



MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA GRAPPLINGU

Kod: 303291806, Adres: ul. Kęstučio g. 9, Šakiai, Litwa, LT-71132, Tel. +37067881400,

E-mail : info@grappling.lt, strona: www.grapplingfederation.com,

Bank: AB DNB bankas, nr konta IBAN: LT464010051002235903, SWIFT: AGBLLT2X

MIĘDZYNARODOWY REGULAMIN ZAPASÓW GRAPPLINGU

Spis treści

MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA GRAPPLINGU	0
ROZDZIAŁ PIERWSZY – ZASADY OGÓLNE	2
Artykuł 1 – Filozofia.....	2
Artykuł 2 – Cele	2
Artykuł 3 – Stosowanie regulaminu i licencji MFG	2
Artykuł 4 – Przepisy antydopingowe i sanitarne.....	2
ROZDZIAŁ DRUGI – PROCEDURY PRZED ZAWODAMI	2
Artykuł 5 – System zawodów	2
Artykuł 6 – Ważenie zawodników i losowanie kolejności	2
ROZDZIAŁ TRZECI – STRUKTURA	3
Artykuł 7 – Wiek i kategorie wagowe	3
Artykuł 8 – Stroje zawodników grapplingu i ich wygląd	3
Artykuł 9 – Mata tatami	5
Artykuł 10 – Opieka medyczna.....	5
ROZDZIAŁ CZWARTY – ZAWODY	5
Artykuł 11 – Czas walki.....	5
Artykuł 12 – Wezwanie na matę i początek pojedynku.....	5
Artykuł 13 – Początek walki i wznowienie pozycji	5
Artykuł 14 – Punktacja.....	6
Artykuł 15 – Zranienia i krwawienia	6
Artykuł 16 – Przerwy podczas walki	6
Artykuł 17 – Kryteria podejmowania decyzji	6
Artykuł 18 – Dogrywka.....	7
Artykuł 19 – Skarga na decyzje sędziego	7
ROZDZIAŁ PIĄTY – PRZEWINIENIA TECHNICZNE	8
Artykuł 20 – Pasywność.....	8
Artykuł 21 – Niedozwolone czynności	8
Artykuł 22 – Tryb usunięcia z zawodów	9
ROZDZIAŁ SZÓSTY – ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI	9
Artykuł 23 – Ogólne obowiązki sędziów i skład zespołu sędziowskiego.....	9
Artykuł 28 – Arbiter.....	10
Artykuł 29 – Sędzia boczny	11
Artykuł 31 – Strój sędziowski.....	12
ROZDZIAŁ SIÓDMY – ZAPISY KOŃCOWE	12

ROZDZIAŁ PIERWSZY – ZASADY OGÓLNE

Artykuł 1 – Filozofia

Grappling to mieszana gałąź sportu, która powstała z połączenia różnych sztuk walki, takich jak zapasy, brazylijskiego jiu-jitsu, judo, sambo i innych, których podstawowym celem jest zmuszenie przeciwnika do poddania się stosując techniki dźwigni i duszenia.

Według ogólnej filozofii sportu, zawodnicy grapplingu muszą szanować wartości sportowe, być uczciwi i nigdy nie próbować celowo wyrządzić szkody przeciwnikowi, aby zapewnić sobie zwycięstwo.

Artykuł 2 – Cele

Na podstawie regulaminu Międzynarodowej Federacji Grapplingu (w skrócie MFG), zapisy regulaminu mają na celu:

- Ustalić system zawodów, klasyfikację, sprawy techniczne, kary, wykluczenia itp.
- Opisać i wskazać warunki praktyczne i techniczne, według, których odbywają się zawody.
- Ustalić punktację za chwyt i ruchy.
- Wyszczególnić sytuacje i zakazy.
- Ustalić obowiązki techniczne sędziów.

Artykuł 3 – Stosowanie regulaminu i licencji MFG

Zasady, zapisane w niniejszym regulaminie, muszą być stosowane podczas wszystkich zawodów MFG, tak, aby zapewnić optymalne bezpieczeństwo zawodników i prawidłowy rozwój tej sztuki walki.

Otrzymanie licencji MFG jest niezbędne dla wszystkich organizowanych zawodów na szczeblu międzynarodowym, gdy biorą udział zawodnicy z przynajmniej dwóch krajów. Wszystkie zawody międzynarodowe muszą być zgłoszone do MFG i wpisane do oficjalnego kalendarza MFG.

Zawodnicy biorący udział w zawodach międzynarodowych muszą posiadać licencję MFG – kartę rejestracji.

Artykuł 4 – Przepisy antydopingowe i sanitarne

Wszyscy zawodnicy biorący udział w zawodach MFG wyrażają zgodę na przestrzeganie Światowego Kodeksu Antydopingowego.

Sportowcy, którzy wiedzą, że są zakażeni wirusem HIV, zapaleniem wątroby typu B lub C, mają zakaz brania udziału w zawodach grapplingu. Pracownicy obsługi medycznej, którzy są nosicielami wyżej wymienionych wirusów także mają zakaz udzielania pomocy medycznej krwawiącym zawodnikom.

ROZDZIAŁ DRUGI – PROCEDURY PRZED ZAWODAMI

Artykuł 5 – System zawodów

Zawody MFG odbywają się według systemu zatwierdzonego przez MFG. System pucharowy do jednej przegranej, – gdy zawodnik odpada po pierwszej przegranej. Tylko zawodnicy, który odpadli w półfinale, walczą jeszcze raz o trzecie miejsce.

Komitet organizacyjny może zdecydować się także na inny system rozgrywek.

Artykuł 6 – Ważenie zawodników i losowanie kolejności

Ważenie zawodników odbywa się w dniu rozgrywek w strefie zamkniętej obok miejsca rozgrywek lub na dzień przed rozgrywkami w ustalonym miejscu. Ważenie musi trwać nie krócej jak 1 godzinę a zakończyć musi się na 1 godzinę przed pierwszą walką w danych kategoriach wagowych.

Wstęp do strefy ważenia jest ograniczony i mają tam wstęp zawodnicy, trenerzy, sędziowie i oficjalny personel obsługi procedury ważenia. Sportowcy muszą przedstawić sędziemu wagowemu swoją licencję – kartę rejestracyjną i oficjalny dokument potwierdzający wiek i obywatelstwo. Zawodnicy muszą być ubrani w spodenki lub bieliznę, a ważenie mogą powtarzać dowolną ilość razy przez czas wyznaczony na ważenie. Na zawodach MFG nie przyjmuje się błędów pomiaru. Po zakończonym ważeniu zawodników, przed sporządzeniem protokołów zawodów, odbywa się losowanie numerów startowych, co pozwala ustalić kolejność startową w tabeli startowej zawodów. Wyniki losowania są wpisywane do rubryki wagowej ręcznie lub przy użyciu oficjalnego oprogramowania MFG.

Uwaga: losowanie przeprowadza i losy ciągnie sędzia główny zawodów lub sekretarz. Jeśli jest taka możliwość losy mogą ciągnąć trenerzy lub przedstawiciele zawodników.

ROZDZIAŁ TRZECI – STRUKTURA

Artykuł 7 – Wiek i kategorie wagowe

Wszyscy zawodnicy są zobowiązani przedstawić oficjalny dokument potwierdzający wiek i obywatelstwo sportowca. Którykolwiek z zawodników, który startowałby w niższej kategorii wiekowej niż jest to ustalone przez MFG, będzie podlegał automatycznej dyskwalifikacji.

Zawodnicy, z wyjątkiem weteranów, mają możliwość startowania w wyższej grupie wiekowej o jedną kategorię.

Uwaga: Jeśli w zawodach MFG jest kilka grup wiekowych danej kategorii wagowej, to sportowcy mogą startować tylko w jednej grupie wiekowej i jednej kategorii wagowej.

Dzieci młodsze (11 lat i młodszy)

- Chłopcy: 22,24,27,30, 33,36,39,42,45,48, +48 kg
- Dziewczeta: 20,23,26,29,32,35,38,41, +41 kg

Dzieci starsze (12-13 lat)

- Chłopcy: 30,33,36,39,42,45,48,52,56,60,64, +64 kg
- Dziewczeta: 29,32,35,38,41,45,49, +49 kg

Juniorzy młodszy (14-15 lat)

- Chłopcy: 42,45,48,52,56,60,64,68,72, +72 kg
- Dziewczeta: 38,41,45,49,53, 57, 61, +61kg

Juniorzy (16-17 lat)

- Chłopcy: 52,56,60,64,68,72,76,80,84, +84 kg
- Dziewczeta: 45,49,53,57,61,65,69, +69 kg

Młodzież (18-19 lat)

- Mężczyźni: 60,64,68,72,76,80,84,90, +90 kg
- Kobiety: 49,53,57,61,65,69,74, +74 kg

Seniorzy (20 lat i starsi)

- Mężczyźni: 60,64,68,72,76,80,84,90,100, +100kg
- Kobiety: 49,53,57,61,65,69,74,80, +80 kg

Weterani (35-60 lat)

- Mężczyźni: 64,68,72,76,80,84,90,100, +100kg
- Kobiety: 53,57,61,65,69,74,80, +80 kg

Artykuł 8 – Stroje zawodników grapplingu i ich wygląd

Stroje zawodników we wszystkich zawodach MFG muszą być zatwierdzone przez MFG.

Stroje podczas zawodów

Pierwszy z zawodników wchodzących na matę tatami jest ubrany w strój w kolorze czerwonym, natomiast drugi nosi strój w kolorze niebieskim. Komitet organizacyjny może zdecydować o możliwości startu w stroju o innym kolorze, wówczas pierwszy z zawodników zakłada czerwoną opaskę.

Koszulki zapaśników są przylegające do ciała, z krótkim albo z długim rękawem, kolorystyka musi być przynajmniej 60 % koloru startowego. Koszulki, na których występują jednocześnie kolory czerwony i niebieski, nie są akceptowalne.

Komitet organizacyjny może podjąć decyzję o dopuszczeniu do startu zawodnika w koszulce o innym kolorze lub bez koszulki, wówczas pierwszy z zawodników zakłada czerwoną opaskę. Spodenki są w kolorach czerwonym i niebieskim. Mogą być też w kolorze neutralnym takim jak czarny, szary lub biały. Spodenki nie mogą być luźne, muszą być bez kieszeni i guzików, które mogą spowodować zagrożenie w czasie walki. Dopuszczalne są także czarne obcisłe spodenki lub slipy, które zapaśnicy noszą pod spodenkami lub jako samodzielny strój.

Ochraniacze ciała

Dopuszczalne jest noszenie lekkich nakolanników, które nie posiadają części metalowych, ochraniaczy na zęby, czy bandaży. Zawodnicy mogą również nosić ochraniacze na uszy, które mają miękką konstrukcję bez części metalowych.

Symbolika i oznaczenia narodowe

Zaleca się, aby zawodnicy podczas wszystkich mistrzostw kontynentalnych i mistrzostw świata mieli na sobie koszulki, na których, od strony pleców, jest umieszczony skrót nazwy kraju, który reprezentują. Wymiary napisu – skrótu powinny wynosić 20 x 15 cm, co odpowiada wielkości formatu A5.

Pod lub nad skrótem państwa może być umieszczone nazwisko zawodnika zapisane literami alfabetu łacińskiego o wysokości od 4 do 7 cm.

Na koszulce oraz na spodenkach może również być umieszczony symbol kraju, federacji lub klubu o wymiarach maksymalnie 4 x 8 cm.

Reklama na odzieży zawodników

Podczas rozgrywek zawodnicy mogą nosić strój, na którym są umieszczone reklamy i loga sponsorów, pod warunkiem, że nie przeszkadzają one jednoznacznie stwierdzić, w jakim kolorze jest strój, a skrót państwa pozostaje czytelny.

Obuwie

Zapaśnicy grapplingu podczas zawodów nie mogą być w obuwiu – startują na boso.

Wygląd zewnętrzny i higiena

Niedozwolone jest, aby zawodnicy mieli opatrunki na nadgarstkach, rękach czy kostkach, z wyjątkiem, gdy zawodnik jest ranny podczas zawodów lub takie jest zalecenie lekarskie. Zapaśnicy nie mogą mieć na sobie żadnych przedmiotów, które mogą wyrządzić krzywdę zawodnikom, takie jak naszyjniki, bransoletki, obrączki i pierścienie palców rąk i nóg, inne ozdoby na kończynach dolnych, protezy i inne. Paznokcie rąk i stóp muszą być krótko obcięte i nie mieć żadnych ostrych krawędzi. Jeśli włosy zawodnika są dłuższe niż do ramion, należy je starannie związać. Zapaśnicy muszą być czysti i zadbani, a ich skóra nie może być przetłuszczona czy kleista. Zapaśnicy nie mogą być spoceni wchodząc na matę na początku pojedynku. Arbiter, w którymkolwiek momencie pojedynku, może zarządzać, aby zawodnik przetarł się ręcznikiem. Należy obowiązkowo przestrzegać wszystkich przepisów higieny osobistej i sanitarnej w pomieszczeniach.

Podczas ważenia przedstawiciele MFG sprawdzają, czy wszyscy zapaśnicy spełniają wymogi zapisane w tym paragrafie. Sportowcy muszą być poinformowani, o tym, że jeśli ich wygląd lub strój nie spełni wymagań, wówczas nie będą mogli brać udziału w zawodach. W sytuacji, gdy zawodnik wejdzie do strefy walki nieprzygotowany pod kątem wyżej wymienionych zaleceń, dostaje 2 minuty, aby poprawić wszystkie niedociągnięcia. W przeciwnym wypadku zawodnikowi zapisywana jest przegrana za niespełnienie wymagań formalnych.

Artykuł 9 – Mata tatami

Podczas wszystkich zawodów zatwierdzonych przez MFG do rozgrywek używane są maty tatami zatwierdzone przez MFG o wymiarach od 9 x 9 metrów do 12 x 12 metrów, w których strefa walki to kwadrat o wymiarach od 5 x 5 metrów do 8 x 8 metrów. W samym środku maty znajduje się kwadrat o długości 1 metra, w którym muszą rozpoczynać się walki. Strefa ochronna to minimum 2 metry od zewnętrznych krawędzi maty. Grubość maty – 4 cm.

Artykuł 10 – Opieka medyczna

Podczas każdego zawodów organizowanych przez MFG obecny jest specjalista medyczny akredytowany przez MFG i federację krajową. Specjalista medyczny musi znać techniki i zasady grapplingu. Może on w każdym momencie zatrzymać pojedynek, gdy uzna, że zdrowie któregoś z zawodników jest zagrożone.

Obowiązki specjalisty medycznego:

- Sprawować opiekę medyczną podczas wszystkich pojedynków i być przygotowanym na interwencje w przypadku nieszczęśliwego wypadku, zranienia lub na prośbę arbitra.
- Zdecydować, czy zawodnik może dalej kontynuować pojedynek.
- Wezwać karetkę pogotowia w przypadku, gdy nie można udzielić pomocy na miejscu.
- Informować arbitra o kontuzjach i zranieniach zawodników.

ROZDZIAŁ CZWARTY – ZAWODY

Artykuł 11 – Czas walki

Dzieci, juniorzy młodsi i weterani: czas walki 4 minuty.

Juniorzy starsi, młodzież i seniorzy: czas walki 5 minut.

Dogrywka długości 2 minut na zasadzie „złotego punktu“.

Artykuł 12 – Wezwanie na matę i początek pojedynku

Zawodnicy są głośno i wyraźnie wzywani na matę po imionach i nazwiskach. Wezwania obydwu zawodników są wygłaszane trzykrotnie w odstępach, co 30 sekund. Jeżeli po trzecim wezwaniu zawodnik nie stawia się na matę, walkę uznaje się za przegraną z powodu niestawiennictwa.

Po usłyszeniu swojego nazwiska zawodnik staje w rogu maty oznaczonym w jego kolorze startowym, pierwszy z zawodników staje w czerwonym narożniku, a drugi w niebieskim i czekają aż arbiter zaprosi ich do siebie. Arbiter sprawdza stroje zawodników i w przypadku niezgodności z wymaganiami wyznacza 2 minuty na zmianę stroju. Jeśli zawodnik nie stawia się na matę po 2 minutach w prawidłowym stroju, uważa się, że przegrał pojedynek za nieprzestrzeganie regulaminu. Arbiter także sprawdza, czy skóra zapaśników nie jest przepecona, tłusta czy kleista. W momencie, gdy arbiter zakończył kontrolę, zapaśnicy podają sobie dłoń i na komendę arbitra zaczynają pojedynek.

Artykuł 13 – Początek walki i wznowienie pozycji

Na początku walki oboje zawodników stają naprzeciw siebie w centrum maty i czekają na komendę arbitra, po której rozpoczyna się walka. Jeśli zapaśnicy wychodzą poza obręb strefy walki, arbiter wznowia walkę w centrum maty w takich samych pozycjach, w jakich byli zawodnicy w momencie przekroczenia strefy walki. Jeśli zapaśnicy byli wówczas w pozycji stojącej, wznowiają walkę w tej samej pozycji, jeśli byli w parterze – analogicznie.

Gdy podczas walki w parterze zawodnicy nie przeprowadzają żadnych ruchów technicznych, arbiter podnosi zawodników i walka jest wznowiana w pozycji stojącej.

Artykuł 14 – Punktacja

Punkty przyznawane są tylko w czasie dogrywki, w sytuacji, gdy zapaśnik nie odniósł zwycięstwa w podstawowym czasie i nie zmusił przeciwnika do poddania się. W czasie walki dozwolone są wszystkie prawidłowe chwytły zapaśnicze.

Dozwolone techniki

- Rzuty;
- Duszenia;
- Dźwignie na barkach, ramionach, nadgarstkach;
- Dźwignie na kończynach dolnych (z wyjątkiem wykręcania pięty lub stopy).

1 punkt

- Za rzut, gdy zapaśnik po rzucie technicznym pozostaje w stójce, a rzucony przeciwnik ląduje na macie tatami;
- Za rzut, gdy zapaśnikowi po rzucie udaje się zająć pozycję górną kontrolującą;
- Za siad na przeciwniku, obejście przeciwnika od tyłu obejmując go nogami. Każdą z pozycji trzeba utrzymać przez 5 sekund.

Artykuł 15 – Zranienia i krwawienia

Arbiter ma obowiązek wstrzymać pojedynek i czas, jeśli zawodnik został kontuzjowany z powodu przypadkowego uderzenia (np. zderzenie zawodników głowami, szturchnięcie w oko itp.) W takiej sytuacji zawodnik nie utraci czasu z powodu kontuzji, ale nie może taka przerwa trwać dłużej niż 2 minuty dla każdego z zawodników. Jeśli arbiter widzi, że zapaśnik udaje kontuzję w celu uniknięcia chwytu lub poddania się, arbiter ma prawo przyznać punkty karne lub oznajmić dyskwalifikację. W przypadku, gdy kontuzja jest spowodowana niedozwolonym ruchem przeciwnika, arbiter również ma prawo przyznać punkty karne lub oznajmić dyskwalifikację.

W sytuacji, gdy zapaśnik krwawi, arbiter musi wstrzymać walkę i wezwać opiekę medyczną. Środki pomocy medycznej do płukania i przemywania ran są przygotowane i znajdują się na stoliku obok maty. Ratownik medyczny musi zweryfikować czy krwawienie jest skutecznie zatrzymane i zawodnik może dalej kontynuować walkę.

Pojedynek może zostać wznowiony wtedy, gdy wszystkie środki medyczne zostały odpowiednio sprzątnięte, a powierzchnia maty wyschła po przemyciu środkami dezynfekującymi. W przypadku, gdy strój zawodnika jest poplamiony krwią lub porwany, wszyscy zawodnicy muszą mieć przygotowany strój zapasowy w pobliżu maty tatami. W sytuacji, gdy obydwaj zawodnicy są zranieni i w tym samym czasie odniesiona kontuzja nie pozwala im na kontynuację walki, wówczas arbiter naradza się z zespołem sędziów i wybiera zwycięzcę.

Artykuł 16 – Przerwy podczas walki

Jeśli z jakichś powodów walka musi zostać przerwana (np. doliczony czas, konsultacje sędziowskie itp.), obydwaj zawodnicy muszą stać lub siedzieć po środku maty z twarzami zwróconymi w stronę stolika sędziowskiego. W tej sytuacji zapaśnicy oczekując nie mogą rozmawiać ani spożywać płynów. Oczekują oni momentu, gdy arbiter ponownie zaprosi ich na matę i wznowi walkę.

Artykuł 17 – Kryteria podejmowania decyzji

We wszystkich przypadkach (z wyjątkiem mistrzostw kontynentalnych lub światowych wyższej rangi) arbiter ma pełne prawo wstrzymać walkę i przyznać zwycięstwo jednemu z zawodników, jeśli uważa, że istnieje niebezpieczeństwo poważnej kontuzji lub gdy widzi, że zapaśnik więcej nie potrafi wytrzymać bolesnego chwytu, nawet, gdy ten sam zapaśnik nie sygnalizuje chęci poddania się (przez klepanie). Zawsze najważniejsze jest bezpieczeństwo sportowców.

W sytuacji, gdy zapaśnik sygnalizuje rezygnację z dalszej walki słownie, klepiąc dłonią lub stopą w matę lub w ciało przeciwnika, wówczas zwycięzcą jest automatycznie ogłaszany przeciwnik.

Jeśli do końca wyznaczonego czasu żaden z zapaśników nie poddał się, zwycięzcą jest ogłoszony ten zawodnik, który miał mniej ostrzeżeń – punktów karnych. W przypadku remisu, ogłaszana jest dwuminutowa dogrywka, w czasie, której panuje zasada „złotego punktu”. Jeśli w czasie dogrywki nie wyłoniono zwycięzcy, wówczas zespół sędziowski po radzie przyznaje wygraną aktywniejszemu zapaśnikowi.

W przypadku, gdy zawodnik straci przytomność z powodu prawidłowego chwytu duszenia, lub też z powodu nieszczęśliwego wypadku, który nie powstał na skutek zabronionych technik, wówczas arbiter przerywa walkę, pomaga zawodnikowi odzyskać przytomność i ogłasza zwycięzcą jego przeciwnika.

Uwaga: jeśli w czasie zawodów zawodnik, który nie ukończył 18 lat, traci przytomność (dzieci, juniorzy młodsi, juniorzy) z powodu prawidłowo zadanego chwytu duszenia, jest on/ona wykluczana z dalszych rozgrywek w trybie zapobiegawczym. Zawodnicy, którzy stracili przytomność na skutek urazu głowy, również są zapobiegawczo wykluczani z zawodów i musi ich skonsultować ratownik medyczny.

W jaki sposób wygrywa się pojedynek

- Gdy przeciwnik poddaje się.
- Na punkty.
- Decyzją arbitra.

Artykuł 18 – Dogrywka

Jeżeli walka zakończyła się remisem zarządzana jest dogrywka, która trwa do dwóch minut i w czasie której obowiązuje zasada „złotego punktu”, tzn. dogrywka kończy się przed czasem, jeśli tylko któryś z zawodników zdobywa punkt i tym samym wygrywa pojedynek. Walka w dogrywce rozpoczyna się po środku maty tatami, obydwaj zawodnicy stają naprzeciw siebie i czekają na komendę arbitra. Gdyby w czasie dogrywki nie doszło do rozwiązania, wówczas o wygranej decyduje arbiter.

Artykuł 19 – Skarga na decyzje sędziego

W czasie walki lub tuż po jej zakończeniu, przed ogłoszeniem rezultatu walki, można złożyć skargę na decyzję sędziów. Takie prawo ma trener w imieniu zawodnika lub też sędzia główny zawodów, jeśli uważają, że nastąpił błąd w pracy sędziów. W żadnym wypadku nie można skarżyć wyniku zakończonego pojedynku, który został już ogłoszony.

Skarga – to taka czynność, która pozwala trenerowi w imieniu zawodnika wstrzymać pojedynek i zażądać, aby sędziowie obejrzeni zapis filmowy przebiegu pojedynku i ewentualnie zmienili swoją decyzję. Taka możliwość istnieje tylko na zawodach, których system monitorowania został oficjalnie akredytowany przez komitet organizacyjny MFG. Trener, który chce zgłosić sprzeciw wobec decyzji sędziów zwraca się do arbitra, który wstrzymuje walkę. Następnie arbiter i sędzia boczny są proszeni do zapoznania się z materiałem filmowym i weryfikują swoją decyzję przy współudziale sędziego głównego zawodów, który ma ostatnie słowo w przypadku braku porozumienia.

Uwaga: Jeśli zapaśnik nie zgadza się z protestem swojego trenera, walka toczy się dalej.

Każdy z zawodników ma prawo złożyć jedną skargę podczas pojedynku. Jeśli na skutek zapoznania się z materiałem filmowym zespół sędziowski zmienia swoją decyzję, wówczas zachowuje się prawo do złożenia skargi jeszcze raz. Jeśli zespół sędziowski utrzymuje swoją decyzję w mocy, protest zawodnika jest oddalany, a przeciwnik jest ogłaszany zwycięzcą.

Skarga jest nieważna w przypadku, gdy z przyczyn technicznych nie można odtworzyć nagrania lub na materiale filmowym nie widać dokładnie skarżonego momentu (np. zbyt ostry kąt itp.).

Uwaga: Trener, który zgłasza skargę, jest zobowiązany wnieść opłatę w wysokości 100 euro, jako kaucję, która podlega zwrotowi, jeżeli racja stoi po stronie skarżącego. Jeśli sędziowie podtrzymują swoją pierwotną decyzję – kaucja przepada.

ROZDZIAŁ PIĄTY – PRZEWINIENIA TECHNICZNE

Artykuł 20 – Pasywność

Obowiązkiem zapaśnika grapplingu jest przestrzeganie wszystkich zasad Regulaminu oraz zmuszenie przeciwnika do poddania się w uczciwej walce.

Gdy arbiter dostrzeże, że zawodnik jest pasywny, wstrzymuje walkę.

Pasywność po raz pierwszy jest karana słownym ostrzeżeniem “Pasywność-Ostrzeżenie”, kolejne ostrzeżenie to przyznanie 1 punktu karnego, natomiast po trzecim ostrzeżeniu za pasywność zawodnik jest dyskwalifikowany, jak niżej:

1 ostrzeżenie słowne > 2 ostrzeżenie = 1 punkt (żółta kartka) > 3 ostrzeżenie = dyskwalifikacja (czerwona kartka). Każde ostrzeżenie musi zostać zapisane w tabeli punktowej.

Pasywność to:

- Zawodnik unika kontaktu z przeciwnikiem;
- Zawodnik wychodzi poza matę tatami (tj. specjalnie ucieka poza matę, aby uniknąć poddania się lub niekorzystnej sytuacji);
- Gdy zawodnik uwalnia się ze zwarcia i cofa się specjalnie żeby uniknąć walki;
- Gdy zawodnik samowolnie przechodzi do obrony, lub bez żadnego powodu przechodzi ze stójki do parteru, w którym przebywa 5 sekund lub dłużej.

Artykuł 21 – Niedozwolone czynności

Jeśli zawodnik grapplingu ewidentnie narusza regulamin Międzynarodowej Federacji Grapplingu, arbiter ma obowiązek zdyskwalifikować takiego zawodnika z walki lub z zawodów. O każdym naruszeniu Regulaminu arbiter musi poinformować sędziego głównego, który weryfikuje możliwość dalszego startowania zawodnika. Jeśli zapaśnik został zraniony przez przeciwnika, który popełnił czynność niedozwoloną i nie może kontynuować walki, to przeciwnik przegrywa walkę. Za drobne i niezamierzone przewinienia popełnione przez zapaśnika po raz pierwszy przyznawany jest jeden punkt karny (żółta kartka), po drugim przewinieniu zapaśnik jest dyskwalifikowany (czerwona kartka):

1 ostrzeżenie = 1 punkt (żółta kartka) > 2 ostrzeżenie = dyskwalifikacja (czerwona kartka).

Uwaga: Jeśli arbiter ma wątpliwości, co do kary za czynność niedozwoloną, wówczas ma obowiązek poradzić się z zespołem sędziowskim i sędzią głównym.

Czynności niedozwolone:

Żółta kartka

- Bolesny chwyt – wykręcanie pięty
- Bolesny chwyt – wykręcanie stopy
- Dźwignia na karku
- Używanie palców do duszenia za gardło/tchawicę
- Bolesne chwyt na palcach stóp i rąk
- Gryzienie, ciągnięcie za włosy, chwytanie za nos, uszy i krocze;
- Trzymanie za ściśnięte palce rąk;
- Wchodzenie w konflikt słowny i obrażanie kogokolwiek z przebywających na sali zawodów;
- Okazywanie niezadowolenia;
- Rozmawianie podczas walki.

Czerwona kartka (dyskwalifikacja)

- Uderzenia rękoma i nogami

- Rzut na matę w obronie, jeśli przeciwnik jest powyżej linii talii
- Podnoszenie przeciwnika będącego w parterze i rzucanie go na matę
- Przerzut przeciwnika przez plecy w stojce
- Rzut w stojce na głowę lub szyję

Artykuł 22 – Tryb usunięcia z zawodów

MFG potępia jakkolwiek przemoc lub nadużycia na sali zawodów. Jeśli sportowiec, trener lub widz przekracza granice werbalnie, za pomocą gestów i zachowań, wówczas obowiązkiem arbitra jest ocenić, czy takie zachowanie można karać i podlega one ostrzeżeniu. Jeżeli arbiter zdecyduje, że zachowanie jest wykroczeniem, to musi dać ostrzeżenie dla osoby, która popełniła wykroczenie. Jeżeli wykroczenie jest mimo to kontynuowane, osoba jest usuwana z zawodów. Jeżeli arbiter ocenia, że zachowanie wykracza poza zwykłe wykroczenie, może on od razu usunąć zawodnika z zawodów (dyskwalifikacja).

Przykłady zachowań będących wykroczeniami:

- Ustalanie wyniku walki;
- Używanie niecenzuralnych słów podczas walki;
- Agresywność wobec sędziów;
- Straszanie sędziów;
- Kontakt fizyczny z sędzią;
- Rzucanie przedmiotami;
- Kłótnie;
- Odmowa pozostania na macie do ogłoszenia wyniku walki.

ROZDZIAŁ SZÓSTY – ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

Artykuł 23 – Ogólne obowiązki sędziów i skład zespołu sędziowskiego

Sędziowie muszą spełniać wszystkie obowiązki opisane w Regulaminie MFG, które dotyczą zawodów grapplingu oraz w regulaminach poszczególnych zawodów. Sędziowie muszą używać terminy, zwroty i sygnały MFG, które odpowiadają ich statusowi podczas zawodów.

Skład zespołu sędziowskiego – sędzia główny zawodów, sekretarz główny zawodów, sekretarz-spiker, arbiter, sędzia boczny i komendant zawodów.

Artykuł 24 – Sędzia główny zawodów

- Jest odpowiedzialny za przebieg i bezpieczeństwo zawodów;
- Ma obowiązek sprawdzić przygotowanie miejsca zawodów oraz czy sprzęt i przyrządy spełniają wymogi Regulaminu. Jeżeli miejsce, sprzęt i przyrządy nie spełniają wymagań Regulaminu sędzia główny przesuwa zawody do momentu aż wszystkie niedociągnięcia zostaną uzupełnione;
- Wyznacza zespoły sędziów wagowych;
- W przypadku, gdy zawody rozgrywane są na dwóch matach lub więcej, wyznacza zespoły sędziowskie;
- Rozstrzyga i niezwłocznie poprawia błędy sędziowania;
- Rozstrzyga wnioski i skargi od przedstawicieli grup uczestników w możliwie najkrótszym czasie;
- Ustala, przy współudziale przedstawicieli, grafik pracy sędziów, program zawodów, zatwierdza wyniki pojedynków, zwołuje posiedzenia sędziowskie;
- Wyznacza przerwy w zawodach lub je odwołuje z powodu niesprzyjających okoliczności;
- Jeśli to niezbędne, zmienia program zawodów;
- Odwołuje sędziów, którzy dopuścili się krytycznych błędów lub nie spełniają swoich obowiązków; zmienia skład zespołów sędziowskich;

- Wydaje uwagi i ostrzeżenia dla przedstawicieli, którzy zachowują się niewłaściwie, kłócą się z sędziami lub składają nieuzasadnione wnioski; również odsuwa ich od sprawowanych funkcji;
- W razie potrzeby zmienia grafik pojedynków;
- Rozwiązuje wszystkie problemy związane z zawodami;
- Przygotowuje raport z zawodów i w wyznaczonym czasie przekazuje go organizatorom zawodów;

Raport jest sporządzany w swobodnej formie i do niego załącza się wnioski, licencje uczestników – karty rejestracyjne z zawodów, protokoły z przebiegu zawodów, protokoły z rezultatami i inne.

Uwaga: Zastosowanie się do decyzji sędziego głównego jest obowiązkiem wszystkich zawodników, sędziów i przedstawicieli grup uczestników.

Artykuł 25 - Sekretarz główny zawodów

Sekretarz główny zawodów podlega sędziemu głównemu zawodów. Sprawuje on pieczę nad pracą sekretarzy-spikerów, nad przygotowaniem i wypełnieniem wszystkich dokumentów; przyjmuje i sprawdza wnioski, karty rejestracyjne uczestników; nadzoruje losowanie zawodników, sporządza protokoły z posiedzeń kolegium sędziowskiego, dokumentuje decyzje sędziego głównego, kontroluje prawidłowość protokołów z zawodów i innej dokumentacji sędziowskiej.

Artykuł 26 – Sekretarz-spiker

Sekretarz-spiker podlega sekretarzowi głównemu i kierownikom zespołów sędziowskich. Sekretarz-spiker ogłasza program i przebieg zawodów, zapoznaje uczestników i widzów z przebiegiem walk i ich rezultatami. Sporządza protokoły z przebiegu zawodów. Wszelkie informacje o przebiegu zawodów są ogłaszane po wcześniejszej zgodzie sędziego głównego lub sekretarza głównego.

Artykuł 27 – Zespół sędziowski

Wybór składu zespołów sędziowskich i ich kierowników należy do obowiązków sędziego głównego. Ilość powołanych zespołów sędziowskich zależy od ilości mat, na których będą odbywać się walki. Zespołów sędziowski składa się z trzech sędziów. Odpowiadają oni za przebieg walki na danej macie, porządek i sędziowanie.

Uwaga: Podczas mistrzostw międzykontynentalnych i świata sędziować mogą tylko sędziowie z uprawnieniami międzynarodowymi.

Artykuł 28 – Arbiter

Arbiter jest odpowiedzialny za prawidłowe zachowanie zawodników na macie. Swoim zachowaniem stanowczo okazuje zdecydowanie, tak, aby zawodnicy momentalnie zrozumieli i wykonywali jego zalecenia oraz nakazuje uczestnikom szanować jeden drugiego. Kontroluje przebieg walki nie dopuszczając do zakłóceń.

Do głównych obowiązków arbitra należą ogłoszenie początku walki i jej przerwanie, przyznawanie punktów i kar, wybór zasłużonych zwycięzców. Komendy słowne, które wypowiada arbiter tatami podczas walki muszą być wykonywane według międzynarodowych zasad sędziowania.

Komenda „fight“ otwiera pojedynek, komenda „stop“ przerywa i zakańcza pojedynek. Po tym jak zawodnik wykona punktowany ruch, arbiter podnosi rękę, która jest przypisana do danego zawodnika i na palcach pokazuje wartość punktową.

Szczegółowy wykaz obowiązków arbitra:

- Podać dłoń zawodnikom przy ich wejściu na matę i przed zejściem z maty;
- Sprawdzić strój startowy zawodników, a jeśli nie odpowiada on wymaganiom Regulaminu, zażądać, aby zawodnik przebrał się w ciągu 2 minut;

- Sprawdzić czy skóra zawodnika nie jest spocona i wysmarowana tłustą lub kleistą substancją;
- W czasie pojedynku stać w lekkiej odległości od zawodników będący w pozycjach stojących i podejść bliżej, gdy zawodnicy są w parterze;
- Umieć szybko zmienić swoją pozycję na macie lub wokół niej wykonując konkretny ruch na kolanach lub na brzuchu, tak, aby móc lepiej dostrzec zamiar poddania się zawodnika;
- W żadnym wypadku nie odwracać się plecami do zawodników, aby nie stracić kontroli nad sytuacją na macie;
- Nie przerywając pojedynku zmotywować pasywnego zawodnika lub dać ostrzeżenie;
- Zapewnić, aby zawodnicy nie odpoczywali podczas walki udając, że np. że są zranieni, wycierają ciało, dmuchają nos, itp.;
- Odepchnąć dłoń zawodnika lub dać mu słowne ostrzeżenie, gdy ciągnie przeciwnika za strój;
- Wyznaczać kary za naruszenia Regulaminu i za brutalność;
- Być przygotowanym na wydanie komendy „STOP“, jeśli zapaśnicy zbliżają się do krawędzi maty;
- Przerwać walkę, gdy zapaśnicy wykraczają poza matę (gdy ciało zapaśnika nie dotyka strefy walki na macie lub którakolwiek z części ciała zapaśników znajduje się w strefie ochronnej) i nakazać zapaśnikom powrót na pozycje startowe;
- Szybko i jasno wskazać pozycję, w jakiej ma być kontynuowana walka;
- Komendą „STOP“ wstrzymać walkę, jeśli zawodnik fizycznie sygnalizuje (klepiąc kończynami) lub słownie, że chce się poddać. Wówczas arbiter, aby zapewnić bezpieczeństwo zawodników, dotyka ich kładąc na nich dłoń;
- W każdym przypadku, z wyjątkiem mistrzostw kontynentalnych i światowych, wstrzymać walkę, jeśli arbiter dostrzegł, że na skutek prawidłowo zadanego chwytu zapaśnik nie uniknie kontuzji;
- W razie konieczności wstrzymać walkę;
- Zapewnić, żeby zawodnicy pozostali na macie do ogłoszenia wyników walki;
- Po zakończeniu walki ogłosić zwycięzcę podnosząc jego rękę do góry.

Artykuł 29 – Sędzia boczny

Sędzia boczny skrupulatnie obserwuje przebieg walki. Nie wolno mu przeszkadzać lub odwracać jego uwagi. Sędzia boczny obserwuje każdy chwyt i w oparciu o wskazówki sędziego arbitra wpisuje do protokołu przebiegu walki punktację i ostrzeżenia.

Wykaz obowiązków sędziego bocznego:

- Kontrolowanie czasu walki;
- Zapisywanie punktacji w protokole przebiegu walki;
- Informowanie sędziego arbitra o ewentualnych wykroczeniach, poddaniu się i punktach;
- Ogłoszenie dogrywki, jeżeli rezultat walki jest 0-0;
- Potwierdzić sędziemu arbitrowi zwycięzcę oraz przyznane punkty, ostrzeżenia i punkty karne.

Artykuł 30 – Komendant zawodów

Komendant zawodów jest odpowiedzialny za przygotowanie miejsca rozgrywek na czas oraz oprawę artystyczną; za bezpieczeństwo, rozmieszczenie i obsługę uczestników, przedstawicieli i widzów; za utrzymanie porządku podczas zawodów oraz zapewnienie wszystkich niezbędnych środków według wskazówek arbitra i przedstawicieli organizatorów zawodów.

Artykuł 31 – Strój sędziowski

Sędziowie muszą mieć na sobie koszulki w kolorze zielonym zatwierdzone przez MFG, czarne spodnie z czarnym paskiem oraz czarne buty sportowe i czarne skarpetki.

Poza tym, arbiter ma obowiązek założyć czerwoną opaskę na lewy nadgarstek oraz niebieską opaskę na prawy nadgarstek. Zaleca się, aby arbiter nosił jednorazowe czarne rękawiczki ze względów higienicznych.

ROZDZIAŁ SIÓDMY – ZAPISY KOŃCOWE

Zasady spisane w tym Regulaminie zostały zatwierdzone przez Międzynarodową Federację Grapplingu. W razie potrzeby mogą one być zmienione.

Gdyby wynikły nieporozumienia ze względu na interpretację treści Regulaminu, pierwszeństwo ma wersja angielskojęzyczna.

Uczestnicy zawodów grapplingu zgadzają się nie kierować sporów do sądów cywilnych. Wszystkie spory rozstrzyga komisja sędziowska MFG, a w razie konieczności Komitet Kierowniczy MFG. Jeśli spór nie zostaje rozstrzygnięty, strony mogą złożyć sprawę do Sportowego Sądu Arbitrażowego w Lozannie, w Szwajcarii. Wydatki z tym związane strony pokrywają same.