हो, जबकि एथलीट खड़े हों या यदि शीर्ष पर मौजूद एथलीट जमीन पर लड़ाई के दौरान खड़ा हो और नीचे वाले एथलीट पर हावी होने या अधीनता प्राप्त करने की कोशिश न कर रहा हो)।

- गलत शुरुआत (अर्थात्, सीटी बजने से पहले ही हाथापाई शुरू कर देना)।

अनुच्छेद 40 – निष्क्रियता क्षेत्र (नारंगी क्षेत्र)

निष्क्रियता क्षेत्र, जो नारंगी रंग का होता है, का उद्देश्य मैट के किनारे पर व्यवस्थित रूप से हाथापाई तथा हाथापाई क्षेत्र से किसी भी तरह के विचलन को समाप्त करने में मदद करना है।

बिना सफल पकड़ बनाए सीमा से बाहर जाने के सामान्य नियम के अनुसार, जो पहलवान पहले बाहर निकलता है, उसे 1 अंक का नुकसान होगा (जिसका अर्थ है कि उसके प्रतिद्वंद्वी को 1 अंक दिया जाएगा)। यदि दोनों पहलवान एक साथ सीमा से बाहर जाते हैं, तो रेफरी को यह निर्धारित करना होगा कि कौन सा पहलवान पहले सुरक्षा क्षेत्र में गया था और अपने प्रतिद्वंद्वी को एक अंक प्रदान करेगा (पूरे नियम के लिए अनुच्छेद 36 देखें - सीमा से बाहर कदम रखना)

जब बचाव करने वाला पहलवान अपना एक पैर निष्क्रियता क्षेत्र में रखता है, तो रेफरी को ऊंची आवाज में 'ज़ोन' कहना चाहिए। इस शब्द को सुनने के बाद पहलवानों को अपनी कार्रवाई में बाधा डाले बिना मैट के केंद्र की ओर लौटने का प्रयास करना चाहिए।

अनुच्छेद 41 – निष्क्रियता का प्रवर्तन

रेफरी निकाय की भूमिकाओं में से एक यह होनी चाहिए कि वह मूल्यांकन करे और यह भेद करे कि क्या वास्तविक कार्रवाई है और क्या समय बर्बाद करने का दिखावा है।

सक्रिय ग्रेपलिंग को प्रतिद्वंद्वी के साथ संपर्क बनाने, एक-दूसरे को हुक करने, प्रमुख स्थिति प्राप्त करने और हमला करने की कोशिश करने के रूप में परिभाषित किया जाता है। दोनों ग्रेपलर्स को हमेशा सक्रिय ग्रेपलिंग करने के लिए प्रोत्साहित किया जाता है।

अगर सिर्फ एक ही ग्रेपलर सक्रिय ग्रेपलिंग कर रहा है, तो उसे पुरस्कृत किया जाएगा। ऐसे मामलों में, उसका प्रतिद्वंद्वी जो सक्रिय ग्रेपलिंग को रोक रहा है और रोक रहा है, उसे निष्क्रिय माना जाएगा और उचित निष्क्रियता प्रक्रिया अपनाई जाएगी।

स्पष्टीकरण

किसी भी निष्क्रियता की पुष्टि मैट चेयरमैन द्वारा की जानी चाहिए। यदि निष्क्रियता प्रक्रिया को लागू करने में रेफरी और जज द्वारा कोई गंभीर गलती की जाती है, तो मैट चेयरमैन को हस्तक्षेप करना चाहिए।

अध्याय 9 – निषेध और अवैध रोक

अनुच्छेद 42 – अवैध कार्य

यदि कोई पहलवान संयुक्त विश्व कुश्ती आचार संहिता का स्पष्ट और खेल भावना के विरुद्ध उल्लंघन करता है, तो केंद्रीय रेफरी उसे प्रतियोगिता से अयोग्य घोषित कर देगा।

अवैध कार्रवाई के लिए प्रत्येक चेतावनी के लिए प्रतिद्वंद्वी को 1 अंक दिया जाता है; प्रत्येक मुकाबले में ऐसी चेतावनियों की अधिकतम संख्या 4 है।

वे अवैध कार्य जिनके लिए 1 चेतावनी दी जाएगी, उनमें शामिल हैं:

- प्रतियोगिता की वर्दी को जानबूझकर पकड़ना (नोट: केवल ग्रेपलिंग में। ग्रेपलिंग जी में, इसे पकड़ना कानूनी है)
- गणवेश)
- प्रतिद्वंद्वी के चेहरे/आंखों की ओर उंगलियां फैलाना
- रेफरी के निर्देशों की अवहेलना



- मुख्य चिकित्सा अधिकारी की अनुमति के बिना तथा रेफरी की सहमति के बिना त्वचा पर किसी भी प्रकार का पदार्थ लगाना या गौज या किसी भी प्रकार की सुरक्षात्मक सामग्री का उपयोग करना (खिलाड़ियों को इसे हटाने के लिए 2 मिनट का वर्दी समय दिया जाएगा)।
- प्रतियोगिता हॉल में उपस्थित किसी भी व्यक्ति के साथ बहस/अपमान करना
- मुकाबले के दौरान बात करना/चिल्लाना
- चोट का बहाना

अवैधानिक कार्य जिनके कारण प्रतिद्वंद्वी को चोट न पहुंचे और/या रेफरी द्वारा रोका न जाए, तो 1 चेतावनी दी जाती है, या यदि रेफरी के हस्तक्षेप से पहले प्रतिद्वंद्वी को चोट पहुंचे, तो 4 चेतावनियां दी जाती हैं, जिनमें शामिल हैं:

- गले/श्वासनली को दबाने के लिए उंगलियों का प्रयोग
- अंदर या बाहर एड़ी हुक
- गर्दन को मोड़ना* और/या रीढ़ पर दबाव डालने वाला कोई भी काम (कूसिफ़िक्स, फुल-नेल्सन, ट्विस्टर)
गर्दन क्रैंक, कैन ओपनर, चिन रिपिंग गर्दन क्रैंक आदि)
- संयुक्त लॉक और थ्रो का संयोजन
- ~~- स्लैम, जबकि सबमिशन प्रयासों के तहत नहीं, प्रतिद्वंद्वी के शरीर को कमर के स्तर से ऊपर उठाना~~
- ~~- सबमिशन प्रयास के दौरान स्लैम, यदि प्रतिद्वंद्वी को किसी भी ऊंचाई पर उठा दिया जाता है~~
- स्लैम्स (जब कोई एथलीट प्रतिद्वंद्वी को उठाता है और बिना किसी क्रियाकलाप के उसे बलपूर्वक जमीन पर गिरा देता है)
एक टेकडाउन)
- छोटे संयुक्त हेरफेर
- 4 से कम अंगुलियाँ या पैर की उंगलियाँ पकड़ना
- अपने प्रतिद्वंद्वी को बेल्ट से गला घोटना (केवल ग्रैपलिंग जी.आई. के लिए)

* यह कानूनी है और यदि चोकिंग तकनीक के दौरान गर्दन पर दबाव डाला जाता है तो इसे गर्दन क्रैंक नहीं माना जाता है (उदाहरण के लिए गिलोटिन या रियर नेकेड चोक के दौरान)

प्रतिद्वंद्वी को सबमिशन पूरा करने से रोकने के लिए की गई कोई भी अवैध कार्रवाई, प्रतिद्वंद्वी को सबमिशन द्वारा विजय दिलाएगी।

अवैध गतिविधियां जिनके कारण टूर्नामेंट से तत्काल अयोग्यता हो सकती है, उनमें शामिल हैं:

- हड्डियों या जोड़ों को जानबूझकर तोड़ना (अर्थात टैप आउट के बाद भी जोड़ों पर दबाव डालना जारी रखना)
रेफरी रुकने का आदेश देता है)
- जानबूझकर मुक्का मारना, लात मारना, घुटने, अग्रबाहु, कोहनी, सिर से प्रहार करना
- जानबूझकर काटना, बाल, नाक, कान खींचना या कमर पर हमला करना
- जानबूझकर आँख, कान या नाक निकालना, मछली पकड़ना - स्पाइक्स (अर्थात,
~~जब कोई खिलाड़ी अपने प्रतिद्वंद्वी के सिर या गर्दन को उठाकर जमीन पर गिराता है, तो खड़े होकर सिर या गर्दन पर वार करना~~)
- खड़े होने की स्थिति से पीछे/सामने की ओर छींटे पड़ना

आयु प्रतिबंध: 13 वर्ष से

कम और 15 वर्ष से कम आयु के बच्चों को गिलोटिन (आर्म-इन गिलोटिन को छोड़कर) और टो होल्ड फुटलॉक, फुटलॉक (स्ट्रेट फुटलॉक को छोड़कर), काफ/बाइसेप स्लाइसर या नीबार करने की अनुमति नहीं है।

अवैध कार्यों के उदाहरण:





एड़ी हुक



4 से कम अंगुलियों या पैर की अंगुलियों पकड़ना

गले/श्वासनली को दबाने की तकनीक के लिए उंगलियों का उपयोग



गर्दन क्रैंक या स्पाइनल लॉक

-

अध्याय 10 – विरोध

अनुच्छेद 43 – विरोध

मैच के खत्म होने के बाद कोई विरोध या रेफरी निकाय द्वारा लिए गए निर्णय के खिलाफ CAS या किसी अन्य क्षेत्राधिकार के समक्ष कोई अपील दर्ज नहीं की जा सकती। किसी भी परिस्थिति में मैच पर जीत घोषित होने के बाद मैच के परिणाम को संशोधित नहीं किया जा सकता।

यदि UWW अध्यक्ष या रेफरी के लिए जिम्मेदार व्यक्ति को यह पता चले कि रेफरी निकाय ने मैच के परिणाम को संशोधित करने के लिए अपनी शक्ति का दुरुपयोग किया है, तो वे वीडियो की जांच कर सकते हैं और UWW ब्यूरो की सहमति से, अंतर्राष्ट्रीय रेफरी निकाय के नियमों के प्रावधानों के अनुसार जिम्मेदार व्यक्तियों पर कार्रवाई कर सकते हैं।

अध्याय 11 – चिकित्सा



अनुच्छेद 44 – चिकित्सा सेवा

प्रतियोगिता के आयोजक को वजन-मापन से पहले चिकित्सा जांच करने और मुकाबलों के दौरान चिकित्सा नियंत्रण देने के लिए जिम्मेदार एक चिकित्सा सेवा प्रदान करने के लिए बाध्य किया जाता है। चिकित्सा सेवा, जिसे पूरे प्रतियोगिता के दौरान संचालित करने की आवश्यकता होती है, UWW के प्रभारी डॉक्टर के अधिकार क्षेत्र में होती है। चिकित्सा आवश्यकताओं को तदर्थ नियमों में वर्णित किया गया है।

प्रतियोगियों के वजन करने से पहले, डॉक्टर एथलीटों की जांच करेंगे और उनके स्वास्थ्य की स्थिति का मूल्यांकन करेंगे। यदि किसी प्रतियोगी का स्वास्थ्य खराब पाया जाता है या ऐसी स्थिति में है जो उसके या उसके प्रतिद्वंद्वी के लिए खतरनाक है, तो उसे प्रतियोगिता में भाग लेने से बाहर कर दिया जाएगा।

प्रतियोगिता के दौरान और किसी भी समय, दुर्घटना की स्थिति में चिकित्सा सेवा को हस्तक्षेप करने और यह तय करने के लिए तैयार रहना चाहिए कि कोई पहलवान प्रतियोगिता जारी रखने के लिए फिट है या नहीं। भाग लेने वाली टीमों के डॉक्टर अपने घायल पहलवानों का इलाज करने के लिए पूरी तरह से अधिकृत हैं, लेकिन डॉक्टर द्वारा उपचार दिए जाने के दौरान केवल कोच या टीम अधिकारी ही मौजूद हो सकते हैं। किसी भी मामले में UWW को किसी पहलवान की चोट, विकलांगता या मृत्यु के लिए जिम्मेदार नहीं ठहराया जा सकता है।

अनुच्छेद 45 – चिकित्सा सेवा हस्तक्षेप

ए) यूडब्ल्यूडब्ल्यू के प्रभारी डॉक्टर को मैट चेयरमैन के माध्यम से किसी भी समय किसी मुकाबले को रोकने का अधिकार और कर्तव्य है, जब भी उसे लगता है कि कोई भी प्रतियोगी खतरे में है। सबसे पहले चोट का उपचार केवल यूडब्ल्यूडब्ल्यू डॉक्टर द्वारा ही किया जाएगा। यदि उसे सहायता की आवश्यकता है, तो वह पहलवानों की टीम के डॉक्टर या पहलवान के कोच को आने की अनुमति दे सकता है।

ख) वह किसी पहलवान को खेल जारी रखने के लिए अयोग्य घोषित करके तुरंत मुकाबला रोक भी सकता है। पहलवान को मैट कभी नहीं छोड़ना चाहिए, सिवाय उस स्थिति के जब उसे गंभीर चोट लग गई हो जिसके लिए उसे तुरंत हटाना पड़े। पहलवान के घायल होने की स्थिति में, रेफरी को तुरंत डॉक्टर से हस्तक्षेप करने के लिए कहना चाहिए; यदि प्रतियोगिता डॉक्टर द्वारा किसी चोट की सूचना नहीं दी जाती है, तो रेफरी को जज या मैट चेयरमैन से मंजूरी मांगनी चाहिए।

ग) यदि किसी पहलवान को स्पष्ट चोट लगी है, तो डॉक्टर के पास चोट का इलाज करने के लिए आवश्यक समय होगा और वह यह निर्णय लेगा कि पहलवान मैच जारी रख सकता है या नहीं।

घ) रक्तस्राव की चोट के उपचार के लिए प्रत्येक पहलवान को मुकाबले की पूरी अवधि के लिए अधिकतम चार मिनट आवंटित किए जाएंगे। इस आवंटित समय को पार करने के परिणामों का वर्णन अनुच्छेद 26 के तहत किया गया है।

ई) किसी भी चिकित्सा विवाद के मामले में, संबंधित पहलवान की टीम के डॉक्टर को किसी भी आवश्यक उपचार में हस्तक्षेप करने या चिकित्सा सेवा द्वारा किए गए हस्तक्षेप या निर्णय पर अपनी सलाह देने का अधिकार है। केवल UWW मेडिकल कमीशन प्रतिनिधि ही अधिकारियों को यह प्रस्ताव दे सकता है कि मुकाबला रोक दिया जाए।

च) उन अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताओं में जहां यूडब्ल्यूडब्ल्यू मेडिकल कमीशन का प्रतिनिधित्व नहीं है, मुकाबले को रोकने का निर्णय प्रतियोगिता चिकित्सक द्वारा यूडब्ल्यूडब्ल्यू प्रतिनिधि या यूडब्ल्यूडब्ल्यू द्वारा नामित रेफरी और घायल पहलवान के टीम चिकित्सक के परामर्श से लिया जाएगा।

जी) सभी मामलों में, पहलवान को मुकाबला जारी रखने से रोकने का निर्णय लेने वाला डॉक्टर पहलवान या प्रतिद्वंद्वी की राष्ट्रीयता से अलग राष्ट्रीयता का होना चाहिए, और डॉक्टर को संबंधित भार वर्ग में शामिल नहीं होना चाहिए। यदि ऐसी स्थिति होती है, तो निर्णय प्रतिनिधि रेफरी द्वारा नामित किसी अन्य डॉक्टर को सौंप दिया जाएगा।

h) UWW अंतर्राष्ट्रीय प्रतियोगिताओं में होने वाली सभी प्राथमिक चिकित्सा चोटें (जिनके लिए अस्पताल में भर्ती होने की आवश्यकता नहीं होती) आयोजक के खर्च पर होती हैं। अस्पताल में भर्ती होने की आवश्यकता वाली चोटों को UWW लाइसेंस द्वारा कवर किया जाता है, बशर्ते कि मामले की घोषणा उसी दिन बीमा कंपनी (कार्ड के पीछे दिखाई देने वाले नंबर पर) को कर दी गई हो।

i) यदि कोई एथलीट घायल हो जाता है और बाउट जारी नहीं रख सकता है, तो वह चोट के कारण मैच हार जाएगा। संबंधित एथलीट को दूसरे वजन-माप में शामिल नहीं होना पड़ेगा और उसे चोट लगने तक अर्जित अंकों के आधार पर रैंक किया जाएगा। यदि घायल एथलीट अपने अगले मैच के लिए प्रतिस्पर्धा करने के लिए तैयार है, तो उसे UWW डॉक्टर की स्वीकृति लेनी होगी।

प्रतियोगिता के पहले दिन के बाद या प्रतियोगिता से बाहर होने वाली अन्य सभी प्रकार की चोटों या बीमारियों के लिए, संबंधित एथलीट को दूसरे वजन-माप में शामिल होना होगा अन्यथा उसे प्रतियोगिता से बाहर कर दिया जाएगा।



प्रतियोगिता में सबसे कम अंक प्राप्त किये तथा बिना किसी रैंक के अंतिम स्थान पर रहे।

अनुच्छेद 46 – एंटी-डोपिंग

संविधान में लिखे प्रावधानों के अनुसार, और औपचारिक रूप से प्रतिबंधित डोपिंग के खिलाफ लड़ने के लिए, UWW को यह अधिकार है कि वह पहलवानों को आधिकारिक कैलेंडर में सभी प्रतियोगिताओं में परीक्षा या परीक्षण से गुजरने की आवश्यकता रखे। UWW विनियमों के अनुसार, यह प्रावधान महाद्विपीय और विश्व चैंपियनशिप में और IOC नियमों के अनुसार, ओलंपिक और महाद्विपीय खेलों में लागू होना चाहिए।

किसी भी मामले में प्रतियोगी या अधिकारी UWW के एंटी-डोपिंग नियमों में दिए गए प्रतिबंधों के बिना इस सत्यापन का विरोध नहीं कर सकते। UWW मेडिकल कमीशन इन परीक्षाओं का समय, संख्या या आवृत्ति तय करेगा, जो किसी भी तरह से उपयोगी समझे जाने पर की जाएगी। पहलवान की जांच के लिए एक अधिकारी की मौजूदगी में UWW द्वारा प्रमाणित डॉक्टर द्वारा उपयुक्त नमूने लिए जाएंगे।

प्रतियोगिता के दौरान डोपिंग रोधी नियंत्रण की स्थापना और वित्तीय व्यय का भुगतान मेजबान देश और राष्ट्रीय महासंघ द्वारा किया जाता है।

सकारात्मक परिणाम की स्थिति में, UWW एंटी-डोपिंग विनियमों में दिए गए प्रतिबंध लागू होंगे। UWW, IOC के साथ हस्ताक्षरित नशीली दवाओं के उपयोग से लड़ने वाले कन्वेंशन के अधीन है और विश्व डोपिंग रोधी एजेंसी (WADA) द्वारा लागू किया जाता है, इसके सभी नियम, प्रक्रियाएँ और प्रतिबंध UWW द्वारा लागू होते हैं।

किसी पहलवान के विरुद्ध यूडब्ल्यूडब्ल्यू द्वारा डोपिंग प्रतिबंध लगाए जाने की स्थिति में अपील करने वाली संस्था, लॉज़ेन (स्विट्ज़रलैंड) स्थित खेल पंचाट न्यायालय (सीएस) है, जो यूडब्ल्यूडब्ल्यू के डोपिंग रोधी नियमों द्वारा प्रदत्त सभी अपील प्रावधानों के समाप्त हो जाने के बाद, यदि लागू हो, तो, अपील करेगी।

अध्याय 12 – ग्रैपलिंग नियमों का अनुप्रयोग

यूडब्ल्यूडब्ल्यू पैकेशन एवं ग्रैपलिंग समिति उपरोक्त प्रावधानों में किसी भी संशोधन के संबंध में एकमात्र निर्णय लेने वाली प्राधिकरण है, जिसे ग्रैपलिंग के तकनीकी नियमों में सुधार के दृष्टिकोण से वांछनीय माना जाता है।

ये नियम UWW द्वारा वितरित सभी परिपत्रों और सूचनाओं को ध्यान में रखते हुए तैयार किए गए हैं। इनमें सहायक निकायों और समिति द्वारा प्रस्तुत सभी सुझाव शामिल हैं जिन्हें UWW कांग्रेस द्वारा स्वीकार किया गया।

ये नियम आगामी कांग्रेस तक अपने प्रकार के एकमात्र वैध दस्तावेज हैं, जिसे कार्यकारी ब्यूरो द्वारा तय किए गए सभी संभावित संशोधनों या व्याख्याओं पर निर्णय लेने के लिए कहा जाएगा।

परीक्षण की स्थिति में केवल अंग्रेजी पाठ ही मान्य है।

राष्ट्रीय महासंघों को इस दस्तावेज़ का अपनी आधिकारिक भाषा में अनुवाद करना होगा।

प्रतियोगिता में प्रत्येक रेफरी के पास इन नियमों की प्रति उसकी भाषा में तथा UWW की आधिकारिक भाषा (अंग्रेजी) में होनी चाहिए।



UNITED WORLD
WRESTLING