



UNITED WORLD
WRESTLING

आंतरराष्ट्रीय पकडण्याचे नियम

पकडणे
ग्रॅपलिंग जीआय





अग्रलेख

२००७ मध्ये UWW ने अधिकृतपणे नियंत्रित कुस्ती शैलींमध्ये ग्रॅपलिंगची ओळख करून दिली.

UWW मध्ये ग्रॅपलिंगची शैली सुरू करण्यात आली जेणेकरून क्लोज फायटिंग तंत्रात विशेष असलेल्या कुस्तीच्या सर्व आधुनिक आणि पारंपारिक शैलींना एक रचना आणि ओळख मिळेल, ज्याचा उद्देश प्रतिस्पर्ध्याला खाली पाडणे आणि जमिनीवर होल्ड, जॉइंट लॉक आणि स्ट्रॅंगलिंग तंत्रांनी नियंत्रित करणे, जसे की (परंतु मर्यादित नाही):

- सबमिशन ग्रॅपलिंग (NO-GI/GI)
- सबमिशन कुस्ती/सबमिशन फायटिंग
- ब्राझिलियन जिउ-जित्सू
- ब्राझिलियन कुस्ती
- कुस्ती पकडा/कॅच कॅन म्हणून पकडा
- लॅकेशायर कुस्ती
- शूट रेसलिंग/शूट फायटिंग
- लढाऊ कुस्ती

सर्व कुस्ती खेळांमधील (फ्रीस्टाइल कुस्ती आणि ग्रीको-रोमन कुस्तीसह) तंत्र आणि पकडांना अनुमती देणारे ग्रॅपलिंग, त्यापैकी सर्वात परवानगी देणारे नियम आहेत. बहुतेक लढाई जमिनीवर घालवल्या जात असल्याने, ग्रॅपलिंग हा सराव करण्यासाठी सर्वात सुरक्षित कुस्ती खेळांपैकी एक मानला जाऊ शकतो.

सर्व आधुनिक कुस्ती शैलींपैकी ग्रॅपलिंग ही प्राचीन ग्रीक कुस्ती किंवा पेले (πάλη) च्या सर्वात जवळची आहे, जी जुन्या ऑलिंपिक खेळांमध्ये वापरली जात असे.

ग्रॅपलिंग दोन शैलींमध्ये विभागले जाते: ग्रॅपलिंग, जिथे खेळाडू शॉर्ट्स आणि रॅशगार्ड नावाचा कॉम्प्रेशन शर्ट घालतात आणि ग्रॅपलिंग जी, जिथे खेळाडू किमोनो घालतात.

खेळाच्या सामान्य तत्वज्ञानानुसार, कुस्तीगीरांनी खिलाडूवृत्ती आणि निष्पक्ष खेळाच्या मूल्यांचा आदर करणे आवश्यक आहे आणि ते स्पर्धेत कधीही जाणूनबुजून सहकारी खेळाडूला दुखापत करू नये.

वारंवार बदललेले आणि नेहमीच पुढील सुधारणांच्या अधीन असलेले, येथे दिलेले नियम सर्व कुस्तीगीर, प्रशिक्षक, पंच आणि नेत्यांना माहित असले पाहिजेत आणि स्वीकारले पाहिजेत. ते खेळाचा सराव करणाऱ्यांना प्रेक्षकांच्या आनंदासाठी पूर्णपणे आणि सार्वत्रिकपणे, पूर्ण प्रामाणिकपणाने आणि निष्पक्ष खेळाने लढण्याचे आवाहन करतात.



अनुक्रमणिका

सामान्य नियम	4
कलम १ - उद्देश	4
कलम २ - अर्थ लावणे	4
कलम ३ - अर्ज	४
प्रकरण १ - भौतिक रचना	४
कलम ४ - द मॅट	४
कलम ५ - गणवेश	५
कलम ६ - स्पर्धक परवाना	7
कलम ७ - वय, वजन आणि स्पर्धा श्रेणी	8
प्रकरण २ - स्पर्धा आणि कार्यक्रम	१०
कलम ८ - स्पर्धा प्रणाली	१०
कलम ९ - स्पर्धा कार्यक्रम	११
कलम १० - पुरस्कार समारंभ	११
प्रकरण ३ - स्पर्धा प्रक्रिया	११
कलम ११ - वजन करणे	११
कलम १२ - काढा आणि जोड्या बनवा	१२
कलम १३ - सुरुवातीची यादी	१३
कलम १४ - स्पर्धेतून काढून टाकणे	१३
प्रकरण ४ - रेफरिंग बॉडी	१४
कलम १५ - रचना	१४
कलम १६ - सामान्य कर्तव्ये	१४
कलम १७ - पंचांचा पोशाख	१५
कलम १८ - पंच	१५
कलम १९ - न्यायाधीश	१७
कलम २० - मॅट चेअरमन	१८
कलम २१ - पंच मंडळाविरुद्ध दंड	१८
प्रकरण ५ - लढाई	१९
कलम २२ - लढाईचा कालावधी	१९
कलम २३ - मॅटला बोलावणे	१९
कलम २४ - ग्रॅपलर्सचे सादरीकरण	१९
कलम २५ - सुरुवात	१९
कलम २६ - लढाईत व्यत्यय आणणे	१९
कलम २७ - लढाईचा शेवट	२०
कलम २८ - लढाईत व्यत्यय आणणे आणि पुढे चालू ठेवणे	२०
कलम २९ - विजयांचे प्रकार	२२
कलम ३० - ओव्हरटाइम	२३
कलम ३१ - प्रशिक्षक	२४
कलम ३२ - आव्हान	२४
कलम ३३ - वैयक्तिक स्पर्धादरम्यान सांघिक क्रमवारी	२६
कलम ३४ - सांघिक स्पर्धादरम्यान रैंकिंग सिस्टम	२६
प्रकरण ६ - कृती आणि धारणेसाठी मुद्दे	२७
कलम ३५ - गार्डची व्याख्या	२७
कलम ३६ - कृती आणि धारणांना नियुक्त केलेली मूल्ये	२८
प्रकरण ७ - लढतीनंतर दिले जाणारे वर्गीकरण गुण	३६
कलम ३७ - वर्गीकरण मुद्दे	३६
कलम ३८ - तांत्रिक श्रेष्ठता	३७
प्रकरण ८ - निष्क्रियता	३७
कलम ३९ - निष्क्रियता	३७
कलम ४० - निष्क्रियता क्षेत्र (केशरी क्षेत्र)	३७



GRAPPLING

कलम ४१ - निष्क्रियतेची अंमलबजावणी.....	३८
प्रकरण ९ - प्रतिबंध आणि बेकायदेशीर बंदी.....	३८
कलम ४२ - बेकायदेशीर कृती.....	३८
प्रकरण १० - निषेध.....	४०
कलम ४३ - निषेध.....	४०
प्रकरण ११ - वैद्यकीय	४०
कलम ४४ - वैद्यकीय सेवा	४१
कलम ४५ - वैद्यकीय सेवा हस्तक्षेप	४१
कलम ४६ - अँटी-डोपिंग.....	४२
प्रकरण १२ - ग्रॅपलिंग नियमांचा वापर.....	४२



सामान्य नियम

कलम १ - उद्देश

UWW संविधान, आर्थिक नियम, शिस्तपालन नियम यांच्या अनुपालनात तयार केलेले, आंतरराष्ट्रीय स्पर्धांच्या संघटनेचे नियमन करणारे सामान्य नियम आणि सर्व विशिष्ट नियम, आंतरराष्ट्रीय ग्रॅपलिंग नियमांचे विशिष्ट उद्दिष्टे आहेत:

- कोणत्या व्यावहारिक आणि तांत्रिक परिस्थितींमध्ये लढाया होणार आहेत ते परिभाषित करा आणि निर्दिष्ट करा;
- स्पर्धा प्रणाली, विजय, पराभवाच्या पद्धती, वर्गीकरण, दंड, निर्मूलन निश्चित करा
स्पर्धक, इ.;
- कुस्तीच्या कृती आणि धारणांना नेमून द्यावयाच्या मूल्यांचे निर्धारण करा; - परिस्थिती आणि प्रतिबंधांची यादी करा; - अधिकाऱ्यांची तांत्रिक कार्ये निश्चित करा.

त्यांच्या वापराच्या व्यावहारिक निरीक्षणांच्या आणि त्यांच्या प्रभावीतेवरील संशोधनाच्या प्रकाशात बदल केले जाऊ शकतात, म्हणून खालील दस्तऐवजात नमूद केलेले आंतरराष्ट्रीय नियम कुस्ती खेळाच्या सर्व शैलींमध्ये आयोजित केलेल्या चौकटीची रचना करतात.

कलम २ - अर्थ लावणे

खालील नियमांमधील कोणत्याही लेखाच्या तरतुदींच्या अर्थाबाबत मतभेद असल्यास, UWW च्या जागतिक ग्रॅपलिंग समितीला प्रश्नातील लेखाचा (लेखांचा) नेमका अर्थ निश्चित करण्याचा अधिकार आहे. इंग्रजी मजकूर प्रबळ राहील.

कलम ३ - अर्ज

UWW च्या नियंत्रणाखालील सर्व आंतरराष्ट्रीय स्पर्धांमध्ये (युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंग कॅलेंडरवर नोंदणीकृत सर्व स्पर्धा) हे नियम लागू करणे अनिवार्य आहे.

आंतरराष्ट्रीय स्पर्धांदरम्यान, नियमांमध्ये नमूद केलेल्यापेक्षा वेगळी स्पर्धा प्रक्रिया अपवादात्मकपणे वापरली जाऊ शकते, जर UWW आणि सर्व सहभागी देशांनी परवानगी दिली असेल.

प्रकरण १ - भौतिक रचना

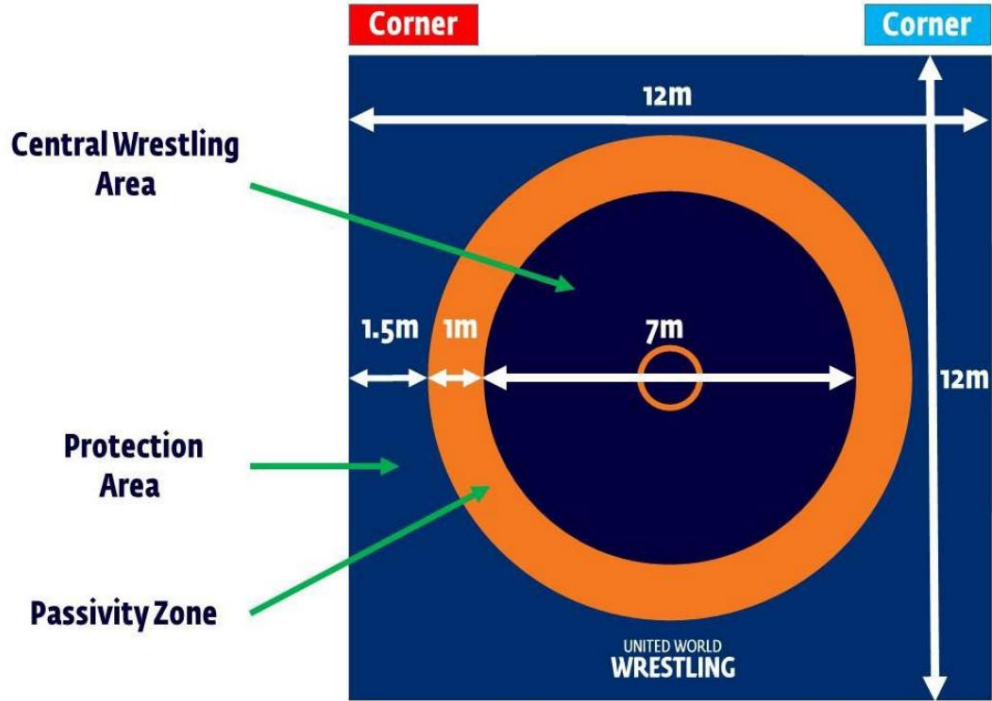
कलम ४ - द मॅट

चॅम्पियनशिप आणि कपसाठी ९ मीटर व्यासाचा आणि त्याच जाडीचा १.५० मीटर बॉर्डरने वेढलेला नवीन UWW मान्यताप्राप्त मॅट असणे अनिवार्य आहे. इतर सर्व आंतरराष्ट्रीय स्पर्धांसाठी, मॅट्स एकरूप असणे आवश्यक आहे, परंतु नवीन असणे आवश्यक नाही.

आंतरराष्ट्रीय खेळ आणि जागतिक आणि खंडीय अजिंक्यपद स्पर्धांसाठी, वॉर्म अप आणि ट्रेनिंग मॅट्स देखील नवीन आणि UWW द्वारे मंजूर केलेले असले पाहिजेत आणि स्पर्धा मॅट्स सारख्याच दर्जाचे असले पाहिजेत.

९ मीटर व्यासाच्या वर्तुळाच्या आतील बाजूस परिघासह १ मीटर रुंदीचा आणि कुस्ती क्षेत्राचा अविभाज्य भाग असलेला एक नारिंगी पट्टा काढला आहे.

चटईचे विविध भाग ओळखण्यासाठी खालील संज्ञा वापरल्या जातील:



मध्यवर्ती वर्तुळ चटईच्या मध्यभागी (व्यासाचा १ मीटर) दर्शवितो. नारिंगी वर्तुळाच्या आत असलेला चटईचा आतील भाग कुस्तीचा मध्यवर्ती पृष्ठभाग (व्यासाचा ७ मीटर) आहे. निष्क्रियता क्षेत्र (नारिंगी पट्टी) १ मीटर रुंद आहे. संरक्षण क्षेत्र १ मीटर ५० रुंद आहे.

सर्व जागतिक आणि महाद्वीपीय स्पर्धासाठी, मॅट १ मीटर १० पेक्षा जास्त किंवा ० मीटर ८० पेक्षा कमी नसलेल्या प्लॅटफॉर्मवर बसवता येईल. मॅटच्या प्रत्येक बाजूभोवतीचा प्लॅटफॉर्म २ मीटरपर्यंत पोहोचला पाहिजे. जर एकापेक्षा जास्त मॅट वापरल्या गेल्या असतील, तर प्रत्येक मॅटमध्ये २ मीटर अंतर असले पाहिजे. सर्व प्रकरणांमध्ये, संरक्षण क्षेत्राचा रंग मॅटच्या रंगापेक्षा वेगळा असावा. मॅटजवळील लाकडी फरशी मजबूत चांगल्या प्रकारे निश्चित केलेल्या मऊ कव्हरने झाकावी लागेल. सुरक्षिततेच्या कारणास्तव, स्कोअरबोर्ड मॅटजवळ वेगळ्या प्लॅटफॉर्मवर ठेवावेत.

दुषितता टाळण्यासाठी, प्रत्येक ग्रॅपलिंग सत्रापूर्वी चटई स्वच्छ आणि निर्जंतुक करणे आवश्यक आहे. जेव्हा गुळगुळीत, एकसमान आणि अपघर्षक पृष्ठभाग असलेल्या चटई वापरल्या जातात (कॅनव्हाससह), तेव्हा त्याच स्वच्छता उपायांचा देखील वापर केला पाहिजे.

चटईच्या मध्यभागी एक मीटर आतील व्यासाचा आणि १० सेमी रुंदीचा पट्टा असलेला एक वर्तुळ काढावा.

प्रत्येक खेळाडूचा प्रशिक्षक मॅटच्या एकाच बाजूला असेल. लाल ग्रॅपलर डाव्या बाजूला आणि निळा ग्रॅपलर उजवीकडे असेल.

स्पर्धा सुरळीत पार पडावी यासाठी चटई अशा प्रकारे बसवावी की ती रुंद मोकळी जागा घेऊन राहील.

UWW लोगो आणि मॅट उत्पादक लोगो संबंधित सर्व तपशील युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंग मुख्यालयाला पाठवावेत आणि मॅट उत्पादकांना पाठवलेल्या मार्गदर्शक तत्वांचे पालन करावे.

कलम ५ – गणवेश

युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंग वर्ल्ड इव्हेंटमध्ये सहभागी होण्यासाठी सर्व वयोगटातील खेळाडूंनी एकसमान मार्गदर्शक तत्वांचे पालन केले पाहिजे. ग्रॅपलिंगच्या नियम आणि नियमांनुसार नाविन्यपूर्ण डिझाइन वैशिष्ट्यांना परवानगी देण्यासाठी ही मार्गदर्शक तत्त्वे आहेत.

टीप: रंगांच्या छटा, आकार आणि लोगो आणि मजकुराच्या प्लेसमेंटबद्दल अचूक तपशीलांसाठी ग्रॅपलिंग युनिफॉर्म मार्गदर्शक तत्त्वे पहा.



अनुपालनाची जबाबदारी

युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंगने आयोजित केलेल्या सर्व कार्यक्रमांमध्ये, त्यांच्या प्रतिनिधी मंडळाच्या सदस्यांनी परिधान केलेल्या किंवा वापरलेल्या वस्तू या नियमांच्या अटीचे पालन करतात याची खात्री करण्याची जबाबदारी राष्ट्रीय फेडरेशनची असते.

स्पर्धा गणवेश - ग्रॅपलिंग

पहिला ग्रॅपलर ज्याला (ब्रॅकेटच्या वरचा भाग) म्हणतात तो मॅटच्या काठावर लाल रॅश गार्ड घालून दिसेल आणि दुसरा ग्रॅपलर ज्याला (ब्रॅकेटच्या खाली) म्हणतात तो निळ्या रॅश गार्ड घालून दिसेल.

रॅश गार्डस घट्ट बसणारे, लहान किंवा लांब बाह्यांचे असावेत आणि त्यात नियुक्त केलेल्या रंगाच्या किमान 60% भाग असावा.

रॅश गार्ड्सवर लाल आणि निळ्या रंगाचे मिश्रण निषिद्ध आहे.

शॉर्ट्स लाल आणि निळ्या रंगाचे किंवा काळा, पांढरा किंवा राखाडी अशा तटस्थ रंगाचे असावेत. ते जास्त बॅगी किंवा घट्ट बसणारे नसावेत (कंप्रेशन शॉर्ट्सना परवानगी नाही) आणि त्यांची लांबी मांडीच्या किमान २/३ भाग झाकण्याइतकी असली पाहिजे, परंतु गुडघ्यापेक्षा कमी नसावी.

त्यांच्याकडे असे खिसे, बटणे/स्नॅप्स नसावेत जे स्पर्धेदरम्यान असुरक्षित असू शकतात.

लेगिंग किंवा कॉम्प्रेशन शॉर्ट्स फक्त बोर्ड शॉर्ट्सच्या खाली घालता येतील.

स्पर्धा गणवेश - ग्रॅपलिंग गि

सर्व कॉन्टिनेंटल आणि वर्ल्ड चॅम्पियनशिपसाठी, बोलावण्यात आलेल्या पहिल्या ग्रॅपलरने मॅटच्या काठावर लाल रंगाचा Gi आणि लाल बेल्ट आणि दुसरा ग्रॅपलर ज्याला निळा Gi आणि निळा बेल्ट असे म्हणतात, तो मॅटच्या काठावर दिसेल. इतर स्पर्धासाठी GI पांढरा (लाल कोपऱ्यासाठी) आणि काळा (निळ्या कोपऱ्यासाठी) देखील असू शकतो, परंतु खेळाडूंनी त्यांच्या कोपऱ्याच्या रंगाचा (लाल किंवा निळा) बेल्ट घालणे आवश्यक आहे.

जीआय कापसाचे किंवा तत्सम साहित्याचे बनलेले आणि चांगल्या स्थितीत असले पाहिजे. ते प्रतिस्पर्ध्याला अडथळा आणण्याइतपत जाड किंवा कडक नसावे. जॅकेट कंबरेपेक्षा लांब असले पाहिजे, परंतु मांड्यापेक्षा लांब नसावे. हात पुढे वाढवताना, बाही आणि मनगटांमधील अंतर 5 सेमीपेक्षा जास्त नसावे. पॅट योग्य आकाराची असावी आणि सरळ स्थितीत घोट्यांपर्यंत पोहोचलेली असावी.

पॅट इतकी घट्ट किंवा सैल नसावी की प्रतिस्पर्ध्याच्या पकडण्याच्या किंवा हालचाल करण्याच्या क्षमतेवर परिणाम होईल.

जॅकेट सुरक्षित ठेवण्यासाठी बेल्ट कंबरेभोवती घट्ट बांधला पाहिजे.

महिलांनी त्यांच्या जीआयखाली, विशिष्ट रंगाचा किंवा इतर कोणत्याही तटस्थ रंगाचा रॅश गार्ड घालावा. पुरुषांनी जीआयखाली रॅश गार्ड घालू नये.

संरक्षणात्मक उपकरणे

हलक्या गुडघ्यांसाठी किंवा धातूचे भाग किंवा कडक प्लास्टिक नसलेल्या ग्रोइन प्रोटेक्टरचा वापर करण्यास परवानगी नाही. ग्रॅपलर युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंगने मान्यताप्राप्त इअर प्रोटेक्टर देखील घालू शकतात ज्यात कोणतेही धातू किंवा हार्ड कव्हर शेल नसतात. माउथगार्ड वापरण्यास परवानगी आहे. रेफीना इअर प्रोटेक्टर किंवा अॅथलेटिक हेअर कव्हर घालण्यासाठी खूप लांब केस असलेल्या ग्रॅपलरची आवश्यकता असू शकते.

देशाचे संक्षिप्त नाव आणि चिन्ह

सर्व कॉन्टिनेंटल आणि वर्ल्ड चॅम्पियनशिपसाठी, कुस्तीगीर त्यांच्या स्पर्धेतील रॅश गार्डस किंवा जीआय जॅकेटच्या मागे त्यांच्या देशाच्या नावाचे संक्षिप्त रूप घालतील.

स्पर्धकाचे आडनाव देशाच्या कोडच्या वर जोडले जाऊ शकते.

देशाचे चिन्ह रॅश गार्ड आणि जीआय जॅकेट दोन्हीवर देखील घालता येते आणि ते १० सेमी पेक्षा जास्त नसावे.

कपड्यांवर जाहिरात करणे



ग्रॅपलर त्यांच्या स्पर्धेच्या गणवेशावर प्रायोजकांची नावे किंवा चिन्हे घालू शकतात जोपर्यंत ते गणवेशाचा रंग आणि देशाचे संक्षिप्त नाव ओळखण्यात अडथळा आणत नाहीत.

प्रतिबंधित ब्रॅडिंगमध्ये पोर्नोग्राफी, जुगार, ड्रग्ज, अल्कोहोल/तंबाखू, स्त्रीद्वेषी, वर्णद्वेषी, पूर्वग्रहदूषित किंवा अपमानास्पद भाषणे करणाऱ्या कंपन्यांचा समावेश आहे.

सर्व कॉन्टिनेंटल आणि वर्ल्ड चॅम्पियनशिपसाठी, स्पर्धेच्या गणवेशात स्थानिक क्लबचे पॅच आणि चिन्हे नसतील.

शूज

सामन्यांदरम्यान कुस्तीगीरांना बूट घालण्याची परवानगी नाही.

देखावा आणि स्वच्छता

दुखापत झाल्यास किंवा डॉक्टरांच्या आदेशाशिवाय, झुडप्यांना मनगटावर, हातावर किंवा घोट्यावर पट्ट्या घालण्यास मनाई आहे. झुडपांना हार, बांगड्या, पायात अंगठी, बोटात अंगठी, कोणत्याही प्रकारचे छेदन, कृत्रिम अवयव इत्यादी कोणत्याही वस्तू घालण्यास मनाई आहे.

ग्रॅपलरची बोटे आणि पायाची नखे तीक्ष्ण कडा नसलेली व्यवस्थित कापलेली असावीत. जर एखाद्या खेळाडूचे केस खांद्यापेक्षा जास्त लांब असतील आणि/किंवा बॅग कानांच्या पलीकडे पसरलेले असतील तर खेळाडूने अॅथलेटिक हेअर कव्हर घालावे. ग्रॅपलर चांगले सजवलेले असावेत आणि त्यांचे केस आणि त्वचा कोणत्याही प्रकारचे स्निग्ध, तेलकट किंवा चिकट पदार्थापासून मुक्त असावी. ग्रॅपलर सामन्याच्या सुरुवातीला घाम गाळत चटईवर येऊ शकत नाहीत. सामनाधिकारी सामन्यादरम्यान कधीही ग्रॅपलरला टॉवेल काढण्याची मागणी करू शकतात. खेळाडूंचे आरोग्य, स्वच्छता आणि स्वच्छतापूर्ण वातावरणाच्या हितासाठी, हे नियम काटेकोरपणे अंमलात आणले जातील.

उल्लंघने

वजन मोजताना, पंचांनी प्रत्येक स्पर्धक या लेखाच्या आवश्यकता पूर्ण करतो की नाही हे तपासले पाहिजे.

जर त्याचे स्वरूप नियमांचे पालन न करणारे असेल तर वजनकाट्यात त्याला इशारा दिला पाहिजे. जर ग्रॅपलरने नियमांचे पालन न केल्यास ग्रॅपलर फेडरेशनला स्पर्धेच्या शेवटी दंड आकारला जाईल. जर ग्रॅपलर सामन्यासाठी चुकीच्या पद्धतीने नियुक्त केलेल्या मॅटवर प्रवेश करेल, तर अधिकारी त्याला/तिला पालन करण्यासाठी जास्तीत जास्त दोन मिनिटे देतील. जर या वेळेनंतरही ग्रॅपलर दोषी असेल, तर तो सामना गमावून बसेल.

हे निषिद्ध आहे:

- दुसऱ्या देशाचे चिन्ह किंवा संक्षिप्त रूप घाला.
- शरीरावर कोणताही स्निग्ध किंवा चिकट पदार्थ लावा.
- सामन्याच्या सुरुवातीला आणि प्रत्येक सत्राच्या सुरुवातीला घाम गाळत मॅटवर या.
- दुखापत झाल्यास आणि डॉक्टरांच्या सल्ल्याशिवाय बोटांवर, मनगटांवर, हातांवर किंवा घोट्यांवर पट्ट्या घाला. हे पट्ट्या लवचिक पट्ट्यांनी झाकल्या पाहिजेत.
- प्रतिस्पर्ध्याला दुखापत होऊ शकेल अशी कोणतीही वस्तू घाला, जसे की अंगठी, बांगड्या, कृत्रिम अवयव, छेदन इ.
- वायर नसलेल्या ब्रा घाला.

कलम ६ – स्पर्धकाचा परवाना

जागतिक अजिंक्यपद स्पर्धेत भाग घेणारा कोणताही पुरुष किंवा महिला अंडर१३, अंडर१५, अंडर१७, अंडर२०, वरिष्ठ आणि अनुभवी कुस्तीगीर, विश्वचषक, कॉन्टिनेंटल चॅम्पियनशिप, कप आणि खेळ, प्रादेशिक खेळ आणि जागतिक आणि कॉन्टिनेंटल UWW कॅलेंडरमध्ये नोंदणीकृत लीग, आंतरराष्ट्रीय स्पर्धांमध्ये आंतरराष्ट्रीय स्पर्धकाचा समावेश असणे आवश्यक आहे विशेष नियमांद्वारे परिभाषित केल्यानुसार परवाना.

अपघात झाल्यास वैद्यकीय आणि रुग्णालयाच्या खर्चासाठी विमा म्हणून देखील हा परवाना वापरला जातो. ज्या आंतरराष्ट्रीय स्पर्धेत मल्ल सहभागी होत आहे त्या दरम्यान परदेशात.

हा परवाना फक्त चालू वर्षासाठी वैध आहे आणि दरवर्षी त्याचे नूतनीकरण करणे आवश्यक आहे.

संबंधित कुस्तीगीर ज्या स्पर्धेत भाग घेईल त्या स्पर्धेच्या किमान २ महिने आधी परवाना विनंती पाठवणे आवश्यक आहे. प्रक्रिया पूर्ण करण्यासाठी आणि परवाना प्रमाणित करण्यासाठी पुरेसा वेळ मिळावा म्हणून ही वेळ निश्चित केली आहे.



कलम ७ – वय, वजन आणि स्पर्धा श्रेणी

वयोगटातील श्रेणी

वयोगटातील श्रेणी खालीलप्रमाणे आहेत:

यू१३	१२-१३ वर्षे
यू१५	१४-१५ वर्षे (वैद्यकीय आणि पालकांच्या परवानगीने १३ वर्षापासून*)
यू१७	१६-१७ वर्षे (वैद्यकीय आणि पालकांच्या परवानगीने १५ वर्षापासून*)
U20	१८-२० वर्षे (वैद्यकीय आणि पालकांच्या परवानगीने १७ वर्षापासून*)
ज्येष्ठ नागरिक	२० वर्षे आणि त्याहून अधिक वयाचे
माजी सैनिक	विभाग "अ" ३५ - ४० वर्षे विभाग "ब" ४१ - ४५ वर्षे विभाग "क" ४६ - ५० वर्षे विभाग "ड" ५१ - ५५ वर्षे विभाग "ई" ५६ - ६० वर्षे

* UWW परवाना खरेदी करताना वैद्यकीय आणि पालकांची परवानगी वार्षिक वैद्यकीय प्रमाणपत्र आणि कुस्तीपटूच्या घोषणेद्वारे अथेनामध्ये सादर केली जाते.

वयोगटाचा वर्ग जन्मवर्षानुसार निश्चित केला जातो.

संबंधित वर्षात १७ वर्षे वयाच्या खेळाडू वगळता, अंडर२० ग्रॅपलरना वरिष्ठांसाठीच्या स्पर्धामध्ये भाग घेण्याची परवानगी आहे.

प्रत्येक सहभागीला राष्ट्रीय महासंघाचे अध्यक्ष एक सन्मान प्रमाणपत्र देतील जे कुस्तीगीराचे वय साक्षात्कृत करेल; हे प्रमाणपत्र राष्ट्रीय महासंघाच्या लेटरहेडवर UWW ने पुरवलेल्या मॉडेलनुसार काढले पाहिजे.

एखाद्या झुंजणारा खेळाडू त्याच्या परवान्यावर दर्शविलेल्या राष्ट्रीयत्वाच्या आधारावरच स्पर्धेत भाग घेऊ शकतो. जर, कोणत्याही वेळी, UWW द्वारे असे निश्चित केले गेले की विधान खोटे होते आणि फसवणूक झाली आहे, तर यासाठी प्रदान केलेले शिस्तभंगाचे उपाय राष्ट्रीय महासंघ, झुंजणारा आणि बनावट प्रमाणपत्रावर ज्या व्यक्तीची स्वाक्षरी आहे त्या व्यक्तीविरुद्ध त्वरित लागू केले जातील.

राष्ट्रीयत्व बदलू इच्छिणाऱ्या कुस्तीपटूंनी राष्ट्रीयत्व बदलण्यासाठी आंतरराष्ट्रीय नियमांमध्ये वर्णन केलेल्या प्रक्रियेचा संदर्भ घ्यावा. कुस्तीपटू त्यांचे राष्ट्रीयत्व फक्त एकदाच बदलू शकतात. राष्ट्रीयत्व बदलण्याची प्रक्रिया पूर्ण झाल्यानंतर, त्यांना युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंगच्या तत्वाखाली आयोजित केलेल्या अधिकृत स्पर्धेत त्यांच्या पूर्वीच्या देशासाठी किंवा इतर कोणत्याही देशासाठी स्पर्धा करण्याचा अधिकार नाही.

स्पर्धेत भाग घेणारा प्रत्येक परवानाधारक कुस्तीगीर स्पर्धा किंवा येणाऱ्या स्पर्धांच्या प्रचारासाठी त्याचे चित्रित केलेले किंवा छायाचित्रित केलेले चित्र वापरण्यास UWW ला आपोआप सहमती देतो. जर एखाद्या कुस्तीगीरने या अटी मान्य करण्यास नकार दिला, तर त्याला प्रवेश टप्प्यावरच हे स्पष्ट करावे लागेल आणि त्यामुळे त्याला स्पर्धेतून वगळले जाऊ शकते.

वजन श्रेणी

ग्रॅपलिंग आणि ग्रॅपलिंग जी साठी वजन श्रेणी खालीलप्रमाणे आहेत (किलोग्रॅममध्ये):

१३ वर्षाखालील (१२-१३ वर्षे वयाचे)

- मुले: २७, ३०, ३४, ३८, ४२, ४६, ५०, ५५, ६०, ६६, ७२, ९० किलो

- मुली: २७, ३०, ३४, ३८, ४२, ४६, ५०, ७२ किलो

१५ वर्षाखालील (१४-१५ वर्षे वयोगटातील)

- मुले: २९-३२, ३५, ३८, ४२, ४७, ५३, ५९, ६६, ७३, १०० किलो

- मुली: २८-३०, ३२, ३४, ३७, ४०, ४४, ४८, ५२, ५७, ८० किलो



GRAPPLING

१७ वर्षांखालील (१६-१७ वर्षे वयोगटातील)

- मुले: ३९-४२, ४६, ५०, ५४, ५८, ६३, ६९, ७६, ८५, ११० किलो
- मुली: ३६-३८, ४०, ४३, ४६, ४९, ५२, ५६, ६०, ६५, ९० किलो

२० वर्षांखालील (१८-२० वर्षे वयोगटातील)

- पुरुष: 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, 130 किलो
- महिला: ४९, ५३, ५८, ६४, ७१, ९० किलो

उपेक्ष नागरिक (२० आणि त्याहून अधिक वयाचे)

- पुरुष: 58, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, 130 किलो
- महिला: ५३, ५८, ६४, ७१, ९० किलो

माजी सैनिक (३५-६० वर्षे वयोगटातील)

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

प्रत्येक स्पर्धक जो स्वतःच्या इच्छेने आणि स्वतःसाठी जबाबदार आहे असे मानले जाईल, त्याला फक्त एकाच वजन गटात स्पर्धा करण्याची परवानगी असेल: अधिकृत वजन मोजणीच्या वेळी त्याच्या वजनाशी संबंधित वजन. वरिष्ठ वयोगटातील श्रेणीसाठी, स्पर्धक त्यांच्या शरीराच्या वजनापेक्षा पुढील उच्च श्रेणी निवडू शकतात, जड वजन श्रेणी वगळता, ज्यासाठी स्पर्धकांनी पुरुषांसाठी १३० किलोपेक्षा कमी आणि महिलांसाठी ९० किलोपेक्षा कमी वजन असणे आवश्यक आहे.

स्पर्धा

विविध वयोगटातील आंतरराष्ट्रीय स्पर्धा खालीलप्रमाणे आहेत:

अंडर१३ १२-१३ वर्षे	आंतरराष्ट्रीय स्पर्धा कॉन्टिनेंटल चॅम्पियनशिप जागतिक अजिंक्यपद स्पर्धा	(विनंतीनुसार) (दर वर्षी)
१५ वर्षांखालील १४-१५ वर्षे	आंतरराष्ट्रीय स्पर्धा कॉन्टिनेंटल चॅम्पियनशिप जागतिक अजिंक्यपद स्पर्धा	(विनंतीनुसार) (दर वर्षी)
१७ वर्षांखालील १६-१७ वर्षे	आंतरराष्ट्रीय स्पर्धा कॉन्टिनेंटल चॅम्पियनशिप जागतिक अजिंक्यपद स्पर्धा	(विनंतीनुसार) (दर वर्षी)
१८-२० वर्षे वयोगटातील	आंतरराष्ट्रीय स्पर्धा कॉन्टिनेंटल चॅम्पियनशिप जागतिक अजिंक्यपद स्पर्धा	(विनंतीनुसार) (दर वर्षी)
२० आणि त्याहून अधिक वयाचे उपेक्ष नागरिक	आंतरराष्ट्रीय स्पर्धा कॉन्टिनेंटल चॅम्पियनशिप जागतिक अजिंक्यपद स्पर्धा विश्वचषक	(दर वर्षी) (दर वर्षी) (विनंती केल्यावर)
३५ आणि त्याहून अधिक वयाचे माजी सैनिक	जागतिक अजिंक्यपद स्पर्धा श्रेणी आणि विशिष्ट नियम	(दर वर्षी)

युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंगच्या मंजूरीनंतर इतर प्रकारच्या स्पर्धा आयोजित केल्या जाऊ शकतात.



प्रकरण २ – स्पर्धा आणि कार्यक्रम

कलम ८ – स्पर्धा प्रणाली

स्पर्धा थेट एलिमिनेशन सिस्टमद्वारे होतात ज्यामध्ये ग्रॅपलर्सची आदर्श संख्या असते, म्हणजे ४, ८, १६, ३२, ६४, इत्यादी. जर एखाद्या श्रेणीमध्ये ग्रॅपलर्सची आदर्श संख्या नसेल, तर पात्रता सामने आयोजित केले जातील.

यादृच्छिकपणे काढलेल्या संख्येच्या क्रमाने पेअरिंग केले जाते. दोन्ही अंतिम स्पर्धकांकडून पराभूत झालेल्या सर्व ग्रॅपलरना रिपेचेज सामने खेळवले जातील. रिपेचेजचे दोन वेगळे गट आहेत: ब्रॅकेटच्या वरच्या भागातील अंतिम स्पर्धकांविरुद्ध पराभूत झालेल्या ग्रॅपलरचा एक गट आणि ब्रॅकेटच्या खालच्या भागातील अंतिम स्पर्धकांविरुद्ध पराभूत झालेल्या ग्रॅपलरचा दुसरा गट. रिपेचेज सामने पहिल्या फेरीत पराभूत झालेल्या ग्रॅपलरपासून सुरू होतात ज्यात पात्रता सामन्यांसह दोन अंतिम स्पर्धकांपैकी एकाच्या विरुद्ध आदर्श क्रमांक मिळतो आणि उपांत्य फेरीत पराभूत झालेल्या खेळाडूना थेट बाहेर काढून टाकले जाते. दोन्ही रिपेचेज गटातील विजेत्यांना प्रत्येकी कांस्य पदक मिळेल.

प्रत्येक वजन गट एका दिवसात आयोजित केला जातो. वैद्यकीय नियंत्रण आणि वजनमापन संबंधित वजन गटाच्या सकाळी होईल. संबंधित वजन गटाच्या वैद्यकीय नियंत्रण आणि वजनमापनानंतर सोडत काढली जाते.

स्पर्धा खालील पद्धतीने होते:

सकाळ:

- पात्रता फेरी
- एलिमिनेशन फेऱ्या

दुपारी:

- रिपेचेज फेऱ्या
- अंतिम फेरी

वर्गीकरण निकष

सातव्या स्थानापासून, प्रत्येक श्रेणीतील कुस्तीगीरांना त्यांच्या वर्गीकरण गुणांनुसार क्रमवारी दिली जाईल.

रॅकिंग बरोबरीच्या बाबतीत, संपूर्ण स्पर्धेत खालील निकषांचे क्रमिक विश्लेषण करून त्यांना रॅकिंग दिले जाईल:

- "सबमिशन" द्वारे सर्वाधिक विजय
- श्रेष्ठतेने जिंकलेले सर्वाधिक सामने
- सर्वाधिक तांत्रिक गुण मिळवले
- दिलेले सर्वात कमी तांत्रिक मुद्दे
- सर्वात कमी बियाण्याची संख्या (लागू असल्यास)
- सर्वात कमी ड्रॉ क्रमांक

८ पेक्षा कमी खेळाडूंसह स्पर्धा (नॉर्डिक स्पर्धा)

जर एका वजन गटात ६ पेक्षा कमी कुस्तीगीर नोंदणीकृत असतील, तर एक गट स्थापन केला जाईल आणि सर्व कुस्तीगीर एकमेकांविरुद्ध स्पर्धा करतील. दोन दिवसांच्या स्पर्धेच्या स्वरूपात, शेवटची फेरी दुसऱ्या दिवशी आयोजित केली जाईल.

कॉन्टिनेन्टल आणि वर्ल्ड चॅम्पियनशिपसाठी, ज्या वजन गटात फक्त एकच मल्ल असेल तो रद्द केला जाईल आणि कोणतेही पदक किंवा पदक दिले जाणार नाही.

जर एका वजन गटात ६ किंवा ७ खेळाडू असतील, तर स्पर्धा दोन गटांसह पूल फेजने सुरू होते.

वर नमूद केल्याप्रमाणे, प्रत्येक गटातील सर्व ग्रॅपलर त्यांच्या गटातील इतर सर्व ग्रॅपलरशी स्पर्धा करतील (प्रत्येक गटात रॅकिंग निकष म्हणून नॉर्डिक टूर्नामेंट सिस्टम वापरली जाते). उपांत्य फेरीसाठी जोड्या निश्चित करण्यासाठी गटामधील रॅकिंगचा वापर केला जातो.

उपांत्य फेरीच्या सामन्यांमध्ये हे सामने असतील:

- गट अ मध्ये पहिल्या क्रमांकावर असलेल्या विरुद्ध गट ब मध्ये दुसऱ्या क्रमांकावर असलेल्या



- गट अ मध्ये दुसऱ्या क्रमांकावर असलेला विरुद्ध गट ब मध्ये पहिल्या क्रमांकावर असलेला

सुवर्णपदकाचा सामना उपांत्य फेरीतील विजेत्यांमध्ये होईल आणि कांस्यपदकाचा सामना उपांत्य फेरीतील पराभूत संघांमध्ये.

या परिस्थितीसाठी फक्त एकच कांस्य पदक दिले जाईल.

नॉर्डिक स्पर्धेसाठी रँकिंग निकष

नॉर्डिक स्पर्धेत, सर्वाधिक विजय मिळवणाऱ्या खेळाडूला प्रथम क्रमांक दिला जाईल.

एकाच गटात, जर दोन ग्रॅपलर्सनी समान संख्येने विजय मिळवले तर त्यांचा थेट सामना रँकिंग निश्चित करेल.

एकाच गटातील खेळाडूंमध्ये बरोबरी असलेल्या सर्व प्रकरणांमध्ये, रँकिंग खालील बाबींनुसार निश्चित केले जाईल
संपूर्ण स्पर्धेत निकष:

- सर्वोच्च वर्गीकरण गुण
- थेट जुळणी (लागू असल्यास)
- « सबमिशन » द्वारे सर्वाधिक विजय
- श्रेष्ठतेनुसार सर्वाधिक सामन्यातील विजय
- सर्वाधिक तांत्रिक गुण मिळवले
- दिलेले सर्वात कमी तांत्रिक मुद्दे
- सर्वात कमी बियाण्याची संख्या (लागू असल्यास)
- सर्वात कमी झॉ क्रमांक

कलम ९ – स्पर्धा कार्यक्रम

सर्व चॅम्पियनशिप आणि स्पर्धांचे स्पर्धा कार्यक्रम युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंग कॅलेंडरवर प्रकाशित केले जातात.

कलम १० – पुरस्कार समारंभ

प्रत्येक वजन गटातील पहिले चार कुस्तीगीर पुरस्कार सोहळ्यात सहभागी होतील आणि त्यांना पदक मिळेल.
आणि त्यांच्या रँकिंगनुसार डिप्लोमा.

पहिला	गोल्ड + डिप्लोमा
दुसरा	सिल्व्हर + डिप्लोमा
दोघे तिसरे	कांस्य + डिप्लोमा

ज्या वजन गटात नॉर्डिक सिस्टीम वापरली जाते तिथे फक्त एकच कांस्य पदक दिले जाईल.

टीप: खेळाडूंना त्यांचे राष्ट्रध्वज व्यासपीठावर आणता येणार नाहीत.

प्रकरण ३ – स्पर्धा प्रक्रिया

कलम ११ – वजन करणे

सर्व स्पर्धासाठी, संबंधित वजन-वर्गाचे दररोज सकाळी वजन मोजण्याचे आयोजन केले जाते. वजन मोजणे आणि वैद्यकीय नियंत्रण ३० मिनिटे चालते.

कुस्तीपटूंनी वैद्यकीय तपासणी आणि वजनकाट्याला त्यांच्या परवान्यासह आणि मान्यतासह उपस्थित राहणे आवश्यक आहे.

खेळाडूंनी रॅशगार्ड आणि शोर्ट्स घालून वजन करावे. पात्र डॉक्टरांकडून तपासणी केल्यानंतर संसर्गजन्य रोगाचा धोका असलेल्या कोणत्याही झुगारूला काढून टाकण्यास बांधील असलेल्यांना, झुगारू हा असू शकतो वजन केले.



स्पर्धकांची शारीरिक स्थिती उत्तम असावी, त्यांचे नख खूप लहान असले पाहिजेत.

संपूर्ण वजनकाट्याच्या कालावधीत, ग्रॅपलर्सना, प्रत्येकाला, त्यांना पाहिजे तितक्या वेळा तराजूवर चढण्याचा अधिकार आहे.

वजन मोजण्यासाठी जबाबदार असलेल्या पंचांनी हे तपासले पाहिजे की सर्व ग्रॅपलर स्पर्धेसाठी ज्या श्रेणीत प्रवेश केला आहे त्या श्रेणीनुसार वजनाचे आहेत, ते कलम ५ च्या सर्व आवश्यकता पूर्ण करतात आणि कोणत्याही ग्रॅपलरला चुकीच्या पोशाखात मॅटवर उपस्थित राहिल्यास त्याच्या जोखमीची माहिती द्यावी. रेफरी योग्य पोशाख नसलेल्या ग्रॅपलरचे वजन करण्यास नकार देतील.

वजन मोजण्यासाठी जबाबदार असलेल्या पंचांना सहभागींची यादी मिळेल आणि त्यांना फक्त या यादीत असलेल्या खेळाडूवर नियंत्रण ठेवण्याची परवानगी असेल.

जर एखादा खेळाडू वजनकाट्यात सहभागी झाला नाही किंवा तो अयशस्वी झाला, तर त्याला स्पर्धेतून बाहेर काढले जाईल आणि रॅकशिवाय शेवटचे स्थान दिले जाईल (अपवाद: पहा. कलम ४५ - वैद्यकीय सेवा हस्तक्षेप).

कलम १२ – काढा आणि जोड्या बनवा

सहभागींना चिट्यांच्या ड्रॉद्वारे निश्चित केलेल्या संख्यात्मक क्रमानुसार जोड्या दिल्या जातील. UWW कॅलेंडरमध्ये समाविष्ट असलेल्या सर्व आंतरराष्ट्रीय स्पर्धांच्या ड्रॉ आणि व्यवस्थापनासाठी UWW स्पर्धा व्यवस्थापन प्रणाली वापरली जाईल.

जर UWW स्पर्धा व्यवस्थापन प्रणाली वापरली जाऊ शकत नसेल, तर क्रमांकित टोकन कलश, पिशवी किंवा इतर कोणत्याही तत्सम वस्तूंमध्ये बंद केले पाहिजेत. जर वेगळी प्रणाली वापरली जात असेल, तर ती स्पष्टपणे जाहीर करावी लागेल.

जर संघप्रमुख (किंवा त्याचा पर्यायी खेळाडू) काही अपवादात्मक कारणास्तव सोडतील उपस्थित राहू शकत नसेल, तर त्याने आयोजक आणि युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंगला कळवावे अन्यथा त्याचे खेळाडू सोडतील भाग राहणार नाहीत. UWW निकालांच्या टीमला ते कळवण्याची जबाबदारी आयोजकाची असेल.

महत्वाचे: जेव्हा चिट्या मोजण्यासाठी आणि सोडतीलसाठी जबाबदार असलेल्या व्यक्तीला वर वर्णन केल्याप्रमाणे नियमन प्रक्रियेत त्रुटी आढळून येते, तेव्हा संबंधित श्रेणीसाठी चिट्या काढणे रद्द करावे लागेल. त्यानंतर तांत्रिक प्रतिनिधीच्या संमतीने या श्रेणीसाठी चिट्या काढण्याची पुनरावृत्ती केली जाईल.

सोडत सुरळीत पार पाडण्यासाठी तांत्रिक प्रतिनिधी किंवा आयटी व्यक्ती जबाबदार आहे आणि त्यांनी या नियमांचे पालन केले आहे याची खात्री करावी. त्यांना वजन यादीची देखील पुष्टी करावी लागेल. सोडत संपल्यानंतर, कोणताही निषेध सादर करता येणार नाही.

कसात खेळाडूचे स्थान

६ किंवा ७ खेळाडू असलेल्या स्पर्धेसाठी, सर्वात कमी ड्रॉ क्रमांक मिळवणारा ग्रॅपलर गट अ मध्ये असेल, त्यानंतर दुसरा सर्वात कमी ड्रॉ क्रमांक गट ब मध्ये असेल, त्यानंतर तिसरा सर्वात कमी ड्रॉ क्रमांक गट अ मध्ये असेल आणि असेच पुढे चालू राहील.

७ पेक्षा जास्त खेळाडू असलेल्या स्पर्धेसाठी - जर ८, १६, ३२ इत्यादी (पेक्षा जास्त) वजन गटात सहभागी होणाऱ्या खेळाडूंची संख्या वेगळी असेल, तर पात्रता फेरी आयोजित करणे आवश्यक आहे. ब्रॅकेटच्या वरच्या आणि खालच्या भागामध्ये संतुलन राखण्यासाठी, पात्रता फेरीची स्थिती टॉप-बॉटम-बॉटम-टॉप दृष्टिकोनाचे अनुसरण करते. ब्रॅकेटवरील सीडेड खेळाडूची स्थिती निश्चित करण्यासाठी समान दृष्टिकोन वापरला जातो.

ब्रॅकेटमध्ये मानांकित खेळाडू

अशा प्रकारच्या सोडतीलचा उद्देश म्हणजे क्रमवारीतील खेळाडूंना एकमेकांपासून शक्य तितके दूर ठेवणे जेणेकरून त्यांना शेवटच्या संभाव्य टप्प्यापर्यंत टिकवून ठेवता येईल. उर्वरित पदे (नॉन-सीडेड खेळाडू) त्यांच्या ड्रॉ क्रमांकाच्या आधारे वरपासून खालपर्यंत भरली जातात (एक लहान ड्रॉ क्रमांक खेळाडूंना पात्रता फेरीत भाग घेण्यासाठी राखून ठेवत नाही).

जर पात्रता सामन्यांमध्ये सीडेड खेळाडूचा समावेश असेल, तर जोडी सर्वात कमी सीडेड खेळाडूपासून सुरू होते.



६ किंवा ७ खेळाडू असलेल्या वजन गटात मानांकित खेळाडूंना अशा प्रकारे स्थान दिले जाईल:

गट अ	गट ब
बियाणे क्रमांक १	बियाणे क्रमांक २
बियाणे क्रमांक ४	बियाणे क्रमांक ३
बियाणे क्रमांक ५	बियाणे क्रमांक ६
बियाणे क्रमांक ७ (लागू असल्यास)	

मानांकित खेळाडूला स्थान मिळताच, मानांकित नसलेल्या खेळाडूंना ABA दृष्टिकोनात स्थान दिले जाईल.

सर्व वेगवेगळे ब्रॅकेट - बियाशिवाय, 4 बिया आणि 8 बिया उपलब्ध आहेत <https://uww.org/governance/regulations-olympic-wrestling>

जर एक किंवा अनेक अव्वल मानांकित खेळाडूंना प्रवेश मिळाला नाही (बदली गेली किंवा नोंदणीकृत नाही), तर पुढील अव्वल मानांकित किंवा पुढील सर्वोत्तम खेळाडू रँकिंगमधील खेळाडू त्यांचे स्थान घेतील.

कलम १३ - सुरुवातीची यादी

जर एक किंवा अधिक ग्रॅपलर्स वजनकाट्यात सहभागी झाले नाहीत किंवा अपयशी ठरले तर त्यांचे प्रतिस्पर्धी बाद फेरी जिंकतील. या ग्रॅपलर्सना स्पर्धेतून बाहेर काढले जाईल आणि त्यांना रँकिंगमध्ये शेवटचे स्थान दिले जाईल. स्पर्धेच्या दिवशी पुन्हा कोणतीही जोडी बनवली जाणार नाही.

कलम १४ - स्पर्धेतून काढून टाकणे

तिसऱ्या किंवा पाचव्या स्थानासाठी रिपेचेजमध्ये भाग घेताना अंतिम स्पर्धकांपैकी एकाकडून पराभूत झालेल्या ग्रॅपलर वगळता, पराभूत झालेल्या खेळाडूंना बाहेर काढले जाते आणि चिन्हांकित केलेल्या वर्गीकरण गुणांनुसार क्रमवारी दिली जाते.

वजन केल्यानंतर, जर एखाद्या खेळाडूने, UWW डॉक्टर किंवा स्पर्धेच्या डॉक्टरांच्या स्वाक्षरीशिवाय आणि स्पर्धा सचिवालयाला सल्ला न देता, त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याचे नाव पुकारल्यावर स्वतःला सादर केले नाही, तर तो त्याची लढत गमावेल, त्याला बाहेर काढले जाईल आणि रँकिंगमध्ये रँक केले जाईल. त्याचा प्रतिस्पर्धी सामना जिंकेल.

जर UWW डॉक्टर हे सिद्ध करू शकले की एखादा ग्रॅपलर त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याविरुद्ध स्पर्धा टाळण्यासाठी कोणत्याही कारणास्तव दुखापतीचे अनुकरण करतो, तर त्याला अपात्र ठरवले जाईल, रँकिंगमध्ये शेवटचे स्थान दिले जाईल, कोणताही रँक नसेल आणि त्याच्या जवळ "Dsqs" ही नोंद असेल. नाव.

जर एखाद्या कुस्तीपटूने UWW ने घोषित केलेल्या एकूण आणि सार्वत्रिक कुस्तीच्या भावनेनुसार आणि संकल्पनेनुसार निष्पक्ष खेळाविरुद्ध स्पष्ट गुन्हा केला आणि उघडपणे फसवणूक केली, गंभीर चूक केली किंवा क्रूरतेत सहभागी झाले तर त्याला स्पर्धेतून ताबडतोब अपात्र ठरवले जाईल आणि पंच संध्याच्या एकमताने निर्णय घेऊन त्याला बाहेर काढले जाईल. या परिस्थितीत, त्याला रँकिंगमध्ये शेवटचे स्थान दिले जाईल, कोणताही रँक रद्द केला जाईल आणि त्याच्या नावाजवळील "Dsqs" ही नोंद रद्द केली जाईल.

जर एकाच सामन्यादरम्यान दोन ग्रॅपलर क्रूरतेसाठी अपात्र ठरले तर त्यांना वरीलप्रमाणे बाद केले जाईल. पुढील फेरीसाठी जोडी बदलली जाणार नाही. अपात्र ठरलेल्या ग्रॅपलरपैकी एकाला भेटणारा ग्रॅपलर जप्तीद्वारे सामना जिंकतो.

जर एकाच सामन्यात दोन उपांत्य फेरीतील खेळाडूंना क्रूरतेसाठी अपात्र ठरवण्यात आले तर त्यांना बाहेर काढण्यात येईल आणि उपांत्य फेरीतील त्यांचे पराभूत संघ उपांत्य फेरीत भाग घेतील आणि या उपांत्य फेरीच्या सामन्याच्या निकालानुसार रिपेचेज गटात बदल केला जाईल. जर उपांत्य फेरीचे सामने संध्याकाळच्या सत्रात आयोजित केले गेले तर संबंधित खेळाडूंना तयारीसाठी पुरेसा वेळ मिळावा म्हणून सत्राच्या शेवटी ही लढत आयोजित केली जाईल. जर हे पहिल्या दिवशी घडले तर, या खेळाडूंना तयारीसाठी एक तास (कारण ही दुहेरी अपात्रता झाली आहे) दिला जाईल.

जर एका सामन्यादरम्यान दुहेरी दुखापत (2VIN) झाली, तर पुढच्या फेरीतील प्रतिस्पर्धी दुखापतीने सामना जिंकेल.

जर हे उपांत्य फेरीच्या सामन्यात घडले आणि कोणत्या खेळाडूंना रिपेचेजमध्ये जायचे आहे हे ठरवण्यासाठी, आम्ही या दुहेरी दुखापतीच्या सामन्याचा विजेता निश्चित करण्यासाठी वर्गीकरण निकष (अनुच्छेद ८) वापरू.



जर पदक सामन्यादरम्यान (१-२ किंवा ३-५) हरवले किंवा अपात्र ठरले, तर खालील ग्रॅपलर (अपात्र ठरलेल्या/जप्त झालेल्या खेळाडूंच्या गटातील) अंतिम वर्गीकरण स्थापित करण्यासाठी टेबलवर वर जातील.
जर दोन्ही अंतिम स्पर्धकांना अपात्र ठरवण्यात आले, तर पहिले आणि दुसरे स्थान निश्चित करण्यासाठी दोन कांस्यपदक विजेत्यांमध्ये लढत करावी लागेल. इतर सर्व सहभागी रैंकिंगमध्ये वर जातील, पाचव्या स्थानावर असलेले दोघे तिसऱ्या स्थानावर येतील. जर दोन्ही अंतिम स्पर्धक दुसऱ्या क्रमांकाच्या वजनात यशस्वी होऊनही बाद झाले, तर तीच प्रक्रिया लागू होईल (दोन कांस्यपदक विजेत्यांमध्ये अतिरिक्त सामना).

सर्व प्रकारच्या हरवलेल्या खेळाडूसाठी, संबंधित खेळाडूला रैंकिंगसाठी शेवटचे स्थान दिले जाईल.

डोपिंग उल्लंघनाच्या बाबतीत रैंकिंग

सकारात्मक डोपिंग नियंत्रणाच्या बाबतीत, ग्रॅपलरला अपात्र ठरवले जाईल आणि तो आपोआप रैंकिंगमध्ये शेवटच्या स्थानावर येईल, त्याच्या नावाजवळ कोणताही रैंक आणि "DSQ" चिन्ह नसेल. खालील ग्रॅपलर क्रमवारीत वर जातील.
रैंकिंग. जर तिसऱ्या स्थानावर असलेल्या खेळाडूशी संबंधित असेल, तर डोपेडच्या ब्रॅकेटच्या भागातून ग्रॅपलर खेळाडू वर जाईल. अशा परिस्थितीत, फक्त एकाच कुस्तीगीराला पाचव्या स्थानावर स्थान मिळेल.

जर पहिल्या क्रमांकावर असलेल्या दोन खेळाडूंचा सकारात्मक डोपिंग नियंत्रण असेल आणि त्यांना अपात्र ठरवण्यात आले असेल तर; दोन्ही कांस्यपदक पदक विजेत्यांना सुवर्णपदक मिळेल. त्या विशिष्ट प्रकरणात, रौप्य पदक दिले जाणार नाही आणि २५ व्या क्रमांकावर असलेल्या खेळाडूला तिसऱ्या क्रमांकावर. खालील कुस्तीगीर क्रमवारीत वर जातील, कारण या विशिष्ट प्रकरणात आपल्याकडे फक्त एकच पाचवे स्थान असेल.

सांघिक स्पर्धेत सकारात्मक डोपिंग नियंत्रण आढळल्यास, दोषी खेळाडूचा संघ अपात्र ठरवला जाईल आणि रैंकिंगमध्ये शेवटचे स्थान मिळवणे, कोणताही रैंक नसणे आणि त्याच्या ध्वजाजवळ "DSQ" ही नोंद असणे.

प्रकरण ४ - रेफरिंग बॉडी

कलम १५ - रचना

सर्व स्पर्धांमध्ये, प्रत्येक लढतीसाठी पंच मंडळात खालील सदस्यांचा समावेश असेल:

- १ मॅट चेअरमन
- १ पंच
- १ न्यायाधीश

या तीन अधिकाऱ्यांच्या नियुक्तीची प्रक्रिया आंतरराष्ट्रीय पंच मंडळाच्या नियमांमध्ये निश्चित केली आहे.
वैद्यकीयदृष्ट्या गंभीर आजाराच्या बाबतीत वगळता, बाउटी दरम्यान अधिकाऱ्याची बदली करण्यास सक्त मनाई आहे.
पुष्टी. कोणत्याही परिस्थितीत पंच मंडळ एकाच राष्ट्रीयत्वाच्या दोन अधिकाऱ्यांपासून बनलेले असू शकत नाही.
शिवाय, देशबांधवांच्या लढतींमध्ये अधिकाऱ्याला पंच म्हणून काम करण्यास सक्त मनाई आहे.

कलम १६ - सामान्य कर्तव्ये

अ) अधिकाऱ्यांनी कुस्ती स्पर्धा नियंत्रित करणाऱ्या नियमांमध्ये नमूद केलेली सर्व कर्तव्ये पार पाडावीत आणि कोणत्याही विशिष्ट स्पर्धा आयोजित करण्यासाठी स्थापित केल्या जाऊ शकणाऱ्या विशेष तरतुदी.

ब) अधिकाऱ्यांचे कर्तव्य आहे की त्यांनी प्रत्येक लढतीचे काळजीपूर्वक निरीक्षण करावे आणि झुंजणाऱ्यांच्या कृतींचे मूल्यांकन करावे जेणेकरून न्यायाधीश आणि मॅट अध्यक्षीय स्कोअरशीटवर दाखवलेले निकाल त्या लढतीचे विशिष्ट स्वरूप अचूकपणे प्रतिबिंबित करतात.

क) अंतिम निर्णय घेण्यासाठी मॅट अध्यक्ष आणि पंच वैयक्तिकरित्या होल्डचे मूल्यांकन करतील.
पंच आणि न्यायाधीश यांनी मॅट अध्यक्षीय मार्गदर्शनाखाली एकत्र काम केले पाहिजे, जे मॅटच्या कामाचे समन्वय साधतात.
अधिकारी.

ड) पंच आणि न्यायाधीश अशी सर्व कामे करणे, गुण देणे आणि



नियमांमध्ये नमूद केलेले दंड आकारणे.

e) दोन्ही प्रतिस्पर्ध्यांनी केलेल्या सर्व होल्ड्सची गणना करण्यासाठी न्यायाधीशांच्या स्कोअर शीटचा वापर केला जातो. गुण, सावधानता आणि सबमिशन हे जास्तीत जास्त अचूकतेने नोंदवले पाहिजेत (शेवटचा तांत्रिक स्कोअर अधोरेखित केला पाहिजे), लढतीच्या विविध टप्प्यांशी संबंधित क्रमाने. या स्कोअर शीटवर न्यायाधीशांनी स्वाक्षरी केली पाहिजे.

f) जर एखाद्या लढतीचा शेवट "सबमिशन" मध्ये झाला नाही, तर निर्णय मॅट अध्यक्ष घेतील. तो प्रत्येक स्पर्धकाच्या सर्व कृतींच्या मूल्यांकनावर आधारित असेल, ज्याची सुरुवातीपासून शेवटपर्यंत न्यायाधीशांच्या स्कोअर शीटवर नोंद असेल.

g) दिलेले सर्व गुण निश्चित होताच, बॅटद्वारे किंवा इलेक्ट्रिक स्कोअरबोर्डद्वारे जनतेसमोर जाहीर केले पाहिजेत.

h) अधिकाऱ्यांनी चढाओढ आयोजित करताना त्यांच्या संबंधित भूमिकांना योग्य असलेली मूलभूत UWW शब्दसंग्रह वापरणे आवश्यक आहे. तथापि, त्यांना चढाओढ दरम्यान कोणाशीही बोलण्यास मनाई आहे, अर्थातच, जेव्हा प्रसंगी त्यांना सल्लामसलत करण्यासाठी आणि त्यांची कामे योग्यरित्या पार पाडण्यासाठी असे करण्याची आवश्यकता असेल तेव्हाच.

i) जेव्हा प्रशिक्षकाकडून आव्हान मागितले जाते आणि खेळाडूने त्याला मान्यता दिली जाते, तेव्हा पंच प्रतिनिधी (किंवा त्याचा पर्यायी खेळाडू) आणि मॅट अध्यक्ष यांनी व्हिडिओ पुरावा पाहिला पाहिजे. एकत्रितपणे चर्चा केल्यानंतर, पंच प्रतिनिधी (किंवा त्याचा पर्यायी खेळाडू) पंच मंडळाशी सल्लामसलत न करताच निर्णय घेतील.

कलम १७ – पंचांचा पोशाख

पंच मंडळाने (प्रशिक्षक, पंच, न्यायाधीश आणि मॅट चेअरमन) अधिकृत युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंग समरूप गणवेश परिधान केला पाहिजे ज्यामध्ये काळा मान्यताप्राप्त पोली, काळा पट्टा असलेला काळा फ्लॅट फ्रंट ट्राउझर्स, काळा प्लिमसॉल किंवा काळा स्पोर्ट्स शूज आणि काळे मोजे असतील.

याव्यतिरिक्त, केंद्रीय पंचांनी त्यांच्या गळ्यात शिट्टी, डाव्या मनगटावर लाल पट्टी आणि उजव्या मनगटावर निळा पट्टी बांधावी.

ड्रेस हा UWW द्वारे मान्यताप्राप्त मॉडेलचा असावा. पंच मंडळ प्रायोजकाचे नाव घालू शकत नाही. तथापि, त्याच्या जॅकेटवरील क्रमांकावर UWW प्रायोजकाचे नाव असू शकते.

कलम १८ – पंच

अ) मॅटवरील लढतीच्या सुव्यवस्थित आचरणासाठी पंच जबाबदार असतो, जे त्याने नियमांनुसार निर्देशित केले पाहिजे.

ब) त्याने स्पर्धकांचा आदर राखला पाहिजे आणि त्यांच्यावर पूर्ण अधिकार वापरला पाहिजे जेणेकरून ते त्याचे आदेश आणि सूचना ताबडतोब पाळतील. त्याचप्रमाणे, त्याने कोणत्याही अनियमित आणि अकाली बाह्य हस्तक्षेपाला सहन न करता लढत आयोजित केली पाहिजे.

क) तो मॅट अध्यक्ष आणि न्यायाधीश यांच्याशी जवळून सहकार्याने काम करेल आणि कोणत्याही आवेगपूर्ण किंवा अकाली हस्तक्षेपापासून दूर राहून लढतीचे पर्यवेक्षण करण्याची त्याची कर्तव्ये पार पाडेल. त्याची शिट्टी लढतीला सुरुवात करेल, त्यात व्यत्यय आणेल आणि शेवट करेल.

ड) मॅट अध्यक्षान्या मान्यतेने, पंच खेळाडू मॅट सोडल्यानंतर त्यांना मॅटवर परत पाठवण्याचा किंवा स्टँडिंग किंवा ग्राउंड पोजिशनमध्ये (मॅटवर) लढत सुरू ठेवण्याचा आदेश देतील.

e) पंचाने डाव्या मनगटावर लाल रंगाचा रिस्टबँड आणि उजव्या मनगटावर निळा रंगाचा रिस्टबँड घालणे आवश्यक आहे. तो त्याच्या बोटांनी होल्डच्या अंमलबजावणीनंतर त्याच्या मूल्याशी संबंधित गुण दर्शवेल (जर ते वैध असेल, जर ते मॅटच्या मर्यादित अंमलात आणले गेले असेल आणि जर एखाद्या ग्रॅपलरला धोक्याच्या स्थितीत ठेवले असेल, इ.) गोल करणाऱ्या ग्रॅपलरशी संबंधित हात वर करून.

f) पंचांनी हे करणे आवश्यक आहे:



- कुस्तीगीर चटईत प्रवेश करताना आणि ते बाहेर पडण्यापूर्वी त्यांचा हात हलवा.
- कुस्तीगीरांच्या स्पर्धा गणवेशाची तपासणी करा आणि जर ते सध्याच्या नियमांचे पालन करत नसतील तर त्यांना 2 मिनिटांच्या आत ते बदलण्यास सांगा.
- ग्रॅपलरच्या त्वचेवर घाम किंवा कोणताही स्निग्ध किंवा चिकट पदार्थ आहे का ते तपासा.
- ग्रॅपलर्स उभे असताना त्यांच्या खूप जवळ जाऊ नका परंतु जर ते जमिनीवर असतील तर त्यांच्या जवळ रहा.
- स्थिती.
- एका क्षणापासून दुसऱ्या क्षणी, चटईवर किंवा त्याच्या आजूबाजूला, आणि विशेषतः स्थिती बदलण्यास सक्षम व्हा
- येणाऱ्या सबमिशनचे चांगले दृश्य पाहण्यासाठी गुडघ्यावर किंवा पोटावर हलवा.
- ग्रॅपलर्सच्या इतक्या जवळ उभे राहून मॅट अध्यक्ष आणि न्यायाधीशांच्या दृष्टिकोनात अडथळा आणू नका (विशेषतः जर सबमिशन जवळचे दिसते).
- कोणत्याही परिस्थितीत स्पर्धकांकडे पाठ फिरवू नका आणि परिस्थितीवरील नियंत्रण गमावण्याचा धोका पत्करू नका.
- सामन्यात व्यत्यय न आणता निष्क्रिय झुंजणाऱ्याला उत्तेजन द्या आणि आवश्यक त्या सूचना द्या.
- सामन्यादरम्यान ग्रॅपलर्सनी शरीर पुसण्याचे, नाक साफ करण्याचे, दुखापतीचे नाटक करण्याचे नाटक करण्याचे नाटक करू नका. अशा परिस्थितीत, केंद्रीय पंच सामना थांबवतील आणि चुकीबद्दल ग्रॅपलर्सना इशारा आणि प्रतिस्पर्ध्याला १ गुण देण्याची विनंती करतील.
- जर एखाद्या झुंजणाऱ्याने प्रतिस्पर्ध्याचा गणवेश ओढला तर त्याचा हात घासून टाका किंवा तोंडी इशारा द्या.
- नियमांचे उल्लंघन किंवा क्रूरतेसाठी दंड कायम ठेवा.
- जर ग्रॅपलर्स मॅटच्या कडेला आले तर शिट्टी वाजवण्यास तयार रहा.
- मॅटच्या काठावर अंमलात आणलेला होल्ड वैध आहे की नाही ते दर्शवा.
- अॅक्शन ब्रेक करा आणि अॅक्शन मर्यादाबाहेर गेल्यावर ग्रॅपलर्सना पुन्हा सुरुवातीच्या स्थितीत आणा.
- कोणत्या स्थितीतून कुस्ती पुन्हा सुरू करायची ते जलद आणि स्पष्टपणे ठरवा.
- एखाद्या झुंजीने शारीरिकरित्या (टॅप करून) किंवा तोंडी सबमिशनचा संकेत दिल्यानंतर कृती थांबवण्यासाठी शिट्टी वाजवा.
- खेळाडूंच्या सुरक्षिततेची खात्री करण्यासाठी केंद्रीय पंच प्रत्येक स्पर्धकावर हात ठेवतील.
- वरिष्ठ कॉन्टिनेंटल आणि जागतिक अजिंक्यपद स्पर्धा वगळता, सबमिशन आढळल्यास कारवाई थांबवा.
- प्रयत्न केल्यानंतर, ग्रॅपलरसला इजा न होता पळून जाता येणार नाही असे वाटले.
- मॅट अध्यक्षान्या हस्तक्षेपानंतर, सामना थांबवा आणि जेव्हा ग्रॅपलर्सचे गुण १५ गुणांचे अंतर असेल तेव्हा तांत्रिक श्रेष्ठतेनुसार विजय घोषित करा. या परिस्थितीत, केंद्रीय पंच हल्ला किंवा प्रतिक्रमण पूर्ण होण्याची वाट पाहतील.
- आवश्यकतेनुसार अगदी योग्य वेळी सामना थांबवा.
- सामन्याचा निकाल जाहीर होईपर्यंत ग्रॅपलर्स मॅटवरच राहतील याची खात्री करा.
- मॅट अध्यक्षाला शिर्षक केल्यानंतर हात वर करून विजेत्याची घोषणा करा.

पंचांच्या हाताचे संकेत:



स्थितीत या

नियंत्रण (३ सेकंद मोजत आहे)

तटस्थ रीस्टार्ट स्थिती



बंद गार्ड रीस्टार्ट स्थिती

हाफ गार्ड रीस्टार्ट पोजिशन पद

गार्ड रीस्टार्ट उघडा



साइड माउंट रीस्टार्ट स्थिती

पूर्ण माउंट रीस्टार्ट स्थिती

बॅक माउंट रीस्टार्ट स्थिती



१ पॉइंट

२ गुण

३ गुण



४ गुण

खबरदारी (इतर खेळाडूंना १ गुण)

अपात्रता

कलम १९ – न्यायाधीश

अ) ग्रॅपलिंगच्या सामान्य नियमांमध्ये नमूद केलेल्या सर्व कर्तव्यांसाठी न्यायाधीश जबाबदार असतो.

ब) त्याने कोणत्याही प्रकारे स्वतःला विचलित होऊ न देता लढतीच्या मार्गाचे बारकाईने पालन केले पाहिजे; तो पंच आणि मॅट अध्यक्षंच्या सहमतीने, त्याने त्याच्या स्कोअर शीटवर सर्व दिलेले गुण आणि सावधानता चिन्हांकित केल्या पाहिजेत. मॅट अध्यक्षंनी विनंती केल्यावर त्याने सर्व परिस्थितीत आपले मत दिले पाहिजे.

क) प्रत्येक कृतीनंतर, मॅट अध्यक्षंच्या संकेतांवर आधारित, तो दिलेल्या गुणांची संख्या नोंदवतो. प्रश्नातील कृतीकडे लक्ष देतो आणि त्याच्या शेजारी ठेवलेल्या स्कोअरबोर्डवर निकाल प्रविष्ट करतो. हा स्कोअरबोर्ड दृश्यमान असावा प्रेक्षकांना आणि कुस्तीगीरांनाही.

ड) न्यायाधीश पंचाकडे सादरीकरणाची पडताळणी करतात आणि त्यावर संकेत देतात.

ई) न्यायाधीशाने मॅट अध्यक्षंचे लक्ष अशा कोणत्याही गोष्टीकडे वेधले पाहिजे जे त्याला असामान्य किंवा अनियमित वाटेल. लढतीच्या मार्गावर किंवा ग्रॅपलर्सच्या वर्तनात.

फ) शिवाय, न्यायाधीशाने त्याला मिळाल्यावर दिलेल्या स्कोअर शीटवर स्वाक्षरी करावी आणि लढतीच्या शेवटी, स्कोअर शीटवर पराभूत झालेल्या खेळाडूचे नाव स्पष्टपणे ओलांडून लढतीचा निकाल स्पष्टपणे नोंदवावा लागेल आणि विजेत्याचे नाव आणि देश लिहिणे.

ग) एखाद्याने विजय मिळवल्यास, न्यायाधीशांच्या स्कोअर शीटमध्ये लढत कधी संपेल हे अचूकपणे सूचित केले पाहिजे. सबमिशन, तांत्रिक श्रेष्ठता इ.

ह) त्याने शेवटचा तांत्रिक गुण (सावधानतेसाठी गुण विचारात घेतले जात नाहीत) अधोरेखित करून देखील सूचित करावे जे ओव्हरटाइममध्ये बचाव करणाऱ्या खेळाडूचे निर्धारण करू शकते.



i) निष्क्रियता, मॅटमधून पळून जाणे, बेकायदेशीर धारणे किंवा क्रूरता याबद्दलच्या सूचना दोषी असलेल्या ग्रॅपलरच्या स्तंभात 'C' ने नोंदवल्या जातील.

कलम २० – मॅट अध्यक्ष

अ) मॅट चेअरमन, ज्यांचे कार्य खूप महत्वाचे आहेत, ते ग्रॅपलिंग नियमांमध्ये प्रदान केलेल्या सर्व कर्तव्ये स्वीकारतील.

ब) तो पंच आणि न्यायाधीश यांच्या कामात समन्वय साधेल.

क) त्याने सामन्यांचा मार्ग अतिशय काळजीपूर्वक पाळला पाहिजे, स्वतःला कोणत्याही प्रकारे विचलित होऊ न देता, आणि नियमांनुसार इतर अधिकाऱ्यांच्या वर्तनाचे आणि कृतीचे मूल्यांकन केले पाहिजे. त्याने पंचाशी सहमत होऊन प्रत्येक कृतीसाठी मुद्दे निश्चित केले पाहिजेत. त्याने सर्व परिस्थितीत त्याचे मत दिले पाहिजे, पंचाने केलेल्या चुका सुधारल्या पाहिजेत.

ड) पंच आणि मॅट अध्यक्ष यांच्यात काही मतभेद झाल्यास, निकाल, गुणांचे मूल्य आणि सबमिशन निश्चित करण्यासाठी त्यांचे मत प्राधान्याने मानले जाते.

e) मॅट अध्यक्ष पंचांना सादरीकरणाची पडताळणी करतात आणि संकेत देतात.

f) जर, सामन्यादरम्यान, मॅट अध्यक्षांना असे काही लक्षात आले जे पंचांना दिसले नाही किंवा त्यांच्या लक्षात आले नाही म्हणून त्यांनी त्यांच्या लक्षात आणून द्यावे असे त्यांना वाटते (सबमिशन, बेकायदेशीर होल्ड, निष्क्रिय स्थिती इ.), तर मॅट अध्यक्षांना ग्रॅपलरच्या रॅश गार्ड/जीआय सारख्याच रंगाचा हात वर करून तसे करण्यास बांधील आहे, जरी रेफरीने त्याचे मत विचारले नसले तरीही. सर्व परिस्थितीत, मॅट अध्यक्षांनी लढतीदरम्यान किंवा ग्रॅपलरच्या वर्तनात असामान्य किंवा अनियमित वाटणाऱ्या कोणत्याही गोष्टीकडे पंचांचे लक्ष वेधले पाहिजे.

g) मॅट अध्यक्षांना लढतीचे पर्यवेक्षण करणे सोपे व्हावे म्हणून, विशेषतः नाजूक स्थितीत, त्यांना स्थान बदलण्याचा अधिकार आहे, परंतु केवळ मॅटच्या काठावर ज्यावर त्यांचे नियंत्रण आहे.

h) जर रेफरी आणि/किंवा न्यायाधीशाने गंभीर गोल करण्यात चूक केली तर तो सामना थांबवू शकतो. अशा परिस्थितीत, तो मुख्य रेफरी (किंवा त्याच्या प्रतिनिधीकडून) सल्ला मागू शकतो. या सल्लामसलतीमुळे खेळाडूचा आव्हानाचा अधिकार बदलत नाही.

i) एखाद्या सामन्यादरम्यान, जेव्हा प्रशिक्षकाला असे वाटते की त्याच्या ग्रॅपलरविरुद्ध रेफरीची स्पष्ट चूक झाली आहे आणि तो आव्हान मागतो, तेव्हा मॅट चेअरमनने तटस्थ राहून सामना थांबवण्याची वाट पाहवी. रेफ्रींग डेलिगेट (किंवा त्याचा पर्यायी खेळाडू) आणि मॅट चेअरमनने व्हिडिओ पुराव्याचे पुनरावलोकन करावे. जर रेफ्रींग डेलिगेट (किंवा त्याचा पर्यायी खेळाडू) रेफ्रींग बॉडी बरोबर असल्याचे मान्य करत असेल, तर मॅट चेअरमनने खात्री करावी की सामन्याच्या उर्वरित काळात संबंधित ग्रॅपलरला इतर कोणतेही आव्हान दिले जाणार नाही.

j) व्हिडिओ पुराव्याच्या पुनरावलोकनानंतर, पंच प्रतिनिधी (किंवा त्याचा पर्यायी) पूर्णपणे निर्णय देतो. त्यांचा निर्णय अंतिम आहे आणि त्याला आव्हान देता येणार नाही.

कलम २१ – पंच मंडळाविरुद्ध दंड

स्पर्धा प्रतिनिधींनी अहवाल दिल्यानंतर, सर्वोच्च ज्युरीची स्थापना करणारी UWW वर्ल्ड ग्रॅपलिंग कमिटी, तांत्रिकदृष्ट्या दोषी असलेल्या पंच मंडळाच्या सदस्यांविरुद्ध खालील शिस्तभंगाची कारवाई करण्याचा सामूहिक अधिकार असेल:

- संबंधित अधिकाऱ्याला इशारा द्या.
- एका किंवा अधिक सत्रांसाठी स्पर्धेतून निलंबन - स्पर्धेतून अधिकाऱ्यांना काढून टाकणे.

चुकीच्या गांभीर्यानुसार UWW शिस्तपालन मंडळाने ठरवलेल्या इतर शिक्षा लागू होऊ शकतात.



प्रकरण ५ – लढाई

कलम २२ – लढाईचा कालावधी

अंडर१३, अंडर१५ आणि वेटरन्ससाठी: एका लढतीचा कालावधी ४ मिनिटांचा असेल.

१७ वर्षाखालील, २० वर्षाखालील आणि वरिष्ठांसाठी: एका लढतीचा कालावधी ५ मिनिटांचा असेल.

सर्व स्पर्धासाठी, स्कोअरबोर्डवर प्रदर्शित होणारा वेळ ५ ते ० मिनिटांपासून सुरू होईल (१५ वर्षाखालील, १७ वर्षाखालील आणि अनुभवी खेळाडूसाठी ४ ते ० मिनिटांपर्यंत).

नियमित वेळेच्या शेवटी मिळालेल्या गुणांच्या बेरजेने विजेता घोषित केला जातो.

१५ गुणांचा फरक असताना तांत्रिक श्रेष्ठता प्राप्त होते. यामुळे आपोआप विजय मिळतो आणि लढतीच्या शेवटी शिट्टी वाजवली जाते.

सबमिशनमुळे सामना आपोआप थांबतो.

कलम २३ – मॅटला बोलावणे

स्पर्धकांना मॅटवर स्वतःला सादर करण्यासाठी मोठ्या आणि स्पष्ट आवाजात बोलावले जाते. एखाद्या स्पर्धकाला त्याची मागील लढत संपल्यापासून वीस (२०) मिनिटांचा विश्रांती कालावधी मिळाल्याशिवाय नवीन लढतीत भाग घेण्यासाठी बोलावले जाऊ शकत नाही.

पहिल्या विनंतीला खालील पद्धतीने उत्तर न देणाऱ्या कोणत्याही ग्रॅपलरला विलंब मंजूर केला जातो: स्पर्धकांना ६० सेकंदांच्या अंतराने तीन वेळा कॉल करणे आवश्यक आहे. हे कॉल इंग्रजीमध्ये केले जातात. जर ग्रॅपलर तिसऱ्या कॉलनंतर पुढे आला नाही, तर त्याला बाहेर काढले जाईल आणि त्याला प्लेस केले जाणार नाही. त्याचा प्रतिस्पर्धी गमावून लढत जिंकेल.

कलम २४ – ग्रॅपलर्सचे सादरीकरण

पहिल्या आणि दुसऱ्या क्रमांकाच्या अंतिम फेरीत प्रत्येक वजन गटासाठी पुढील समारंभ होतो: अंतिम फेरीतील स्पर्धकांना सादर केले जाते आणि ते मॅटवर येत असताना त्यांच्या कामगिरीची घोषणा केली जाते.

कलम २५ – सुरुवात

लढत सुरू होण्यापूर्वी, प्रत्येक प्रतिस्पर्ध्याचे नाव पुकारल्यावर तो उत्तर देतो आणि त्याला दिलेल्या मॅटच्या कोपऱ्यावर त्याची जागा घेतो. कोपरा त्याला घालण्यासाठी दिलेल्या गणवेशाच्या रंगासारखाच असतो.

मॅटच्या मध्यभागी असलेल्या मध्यवर्ती वर्तुळात उभा असलेला पंच दोन्ही ग्रॅपलरना त्याच्या बाजूला बोलावतो. त्यानंतर तो त्यांच्याशी हस्तांदोलन करतो आणि त्यांचा ड्रेस तपासतो, ते कोणत्याही स्निग्ध किंवा चिकट पदार्थाने झाकलेले नाहीत का ते तपासतो, त्यांना धाम येत नाही का ते तपासतो, त्यांचे हात उघडे आहेत का ते तपासतो.

कुस्तीगीर एकमेकांना अभिवादन करतात, हस्तांदोलन करतात आणि जेव्हा पंच शिट्टी वाजवतात तेव्हा ते लढत सुरू करतात.

कलम २६ – लढाईत व्यत्यय आणणे

अ) जर एखाद्या स्पर्धकाला दुखापतीमुळे किंवा त्याच्या नियंत्रणाबाहेरील कोणत्याही स्वीकारार्ह घटनेमुळे सामना थांबवावा लागला तर पंच सामना थांबवू शकतात. अशा व्यत्ययादरम्यान, खेळाडूंनी त्यांच्या बाजूने मॅटवर बसावे. व्यत्ययादरम्यान त्यांना त्यांच्या प्रशिक्षकाकडून सल्ला मिळू शकत नाही.



- ब) जर वैद्यकीय कारणास्तव सामना पुन्हा सुरू करता येत नसेल, तर निर्णय स्पर्धा डॉक्टर घेतात, जे गुंतलेल्या खेळाडूची माहिती प्रशिक्षक आणि मॅट चेअरमन दोघांनाही देतो; नंतर नंतर सामना खेळवण्याचा आदेश देतो. थांबले. स्पर्धेच्या डॉक्टरांनी दिलेला निर्णय उलट करता येणार नाही.
- क) जर एखाद्या झुंजीदाराने त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला जाणूनबुजून दुखापत केल्यामुळे एखादी कृती थांबवावी लागली, तर दोषी झुंजीदार अपात्र ठरवले जाईल.
- ड) जर एखाद्या ग्रॅपलरला रक्तस्राव झाला तर पंच रक्तस्राव थांबवण्यासाठी लढत थांबवतील. अ. डॉक्टर चटईवर पाऊल ठेवताच क्रोनोमीटर सुरू होईल. जर व्यत्ययांचा संचित वेळ संपूर्ण लढतीच्या कालावधीत ४ मिनिटांपेक्षा जास्त रक्तस्राव झाल्यास, मॅट अध्यक्ष शेवटचा आदेश देतील. त्या बाबतीत, संबंधित मल्ल सामना हरतो आणि प्रतिस्पर्धी दुखापतीमुळे सामना जिंकतो. जर जर सामना शेवटपर्यंत खेळला गेला तर पुढील फेरीसाठी क्रोनोमीटर रीसेट केला जाईल.
- ए) वैद्यकीय उपचारानंतर, लढाई योग्य रीस्टार्ट स्थितीत पुन्हा सुरू होते. व्यत्ययापूर्वी नियंत्रणासह सुरक्षित केलेले शेवटचे स्थान.
- फ) जर खेळाडूच्या नियंत्रणाबाहेरील कोणत्याही घटनेमुळे लढाईत व्यत्यय आला तर पंच लढत थांबवू शकतात. आणि उर्वरित वेळेत व्यत्यय संपताच स्पर्धा केली जाईल. जर सत्र शक्य नसेल तर अपेक्षित वेळापत्रकात पूर्ण झाल्यास, ती दुसऱ्या दिवसापर्यंत पुढे ढकलली जाऊ शकते. जर ती शेवटची स्पर्धा असेल तर दिवस आणि असाधारण कारणांमुळे, स्पर्धेचा शेवट नंतरच्या तारखेपर्यंत पुढे ढकलला जाऊ शकतो आणि घेतला जाऊ शकतो दुसऱ्या ठिकाणी ठेवा.
- ग) पंच संचाला आढळून न येणारी गंभीर चूक (उदाहरणार्थ: टाइमकीपरच्या चुका, चुकीचे गुण किंवा स्कोअरबोर्डवर प्रकाशित केलेली खबरदारी, मैदानावर किंवा उभे राहून सामना पुन्हा सुरू करण्यात चूक, चुकीचा विजेता घोषित करणे इ.) झाल्यास, पंच हस्तक्षेप करू शकतात आणि सल्लामसलत करून किंवा व्हिडिओ पुनरावलोकनाद्वारे ती दुरुस्त करण्यास सांगू शकतात.

कलम २७ – लढाईचा शेवट

सामना संपतो जेव्हा सबमिशन, तांत्रिक श्रेष्ठता, प्रतिस्पर्ध्यांपैकी एकाला दुखापतीमुळे अपात्र ठरवले जाते घोषित केले जातात, किंवा नियमित वेळेच्या शेवटी.

जेव्हा एखादा कुस्तीगीर त्याच्या प्रतिस्पर्ध्यापेक्षा १५ गुण जास्त मिळवतो तेव्हा तो तांत्रिक श्रेष्ठतेच्या जोरावर सामना जिंकतो. काहीही असो, पंचांना कारवाई संपण्याची वाट पहावी लागते.

जर पंचांनी घंटा ऐकली नसेल, तर मॅट अध्यक्षांनी हस्तक्षेप करावा आणि मऊ वस्तू फेकून सामना थांबवावा. पंचाचे लक्ष वेधण्यासाठी मॅटवर. गोंग वाजत असताना सुरू झालेली कोणतीही कृती वैध नाही आणि गोंगच्या आवाज आणि पंचाच्या शिट्टी दरम्यान केलेली कोणतीही क्रिया वैध नाही.

जेव्हा सामना संपतो, तेव्हा पंच मॅटच्या मध्यभागी मॅट अध्यक्षांच्या टेबलाकडे तोंड करून उभा राहतो. ग्रॅपलर हस्तांदोलन करतात, पंचांच्या दोन्ही बाजूला उभे राहतात आणि निर्णयाची वाट पाहतात. स्पर्धा हॉल सोडण्यापूर्वी त्यांना गणवेशाचा कोणताही भाग काढण्याची मनाई आहे. निर्णय जाहीर झाल्यानंतर लगेचच, ग्रॅपलर पंचांशी हस्तांदोलन करतात.

प्रत्येक कुस्तीगीराने नंतर त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याच्या प्रशिक्षकाशी हस्तांदोलन करावे. जर वरील तरतुदीचे पालन केले नाही तर, दोषी आढळणाऱ्याला शिस्तभंगाच्या नियमांनुसार शिक्षा केली जाईल.

कलम २८ – लढाईत व्यत्यय आणणे आणि पुढे चालू ठेवणे

सीमाबाहेरची व्याख्या

जर, उभे राहून, एखाद्या स्पर्धेकाला बाहेर काढले गेले आणि सबमिशन प्रयत्नात नसताना एका पायाने संरक्षण क्षेत्राला स्पर्श केला तर, केंद्रीय पंच कृती खंडित करतील आणि स्पर्धकांना पुन्हा मॅटच्या मध्यभागी आणतील आणि प्रतिस्पर्ध्याला १ गुण देतील (या नियमाच्या अचूक वापरासाठी कलम ३६ पहा).

- मर्यादेबाहेर जाणे)

जेव्हा स्पर्धक जमिनीवर लढत असतात, तेव्हा जेव्हा दोन्ही स्पर्धकांच्या शरीराचा कोणताही भाग वर्तुळाला स्पर्श करत नाही किंवा जेव्हा दोन्ही स्पर्धकांच्या शरीराचा कोणताही भाग संरक्षण क्षेत्राबाहेर पोहोचतो तेव्हा सीमाबाहेरचा पर्याय निवडला जातो. जेव्हा दोन्ही परिस्थिती उद्भवतात, तेव्हा पंच कृती खंडित करतील आणि योग्य रीस्टार्ट स्थितीचा आदेश देतील. अशा परिस्थितीत



स्कोअरिंग अॅक्शन (टेकडाऊन, रिव्हर्सल किंवा डॉमिनंट पोझिशन) दरम्यान स्पर्धक मयदिबाहेर जातात, ज्यामध्ये दोन्ही ग्रॅपलरच्या डोक्याचा कोणताही भाग संरक्षण क्षेत्राबाहेर नसतो, तेव्हा रेफरी अॅक्शन थांबवण्यापूर्वी 3 सेकंदांची वाट पाहतील आणि नंतर मध्यभागी सामना पुन्हा सुरू करतील आणि जर यशस्वीरित्या पूर्ण झाले असेल (टेकडाऊन, रिव्हर्सल किंवा डॉमिनंट पोझिशन नंतर सुरक्षित टॉप कंट्रोल) तर तो अॅक्शनचे गुण देतील.

टीप: जर एखादा स्पर्धक मॅटवरून पळून गेला - उभे राहून किंवा जमिनीवरून - तर पळून जाणाऱ्या खेळाडूला तात्काळ इशारा देण्यात येईल. टीप: जर एखादा खेळाडू सबमिशनच्या प्रयत्नादरम्यान (योग्य बचाव न करता) मयदिबाहेर गेला तर अॅक्शन पूर्ण होईपर्यंत किंवा दोन्ही ग्रॅपलरच्या डोक्याचा काही भाग संरक्षण क्षेत्राबाहेर येईपर्यंत सामना थांबवला जाणार नाही. अशा परिस्थितीत, योग्य बचाव न करता सबमिशनपासून बचाव करण्यासाठी लढाई थांबवण्याच्या उद्देशाने अॅक्शन संरक्षण क्षेत्राबाहेर आणणारा अॅथलीट, सबमिशनमुळे ताबडतोब हरेल.

टीप: जर एखाद्या ग्रॅपलरने योग्य बचावाचा वापर करून सबमिशनमधून पळून जाण्याच्या प्रयत्नात (मॅटमधून पळून न जाता) अॅक्शनला मयदिबाहेर जबरदस्तीने टाकले तर अॅक्शन पूर्ण होईपर्यंत किंवा दोन्ही ग्रॅपलरच्या डोक्याचा काही भाग संरक्षण क्षेत्राबाहेर येईपर्यंत लढाई थांबवली जाणार नाही. अशा परिस्थितीत पंचांनी खेळाडूंना थांबवावे, सबमिशनचा प्रयत्न करणाऱ्या अॅथलीटला अटॅकसाठी 1 पॉइंट द्यावा आणि रीस्टार्ट पोझिशन निकषानुसार मॅटच्या मध्यभागी सामना पुन्हा सुरू करावा.

तटस्थ रीस्टार्ट स्थिती

नियमित कालावधीच्या सुरुवातीला न्यूट्रल रीस्टार्ट स्थिती येते.

दोन्ही ग्रॅपलर मॅटच्या मध्यभागी एकमेकांच्या विरुद्ध उभे राहतात आणि पाय आतील वर्तुळाला स्पर्श करतात आणि पंचांच्या शिटीची झुंज सुरू होण्याची वाट पाहतात.



जेव्हा रेफरी सामना स्टँड अप असताना किंवा शेवटची सुरक्षित स्थिती स्टँडिंग असताना सीमा ओलांडण्यासाठी थांबवतो तेव्हा न्यूट्रल रीस्टार्ट पोझिशनचा क्रम लावला जातो (म्हणजेच, टेकडाऊन बाउंडच्या बाहेर गेल्यास, टेकडाऊन देण्यात आला नाही कारण रेफरीने अॅक्शन थांबवण्यापूर्वी 3 सेकंदांसाठी पोझिशन सुरक्षित करण्यात आले नव्हते).

बंद गार्ड रीस्टार्ट स्थिती

क्लोज्ड गार्ड रीस्टार्ट पोझिशन मॅटच्या मध्यभागी असते, ज्यामध्ये खेळाडू तळाशी असतो आणि त्याची पाठ मॅटवर असते आणि प्रतिस्पर्धी त्याच्या पायांच्या मध्ये असतो, त्याचे पाय क्रॉस केलेले असतात आणि हात त्याच्या डोक्याच्या बाजूला असतात. वरचा खेळाडू गुडघ्यावर असतो आणि हात प्रतिस्पर्ध्याच्या पोटावर असतात.



जेव्हा पंच सामना मयदिबाहेर थांबवतो आणि शेवटची जागा, किमान ३ सेकंदांसाठी, जमिनीवर बंद गार्ड असते, तेव्हा क्लोज्ड गार्ड रीस्टार्ट पोझिशनचा क्रम लावला जातो.

हाफ गार्ड रीस्टार्ट पोझिशन

हाफ गार्ड रीस्टार्ट पोझिशन मॅटच्या मध्यभागी असते, ज्यामध्ये खेळाडू त्याच्या बाजूला तळाशी असतो, प्रतिस्पर्ध्याचा एक पाय त्याच्या पायांच्या मध्ये असतो आणि छाती प्रतिस्पर्ध्याकडे तोंड करून आणि हात प्रतिस्पर्ध्याच्या मुक्त पायाच्या वर ठेवतात.

वरचा खेळाडू गुडघ्यावर आहे आणि त्याचे हात प्रतिस्पर्ध्याच्या वरच्या कंबरेवर आहेत.



जेव्हा रेफरी सामना मयदिबाहेर गेल्यामुळे थांबवतो आणि शेवटची स्थिती, किमान ३ सेकंदांसाठी, जमिनीवर अर्ध्या गार्डची असते तेव्हा हाफ गार्ड रीस्टार्ट पोझिशनचा क्रम दिला जातो.

ओपनगार्ड रीस्टार्ट स्थिती

ओपन गार्ड रीस्टार्ट मॅटच्या मध्यभागी होतो, खालचा ग्रॅपलर त्याच्या पाठीवर असतो, हात त्याच्या मांड्यांवर असतात आणि त्याचे पाय सपाट असतात.



आतील वर्तुळातील मॅट. वरचा ग्रॅपलर त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याच्या पायासमोर गुडघे टेकतो आणि खालच्या ग्रॅपलरच्या गुडघ्यांच्या कॅप्सवर हात ठेवतो. पंचांनी पोजिशनला मान्यता दिल्यानंतर, त्याच्या शिट्टीने सामना पुन्हा सुरू होतो.



जेव्हा दोन्ही ग्रॅपलर्स ग्राउंड फाईट दरम्यान मर्यादाबाहेर जातात आणि अव्वल खेळाडूने मिळवलेली शेवटची पोजिशन ही प्रबळ पोजिशन, क्लोज्ड गार्ड किंवा हाफ गार्ड नसते तेव्हा ओपन गार्ड रीस्टार्ट करण्याची ऑर्डर दिली जाते.

जेव्हा अॅक्शन मर्यादाबाहेर जाते तेव्हा (किंवा ज्याचा बॅक कंट्रोल आंशिक होता) वरचा असलेला ग्रॅपलर ओपन गार्ड रीस्टार्टसाठी वरचा क्रमांक घेतो.

साइड माउंट रीस्टार्ट स्थिती

साइड माउंट रीस्टार्ट मॅटच्या मध्यभागी होतो ज्यामध्ये खालचा ग्रॅपलर त्याच्या पाठीवर असतो (त्याचे कोपर स्पष्टपणे मोकळे असतात आणि त्याचे हात प्रतिस्पर्ध्याच्या बाजूला असतात) आणि वरचा ग्रॅपलर त्याचे धड प्रतिस्पर्ध्याच्या पोटावर सपाट असतो आणि कोपर आणि गुडघे मॅटवर असतात.



जेव्हा ग्रॅपलरने साइड माउंट सुरक्षित केला आणि नंतर कृती मर्यादाबाहेर गेली तेव्हा साइड माउंट रीस्टार्ट पोजिशन ऑर्डर केली जाते.

पूर्ण माउंट रीस्टार्ट स्थिती

फुल माउंट रीस्टार्ट मॅटच्या मध्यभागी होतो ज्यामध्ये खालचा ग्रॅपलर त्याच्या पाठीवर असतो, हात त्याच्या डोक्याच्या बाजूला ठेवतो आणि वरचा ग्रॅपलर त्याला त्याचे पाय बाजूला ठेवून आणि त्याचे हात प्रतिस्पर्ध्याच्या छातीवर ठेवतो.



जेव्हा ग्रॅपलर पूर्ण माउंट सुरक्षित करतो आणि नंतर कृती मर्यादाबाहेर जाते तेव्हा फुल माउंट रीस्टार्ट पोजिशन ऑर्डर केली जाते.

बॅक माउंट रीस्टार्ट स्थिती

बॅक माउंट रीस्टार्ट मॅटच्या मध्यभागी होतो, दोन्ही खेळाडू जमिनीवर बसलेले असतात, बॅक माउंट सुरक्षित करणारा खेळाडू त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला छाती पाठीच्या संपर्कात ठेवून नियंत्रित करतो, प्रतिस्पर्ध्याच्या मांड्यांमधील टाचा आणि सीट बेल्ट कंट्रोलमध्ये जोडलेला हात (एक हात खांद्यावरून जातो आणि दुसरा हात विरुद्ध काखेखाली जातो).



नियंत्रित खेळाडूंनी दोन्ही हातांनी, नियंत्रित खेळाडूचा खांद्यावरून जाणारा हात पकडला पाहिजे.

जेव्हा पंच मर्यादाबाहेर अॅक्शन थांबवतो आणि शेवटची सुरक्षित स्थिती (किमान ३ सेकंदांसाठी) बॅक माउंट (जमिनीवर किंवा उभे राहून) असते तेव्हा बॅक माउंट रीस्टार्ट पोजिशनचा क्रम लावला जातो.

कलम २९ – विजयांचे प्रकार

एक लढत जिंकता येते:

- "सबमिशन" द्वारे - दुखापतीद्वारे,
- लढतीदरम्यान

प्रतिस्पर्ध्याला दिलेल्या ४ सावधानतेद्वारे. - तांत्रिक श्रेष्ठतेद्वारे - गमावल्यानंतर - अपात्रतेद्वारे - गुणांद्वारे



- निकषांनुसार -

ओव्हरटाइम विजयानुसार

वरिष्ठ महाद्वितीय आणि जागतिक अजिंक्यपद स्पर्धा वगळता, जर एखाद्या खेळाडूला गंभीर दुखापत होण्याचा धोका असेल किंवा तो सबमिशन लॉक किंवा चोक सहन करू शकत नसेल असे वाटत असेल तर मध्यवर्ती पंचांना सामना थांबवण्याचा पूर्ण अधिकार आहे, जरी तो खेळाडूने सबमिशन केले नसेल किंवा टॅप केले नसेल तरीही. खेळाडूंची सुरक्षा नेहमीच प्राधान्याने राहिल.

जेव्हा एखादा स्पर्धक तोंडी (ओरडून किंवा "टॅप" किंवा "थांबा" असे म्हणत) किंवा शारीरिकरित्या (प्रतिस्पर्धावर किंवा मॅटवर त्याच्या हाताने किंवा पायाने कमीत कमी दोनदा टॅप करून) लढाई सोडून देतो, तेव्हा प्रतिस्पर्ध्याला आपोआप विजेता घोषित केले जाते, मग त्याने कितीही गुण मिळवले किंवा सामन्याचा वेळ असला तरी.

जर एखाद्या स्पर्धकाने प्रतिस्पर्ध्याने लावलेल्या कायदेशीर प्रतिबंधामुळे किंवा कोणत्याही बेकायदेशीर युक्त्यांमुळे न झालेल्या अपघातामुळे बेशुद्धी गमावली तर केंद्रीय पंच सामना थांबवतील, बेशुद्ध खेळाडूला शुद्धीवर येण्यास मदत करतील आणि सादरीकरण करून प्रतिस्पर्ध्याला विजेता घोषित करतील.

टीप: डोक्याला दुखापत झाल्यामुळे बेशुद्ध पडणाऱ्या स्पर्धकांना उर्वरित स्पर्धेतून निलंबित केले जाईल आणि त्यांना वैद्यकीय कर्मचाऱ्यांकडून उपचार घेण्याचे निर्देश दिले जातील.

जेव्हा एखाद्या स्पर्धकाने त्याच्या/तिच्या प्रतिस्पर्धावर १५ गुणांची आघाडी घेतली, तेव्हा केंद्रीय पंच सामना थांबवतील आणि तांत्रिक श्रेष्ठतेनुसार विजय घोषित करतील.

जर, नियमन वेळेच्या शेवटी, वर वर्णन केलेल्या कोणत्याही परिस्थिती उद्भवल्या नाहीत, तर ज्या स्पर्धकाने सर्वाधिक तांत्रिक गुण मिळवले आहेत त्याला विजेता घोषित केले जाईल.

नियमन वेळेच्या शेवटी गुण बरोबरीत असल्यास, विजेता खालील निकषांनुसार निश्चित केला जाईल: १. सर्वाधिक गुणांसह क्रिया करणारा खेळाडू २. सर्वात कमी सावधानता असलेला खेळाडू.

जर यापैकी कोणतेही निकष लागू झाले नाहीत तर सामना ओव्हरटाइममध्ये जाईल.

म्हणजेच: जर सामना ६-६ असा बरोबरीत संपला आणि रेडने टेकडाउन (२ गुण) आणि ब्लॅक माउंट (४ गुण) तर ब्लूने ३ टेकडाउन (प्रत्येकी २ गुण) केले तर पहिल्या निकषांनुसार रेडला विजेता घोषित केले जाते (सर्वात जास्त गुण मिळवणारी कृती म्हणजे रेडने मिळवलेला ब्लॅक माउंट).

जर सामना ४-४ असा बरोबरीत संपला आणि रेडने दोन टेकडाउन (प्रत्येकी २ गुण) तर ब्लूने रिव्हर्सल (२ गुण) आणि २ आक्रमणे केली, पहिल्या निकषांनुसार लाल रंगाला विजेता घोषित केले जाते (लाल आणि निळ्या रंगात २ गुणांची क्रिया आहे, परंतु लाल रंगात आणखी २ गुणांची क्रिया आहे तर निळ्या रंगात दोन १-गुणांची क्रिया आहे).

जर सामना २-२ असा बरोबरीत सुटला आणि रेडने टेकडाउनसाठी २ गुण मिळवले तर रेडने २ चेतावणी मिळाल्यामुळे ब्लूने २ गुण मिळवले तर पहिल्या निकषांनुसार (प्रतिस्पर्ध्याच्या चेतावणीसाठी मिळालेल्या दोन वेळा १ पॉइंटच्या तुलनेत २ पॉइंट मिळवलेल्या कृतीनुसार) रेडला विजेता घोषित केले जाते.

जर सामना ३-३ असा बरोबरीत राहिला आणि रेड संघाला टेकडाउनसाठी २ गुण आणि अटॅकसाठी १ गुण मिळाले तर ब्लू संघाला रिव्हर्सलसाठी २ गुण आणि रेड संघाला १ गुण मिळाला तर दुसऱ्या निकषानुसार ब्लू संघाला विजेता घोषित केले जाते (दोन्ही खेळाडूंना २ गुणांची ऑक्शन आणि १ गुणांची ऑक्शन मिळाली आहे, परंतु ब्लू संघाला सर्वात कमी ऑक्शन मिळाली आहेत).

सामन्यादरम्यान ४ सावधानता (C) मिळालेल्या एका झुंजीदाराला लढतीत पराभव पत्करावा लागला. चौथी सावधानता पंच मंडळाने एकमताने दिली पाहिजे.

कलम ३० - ओव्हरटाइम

जर नियमित वेळेच्या शेवटी गुण बरोबरीत असतील आणि वर वर्णन केलेल्या कोणत्याही निकषांमुळे विजेता निश्चित होऊ शकत नसेल, तर केंद्रीय पंच ओव्हरटाइमची मागणी करतात.

ओव्हरटाइममध्ये फक्त १ मिनिटांचा सबमिशन राउंड असतो ज्याचा उद्देश प्रतिस्पर्ध्याला विशिष्ट स्थानापासून सबमिशन करणे असतो (तांत्रिक गुण दिले जात नाहीत आणि जिंकण्याचा एकमेव मार्ग म्हणजे सबमिशन, अपात्रता किंवा डिफॉल्ट).



टीप: ओव्हरटाइममध्ये दिलेल्या निष्क्रियता आणि बेकायदेशीर कृतींमुळे दिलेल्या सावधानतेमुळे गुण मिळत नाहीत परंतु ते मोजले जातात आणि कलम २३ आणि २४ मध्ये परिभाषित केलेल्या निकषांनुसार खेळाडूला अपात्र ठरवले जाऊ शकते.

ज्या ग्रॅपलरने प्रतिस्पर्ध्याला सबमिट करावे लागते तो म्हणजे ज्याच्या प्रतिस्पर्ध्याने शेवटचा तांत्रिक पॉइंट मिळवला आहे (सावधगिरीचे पॉइंट विचारात घेतले जात नाहीत). जर हे निकष लागू होत नसतील, तर ज्या ग्रॅपलरने प्रतिस्पर्ध्याला सबमिट करावे लागते ते नाणे उलथवून निश्चित केले जाते. स्पर्धक संभाव्य स्थानांपैकी एका स्थितीतून सुरुवात करण्याचा निर्णय घेऊ शकतो:

१) बॅक माउंट रीस्टार्ट पोजिशन, मॅटच्या मध्यभागी दोन्ही खेळाडू जमिनीवर बसून, बॅक माउंटमध्ये आक्षेपाई खेळाडू त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला छाती पाठीच्या संपर्कात ठेवून नियंत्रित करतो, प्रतिस्पर्ध्याच्या मांड्यांमधील टाचा आणि सीट बेल्ट कंट्रोलमध्ये हात जोडलेला असतो (एक हात खांद्यावरून जातो आणि दुसरा हात विरुद्ध काखेखाली जातो). बचाव करणाऱ्या खेळाडूनी दोन्ही हातांनी नियंत्रण करणाऱ्या खेळाडूचा खांद्यावरून जाणारा हात पकडला पाहिजे.



२) आर्मबार रीस्टार्ट पोजिशन, मॅटच्या मध्यभागी बचावपटूच्या पाठीवर आणि हात बचावपटूच्या स्थितीत आणि आक्षेपाई खेळाडू आर्मबार स्थितीत, प्रतिस्पर्ध्याच्या हातात एक हात निवडून आणि दुसरा हात बचावपटूच्या पायाला धरून किंवा जमिनीवर टेकवून.



स्पर्धकाला प्रतिस्पर्ध्याला सादर करण्यासाठी १ मिनिटाचा वेळ असतो. जर सादरीकरण पूर्ण झाले तर त्याला विजेता घोषित केले जाते.

जर तो प्रतिस्पर्ध्याला सादर करू शकला नाही (म्हणजेच बचाव करणारे खेळाडू सादर होऊ शकले नाहीत किंवा प्रतिस्पर्ध्याला सादर करू शकले नाहीत), तर प्रतिस्पर्ध्याला विजेता घोषित केले जाते.

कलम ३१ – प्रशिक्षक

लढतीदरम्यान प्रशिक्षक प्लॅटफॉर्मच्या पायथ्याशी किंवा मॅटच्या कडेपासून किमान दोन मीटर अंतरावर राहू शकतो.

जर UWW डॉक्टर (किंवा स्पर्धा डॉक्टर) त्याला परवानगी देत असतील, तर तो त्याच्या ग्रॅपलरच्या दुखापतींवर उपचार करण्यास मदत करण्यास अधिकृत आहे. या परिस्थितीत आणि ब्रेक दरम्यान वगळता, प्रशिक्षकाला मॅटवर पाऊल ठेवण्यास सक्त मनाई आहे.

अशा परिस्थितीत पंच त्याला शिक्षा देऊ शकतात.

प्रशिक्षकाला निर्णयांवर प्रभाव पाडण्यास किंवा पंच मंडळाचा अपमान करण्यास सक्त मनाई आहे. तो फक्त खेळाडूशीच बोलू शकतो. प्रशिक्षकाला फक्त ब्रेक दरम्यान त्याच्या खेळाडूला पाणी देण्याचा अधिकार आहे. विराम दरम्यान किंवा सामन्यादरम्यान इतर कोणताही पदार्थ दिला जाऊ शकत नाही.

जर या निर्बंधांचे पालन केले नाही तर, पंच मॅट अध्यक्षांना प्रशिक्षकाला 'पिवळे' कार्ड देण्यास सांगतील (सावधगिरी बाळगा); जर तो कायम राहिला तर मॅट अध्यक्ष त्याला 'लाल' कार्ड (एलिमिनेशन) देईल. मॅट अध्यक्ष स्वतःहून पिवळे किंवा लाल कार्ड देखील देऊ शकतात.

रेड कार्ड दिल्यानंतर, मॅट चेअरमन स्पर्धा संचालकांना अहवाल देतात आणि प्रशिक्षकाला स्पर्धेतून काढून टाकले जाईल आणि तो यापुढे त्याचे कर्तव्य बजावू शकणार नाही. संबंधित सामन्याच्या स्कोअरशीटवर ही तथ्ये देखील नोंदवली पाहिजेत. तथापि, सहभागी असलेल्या ग्रॅपलिंग संघाला दुसऱ्या प्रशिक्षकाची सेवा घेण्याचा अधिकार असेल. वगळलेल्या प्रशिक्षकाच्या राष्ट्रीय महासंघाला शिस्तपालन आणि आर्थिक नियमांच्या नियमांनुसार दंड आकारला जाईल.

शिवाय, जर एखाद्या प्रशिक्षकाला एकाच स्पर्धेत (एकाच सामन्यादरम्यान आवश्यक नाही) दोन पिवळे कार्ड मिळाले तर त्याला स्पर्धेतून बाहेर काढले जाईल आणि तो यापुढे त्याचे काम चालू ठेवू शकणार नाही. लाल कार्डबद्दल, त्याची मान्यता रद्द केली जाईल.

ग्रॅपलरसोबत खेळाच्या मैदानावर जास्तीत जास्त एका सोबत असलेल्या व्यक्तीला प्रवेश करण्याची परवानगी आहे. त्याच स्पर्धेदरम्यान प्रशिक्षक पंच म्हणून काम करू शकत नाही हे देखील निर्दिष्ट केले आहे.

कलम ३२ - आव्हान



आव्हान म्हणजे अशी कृती ज्याद्वारे प्रशिक्षकाला, ग्रॅपलरच्या वतीने, कारवाई थांबवण्याची आणि रेफरी प्रतिनिधी (किंवा त्याचा पर्यायी खेळाडू) आणि मॅट अध्यक्षांना कॉलशी असहमत असल्यास व्हिडिओ पुरावा पाहण्याची विनंती करण्याची परवानगी दिली जाते. असहमती तर्कसंगत असली पाहिजे आणि साथी निषेध म्हणून विनंती केली जाऊ शकत नाही अन्यथा संबंधित प्रशिक्षकाला पिवळे कार्ड देऊन शिक्षा दिली जाईल.

ही शक्यता फक्त अशा स्पर्धांमध्ये अस्तित्वात असते जिथे व्हिडिओ नियंत्रण औपचारिकपणे UWW आणि आयोजन समितीद्वारे स्थापित केले जाते.

पंचांनी वादग्रस्त परिस्थितीत गुण दिल्यानंतर किंवा न दिल्यानंतर प्रशिक्षकाने लगेचच त्याला दिलेले बटण दाबून आव्हानाची विनंती करावी. जर खेळाडू प्रशिक्षकाच्या निर्णयाशी असहमत असेल, तर त्याने थेट आव्हान नाकारले पाहिजे आणि सामना सुरू ठेवला पाहिजे.

जर स्पर्धेदरम्यान, प्रशिक्षकांसाठी बटणे असलेली प्रणाली (चॅलेंजसाठी) प्रदान केली गेली नसेल, तर आयोजकांना आव्हान विचारण्यासाठी वापरला जाणारा स्पॅज द्यावा लागेल.

जर एखाद्या मोठ्या तांत्रिक समस्येमुळे वादग्रस्त कारवाईचा आढावा घेता येत नसेल, तर पंच मंडळाचा प्रारंभिक निर्णय लागू केला जाईल आणि प्रशिक्षक त्याचे आव्हान कायम ठेवेल.

विशिष्ट मुद्दे

प्रत्येक ग्रॅपलरला प्रत्येक सामन्यात एक (१) आव्हान देण्याचा अधिकार आहे. जर आव्हानाचे पुनरावलोकन केल्यानंतर पंच (किंवा त्याचा पर्यायी खेळाडू) सुरुवातीच्या निर्णयात बदल करतो, तर संबंधित ग्रॅपलर सामन्यादरम्यान पुन्हा आव्हान वापरू शकतो.

जर पंच प्रतिनिधीने (किंवा त्याच्या बदली खेळाडूने) पंच मंडळाच्या निर्णयाची पुष्टी केली, तर ग्रॅपलर आव्हान गमावेल आणि त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला दोन (२) तांत्रिक गुण मिळतील.

मॅटवरील परिस्थिती तटस्थ होताच मॅट अध्यक्ष आव्हानाचा आढावा घेण्यासाठी सामना थांबवण्याची मागणी करतील.

पंच मंडळ आणि प्रशिक्षक यांच्यात वाद झाल्यास, पंच मंडळाला पंच प्रतिनिधी (किंवा त्याच्या बदलीच्या खेळाडू) च्या मंजूरीनंतरच आव्हान नाकारण्याची परवानगी आहे. मॅट अध्यक्ष आणि/किंवा पंच स्वतःहून आव्हान नाकारू शकत नाहीत.

निष्क्रियतेसाठी सावधगिरी बाळगल्यास, जर सावधगिरी बाळगली असेल तरच आव्हान मागता येईल. पंचाने न दिलेल्या निष्क्रियतेसाठी सावधगिरी बाळगण्यासाठी कोणतेही आव्हान मागता येणार नाही.

नियमित कालावधी संपल्यानंतर कोणतेही आव्हान मागता येत नाही, परंतु रेफरीच्या शिष्टीनंतर किंवा वेळ संपण्यापूर्वीच जर काही कारवाई झाली तर गुण स्कोअरबोर्डवर जोडले जातात. गुण स्कोअरबोर्डवर प्रकाशित झाल्यानंतर किंवा कुस्तीगीर तटस्थ स्थितीत आल्यानंतर प्रशिक्षकाकडे आव्हान मागण्यासाठी १० सेकंद असतात.

आव्हानाची विनंती करणाऱ्या प्रशिक्षकाने मॅटवर पाऊल न ठेवता किंवा न्यायाधीशांच्या किंवा मॅट अध्यक्षांच्या टेबलाजवळ न जाता, त्याच्या आसनावरून आव्हानाची विनंती करावी. शिवाय, प्रशिक्षकाला मॅटवर वस्तू फेकून आव्हानाची विनंती दर्शविण्याची परवानगी नाही.

कृतीचा आढावा घेतल्यानंतर आणि मॅट अध्यक्षांशी सल्लामसलत केल्यानंतर, पंच प्रतिनिधी (किंवा त्याचा पर्यायी खेळाडू) आपला निर्णय देतो. तो सर्व प्रकरणांमध्ये हस्तक्षेप करतो आणि आपला निर्णय देतो. त्याचा निर्णय अंतिम असेल आणि त्यावर चर्चा करता येणार नाही. अंतिम निर्णय घेतल्यानंतर "प्रति-चॅलेंज" ची विनंती करणे शक्य नाही.



कलम ३३ - वैयक्तिक स्पर्धादरम्यान सांघिक क्रमवारी

स्पर्धेत वर्गीकृत झालेल्या पहिल्या १० कुस्तीगीरांच्या आधारे संघ क्रमवारी निश्चित केली जाते.

वजन गटात रँक	गुण वजन गटात ७ वा क्रमांक	गुण
पहिला	२५	८
दुसरा	२०	८ वा
तिसरा - तिसरा	१५	९ वा
५वी - ५वी	१०	१० वी
		२

वर नमूद केलेल्या सारणीचा वापर अपरिवर्तनीय राहतो, प्रत्येक ग्रॅपलरची संख्या कितीही असो श्रेणी आहे. *

*जर एखादा खेळाडू अपात्र ठरला आणि अंतिम क्रमवारीत फक्त एकच खेळाडू पाचव्या स्थानावर असेल, तर तो खेळाडू सहाव्या स्थानावर असलेल्या संघाला ९ गुण मिळतील.

जर एखाद्या वजन गटात नॉर्डिक प्रणाली वापरली असेल, तर वरील सारणी देखील वापरली जाईल. खेळाडू चौथ्या स्थानावर असलेल्या खेळाडूला १२ गुण मिळतील आणि जर एखादा खेळाडू सहाव्या स्थानावर असेल तर त्याला ९ गुण मिळतील.

जर अनेक संघांचे गुण समान असतील, तर या संघांना खालील निकषांनुसार क्रमवारी दिली जाईल:

१. सर्वाधिक प्रथम स्थान २.
- सर्वाधिक द्वितीय स्थान
३. सर्वाधिक तिसरे स्थान
४. इ.

ज्या स्पर्धेत एखादा देश प्रत्येक वजन गटात एकापेक्षा जास्त खेळाडूंना सहभागी करून घेऊ शकतो, त्या स्पर्धेत संघाचे गुण फक्त त्या गटात सर्वोच्च क्रमांकावर असलेल्या खेळाडूला दिले जातात. संघाचे रँकिंग गुणांचे वाटप तेच राहिल.

पहिले स्थान TUR दुसरे	२५ गुण
स्थान TUR तिसरे स्थान	२० गुण
UKR तिसरे स्थान	१५ गुण
द्या	१५ गुण
...	

सांघिक रँकिंग कपसाठी प्रत्येक शैलीमध्ये पुरुष आणि महिला खेळाडूंचे गुण एकत्रित केले जातात जेणेकरून संघाचे स्थान निश्चित होईल. U15, U17 आणि U20 वयोगटातील प्रत्येक शैलीमध्ये एकत्रित कप असू शकतात, जे महिला आणि पुरुषांसाठी तिन्ही वयोगटातील खेळाडूंचे गुण सारांशित करतात. व्हेटरन्ससाठी कोणतेही सांघिक रँकिंग कप दिले जात नाहीत.

कलम ३४ - सांघिक स्पर्धादरम्यान रँकिंग सिस्टम

विजेत्या संघाला १ संघ गुण आणि पराभूत संघाला ० संघ गुण मिळेल.

जर दोन किंवा दोनपेक्षा जास्त संघांचे गुण समान असतील, तर रँकिंग खालील गोष्टींनुसार निश्चित केले जाईल निकष:

- सर्वोच्च वर्गीकरण गुण
- त्यांची थेट जुळणी (लागू असल्यास)
- सबमिशनद्वारे सर्वाधिक विजय
- श्रेष्ठतेनुसार सर्वाधिक सामन्यातील विजय
- सर्वाधिक तांत्रिक गुण मिळवले
- दिलेले सर्वात कमी तांत्रिक मुद्दे
- त्यांची थेट जुळणी (लागू असल्यास)
- सर्वात कमी ड्रॉ क्रमांक



सांघिक स्पर्धेत दोन संघांमधील सामना बरोबरीत राहिल्यास (५-५ अशा समान संख्येने विजय) विजेता खालील निकषांचे क्रमिक पुनरावलोकन करून निश्चित केला जाईल:

- वर्गीकरण गुणांची एकूण संख्या
- सबमिशनद्वारे सर्वाधिक विजय
- तांत्रिक श्रेष्ठतेनुसार सर्वाधिक सामने जिंकणारे
- सामन्यादरम्यान मिळालेले सर्वात तांत्रिक गुण
- सामन्यादरम्यान दिलेले सर्वात कमी तांत्रिक गुण
- शेवटच्या लढतीचा निकाल

प्रकरण ६ - कृती आणि धारणेसाठी मुद्दे

कलम ३५ - गार्डची व्याख्या

गार्डची व्याख्या

गार्ड म्हणजे खालच्या ग्रॅपलरची अशी स्थिती जी प्रतिस्पर्ध्याला नियंत्रित करण्यासाठी एक किंवा दोन्ही पायांचा वापर करते आणि त्याला प्रभावी स्थितीत पोहोचण्यापासून (बाजूला, पूर्ण किंवा मागे बसण्यापासून) रोखते.

हाफ-गार्ड म्हणजे गार्ड पोजिशन जिथे खालच्या पोजिशनवर असलेल्या खेळाडूचा एक पाय त्याच्या पायांमध्ये अडकलेला असतो.



हाफ गार्डचे उदाहरण

ओपन गार्ड म्हणजे जेव्हा खालच्या स्थितीत असलेला खेळाडू प्रतिस्पर्ध्याला वर्चस्व गाजवण्यापासून रोखण्यासाठी त्याचे दोन्ही पाय वापरतो, प्रतिस्पर्ध्याच्या शरीराभोवती त्याचे पाय न बांधता (अशा परिस्थितीत तो क्लोज्ड गार्ड मानला जातो).



ओपन गार्डचे उदाहरण

जेव्हा खालच्या स्थितीत असलेल्या खेळाडूने त्याच्या पायांच्या मध्ये वरच्या बाजूला पाय किंवा पाय ओलांडून किंवा स्पर्शात ठेवलेला असतो तेव्हा क्लोज्ड गार्ड होतो.



बंदिस्त रक्षकाचे उदाहरण

कलम ३६ – कृती आणि धारणांना नियुक्त केलेली मूल्ये

मयदिबाहेर जाणे - १ गुण

ज्याचा विरोधक संपूर्ण पायाने (उभे राहून) संरक्षण क्षेत्रात जातो किंवा शरीराच्या इतर कोणत्याही भागाने संरक्षण क्षेत्राला स्पर्श करतो आणि पकड न लावता टेकडाउन पूर्ण होत नाही अशा ग्रॅपलरला (कोणतीही परिस्थिती जिथे कारवाई तटस्थ स्थितीत पुन्हा सुरू केली जाते).

बाहेर पडण्याबद्दल स्पष्टीकरण:

जेव्हा हल्ला करणारा पकडण्याच्या प्रक्रियेत संरक्षण क्षेत्रात प्रथम पाऊल ठेवतो, तेव्हा खालील गोष्टी घडू शकतात:

- जर ग्रॅपलरने सततच्या कृतीत यशस्वीरित्या पकड पूर्ण केली तर त्याला आवश्यक गुण दिले जातील.
- जर ग्रॅपलर यशस्वीरित्या होल्ड पूर्ण करू शकला नाही, तर कृती थांबवल्यानंतर पंच त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला १ गुण देईल.
- जर ग्रॅपलरने त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला उचलले आणि नियंत्रित केले आणि तो सततच्या अॅक्शनमध्ये होल्ड पूर्ण करू शकला नाही, तर पंच लढत थांबवेल परंतु त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला १ गुण देणार नाही.

टीप: जेव्हा एखादा कुस्तीगीर जाणूनबुजून त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला कोणत्याही अर्थपूर्ण कृतीशिवाय संरक्षण क्षेत्रात ढकलतो, तेव्हा त्याला यापुढे १ गुण दिला जाणार नाही. हे वर्तन निष्क्रियता मानले जाईल आणि पहिल्यांदाच तोंडी इशारा दिला जाईल आणि पुढील वेळेपासून त्याला सावधगिरी बाळगून शिक्षा केली जाईल.

टेकडाउन - २ किंवा ३ गुण

कोणत्याही परिस्थितीत जेव्हा अॅक्शन उभे राहून सुरू होते आणि नंतर जमिनीवर संपते आणि एक ग्रॅपलर ३ सेकंदांसाठी नियंत्रणासह अव्वल स्थान राखण्यात यशस्वी होतो तेव्हा टेकडाउनसाठी २ गुण दिले जातात (जर एखाद्या खेळाडूने प्रतिस्पर्ध्याशी संपर्क स्थापित केल्यानंतर गार्ड ओढला तर प्रतिस्पर्ध्याला टेकडाउनसाठी २ गुण दिले जातील).

जर ते ३ सेकंदांसाठी नियंत्रणासह अव्वल स्थान राखण्यास सक्षम असतील तर). जर, टेकडाउनसह, ग्रॅपलर एक प्रमुख स्थान स्थापित करण्यात यशस्वी झाला, तर त्याला/तिला संबंधित गुण मिळतील (म्हणजे: टेकडाउनसाठी २ + ३).

बाजूच्या माउंटमध्ये, पूर्ण माउंटमध्ये टेकडाउनसाठी २ + ४ आणि मागील माउंटमध्ये टेकडाउनसाठी २ + ४).

जर एखादा खेळाडू टेकडाउन पूर्ण करण्यापूर्वी उभा राहून प्रतिस्पर्ध्याला त्याच्या/तिच्या कंबरेपेक्षा वर उचलून टेकडाउन करू शकला तर त्याला टेकडाउनसाठी २ ऐवजी ३ गुण दिले जातात (या क्रियेला म्हणतात: ३ पॉइंट्स अॅम्प्लिट्यूड टेकडाउन).

प्रतिस्पर्ध्याला त्याच्या/तिच्या मानेवर किंवा डोक्यावर पाडणारे टेकडाउन बेकायदेशीर आहेत (कलम ४२ बेकायदेशीर कृती)



GRAPPLING



३ पॉइंट्स अॅम्प्लिट्यूड टेकडाउनचे उदाहरण

टीप: जेव्हा वरचा खेळाडू प्रतिस्पर्ध्याला जमिनीवर, पाठीचा किंवा बाजूचा कोन 90° पेक्षा कमी कोनात ठेवून, त्याच्याशी किमान ३ सेकंद संपर्क राखण्यास सक्षम असतो तेव्हाच तो नियंत्रित काढून टाकला जातो. किंवा, प्रतिस्पर्ध्याला समोरून (पोट चटईकडे ठेवून) उतरवताना, जेव्हा ते त्याला/तिला खाली ठेवण्यास सक्षम असतात आणि त्याच्या/तिच्या हातांचे नियंत्रण पार करून, त्याला/तिला मागून नियंत्रित करतात.

जर वरच्या खेळाडूवर प्रतिस्पर्ध्याचा सबमिशन हल्ला असेल तर तो नियंत्रणात असल्याचे मानले जात नाही. नियंत्रणात असल्याचे मानले जाण्यासाठी त्याला/तिला प्रथम सबमिशन प्रयत्नातून बाहेर पडावे लागेल.

टीप: उभे राहून लढाई टाळण्यासाठी स्पर्श न करता उभे राहून बसल्यास सावधानतेचा दंड आकारला जाईल आणि प्रतिस्पर्ध्याला १ गुण दिला जाईल. केंद्रीय पंच कृती खंडित करतील आणि स्पर्धकांना तटस्थ उभे राहून परत आणतील.



९०° अंशापेक्षा कमी परत

हो काढून टाकले



गुडघा आणि हात यांच्यामध्ये ३ संपर्क बिंदू आहेत.



हो काढून टाकले

खेळाडूंनी शस्त्रांवर नियंत्रण ठेवण्याचे काम मागे टाकले आहे.



काढून टाकले जाणार नाही

जमिनीपासून 90° पेक्षा जास्त मागे



काढून टाकले जाणार नाही

गुडघा आणि

शस्त्रे



काढून टाकले जाणार नाही

खेळाडूने शस्त्रांवर नियंत्रण ठेवण्याचे काम मागे टाकलेले नाही.

जलद काढून टाकण्याची कृती - २ गुण

जर रेफ्रीने न्यूट्रल रीस्टार्ट पोजिशनवरून अॅक्शन सुरू केल्यापासून ३ सेकंदांच्या आत, एका अॅथलीटकडून टेकडाउन सुरू केले जाते आणि अॅक्शन आणि दोन स्पर्धकांमधील संपर्कात कोणताही व्यत्यय न येता टॉप पोजिशन सुरक्षित केले जाते, तर रेफ्री त्या अॅथलीटना स्वतंत्रपणे २ अतिरिक्त पॉइंट्स देतील जे किमान ३ सेकंदांसाठी टॉप पोजिशनवरून कंट्रोल सुरक्षित करू शकतील.



म्हणजेच: टेकडाउनसाठी २ गुण + टेकडाउनच्या बाबतीत जलद टेकडाउन कृतीसाठी २ गुण, रीस्टार्ट झाल्यानंतर ३ सेकंदांच्या आत न्यूट्रल स्टँडिंग पोजिशनमधून सुरुवात करा आणि ३ सेकंदांच्या नियंत्रणासह कमी प्रभावी स्थितीत उतरा.

३ पॉइंट्सच्या ऑम्प्लिट्यूड टेकडाउनसाठी ३ पॉइंट्स + ३ पॉइंट्सच्या टेकडाउनच्या बाबतीत जलद टेकडाउन अॅक्शनसाठी २ पॉइंट्स. रीस्टार्ट झाल्यानंतर ३ सेकंदांच्या आत न्यूट्रल रीस्टार्ट पोजिशनमधून सुरुवात करा आणि ३ सेकंदांच्या नियंत्रणासह कमी प्रभावी स्थितीत उतरा.

टेकडाउनसाठी २ पॉइंट्स + फास्ट टेकडाउन अॅक्शनसाठी २ पॉइंट्स + टेकडाउनच्या बाबतीत प्रबळ स्थितीसाठी x पॉइंट्स, न्यूट्रल स्टँडिंग पोजिशनमधून रीस्टार्ट झाल्यानंतर आणि ३ सेकंदांच्या नियंत्रणासह प्रबळ स्थितीत उतरल्यानंतर ३ सेकंदांच्या आत सुरुवात.

३ पॉइंट्सच्या ऑम्प्लिट्यूड टेकडाउनसाठी ३ पॉइंट्स + फास्ट टेकडाउन अॅक्शनसाठी २ पॉइंट्स + ३ पॉइंट्सच्या ऑम्प्लिट्यूड टेकडाउनच्या बाबतीत डॉमिनंट पोजिशनसाठी x पॉइंट्स न्यूट्रल रीस्टार्ट पोजिशनमधून रीस्टार्ट झाल्यानंतर ३ सेकंदांच्या आत आणि ३ सेकंदांच्या नियंत्रणासह डॉमिनंट पोजिशनमध्ये लँडिंग सुरू होते.

टीप: जेव्हा खेळाडूने न्यूट्रल रीस्टार्ट पोजिशनवरून अॅक्शन सुरू केल्यापासून ३ सेकंदांच्या आत त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याने गार्ड ओढल्यामुळे टेकडाउन केले तेव्हा रेफरी फास्ट टेकडाउन अॅक्शनसाठी २ पॉइंट्स देतील (टेकडाउनसाठी २ पॉइंट्स + फास्ट टेकडाउन अॅक्शनसाठी २ पॉइंट्स).

उलटे - २ गुण

जर वरच्या स्थानावरून ३ सेकंदांसाठी नियंत्रण राखले तर खालच्या स्थानावरून वरच्या स्थानावर थेट वर्चस्व प्रस्थापित न करता उलटल्यास २ गुण दिले जातील.

प्रतिकूल स्थितीतून किंवा कोणत्याही खालच्या स्थितीतून वरच्या स्थितीत थेट प्रबळ स्थानावर प्रस्थापित झाल्यास, जर नियंत्रण ३ सेकंदांसाठी राखले गेले तर २ गुण + प्रबळ स्थानाशी संबंधित गुण दिले जातील (म्हणजे: साइड माउंटमध्ये रिव्हर्स करण्यासाठी २ + ३, फुल माउंटमध्ये रिव्हर्स करण्यासाठी २ + ४ आणि बॅक माउंटमध्ये रिव्हर्स करण्यासाठी २ + ४).

टीप: जेव्हा वरचा खेळाडू प्रतिस्पर्ध्याला जमिनीवर पाठीने किंवा बाजूला जमिनीपासून ९०° पेक्षा कमी कोनात धरून त्याच्याशी संपर्क राखण्यास सक्षम असतो किंवा, प्रतिस्पर्धी समोरून (पोट चर्टकडे ठेवून) उतरतो तेव्हा, जेव्हा ते त्याला/तिला खाली ठेवण्यास सक्षम असतात आणि त्याच्या/तिच्या हातांचे नियंत्रण सोडून देऊन मागून त्याला/तिला नियंत्रित करतात तेव्हा नियंत्रण मानले जाते.

जर वरच्या खेळाडूवर प्रतिस्पर्ध्याचा सबमिशन हल्ला असेल तर तो नियंत्रणात असल्याचे मानले जात नाही. नियंत्रणात असल्याचे मानले जाण्यासाठी त्याला प्रथम सबमिशन प्रयत्नातून बाहेर पडावे लागेल.

जर रिव्हर्सल दरम्यान क्रिया जमिनीच्या स्थितीपासून उभ्या स्थितीत जाते, तर उभ्या स्थितीत रीसेट करायची क्रिया विचारात घेण्यासाठी लागणारे ३ सेकंद उलटण्याच्या क्रियेच्या समाप्तीनंतरच सुरू झाले पाहिजेत, जेव्हा ग्रॅपलर्स उभे तटस्थ स्थितीत असतात.

म्हणजेच जर खालचा खेळाडू रिव्हर्सल करण्याचा प्रयत्न करत असेल, तर गार्ड पोजिशनवरून सिंगल लेग टेकडाउनवर उभा राहून जातो, तर अॅक्शन स्टँडिंगचा विचार करण्यासाठी ३ सेकंदांची मोजणी सिंगल लेग टेकडाउनचा प्रयत्न पूर्णपणे बचावल्यापासून आणि ग्रॅपलर्स न्यूट्रल स्टँडिंग पोजिशनमध्ये असल्यापासून सुरू झाली पाहिजे. उदाहरणार्थ, जर खेळाडू गार्डवरून सिंगल लेग टेकडाउनवर जातात आणि परत गार्डवर जातात, तर खेळाडू ३ सेकंदांसाठी स्टँडिंग न्यूट्रल पोजिशनमध्ये न राहता, पंचांनी टेकडाउनसाठी इतर २ गुण देऊ नयेत.

प्रमुख स्थाने - ३, ४, ४ गुण

टीप: जर वरच्या खेळाडूवर प्रतिस्पर्ध्याच्या सबमिशन हल्ल्याचा परिणाम झाला तर तो नियंत्रणात असल्याचे मानले जात नाही. नियंत्रणात राहण्यासाठी आणि वर्चस्व असलेल्या स्थानासाठी गुण मिळवण्यासाठी, त्याने/तिने प्रथम सबमिशनच्या प्रयत्नातून पळून जावे.

साइड माउंट (३ पॉइंट्स): जेव्हा एखादा ग्रॅपलर वरून नियंत्रण मिळवतो तेव्हा त्याची छाती प्रतिस्पर्ध्याच्या शरीराला तोंड देऊन/स्पर्श करून, प्रतिस्पर्ध्याच्या पायाच्या संरक्षणाच्या (गार्ड) नियंत्रणाबाहेर असते आणि प्रतिस्पर्ध्याची पाठ मॅटवर ठेवतो (मागील बाजूचा कोन अनुदैर्घ्य अक्षावर जमिनीपासून ४५° पेक्षा कमी असावा).



GRAPPLING

३ सेकंदांची गणना (बाजूला माउंट करण्याची स्थिती उत्तर-दक्षिण आणि गुडघा पोटावर समाविष्ट आहे)



साईड माउंटचे उदाहरण



साईड माउंट नसलेल्या स्थितीचे उदाहरण (म्हणजेच मॅटपासून ४५ पेक्षा जास्त मागे, छाती तोंड न ठेवता किंवा माउंट केलेल्या त्रिकोणाप्रमाणे प्रतिस्पर्ध्याच्या शरीराला स्पर्श न करता)

पूर्ण माउंट (४ गुण):

जेव्हा एखादा ग्रॅपलर वरून नियंत्रण ठेवतो, तेव्हा प्रतिस्पर्ध्याच्या थंडावर डोके टेकवून बसतो आणि त्याचे दोन्ही गुडघे प्रतिस्पर्ध्याच्या दोन्ही बाजूंनी जमिनीला स्पर्श करतात (त्याचा एक हात गुडघ्याखाली अडकलेला असतो) ३ सेकंद मोजण्यासाठी.



जर खेळाडूचा प्रतिस्पर्ध्याचा एक हात त्याच्या पायाखाली अडकला असेल, तर त्याला पूर्ण माउंटसाठी गुण दिले जातील जर प्रतिस्पर्ध्याच्या हाताला अडकवणारा गुडघा काखेच्या रेषेच्या वर नसेल.



फुल माउंटचे उदाहरण



पूर्ण माउंट नसलेल्या स्थितीचे उदाहरण

पायाखाली २ हात; गुडघा जमिनीवर नाही; पायाकडे तोंड करून; बसवलेला त्रिकोण; पाय काखेच्या पातळीपेक्षा वर

बॅक माउंट (४ पॉइंट्स):

जेव्हा एखादा ग्रॅपलर प्रतिस्पर्ध्याला मागून, छाती प्रतिस्पर्ध्याच्या पाठीशी आणि टाचांना प्रतिस्पर्ध्याच्या दोन्ही मांड्यांमध्ये ठेवून, त्याचे पाय किंवा पाय ओलांडल्याशिवाय किंवा शरीराच्या त्रिकोणात, पाय प्रतिस्पर्ध्याच्या एका हाताला अडकवण्याच्या स्थितीत ठेवून, २ सेकंद मोजण्यासाठी नियंत्रित करतो.

बॅक माउंट पोजिशन ही एकमेव प्रभावी पोजिशन आहे जी उभ्या प्रतिस्पर्ध्यावर किंवा खालच्या पोजिशनवरून गोल करता येते.



बॅक माउंट असलेल्या पोझिशनसची उदाहरणे
(म्हणजे, पाय प्रतिस्पर्ध्याच्या मांड्यांच्या आत आहेत ; पायांसह सरीसृपा त्रिकोण) पाय प्रतिस्पर्ध्याच्या आत नाहीत.



बॅक माउंट नसलेल्या स्थितीचे उदाहरण
(म्हणजे, पाय प्रतिस्पर्ध्याच्या मांड्यांमध्ये नसतात)

टीप: जर प्रतिस्पर्ध्याच्या मांड्यांमध्ये एक पाय पूर्णपणे अडकला असेल तर तो नियंत्रण मानला जात नाही.

प्रमुख स्थानासाठी प्रोग्रेसिव्ह स्कोअरिंग सिस्टम

सबमिशनची उच्च पातळी सुनिश्चित करण्यासाठी, प्रमुख नियंत्रण पोझिशनसाठी पॉइंट्स (म्हणजेच, साइड माउंट, फुल माउंट आणि बॅक माउंट) प्रगतीच्या प्रणालीचे अनुसरण करतील, म्हणजेच पॉइंट्स (साइड माउंट > फुल माउंट > बॅक माउंट) मिळविण्यासाठी पोझिशनमध्ये सुधारणा करावी लागेल .

एकदा गुण मिळवल्यानंतर, प्रमुख स्थानासाठी गुण फक्त तेव्हाच दिले जातील जेव्हा खेळाडू, जो तळाशी होता, बंद गार्ड किंवा ओपन गार्ड परत मिळवेल (अर्ध-गार्ड मानले जात नाही), उलटा गार्ड पूर्ण करेल किंवा त्याच्या समोर उभा राहील किमान ३ सेकंदांसाठी पाय ठेवा.

म्हणजेच: एकदा साइड माउंट पॉइंट्स मिळवले की, खेळाडू फुल माउंट आणि बॅक माउंट पॉइंट्स मिळवू शकतात परंतु ते करू शकत नाहीत जोपर्यंत त्याचा प्रतिस्पर्धी क्लोज्ड गार्ड, ओपन गार्ड परत मिळवत नाही, रिव्हर्सल पूर्ण करत नाही किंवा किमान ३ सेकंदांसाठी त्याच्या पायावर उभा राहत नाही तोपर्यंत साइड माउंट पॉइंट्स मिळवू शकतो.

एकदा फुल माउंट पॉइंट्स मिळाले की, खेळाडू बॅक माउंट पॉइंट्स मिळवू शकतात, परंतु आता साइड माउंट मिळवू शकत नाहीत. किंवा फुल माउंट पॉइंट्स जोपर्यंत त्याचा/तिचा प्रतिस्पर्धी पुन्हा क्लोज्ड गार्ड, ओपन गार्ड, रिव्हर्सल पूर्ण करत नाही किंवा



कमीत कमी ३ सेकंद त्याच्या पायावर उभे राहा.

एकदा बॅक माउंट पॉइंट्स मिळवले की, खेळाडूना प्रभावी स्थानांसाठी आणखी गुण मिळू शकत नाहीत, जोपर्यंत त्यांचा प्रतिस्पर्धी क्लोज्ड गार्ड, ओपन गार्ड पुन्हा मिळवत नाही, रिव्हर्सल पूर्ण करत नाही किंवा किमान ३ सेकंदांसाठी त्याच्या पायावर उभा राहत नाही.

आक्रमण (१ पॉइंट): जर

एखाद्या खेळाडूने ३ पॉइंट्स ऑम्प्लिट्यूड टेकडाउन पूर्ण केले परंतु ३ सेकंदांसाठी टॉप पोजिशन कंट्रोल राखण्यात यश आले नाही (कारण प्रतिस्पर्धी तटस्थ स्थितीत परत येऊ शकतो किंवा अॅक्शन बाहेर जाते)

(३ सेकंदांचे नियंत्रण साध्य होण्यापूर्वी सीमा ओलांडल्यास) त्याला/तिला हल्ल्यासाठी १ गुण दिला जाईल.

जर ३ पॉइंट्स ऑम्प्लिट्यूड टेकडाउन केल्यानंतर खेळाडूला ३ सेकंद साध्य करण्यापूर्वी उलटा अनुभव येतो नियंत्रण मिळवल्यास, त्याला/तिला आक्रमणासाठी १ गुण दिला जाईल आणि प्रतिस्पर्ध्याला उलट केल्यास २ गुण दिले जातील. ते वरून ३ सेकंदांसाठी नियंत्रण राखण्यास सक्षम आहेत.

प्रतिस्पर्ध्याला खरोखरच शरण येण्याचा धोका असतो तेव्हा शरण जाण्याचा प्रयत्न करणारा खेळाडू धरून राहतो, कारण कमीत कमी ३ सेकंद, जेव्हा प्रतिस्पर्धी पूर्णपणे पळून जाण्यास सक्षम असेल तेव्हा त्याला/तिला हल्ल्यासाठी १ गुण दिला जाईल. सबमिशन. सबमिशन होल्ड किती जवळून पूर्ण झाला याचे मूल्यांकन करणे हे पंचांचे कर्तव्य आहे. जर सामन्याच्या अखेरीस अटॅक पॉइंट सबमिशनचा प्रयत्न थांबवला गेला, तर अटॅकिंग अॅथलीटला स्पर्धेच्या वेळेच्या शेवटी आक्रमणासाठी १ गुण देण्यात आला.

टीप: रिस्टलॉक प्रयत्नांमुळे अटॅक पॉइंट्स मिळत नाहीत.

~~जेव्हा एखादा खेळाडू प्रतिस्पर्ध्याच्या धडावर आकृती चार त्रिकोणातील पाय ठेवून आणि प्रतिस्पर्ध्याच्या पाठीशी छाती ठेवून प्रतिस्पर्ध्याच्या एका हाताला अडकवण्याच्या स्थितीत ३ सेकंदांसाठी बॅक कंट्रोलची स्थिती गाठतो तेव्हा बॅक बॉडी ट्रॅपलसाठी १ अटॅक पॉइंट दिला जातो. एकदा गोल केल्यानंतर, हा अटॅक पॉइंट पुन्हा तेव्हाच मिळवता येतो जेव्हा तळाशी असलेला खेळाडू बलोज्ड गार्ड किंवा ओपन गार्ड (अर्थ गार्ड मानला जात नाही) परत मिळवतो, उलटा पूर्ण करतो किंवा किमान ३ सेकंदांसाठी त्याच्या पायांवर उभा राहतो.~~



मागील शरीराचा 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



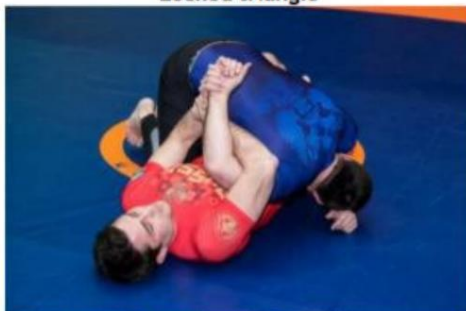
Reverse Triangle closed, but opponent defending the arm



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



प्रकरण ७ - लढतीनंतर दिले जाणारे वर्गीकरण गुण

कलम ३७ - वर्गीकरण मुद्दे

स्पर्धकांना त्यांच्या सामन्यांसाठी मिळालेले वर्गीकरण गुण त्यांचे अंतिम रँकिंग निश्चित करण्यासाठी वापरले जातील.

सादरीकरणानुसार विजय (विजेत्याला ५ गुण - पराभूताला ० गुण)

जेव्हा एखादा कुस्तीगीर तोंडी (ओरडून किंवा "टॅप" किंवा "थांबा" असे म्हणत) किंवा शारीरिकरित्या (प्रतिस्पर्ध्यावर किंवा मॅटवर त्याच्या हाताने किंवा पायाने कमीत कमी दोनदा टप्पा मारून) आपला पराभव मान्य करतो तेव्हा आत्मसमर्पणाने विजय मिळतो.

सिनियर कॉन्टिनेंटल आणि वर्ल्ड चॅम्पियनशिप वगळता, सबमिशन प्रयत्न पाहिल्यानंतर, जर सबमिशन होल्डमध्ये अडकलेला ग्रॅपलर हानीशिवाय पळून जाऊ शकणार नाही असे त्यांना वाटले तर सेंट्रल रेफ्री सबमिशनद्वारे विजय घोषित करण्याचा अधिकार आहे. कायदेशीर कारवाईमुळे झालेल्या कोणत्याही प्रकारच्या दुखापतीमुळे थांबणे हे सबमिशन मानले जाते.

टीप: प्रतिस्पर्ध्याला सबमिशन पूर्ण करण्यापासून रोखण्यासाठी केलेली कोणतीही बेकायदेशीर कृती प्रतिस्पर्ध्याला सबमिशनद्वारे विजयात देखील परिणाम करेल.

अपात्रतेमुळे विजय (विजेत्याला ५ गुण - पराभूताला ० गुण)

जेव्हा एखाद्या कुस्तीगीराला कोणत्याही कारणास्तव स्पर्धेतून बंदी घातली जाते तेव्हा अपात्रतेद्वारे विजय मिळतो.

डिफॉल्टनुसार विजय (विजेत्याला ५ गुण - पराभूताला ० गुण)

जेव्हा एखादा कुस्तीगीर कोणत्याही कारणास्तव सामना सुरू ठेवू शकत नाही किंवा मुख्य वैद्यकीय अधिकाऱ्याने सामना सुरू ठेवण्यास अयोग्य घोषित केले तेव्हा बाय डिफॉल्ट विजय घोषित केला जातो.

टीप: अनैच्छिक बेकायदेशीर कृतीमुळे (उदाहरणार्थ: अनैच्छिक डोके झटक्याने झालेली जखम) झालेल्या इन्युरीमुळे डिफॉल्ट होतो.

तांत्रिक श्रेष्ठतेनुसार विजय (विजेत्याला ४ गुण - पराभूताला ० गुण)

जेव्हा एखाद्या कुस्तीपटूने त्याच्या/तिच्या प्रतिस्पर्ध्यावर १५ गुणांची आघाडी मिळवली असते तेव्हा तांत्रिक श्रेष्ठतेचा विजय होतो.

सावधानतेनुसार विजय (विजेत्याला ३ गुण - पराभूताला ० गुण)

जेव्हा एखादा खेळाडू ४ वेळा सावधानता मिळवून सामना हरतो तेव्हा सावधानता विजय मिळवते. सावधानता देण्याचे कारण, निष्क्रियतेसाठी असो किंवा बेकायदेशीर कृतीसाठी असो, ते अप्रासंगिक आहे.

फोरफिटने विजय (विजेत्याला ३ गुण - पराभूताला ० गुण)

जेव्हा एखादा कुस्तीगीर सामन्यासाठी मॅटवर उपस्थित राहत नाही किंवा स्पर्धेच्या गणवेशाबाबत सध्याच्या नियमांचे पालन करत नाही तेव्हा तो जिंकला जातो.

टीप: योग्य वैद्यकीय प्रमाणपत्राशिवाय सामना गमावणाऱ्या ग्रॅपलरना संपूर्ण स्पर्धेत (इतर शैलींमध्ये देखील) पुढे जाण्याची परवानगी दिली जाणार नाही आणि त्यांना अंतिम क्रमवारीतून मागे टाकले जाईल.

निर्णयानुसार विजय (विजेत्याला ३ गुण - पराभूताला ० गुण)

जेव्हा नियमन वेळेच्या शेवटी विजयाचे अंतर १५ गुणांपेक्षा कमी असते तेव्हा निर्णयाने विजय होतो.

ओव्हरटाइममध्ये विजय (विजेत्याला २ गुण - पराभूताला ० गुण)

ओव्हरटाइममधील विजय ओव्हरटाइम निकषानुसार खेळाडूला विजेता घोषित केल्यानंतर होतो.

टीप: तांत्रिक श्रेष्ठता आणि निर्णय विजयांसाठी, जर पराभूत झालेल्या खेळाडूने सामन्यादरम्यान १ किंवा त्याहून अधिक तांत्रिक गुण मिळवले तर त्याला १ सामना वर्गीकरण गुण दिला जाईल.



कलम ३८ – तांत्रिक श्रेष्ठता

पडणे आणि अपात्रतेचा अपवाद वगळता, जेव्हा ग्रॅपलर्समध्ये १५ गुणांचा फरक असेल तेव्हा नियमित वेळ संपण्यापूर्वी लढत थांबवावी लागेल.

तांत्रिक श्रेष्ठतेनुसार विजेता घोषित करण्यासाठी लढत थांबवता येणार नाही जोपर्यंत कारवाई पूर्ण होत नाही (पहा कलम २७).

१५ गुणांचा फरक पूर्ण झाल्यावर मॅट चेअरमन पंचांना सिग्नल देतात. पंच सामन्यासाठी पंच संध्यातील सदस्यांशी सल्लामसलत केल्यानंतर विजेता घोषित करतील.

प्रकरण ८ - निष्क्रियता

कलम ३९ – निष्क्रियता

त्यांची स्थिती सुधारण्यासाठी सतत काम करून कृती कायम ठेवणे किंवा त्यांचे अहवाल सादर करणे हे झुंजणाऱ्यांचे कर्तव्य आहे. विरोधकाला आव्हान द्या आणि कृती मर्यादित ठेवण्याचा प्रामाणिक प्रयत्न करा.

जेव्हा मध्यवर्ती पंचांना असे वाटते की एखादा खेळाडू निष्क्रियता दाखवत आहे किंवा थांबत आहे, तेव्हा ते सामना थांबवून देता त्याला/तिला तोंडी आदेश देऊन ("लाल/निळा, कृती") उत्तेजित करण्यासाठी तोंडी इशारा देतील.

जर १५ सेकंदांनंतरही, तोंडी आदेश दिल्यानंतरही ग्रॅपलर निष्क्रिय राहिला, तर केंद्रीय पंच ग्रॅपलरच्या रंगीत पट्ट्याशी संबंधित हात वर करेल आणि मुठी मारेल, निष्क्रियता कालावधी सुरू झाल्याचे संकेत देईल. योग्य रंगीत पट्ट्या असलेला हात वर करून निष्क्रिय ग्रॅपलरला सूचित करेल आणि त्याला/तिला इशारा देईल. त्यानंतर स्कोअरबोर्डवर १५ सेकंदांचा टाइमर सुरू होईल. या काळात, ग्रॅपलरने सक्रियपणे गुण मिळविण्याचा किंवा सबमिशन सुरक्षित करण्याचा प्रयत्न केला पाहिजे.

जर १५ सेकंदात ग्रॅपलरने हालचाल दाखवली नाही, तर रेफरी, मुठी वर ठेवून, दुसरा हात वर करून निष्क्रिय ग्रॅपलरला १ सावधानता (आणि प्रतिस्पर्ध्याला १ गुण) देतो. प्रत्येक सावधानता स्कोअर शीटवर नोंदवली पाहिजे.

जर पॅसिव्ह ग्रॅपलरने प्रभावीपणे ऑक्टिव्हिटी दाखवली किंवा १५ सेकंद संपण्यापूर्वी गुण दिले गेले, तर रेफरी दुसऱ्या हाताने "वेव्ह ऑफ" करण्याचा संकेत देतो आणि पॅसिव्हिटी वेळ रद्द केला जातो.

जर, आणखी १५ सेकंदांनंतर, झुंजणारा निष्क्रिय राहिला तर त्याने त्याला/तिला आणखी एक इशारा द्यावा आणि असेच पुढे चालू ठेवावे. प्रत्येक खबरदारी स्कोअर शीटवर नोंदवली पाहिजे.

निष्क्रियतेसाठी पहिली, दुसरी आणि तिसरी खबरदारी प्रतिस्पर्ध्याला चौथी खबरदारी पर्यंत १ गुण देते ज्याचा परिणाम निष्क्रिय कुस्तीपटूच्या अपात्रतेमध्ये.

पहिली खबरदारी = १ गुण > दुसरी खबरदारी = १ गुण > तिसरी खबरदारी = १ गुण > चौथी खबरदारी = अपात्रता

टीप: निष्क्रियता आणि बेकायदेशीर कृतीमधील सावधानता (उदा. निष्क्रियतेसाठी २ सावधानता + बेकायदेशीर कृतीसाठी २ सावधानता) यामुळे खेळाडूला अपात्र ठरवले जाते.

निष्क्रियतेमध्ये हे समाविष्ट आहे:

- कृती किंवा प्रगती निष्प्रभ करण्याचा किंवा प्रतिबंधित करण्याचा प्रयत्न करत राहणे (उदा.: तळाशी बंद गार्डमधून)
- प्रतिस्पर्ध्याला कोणताही हल्ला न करता रोखून ठेवणे, फक्त त्याला उभे राहून पास होण्याचा प्रयत्न करण्यापासून रोखणे. वरच्या बंद गार्डमधून, प्रतिस्पर्ध्याला धरून ठेवण्याचा प्रयत्न करा आणि पास होण्यासाठी गार्ड उघडण्याचा प्रयत्न करू नका)
- प्रशिक्षक/कोपन्याशी संपर्क साधून कारवाईला विलंब करणे - परवानगीशिवाय मॅट सोडणे
- पुन्हा सुरू करण्यासाठी मॅटच्या मध्यभागी परत जाण्यासाठी खूप वेळ घेणे.
- चुकीची रीस्टार्ट पोजिशन - टाइमआउटसचा
- गैरवापर - मॅटमधून पळून जाणे
- (म्हणजेच, टेकडाउन किंवा इतर कृतीपासून वाचण्यासाठी दोन्ही पायांनी मॅटमधून जाणूनबुजून पळून जाणे, - मॅटच्या सीमेजवळ सतत उभे राहून बाहेर पडू नये म्हणून वापरण्याचा प्रयत्न करणे.
- वर गुण मिळवले).
- टीप: जर एखादा खेळाडू सबमिशनच्या प्रयत्नादरम्यान (योग्य बचाव न करता) मर्यादित बाहेर गेला तर अॅक्शन पूर्ण होईपर्यंत किंवा दोन्हीपैकी कोणत्याही ग्रॅपलरच्या डोक्याचा काही भाग बाहेर पडेपर्यंत सामना थांबवला जाणार नाही.



संरक्षण क्षेत्राबाहेर. अशा परिस्थितीत जो खेळाडू योग्य बचाव न करता सबमिशनपासून बचाव करण्यासाठी लढाई थांबवण्याच्या उद्देशाने संरक्षण क्षेत्राबाहेर कृती आणतो तो सबमिशनमुळे लगेच हरेल.

- उभे राहून किंवा जमिनीवर लढाई टाळण्यासाठी स्थितीतून पळून जाणे (उदाहरणार्थ, जर एखादा खेळाडू खेळाडू उभे असताना संपर्क न करता सावधगिरीने बसला असेल किंवा जमिनीवर लढताना वरचा खेळाडू उभा राहिला असेल आणि खालच्या खेळाडूवर वर्चस्व गाजवण्याचा किंवा अधीन होण्याचा प्रयत्न करत नसेल तर).

- खोटी सुरुवात (म्हणजे, शिट्टी वाजण्यापूर्वी झुंजणे सुरू करणे).

कलम ४० - निष्क्रियता क्षेत्र (केशरी क्षेत्र)

पॅसिव्हिटी झोन, म्हणजेच नारिंगी रंगाचा, मॅटच्या काठावर पद्धतशीरपणे होणारे झुंजणे आणि झुंजण्याच्या क्षेत्रापासून होणारे कोणतेही विचलन दूर करण्यास मदत करण्यासाठी आहे.

यशस्वी होल्ड न करता बाहेर जाण्याचा सामान्य नियम म्हणून, जो ग्रॅपलर प्रथम स्टेप आउट करेल त्याला १ गुण गमवावा लागेल (म्हणजेच त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला १ गुण मिळेल). जर दोन्ही ग्रॅपलर एकत्रितपणे सीमेबाहेर गेले तर रेफरीला कोणत्या ग्रॅपलरने प्रथम संरक्षण क्षेत्राला स्पर्श केला हे ठरवावे लागेल आणि त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याला एक गुण द्यावा लागेल (संपूर्ण नियमांसाठी लेख ३६ पहा - सीमेबाहेर पाऊल टाकणे)

जेव्हा बचावपटू आपला एक पाय निष्क्रियतेच्या क्षेत्रात ठेवतो तेव्हा पंचांनी मोठ्या आवाजात 'झोन' असे म्हटले पाहिजे. हा शब्द ऐकल्यानंतर, खेळाडूंनी त्यांच्या कृतीत व्यत्यय न आणता मॅटच्या मध्यभागी परतण्याचा प्रयत्न केला पाहिजे.

कलम ४१ - निष्क्रियतेची अंमलबजावणी

पंच मंडळाची एक भूमिका म्हणजे वास्तविक कृती काय आहे आणि वेळ वाया घालवण्याचा खोटा प्रयत्न काय आहे हे मूल्यांकन करणे आणि वेगळे करणे.

ऑक्टिव्ह ग्रॅपलिंग म्हणजे प्रतिस्पर्ध्याशी संपर्क साधणे, एकमेकांना जोडणे, वर्चस्व गाजवणे आणि हल्ला सेट करण्याचा प्रयत्न करणे. दोन्ही ग्रॅपलरना नेहमीच ऑक्टिव्ह ग्रॅपलिंग करण्यास प्रोत्साहित केले जाते.

जर फक्त एकच ग्रॅपलर ऑक्टिव्ह ग्रॅपलिंग करत असेल तर त्याला बक्षीस दिले जाईल. अशा परिस्थितीत, ऑक्टिव्ह ग्रॅपलिंगला ब्लॉक करणारा आणि रोखणारा त्याचा प्रतिस्पर्धी निष्क्रिय म्हणून निश्चित केला जाईल आणि योग्य निष्क्रियता प्रक्रिया केली जाईल.

स्पष्टीकरण

कोणत्याही निष्क्रियतेची पुष्टी मॅट अध्यक्षांनी करावी. जर निष्क्रियता प्रक्रिया लागू करताना पंच आणि न्यायाधीशांनी गंभीर चूक केली तर मॅट अध्यक्षांनी हस्तक्षेप करावा.

प्रकरण ९ - प्रतिबंध आणि बेकायदेशीर बंदी

कलम ४२ - बेकायदेशीर कृती

जर एखाद्या कुस्तीपटूने युनायटेड वर्ल्ड रेसलिंग कोड ऑफ एथिक्सचे उघड आणि अक्रीडाप्रेमी पद्धतीने उल्लंघन केले तर केंद्रीय पंच त्याला स्पर्धेतून अपात्र ठरवतील.

बेकायदेशीर कृतीसाठी प्रत्येक सावधानतेसाठी प्रतिस्पर्ध्याला १ गुण दिला जातो; प्रत्येक लढतीत अशा सावधानतेची कमाल संख्या ४ आहे.

१ सावधानतेकडे नेणाऱ्या बेकायदेशीर कृतींमध्ये हे समाविष्ट आहे:

- स्पर्धा गणवेश जाणूनबुजून हिसकावून घेणे (टीप: फक्त ग्रॅपलिंगमध्ये. ग्रॅपलिंग जी मध्ये, धरून ठेवणे कायदेशीर आहे)
- गणवेश)
- प्रतिस्पर्ध्याच्या चेहऱ्यावर/डोळ्यांवर बोटे पसरवणे.
- पंचांच्या सूचनांचे उल्लंघन करणे



- मुख्य वैद्यकीय अधिकाऱ्याच्या परवानगीशिवाय आणि पंचांच्या संमतीशिवाय त्वचेवर कोणत्याही प्रकारच्या पदार्थाने लेप करणे किंवा गोंड किंवा कोणत्याही प्रकारच्या संरक्षक साहित्याचा वापर करणे (खेळाडूंना ते काढण्यासाठी २ मिनिटांचा गणवेश वेळ असेल).
- स्पर्धा हॉलमध्ये उपस्थित असलेल्या कोणाशीही वाद घालणे/अपमान करणे.
- लढतीदरम्यान बोलणे/ओरडणे
- दुखापत झाल्याचे नाटक

जर प्रतिस्पर्ध्याला दुखापत झाली नाही आणि/किंवा पंचाने रोखले तर १ इशारा किंवा जर रेफरीच्या हस्तक्षेपापूर्वी प्रतिस्पर्ध्याला दुखापत झाली तर ४ इशारा अशा बेकायदेशीर कृतींमध्ये हे समाविष्ट आहे:

- घसा/श्वासनलिका गुदमरण्याच्या तंत्रासाठी बोटांचा वापर
- आत किंवा बाहेरील टाचांचे हुक
- मानेचे क्रॅक्स* आणि/किंवा मणक्यावर दबाव आणल्यासारखे वाटणारे कोणतेही सबमिशन (क्रूसीफिक्स, फुल-नेल्सन, ट्विस्टर)
(नेक क्रॅक, कॅन ओपनर, चिन रिपिंग नेक क्रॅक इ.)
- जॉइंट लॉक आणि थ्रोचे संयोजन
- ~~सबमिशनच्या प्रयत्नांशिवाय, प्रतिस्पर्ध्याचे शरीर कंबरपेक्षा वर उचलून, रॉल्स करणे.~~
- ~~प्रतिस्पर्ध्याला कोणत्याही उंचीवरून उचलले तर सबमिशनच्या प्रयत्नादरम्यान मारणे~~
- मारहाण (जेव्हा एखादा खेळाडू प्रतिस्पर्ध्याला उचलतो आणि त्याला जबरदस्तीने जमिनीवर टाकतो, न मारता)
काढून टाकणे)
- लहान सांधे हाताळणी
- ४ पेक्षा कमी बोटे किंवा पायाची बोटे धरणे
- बेल्टने तुमच्या प्रतिस्पर्ध्याला दाबणे (फक्त ग्रॅपलिंग जी साठी)

* जर चोकिंग तंत्रादरम्यान मानेवर दबाव आणला गेला (उदाहरणार्थ गिलोटिन किंवा मागील उघड्या चोक दरम्यान) तर ते कायदेशीर आहे आणि मान क्रॅक मानले जात नाही.

प्रतिस्पर्ध्याला सबमिशन पूर्ण करण्यापासून रोखण्यासाठी केलेली कोणतीही बेकायदेशीर कृती प्रतिस्पर्ध्याला सबमिशनद्वारे विजय देईल.

स्पर्धेतून तात्काळ अपात्र ठरवण्यास कारणीभूत ठरणाऱ्या बेकायदेशीर कृतींमध्ये हे समाविष्ट आहे:

- जाणूनबुजून हाडे किंवा सांधे तुटणे (म्हणजे टॅप आउट केल्यानंतरही सांध्यावर दबाव आणत राहणे आणि पंच थांबण्याचा आदेश देतात)
- गुडघे, हात, कोपर, डोके नितंब, जाणूनबुजून मुक्का मारणे, लाथ मारणे
- जाणूनबुजून चावणे, केस, नाक, कान ओढणे किंवा मांडीवर हल्ला करणे.
- जाणूनबुजून डोळे, कान किंवा नाक उपटणे, माशांना हुक मारणे - स्पाइक्स
(म्हणजेच, जेव्हा एखादा खेळाडू त्याच्या प्रतिस्पर्ध्याचे डोळे किंवा मान प्रथम जमिनीवर उचलतो आणि ढकलतो तेव्हा उभे राहून डोक्यावर किंवा मानेवर फेकले जातात)
- उभे राहिल्याने पाठीवर/पुढवर स्लॅश येणे

वयोमर्यादा: U13 आणि

U15 खेळाडूंना गिलोटिन (आर्म-इन गिलोटिन वगळता) आणि पायाच्या बोटांनी पाय धरून पायाचे लॉक, पायाचे लॉक (सरळ पायाचे लॉक वगळता), काफ/बायसेप्स स्लॅश किंवा गुडघ्याचे बार वापरण्याची परवानगी नाही .

बेकायदेशीर कृतींची उदाहरणे:





टाचाचे हुक



४ पेक्षा कमी बोटे किंवा पायाची बोटे धरून ठेवणे

घसा/श्वासनलिका गुदमरण्याच्या तंत्रांसाठी बोटांचा वापर



मानेच्या कॅक्स किंवा स्पाइनल लॉक

-

प्रकरण १० – निषेध

कलम ४३ – निषेध

सामना संपल्यानंतर कोणताही निषेध किंवा पंच मंडळाने घेतलेल्या निर्णयाविरुद्ध CAS किंवा इतर कोणत्याही अधिकारक्षेत्रासमोर कोणतेही अपील दाखल करता येणार नाही. मॅटवर विजय घोषित झाल्यानंतर कोणत्याही परिस्थितीत सामन्याचा निकाल बदलता येणार नाही.

जर UWW अध्यक्ष किंवा पंचांच्या जबाबदार व्यक्तीने असे नोंदवले की पंच मंडळाने सामन्याचा निकाल सुधारण्यासाठी त्यांच्या अधिकाराचा गैरवापर केला आहे, तर ते व्हिडिओ तपासू शकतात आणि UWW ब्युरोच्या संमतीने, आंतरराष्ट्रीय पंच मंडळाच्या नियमांच्या तरतुदींमध्ये नमूद केल्यानुसार जबाबदार असलेल्यांना शिक्षा देऊ शकतात.

प्रकरण ११ – वैद्यकीय



कलम ४४ – वैद्यकीय सेवा

संबंधित स्पर्धेच्या आयोजकाला वजनकाट्यापूर्वी वैद्यकीय तपासणी करण्यासाठी जबाबदार असलेली वैद्यकीय सेवा प्रदान करणे आणि चढाओढ दरम्यान वैद्यकीय नियंत्रण देणे बंधनकारक आहे. संपूर्ण स्पर्धेत काम करणे आवश्यक असलेली वैद्यकीय सेवा UWW डॉक्टरांच्या अधिकाराखाली असते. वैद्यकीय आवश्यकतांचे वर्णन तात्पुरत्या नियमांमध्ये केले आहे.

स्पर्धकांनी वजन उचलण्यापूर्वी, डॉक्टर खेळाडूंची तपासणी करतील आणि त्यांच्या आरोग्याची स्थिती मूल्यांकन करतील. जर एखाद्या स्पर्धकाची तब्येत खराब असेल किंवा त्याच्यासाठी किंवा त्याच्या प्रतिस्पर्ध्यासाठी धोकादायक असेल तर त्याला स्पर्धेत सहभागी होण्यापासून वगळण्यात येईल.

संपूर्ण स्पर्धामध्ये आणि कोणत्याही वेळी, अपघात झाल्यास वैद्यकीय सेवेने हस्तक्षेप करण्यास आणि एखाद्या ग्रॅपलर स्पर्धा सुरू ठेवण्यासाठी योग्य आहे की नाही हे ठरवण्यासाठी तयार असले पाहिजे. सहभागी संघांमधील डॉक्टरांना त्यांच्या जखमी ग्रॅपलरवर उपचार करण्यासाठी पूर्णपणे अधिकृत केले आहे, परंतु डॉक्टर उपचार घेत असताना फक्त प्रशिक्षक किंवा संघ अधिकारी उपस्थित राहू शकतात. कोणत्याही परिस्थितीत ग्रॅपलरला दुखापत, अपंगत्व किंवा मृत्यूसाठी UWW जबाबदार धरले जाऊ शकत नाही.

कलम ४५ – वैद्यकीय सेवा हस्तक्षेप

अ) प्रभावी UWW डॉक्टरांना मॅट अध्यक्षांद्वारे कधीही लढत थांबवण्याचा अधिकार आणि कर्तव्य आहे, जेव्हा त्यांना वाटेल की कोणताही स्पर्धक धोक्यात आहे. सुरुवातीला दुखापतीवर उपचार फक्त UWW डॉक्टरच करतील. जर त्यांना मदतीची आवश्यकता असेल तर ते ग्रॅपलर्स टीमच्या डॉक्टरांना किंवा ग्रॅपलर्स प्रशिक्षकांना येण्याची परवानगी देऊ शकतात.

ब) तो एखाद्या ग्रॅपलरला पुढे जाण्यास अयोग्य घोषित करून लगेचच सामना थांबवू शकतो. ग्रॅपलरने कधीही मॅट सोडू नये, जर त्याला गंभीर दुखापत झाली असेल आणि त्याला ताबडतोब काढून टाकावे लागले तर. जर ग्रॅपलरला दुखापत झाली असेल तर पंचाने ताबडतोब डॉक्टरांना हस्तक्षेप करण्यास सांगावे; जर स्पर्धेच्या डॉक्टरांनी कोणतीही दुखापत नोंदवली नसेल तर पंचाने न्यायाधीश किंवा मॅट अध्यक्षांना मंजुरीची विनंती करावी.

क) जर एखाद्या ग्रॅपलरला दृश्यमान दुखापत झाली असेल, तर डॉक्टरकडे दुखापतीवर उपचार करण्यासाठी आवश्यक वेळ असेल आणि तो ग्रॅपलर सामना चालू ठेवू शकतो की नाही हे ठरवेल.

ड) रक्तस्राव झालेल्या दुखापतीसाठी उपचार घेण्यासाठी लढतीच्या संपूर्ण कालावधीसाठी प्रत्येक ग्रॅपलरला जास्तीत जास्त चार मिनिटे दिली जातील. या वेळेपेक्षा जास्त थांबण्याचे परिणाम कलम २६ अंतर्गत वर्णन केले आहेत.

ए) कोणत्याही वैद्यकीय वादाच्या बाबतीत, संबंधित लढाऊ संघाच्या डॉक्टरांना आवश्यक असलेल्या कोणत्याही उपचारात हस्तक्षेप करण्याचा किंवा वैद्यकीय सेवेने घेतलेल्या हस्तक्षेपावर किंवा निर्णयावर सल्ला देण्याचा अधिकार आहे. फक्त UWW वैद्यकीय आयोगाचे प्रतिनिधीच अधिकाऱ्यांना लढाई थांबवण्याचा प्रस्ताव देऊ शकतात.

फ) ज्या आंतरराष्ट्रीय स्पर्धामध्ये UWW वैद्यकीय आयोगाचे प्रतिनिधित्व नसते, तेथे स्पर्धा थांबवण्याचा निर्णय स्पर्धा डॉक्टर UWW प्रतिनिधी किंवा UWW नामांकित पंच आणि जखमी ग्रॅपलरच्या टीम डॉक्टरशी सल्लामसलत करून घेतील.

ग) सर्व प्रकरणांमध्ये, ग्रॅपलरला लढत सुरू ठेवण्यापासून रोखण्याचा निर्णय घेणारा डॉक्टर हा संबंधित ग्रॅपलर किंवा प्रतिस्पर्ध्याव्यतिरिक्त इतर राष्ट्रीयत्वाचा असेल आणि डॉक्टर संबंधित वजन वर्गात सहभागी नसावा. अशी परिस्थिती उद्भवल्यास, निर्णय प्रतिनिधी पंचांनी नियुक्त केलेल्या दुसऱ्या डॉक्टरकडे सोपवला जाईल.

ह) UWW आंतरराष्ट्रीय स्पर्धामध्ये होणाऱ्या सर्व प्रथमोपचार दुखापती (ज्यासाठी रुग्णालयात दाखल करण्याची आवश्यकता नाही) आयोजकांच्या खर्चावर केल्या जातात. रुग्णालयात दाखल करण्याची आवश्यकता असलेल्या दुखापती UWW परवान्याद्वारे कव्हर केल्या जातात, जर केसची घोषणा विमा कंपनीला त्याच दिवशी (कार्डच्या मागे असलेल्या क्रमांकावर) केली गेली असेल.

इ) जर एखाद्या खेळाडू जखमी झाला आणि तो सामना सुरू ठेवू शकला नाही, तर तो दुखापतीमुळे सामना गमावेल. संबंधित खेळाडूला दुसऱ्या वजनकाट्यात सहभागी व्हावे लागणार नाही आणि दुखापत होईपर्यंत त्याने मिळवलेल्या गुणांच्या आधारे त्याला क्रमवारी दिली जाईल. जर जखमी खेळाडू त्याच्या पुढील सामन्यासाठी स्पर्धा करण्यास तयार असेल, तर त्याला UWW डॉक्टरची मान्यता घ्यावी लागेल.

स्पर्धेच्या पहिल्या दिवसानंतर आणि स्पर्धेबाहेर पडल्यानंतर होणाऱ्या इतर सर्व प्रकारच्या दुखापती किंवा आजारंसाठी, संबंधित खेळाडूला दुसऱ्या वजनकाट्याला उपस्थित राहावे लागेल अन्यथा त्याला स्पर्धेतून काढून टाकले जाईल.

स्पर्धेत आणि रँकशिवाय शेवटचा क्रमांक लागला.

कलम ४६ – अँटी-डोपिंग

संविधानात लिहिलेल्या तरतुदींनुसार आणि औपचारिकरित्या प्रतिबंधित असलेल्या डोपिंगविरुद्ध लढण्यासाठी, UWW अधिकृत कॅलेंडरमधील सर्व स्पर्धांमध्ये कुस्तीगीरांना परीक्षा किंवा चाचण्या द्याव्या लागतील असा अधिकार राखून ठेवते. UWW नियमांनुसार, ही तरतूद कॉन्टिनेंटल आणि वर्ल्ड चॅम्पियनशिपमध्ये आणि IOC नियमांनुसार ऑलिंपिक आणि कॉन्टिनेंटल गेम्समध्ये लागू केली पाहिजे.

कोणत्याही परिस्थितीत स्पर्धक किंवा अधिकारी UWW च्या डोपिंग विरोधी नियमांमध्ये दिलेल्या निर्बंधांशिवाय या पडताळणीला विरोध करू शकत नाहीत. UWW वैद्यकीय आयोग या चाचण्यांची वेळ, संख्या किंवा वारंवारता ठरवेल, ज्या त्यांना उपयुक्त वाटतील त्या कोणत्याही प्रकारे केल्या जातील. UWW द्वारे प्रमाणित डॉक्टरद्वारे योग्य नमुने घेतले जातील, ज्याची चाचणी घेण्यासाठी अधिकाऱ्याच्या उपस्थितीत ग्रॅपलर असेल.

स्पर्धेदरम्यान उत्तेजक विरोधी नियंत्रणांची स्थापना आणि आर्थिक परिणाम यजमान देश आणि राष्ट्रीय महासंघांकडून दिले जातात.

सकारात्मक निकाल लागल्यास, UWW अँटी-डोपिंग नियमांमध्ये प्रदान केलेली मंजूरी लागू केली जाईल. UWW, IOC सोबत स्वाक्षरी केलेल्या आणि जागतिक अँटी-डोपिंग एजन्सी (WADA) द्वारे लागू केलेल्या ड्रग्स वापराशी लढणाऱ्या कराराच्या अधीन असल्याने, त्याचे सर्व नियम, प्रक्रिया आणि मंजूरी UWW द्वारे लागू केल्या जातात.

UWW ने एखाद्या कुस्तीगीराविरुद्ध डोपिंगच्या शिक्षेसाठी केलेल्या मंजूरीच्या बाबतीत अपील करणारी संस्था म्हणजे लॉसाने (स्वित्झर्लंड) येथील कोर्ट ऑफ आर्बिट्रेशन फॉर स्पोर्ट्स (CAS). UWW च्या डोपिंग विरोधी नियमांद्वारे प्रदान केलेल्या सर्व अपील तरतुदी लागू असल्यास संपल्यानंतर.

प्रकरण १२ – ग्रॅपलिंग नियमांचा वापर

ग्रॅपलिंगच्या तांत्रिक नियमांमध्ये सुधारणा करण्याच्या दृष्टीने वरील तरतुदींमध्ये कोणत्याही सुधारणा करण्याबाबत UWW प्रॅक्शन अँड ग्रॅपलिंग कमिटी ही एकमेव निर्णय घेणारी संस्था आहे.

हे नियम UWW द्वारे वितरित केलेल्या सर्व परिपत्रके आणि माहिती लक्षात घेऊन तयार केले गेले आहेत. त्यामध्ये UWW काँग्रेसने स्वीकारलेल्या सहाय्यक संस्था आणि समितीने मांडलेल्या सर्व सूचनांचा समावेश आहे.

हे नियम पुढील काँग्रेसपर्यंत त्यांच्या प्रकारचे एकमेव वैध दस्तऐवज आहेत, ज्यामध्ये कार्यकारी ब्युरोने ठरवलेल्या सर्व संभाव्य सुधारणा किंवा अर्थ लावण्यावर निर्णय घेण्यास सांगितले जाईल.

चाचणीच्या बाबतीत, फक्त इंग्रजी मजकूर वैध आहे.

राष्ट्रीय संघांनी या दस्तऐवजाचे त्यांच्या अधिकृत भाषेत भाषांतर केले पाहिजे.

स्पर्धेतील प्रत्येक पंचाकडे त्यांच्या भाषेत आणि UWW च्या अधिकृत भाषेपैकी एक (इंग्रजी) मध्ये या नियमांची प्रत असणे आवश्यक आहे.



UNITED WORLD
WRESTLING