



**UNITED WORLD WRESTLING - UWW**

**REGRAS INTERNACIONAIS  
DE  
WRESTLING**

**ESTILO GRECO-ROMANO**

**ESTILO LIVRE**

**WRESTLING FEMININO**

**EDUARDO PAZ GONÇALVES - ÁRBITRO OLÍMPICO UWW IS**  
Interpretação e Adaptação Português/Brasil

**DENIR CORREIA RODRIGUES JÚNIOR - ÁRBITRO NACIONAL CBW III**  
Tradução

**BRASIL - OUTUBRO/2019**

## PREFÁCIO

O Wrestling como todos os outros esportes obedece a condições que constituem suas regras específicas e define sua prática, o objetivo é dominar o adversário ou somar mais pontos do que o oponente.

O Estilo Greco-Romano e o Estilo Livre diferem-se basicamente por:

No Estilo Greco-Romano é estritamente proibido agarrar o oponente abaixo da linha da cintura, fazê-lo tropeçar, ou usar as pernas ativamente em seu oponente para realizar qualquer ação.

No Estilo Livre Masculino e no Wrestling Feminino, no entanto, é permitido agarrar as pernas do adversário, fazê-lo tropeçar e usar as pernas ativamente para executar qualquer ação. O Wrestling Feminino segue as mesmas regras do Estilo Livre Masculino, proibido somente as ações de *Double Nelsons*.

Estão sujeitas aos seus regulamentos próprios o Beach Wrestling, o Pankration, o Belt Wrestling, o Grappling e o Wrestling Tradicional.

Em frequentemente modificação, e sempre sujeitas a ajustes posteriores, estas Regras devem ser de conhecimento e aceitas por todos os Lutadores, Treinadores, Árbitros e Líderes. Estas Regras guiam aqueles que praticam este esporte de forma total e universal, em total honestidade e jogo justo (*fair play*) para o entretenimento dos espectadores.

## ÍNDICE

<b>REGRAS GERAIS .....</b>	<b>05</b>
ARTIGO 1 - Objetivo .....	05
ARTIGO 2 - Interpretação .....	05
ARTIGO 3 - Aplicação .....	05
<b>CAPÍTULO 1 - ESTRUTURA MATERIAL .....</b>	<b>05</b>
ARTIGO 4 - O Tapete .....	05
ARTIGO 5 - O Uniforme .....	07
ARTIGO 6 - A Licença do Competidor .....	08
ARTIGO 7 - Idade, Peso e Categorias de Competição .....	09
<b>CAPÍTULO 2 - COMPETIÇÕES E PROGRAMAS .....</b>	<b>12</b>
ARTIGO 8 - Sistema de competição .....	12
ARTIGO 9 - Programa de competição .....	17
ARTIGO 10 - Cerimonias de premiação .....	17
<b>CAPÍTULO 3 - PROCEDIMENTO DE COMPETIÇÕES .....</b>	<b>18</b>
ARTIGO 11 - Pesagem .....	18
ARTIGO 12 - Sorteio .....	19
ARTIGO 13 - Lista Inicial .....	20
ARTIGO 14 - Pareamento .....	21
ARTIGO 15 - Eliminação da competição .....	21
<b>CAPÍTULO 4 - CORPO DE ARBITRAGEM (REFEREEING BODY) .....</b>	<b>23</b>
ARTIGO 16 - Composição .....	23
ARTIGO 17 - Funções Gerais/Coletivas .....	23
ARTIGO 18 - Vestimenta do árbitro .....	24
ARTIGO 19 - O Árbitro (Referee) .....	24



ARTIGO 20	-	O	Juiz	(Judge)	26
ARTIGO 21	- O	Presidente	do	Tapete (Mat)	Chairman) 27
ARTIGO 22	-	Penalidades	contra	o corpo de	arbitragem 28
<b>CAPÍTULO 5 - O COMBATE</b>					<b>28</b>
ARTIGO 23	-	Duração	do	combate	28
ARTIGO 24	- Chamada para o tapete				29
ARTIGO 25	- Apresentação dos lutadores				29
ARTIGO 26	-	Início	do	combate	29
ARTIGO 27	-	Interrupção	do	combate	29
ARTIGO 28	- Fim do combate				30
ARTIGO 29	- Interrompendo e continuando o combate				31
ARTIGO 30	-	Tipos	de	Vitória	31
ARTIGO 31	- O	Técnico/Treinador		(Coach)	32
ARTIGO 32	- O	Desafio		(Challenge)	33
ARTIGO 33	-	Classificação	de	equipes em	competições individuais 34
ARTIGO 34	-	Sistema	de	Classificação	em competições de equipes 35
<b>CAPÍTULO 6 - PONTUAÇÃO PARA AÇÕES E TÉCNICAS</b>					<b>37</b>
ARTIGO 35	- A Importância da Avaliação nas Ações ou Técnicas				37
ARTIGO 36	-	Posição	de	perigo	38
ARTIGO 37	-	Registrando	os	pontos	39
ARTIGO 38	-	Grande		amplitude	39
ARTIGO 39	-	Valores	Atribuídos	às	Ações e Técnicas 39
ARTIGO 40	-	Decisão	e	voto	41
ARTIGO 41	-	Tabela	de	decisão	42
<b>CAPÍTULO 7 - PONTOS DE CLASSIFICAÇÃO CONCEDIDOS DURANTE O COMBATE.</b>					<b>43</b>
ARTIGO 42	-	Pontos	de	Classificação	43
ARTIGO 43	-	O	Encostamento	(Touché; ou Fall)	44

.....	ARTIGO 44	-	Superioridade	Técnica	44
.....					
	<b>CAPÍTULO 8 - LUTA NEGATIVA .....</b>				<b>45</b>
.....	ARTIGO 45	-	Posição de <i>Par Terre</i>	Durante o Combate	45
.....					
.....	ARTIGO 46	-	Zona de Passividade	(Círculo/Área Laranja)	46
.....					
.....	ARTIGO 47	-	Aplicação da Passividade	(Estilo Livre e Estilo Greco-Romano)	47
.....					
	<b>CAPÍTULO 9 - PROIBIÇÕES E AÇÕES ILEGAIS .....</b>				<b>50</b>
.....	ARTIGO 48 - Proibições gerais .....				50
.....	ARTIGO 49	-	Fugindo da	Ação/Pegada	50
.....					
.....	ARTIGO 50	-	Fugindo do	tapete	52
.....					
.....	ARTIGO 51	-	Pegadas/Ações	Ilegais	52
.....					
.....	ARTIGO 52	-	Proibições	Especiais	54
.....					
.....	ARTIGO 53	-	Consequências que afetam o	combate	55
.....					
	<b>CAPÍTULO 10 - O PROTESTO (RECURSO) .....</b>				<b>55</b>
.....	ARTIGO 54 - O Protesto (recurso) .....				55
	<b>CAPÍTULO 11 - MÉDICO .....</b>				<b>55</b>
.....	ARTIGO 55	-	Serviços	Médicos	55
.....					
.....	ARTIGO 56	-	Intervenções para	Serviços Médicos	56
.....					
.....	ARTIGO 57	-	Controle	Antidopagem	57
.....					
	<b>CAPÍTULO 12 - APLICAÇÃO DAS REGRAS DE LUTA .....</b>				<b>57</b>
	<b>ANEXO - VOCABULÁRIO BÁSICO OFICIAL .....</b>				<b>59</b>

## REGRAS GERAIS

### ARTIGO 1 - Objetivo

Elaborada em conformidade com a Constituição da United World Wrestling - UWW, com o Regulamento Financeiro, com o Regulamento de Disciplina, com as Regras Gerais que regem a organização de competições internacionais, e todos os regulamentos específicos, as Regras Internacionais de Wrestling têm como objetivos específicos:

- Definir e especificar as condições práticas e técnicas sob os quais os combates devem ocorrer;
- Determinar o sistema de competição, métodos de vitória, derrota, classificação, penalidade, eliminação dos concorrentes, etc;
- Determinar os valores a serem atribuídos às ações e técnicas de luta;
- Listar situações e proibições;
- Determinar as funções técnicas dos oficiais e funcionários.

Estando sujeita a modificações à luz de observações práticas quanto à sua aplicação e pesquisa em sua eficácia, as Regras Internacionais de Wrestling, estabelecidas no presente documento, constituem a estrutura que o esporte Wrestling é realizado em todos os seus estilos.

## **ARTIGO 2 - Interpretação**

Em caso de desacordo quanto à interpretação das disposições de qualquer artigo destas Regras, o Comitê Executivo da UWW tem o poder exclusivo de determinar o significado exato do(s) artigo(s) em questão. O texto em francês deverá prevalecer.

## **ARTIGO 3 - Aplicação**

É obrigatória a aplicação destas Regras nos Jogos Olímpicos, Campeonatos e em todas as competições internacionais sob o controle da UWW (todos os eventos registrados no Calendário Mundial de Wrestling).

Procedimentos de competições diferentes dos estabelecidos nestas Regras podem ser excepcionalmente usados durante torneios internacionais, desde que a permissão tenha sido concedida pela UWW e por todos os países participantes.

# **CAPÍTULO 1 - ESTRUTURA MATERIAL**

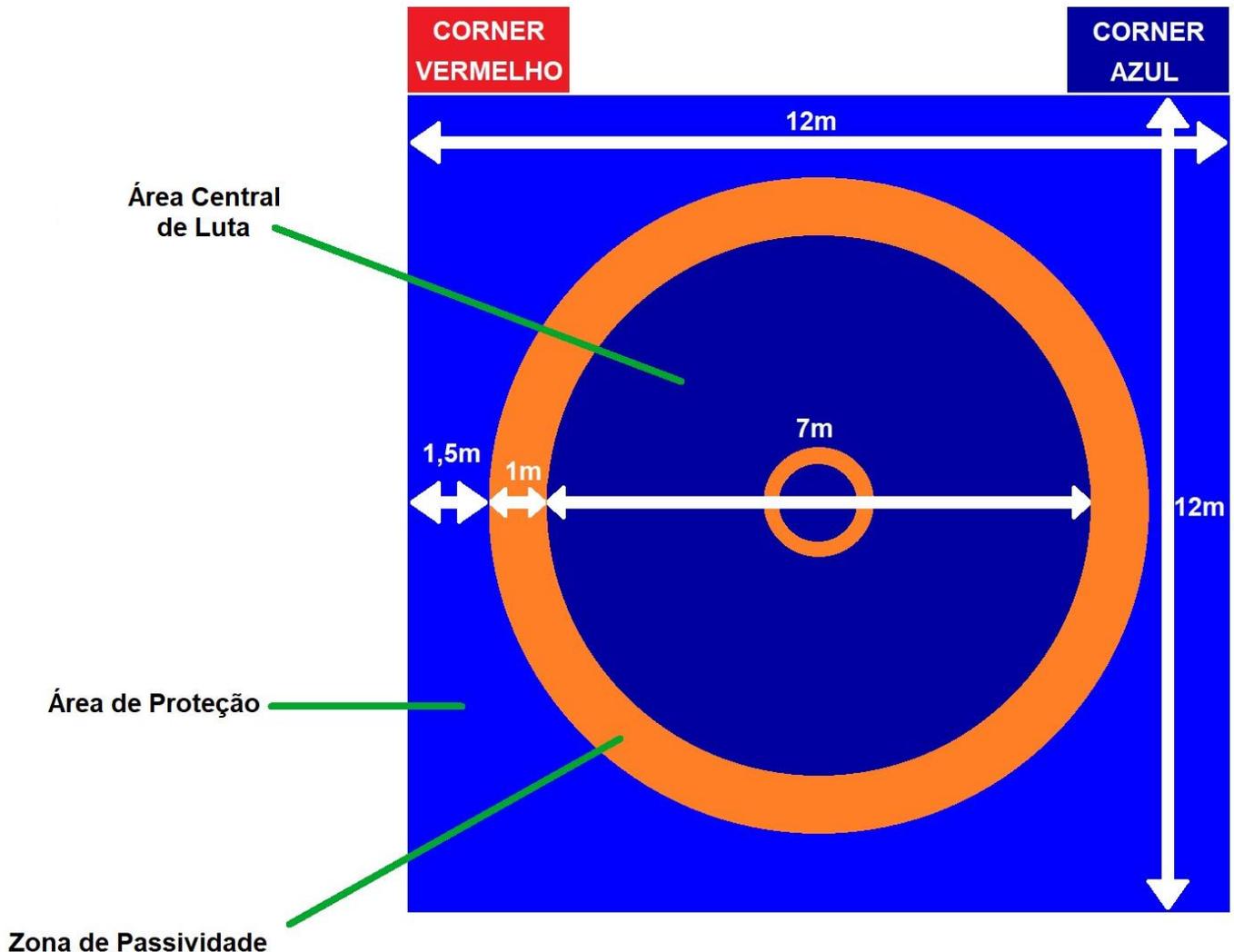
## **ARTIGO 4 - O Tapete**

Um Tapete novo, aprovado pela UWW, com diâmetro de 9 m, rodeado por uma margem de 1,50 m da mesma espessura, é obrigatório nas seguintes competições: Jogos Olímpicos, Campeonatos e Copas. Os Tapetes devem ser homologados para todas as outras competições internacionais, mas não necessariamente novos.

Para os Jogos Olímpicos e Campeonatos Mundiais, os Tapetes de aquecimento/treinamento também devem ser novos e aprovados pela UWW, bem como ser da mesma qualidade que os tapetes da competição.

Uma faixa laranja de 1 m de largura, formando uma parte integral da Área de Luta, é desenhada ao longo da circunferência no interior do círculo de 9 m de diâmetro.

Os seguintes termos serão usados para designar as várias partes do Tapete:



O Círculo Central indica o meio do Tapete (1 m de diâmetro). A parte interna do tapete, que está dentro o círculo laranja, é a Área Central de Luta (7 m de diâmetro). A Zona de Passividade (faixa laranja) tem 1 m de largura. A Área de Proteção é de 1,5 m de largura.

Para todos os Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais e Campeonatos Continentais, o tapete será instalado em uma plataforma maior que 1,1 m ou menor que 0,8 m. A plataforma em torno de cada lado do Tapete deve atingir 2m. Se mais de um Tapete for utilizado, 2m devem separar cada um deles. Em todos os casos, a cor da Área de Proteção deverá ser diferente da do Tapete. O piso de madeira perto do Tapete deve ser coberto com uma lona macia e bem fixada. Por razões de segurança, os placares devem ser colocados em uma plataforma separada, próxima ao(s) Tapete(s).

Para evitar contaminação, o Tapete deve ser limpo e desinfetado antes de cada sessão de combate. Quando o Tapete possuir superfície lisa, uniforme e não abrasiva (incluindo a lona), as mesmas medidas higiênicas devem ser aplicadas.

Um círculo deve ser traçado no meio do tapete com um diâmetro interno de 1 m e uma faixa com 10 cm de largura.

O Técnico/Treinador (*Coach*) de cada atleta estará localizado nos cantos (*Corner*) do Tapete. O lutador vermelho será colocado à esquerda e o lutador azul à direita.

O Tapete deve ser instalado de forma a estar rodeado por um amplo espaço aberto, a fim de assegurar que a competição prossiga normalmente.

Todos os detalhes sobre o logotipo da UWW e o logotipo do fabricante devem ser enviados para a sede da UWW, que dará seguimento às normas enviadas aos Fabricantes de Tapetes.

## **ARTIGO 5 - O Uniforme**

Para participar de eventos da United World Wrestling, os atletas de todas as categorias etárias devem cumprir as regras definidas pelo Guia de Uniformes da UWW. As diretrizes do Guia de Uniformes destinam-se a permitir novos recursos de projeto, em conformidade com as regras e regulamentos para o Wrestling.

### Responsabilidade de conformidade

As Federações Nacionais são responsáveis por todos os eventos organizados pela United World Wrestling. Nos Jogos Olímpicos, os Comitês Olímpicos Nacionais são responsáveis por garantir que os itens usados pelos membros da sua delegação cumpram com os termos destas regras.

### Considerações gerais

A Malha de Luta é o uniforme padrão usado em todos os estilos Olímpicos.

A Malha de Luta deve ser feita de um tecido liso, sem bordas ásperas, que não apresentem perigo de irritação, nem para o usuário e nem para seu oponente.

A Malha de Luta deve fornecer ao lutador todas as possibilidades de execução de suas ações e técnicas.

Para demais informações sobre Considerações Específicas, Cores, Marcações, Local do Patrocinador, Protetores de Orelha e Sapatilhas, por favor, consulte o Guia de Uniformes da UWW.

### Violações

Na pesagem, o Árbitro deve verificar se cada competidor satisfaz os requisitos deste artigo. O lutador deve ser avisado na pesagem se sua aparência não for compatível. Se o lutador não cumprir, a Federação de Lutadores será multada no final da competição. Se o lutador entrar no Tapete com designação incorreta para a luta, os Oficiais permitirão o máximo de um minuto para que ele corrija. Se, após este tempo, o lutador ainda estiver em desacordo com o regulamento, ele perderá a luta por W.O.

É proibido:

- Usar o emblema ou abreviação de outro país.
- Aplicar qualquer substância gordurosa ou pegajosa ao corpo.
- Entrar transpirando no Tapete para o começo do combate e para início de cada período/round.
- Usar ataduras nos dedos, punhos, braços ou tornozelos, exceto no caso de lesão, por ordem do médico. Essas ataduras devem ser cobertas por bandagens elásticas.
- Usar qualquer objeto que possa causar danos ao oponente, como anéis, pulseiras, próteses, piercings, etc.
- Uso de sutiãs com alça para as mulheres.

## **ARTIGO 6 - A Licença de Competidor**

Qualquer lutador cadete, júnior, sênior, masculino ou feminino, que competir nos Jogos Olímpicos, Campeonatos Mundiais, Copas do Mundo, Campeonatos Continentais, Copas e Jogos, Jogos Regionais, Mundiais e Continentais, torneios internacionais registrados no calendário da UWW, devem ter uma Licença de Competidor, conforme definido por regulamentos especiais.

Qualquer lutador veterano que competir no Campeonato Mundial e outras competições internacionais também deve possuir uma Licença de Competidor Internacional.

Esta licença também é usada como seguro em despesas médicas e hospitalares, e em caso de acidente ocorrido no exterior, durante a competição internacional em que o lutador esteja participando.

A licença é válida apenas para o ano atual e deve ser renovada anualmente.

O pedido de licença deve ser enviado com pelo menos 2 meses de antecedência da competição em que o lutador deseja participar. Este tempo é determinado de forma a ser suficiente para concluir o procedimento de validação da licença.

## **ARTIGO 7 - Idade, Peso e Categorias de Competição**

## Categorias de Idade

As categorias de idade são as seguintes:

- **Sub 15:** 14 -15 anos (13 anos com certificado médico e autorização dos responsáveis).
- **Cadetes:** 16 -17 anos (a partir de 15 anos com certificado médico e autorização dos responsáveis).
- **Juniores:** 18 -20 anos (17 anos com certificado médico e autorização dos responsáveis).
- **Sênior Sub 23:** 19 - 23 anos (18 anos com certificado médico).
- **Sênior:** 20 anos em diante.
- **Master:** Maiores de 35 anos.

Lutadores na categoria de idade Junior estão autorizados a participar nas competições para Sênior. Contudo, lutadores que completarem 18 anos no ano da competição devem fornecer um atestado médico e autorização dos responsáveis. Lutadores que completarem 17 anos no ano da competição não podem participar de competições da categoria Sênior.

A idade será verificada em todos os campeonatos e competições durante o credenciamento.

Para o Campeonato Sênior Sub 23 anos, são usadas as regras e pesos da categoria Sênior.

Um Certificado de Honra (ou Declaração) será emitido pelo Presidente da Federação Nacional, atestando a idade de cada atleta; este certificado deve ser elaborado em conformidade com o modelo fornecido pela UWW, e feito em papel timbrado da Federação Nacional.

O lutador só pode participar da competição cuja nacionalidade esteja presente em sua licença. Se, a qualquer momento, a UWW determinar que houve fraude na emissão do Certificado de Honra (ou Declaração), as medidas disciplinares previstas para este fim serão aplicadas imediatamente contra a Federação Nacional, contra o lutador e contra qualquer pessoa cuja assinatura apareça no documento fraudulento.

Os lutadores que desejarem mudar de nacionalidade deverão consultar o procedimento descrito no Regulamento Internacional. Os lutadores podem mudar de nacionalidade apenas uma vez. Uma vez concluído o procedimento de mudança de nacionalidade, ele não terá mais o direito de representar o antigo país, ou para qualquer outro país, em uma competição oficial organizada com brasão da United World Wrestling - UWW.

Todo lutador devidamente licenciado, que participa de uma competição, automaticamente concorda com o uso de sua imagem (filmada ou fotografada) pela UWW, para a promoção da competição ou das competições futuras. O lutador que se recusar a

concordar com estas condições deverá formalizar tal opção na fase de inscrição; entretanto, ele poderá ser excluído da competição.

### Categorias de Peso

As categorias de peso para o **Estilo Livre Masculino** e **Estilo Greco-Romano** são (em quilogramas):

SÊNIOR, SUB 23 E JUNIORES		CATEGORIAS OLÍMPICAS*	
ESTILO LIVRE MASCULINO	GRECO-ROMANO	ESTILO LIVRE MASCULINO	GRECO-ROMANO
57 kg	55 kg	57 kg	60 kg
61 kg	60 kg	65 kg	67 kg
65 kg	63 kg	74 kg	77 kg
70 kg	67 kg	86 kg	87 kg
74 kg	72 kg	97 kg	97 kg
79 kg	77 kg	125 kg	130 kg
86 kg	82 kg		
92 kg	87 kg		
97 kg	97 kg		
125 kg	130 kg		

(\*). Incluindo os torneios de qualificação para os Jogos Olímpicos.

SUB 15	CADETES
34 kg ~ 38 kg	41 kg ~ 45 kg
41 kg	48 kg
44 kg	51 kg
48 kg	55 kg
52 kg	60 kg
57 kg	65 kg
62 kg	71 kg
68 kg	80 kg
75 kg	92 kg
85 kg	110 kg

As categorias de peso para o **Estilo Livre Feminino** são (em quilogramas):

SÊNIOR, SUB 23 E JUNIORES	CATEGORIAS OLÍMPICAS*
50 kg	50 kg
53 kg	53 kg
55 kg	57 kg
57 kg	62 kg
59 kg	68 kg
62 kg	76 kg
65 kg	
68 kg	
72 kg	
76 kg	

(\*). Incluindo os torneios de qualificação para os Jogos Olímpicos.

SUB 15	CADETES
29 kg ~ 33 kg	36 kg ~ 40 kg
36 kg	43 kg
39 kg	46 kg
42 kg	49 kg
46 kg	53 kg
50 kg	57 kg
54 kg	61 kg
58 kg	65 kg
62 kg	69 kg
66 kg	73 kg

Cada competidor é responsável por si próprio, participando da competição por sua livre e espontânea vontade, e permitido a competir em apenas uma categoria de peso; aquela que lhe for correspondente no momento da pesagem. Para categorias no grupo etário Sênior, os concorrentes podem optar pela próxima categoria superior ao seu peso corporal, exceto para a categoria de peso pesado, onde os competidores deverão pesar mais de 97 kg para o Estilo Livre Masculino e para o Estilo Greco-Romano; e mais de 72 kg para Estilo Livre Feminino.

### Competições

Para fins de idade, as categorias das competições internacionais são as seguintes:

Sub 15 - 14 e 15 anos	Competições internacionais	Bilateral e Regional
Cadetes - 16 e 17 anos	Competições internacionais	
	Campeonatos Continentais	Anualmente
	Campeonatos mundiais	Anualmente
Juniões - 18 a 20 anos	Competições internacionais	
	Campeonatos Continentais	Anualmente
	Campeonatos mundiais	Anualmente
Sênior Sub 23 - 19 a 23 anos	Campeonato Continental	Anualmente
	Campeonatos mundiais	Anualmente
Sênior - 20 anos ou mais	Competições internacionais	Anualmente
	Campeonatos Continentais	Anualmente
	Taças Continentais das Nações	Anualmente
	Campeonatos mundiais	Anualmente
	Copa do mundo	Anualmente
	Desafios	Convocação
	Jogos Super Stars	Convocação
Jogos Olímpicos	A cada quatro anos	
Master - 35 ou mais	Competições de acordo com o programa Categorias e regulamentos específicos	Anualmente

## CAPÍTULO 2 - COMPETIÇÕES E PROGRAMAS

### **ARTIGO 8 - Sistema de Competição**

As competições serão realizadas por sistema de eliminação direta, com um número ideal de lutadores (potência de dois); ou seja, 4, 8, 16, 32, 64, 128, etc. Se não houver um número ideal de lutadores em uma categoria, as lutas de qualificação serão organizadas.

O pareamento é feito na ordem dos números sorteados, de forma aleatória. Todos os lutadores que perderam os combates contra os dois finalistas terão partidas de repescagem. Existirão dois grupos separados de repescagem: um grupo de lutadores que perdeu contra o finalista da parte superior da tabela, e outro grupo de lutadores que perdeu contra o finalista da parte inferior da tabela. As lutas de repescagem começam com os lutadores que perderam na primeira rodada, incluindo as de qualificação, para obter o número ideal contra um dos dois finalistas até os perdedores nas semifinais, pela eliminação direta. Os vencedores de cada um dos dois grupos da repescagem receberão, cada um, uma medalha de bronze.

Cada categoria de peso é organizada em dois dias. O sorteio acontecerá, no máximo, no dia anterior ao início da competição de cada categoria.

O controle médico e a primeira pesagem serão realizados na manhã da categoria de peso da competição. Os atletas qualificados para as finais e para as repescagens serão pesados novamente na segunda manhã do dia em que acontecer as lutas da sua categoria de peso. Não será permitida tolerância de peso para a segunda pesagem.

Tolerância de peso de 2 kg é permitida para a Copa do Mundo e para os Torneios Internacionais (exceto a classificação no ranking de eventos da UWW).

Para as competições onde atletas menores de 16 anos são registrados, a organização das categorias de peso pode ser organizada em um dia. Se esse for o caso, o controle médico e a pesagem permanecerão na manhã da competição, e o sorteio poderá ser organizado durante a pesagem.

A competição acontecerá da seguinte maneira:

**a. Primeiro dia:**

- Rodadas de qualificação.
- Rodadas de eliminação.

**b. Segundo dia:**

- Rodadas de repescagem.
- Finais.

### Exemplo de uma competição por eliminação direta

Tomemos por exemplo uma competição com 22 lutadores em uma categoria de peso. Os 22 lutadores pegam por sorteio um número aleatório, que definirá a ordem de início.

Em nosso exemplo, para obter o número ideal de 16 atletas, teríamos que organizar a qualificação das lutas. Como 6 lutadores serão eliminados, os 12 lutadores que escolheram os maiores números no sorteio terão que participar da rodada de qualificação. De acordo com o princípio de pareamento, na ordem dos números sorteados aleatoriamente, estes combates ocorreriam da seguinte maneira:

- Número 11 contra o número 12, Combate nº. 1.
- Número 13 contra o número 14, Combate nº. 2.
- Número 15 contra o número 16, Combate nº. 3.
- Número 17 contra o número 18, Combate nº. 4.
- Número 19 contra o número 20, Combate nº. 5.
- Número 21 contra o número 22, Combate nº. 6.

Os vencedores destes 6 combates classificatórios são qualificados para a rodada eliminatória, por eliminação direta.

Temos, portanto, o número ideal de 16 lutadores após a rodada de qualificação. Os 16 lutadores competindo pela rodada eliminatória são os 10 lutadores que escolheram (por sorteio) os números de 1 a 10, e os 6 lutadores que venceram os combates de classificação; ou seja, os números 12, 13, 15, 17, 19 e 22 (chegando assim a 16 lutadores). De acordo com o princípio de pareamento, na ordem dos números sorteados aleatoriamente, a primeira rodada de eliminação ocorrerá da seguinte forma:

- Número 1 contra número 2, Combate nº. 1.
- Número 3 contra número 4, Combate nº. 2.
- Número 5 contra número 6, Combate nº. 3.
- Número 7 contra o número 8, Combate nº. 4.
- Número 9 contra o número 10, Combate nº. 5.
- Número 12 contra o número 13, Combate nº. 6.
- Número 15 contra o número 17, Combate nº. 7.
- Número 19 contra o número 22, Combate nº. 8.

Como mencionado acima, todos os lutadores que perderem contra os dois finalistas farão parte da repescagem. Os lutadores que perderam para o primeiro finalista (Número 5) são os seguintes:

- Número 6 (perdedor da primeira rodada).
- Número 7 (perdedor da segunda rodada).
- Número 3 (perdedor da terceira rodada).

Os lutadores que perderam para o segundo finalista (Número 15) são:

- Número 16 (perdedor da rodada de qualificação).
- Número 17 (perdedor da primeira rodada).
- Número 19 (perdedor da segunda rodada).
- Número 12 (perdedor da terceira rodada).

## SEGUNDO DIA

A fase de repescagem começa com os lutadores que perderam contra os finalistas, partindo do nível mais baixo da tabela de competição.

As rodadas de repescagem começam pelo Número dos lutadores da parte superior e na parte inferior da Tabela. Considerando o exemplo acima, o segundo grupo de repescagem (parte inferior da tabela) terá 4 lutadores, e o primeiro grupo (parte superior da tabela) terá 3 lutadores. A primeira luta de repescagem começará a partir do segundo grupo. Se ambos os grupos tiverem o mesmo número de repescagem de lutadores, os combates começarão do primeiro grupo de repescagem (parte superior da tabela).

- 1º. Combate: nº. 6 (perdedor da primeira rodada) contra nº. 7 (perdedor da segunda rodada).
- 2º. Combate: nº. 6 (vencedor do 1º Combate) contra nº. 3 (perdedor da terceira rodada).

O lutador nº. 6 é o vencedor do grupo de repescagem, que perdeu para o primeiro finalista (Número 5).

O mesmo sistema aplica-se aos lutadores que perdem para o segundo finalista (Número 15).

- 1º. Combate: nº. 16 (perdedor da rodada de qualificação) contra o nº. 17 (perdedor da primeira rodada).
- 2º. Combate: nº. 16 (o vencedor da primeira luta) contra o 19º (perdedor da segunda rodada).
- 3º. Combate: nº. 16 (segundo vencedor) contra o 12º (perdedor da terceira rodada).

O lutador nº 16 é o vencedor do grupo de repescagem, que perdeu contra o finalista Número 15.

Os dois finalistas nas eliminatórias, ou seja, Número 5 e Número 15 participam da luta que definirá o 1º e 2º lugares. Os dois vencedores da repescagem (Número 6 e Número 16) recebem a medalha de bronze, cada um. Os perdedores das duas finais da repescagem (os que perderam para o Número 6 e Número 16) serão classificados em 5º lugar.

### Critérios de Classificação

A partir do 7º lugar, os lutadores de cada categoria serão classificados de acordo com seus pontos de classificação, forma de derrota, W.O., lesão ou desqualificação.

No caso de um empate, eles serão classificados de acordo os seguintes critérios sucessivamente, em toda a competição:

- A maioria das vitórias por Encostamento.
- A maioria das vitórias por Superioridade.
- A maioria de pontos técnicos marcados.
- O menor número de pontos técnicos aplicados.
- Posição mais baixa no ranking (Cabeça de Chave/*Top Seed*), se aplicável.
- O menor número sorteado.

### Competição com menos de 8 atletas (Torneio Nórdico)

Se menos de 6 lutadores são registrados em uma categoria de peso, um único grupo será estabelecido e todos os lutadores vão competir uns contra os outros (todos contra todos). Em um formato de competição de dois dias, a última rodada será organizada no segundo dia.

Para Campeonatos Continentais e Mundiais, uma categoria de peso que contar com apenas com um lutador será cancelada e nenhum título ou medalha será concedido!

Se houver 6 ou 7 atletas em uma categoria de peso, a competição começa com uma etapa, em dois grupos.

### Procedimento para Sorteio

O lutador que escolher o menor número estará no Grupo A; o segundo menor número no grupo B; e assim por diante.

### Exemplo:

Países	Número Sorteado
FRA	20
SUI	12
RUS	08
GUA	45
AUS	88
TUN	02

GRUPO A	GRUPO B
TUN (02)	RUS (08)
SUI (12)	FRA (20)
GUA (45)	AUS (88)

Como mencionado anteriormente, todo lutador de cada grupo competirá contra todos os demais (o sistema de torneio nórdico é usado como critério de classificação dentro de cada grupo). A classificação dentro dos grupos é usada para determinar os pareamentos das semifinais.

Os combates da semifinal consistem em:

- O primeiro classificado no grupo A contra o segundo classificado no grupo B.
- O segundo classificado no grupo A contra o primeiro classificado no grupo B.

A medalha de ouro sairá do combate entre os vencedores das semifinais; e a medalha de bronze será disputada entre os perdedores das semifinais.

Apenas uma medalha de bronze será concedida neste cenário.

### Critérios de Classificação para o Torneio Nórdico

No torneio nórdico, o lutador com o maior número de vitórias será classificado no primeiro lugar.

Em um mesmo grupo, se dois lutadores tiverem um número igual de vitórias, um combate direto entre eles determinará sua classificação.

Para todos os outros casos com empate entre atletas, a classificação será determinada seguindo os seguintes critérios, em toda a competição:

- Os maiores pontos de classificação.
- A maior quantidade de vitórias por Encostamento.
- A maior quantidade de vitórias por superioridade.
- Pelos maiores pontos técnicos efetuados.
- O menor número de pontos técnicos aplicados.

- O menor número sorteado.

## **ARTIGO 9 - Programa de Competição**

A duração dos Jogos Olímpicos será de 7 dias em 3 Tapetes.

A duração dos Campeonatos Mundiais Sênior será de 9 dias em 4 Tapetes; e a duração do Campeonato Mundial Junior será de 7 dias em 3 Tapetes. No entanto, dependendo do número de inscrições recebidas, um Tapete poderá ser adicionado, ou retirado, para todos os tipos de competição regulamentadas pela UWW.

A princípio, para todos os tipos de competição, as sessões não durarão mais do que três horas.

Exceto competições televisionadas pela UWW, todas as lutas para definição do 1º. e 2º lugares, devem ser feitas em 01 (um) Tapete. Os combates para definição dos 3º. e 5º. lugares podem ser feitos em 02 (dois) Tapetes.

Para as competições televisionadas pela UWW, todas as finais (ouro/prata e bronze) devem ser feitas em 01 (um) Tapete, de modo que todas as lutas sejam transmitidas.

## **ARTIGO 10 - Cerimônias de Premiação**

Os quatro primeiros lutadores de cada categoria de peso participarão da cerimônia de premiação e receberão Medalha e um Diploma, de acordo com a sua classificação.

**1º. Lugar:** Ouro + Diploma.

**2º. Lugar:** Prata + Diploma.

**Os dois 3º. Lugares:** Bronze + Diploma.

Nos Campeonatos Mundiais, cada campeão receberá um Cinturão do Campeonato Mundial.

Apenas uma medalha de bronze será concedida nas categorias de peso em que o Sistema Nórdico for usado.

De modo que as finais ocorram tranquilamente, e os atletas estejam usando roupas apropriadas, as cerimônias de premiação serão organizadas seguindo o seguinte sistema:

**Categoria 1:** Combate pela medalha de bronze 1.

**Categoria 1:** Combate pela medalha de bronze 2.

**Categoria 1:** Combate pela medalha de ouro.

**Categoria 2:** Combate pela medalha de bronze 1.

**Categoria 2:** Combate pela medalha de bronze 2.

**Categoria 2:** Combate pela medalha de ouro.

**Categoria 1:** Cerimônia de Premiação.

**Categoria 3:** Combate pela medalha de bronze 1.

**Categoria 3:** Combate pela medalha de bronze 2.

**Categoria 3:** Combate pela medalha de ouro.

**Categoria 2:** Cerimônia de Premiação.

**Categoria 3:** Cerimônia de Premiação.

Para casos excepcionais, esta ordem pode ser modificada pela UWW.

## **CAPÍTULO 3 - PROCEDIMENTO DE COMPETIÇÕES**

### **ARTIGO 11 - Pesagem**

Se forem feitas alterações nas inscrições finais, em comparação com as registradas no software *Athena* (apenas após circunstâncias excepcionais, como lesão; devidamente confirmada por um atestado médico), a lista atualizada de atletas será apresentada ao organizador pelo líder da equipe, sem falhas, pelo menos até as 12h00 do dia anterior à pesagem e dia da competição, para cada categoria de peso. Nenhuma alteração será aceita após esse período.

Para todas as competições, a pesagem é organizada todas as manhãs, para cada categoria de peso. A pesagem e a fiscalização médica dura 30 minutos.

Na segunda manhã da competição, para cada categoria de peso, apenas os lutadores que participarão das repescagens e das finais devem se apresentar. Esta pesagem durará 15 minutos.

Nenhum lutador pode ser aceito na pesagem se não tiver passado pelo exame médico na primeira manhã. Os lutadores devem comparecer para o exame médico e para a pesagem com sua Licença e seu Credenciamento.

O único uniforme permitido para a pesagem é a Malha de Luta. Depois de ter sido examinado por médicos qualificados, que são obrigados a eliminar qualquer um que apresente algum perigo de doença contagiosa, o lutador pode ser pesado. Nenhuma tolerância de peso será permitida para a Malha de Luta.

Os competidores devem estar em perfeitas condições físicas, com suas unhas cortadas bem curtas.

Durante todo o período de pesagem, os lutadores têm o direito, cada um na sua vez, de subir na balança quantas vezes desejarem.

Os Árbitros responsáveis pela pesagem deverão verificar se todos os lutadores têm o peso correspondente a categoria em que são inscritos para a competição; que preenchem todos os requisitos do Artigo 5; e informar qualquer lutador do risco que ele correrá se apresentar-se no Tapete com roupas incorretas. Os Árbitros recusarão a pesagem do lutador que não esteja vestido corretamente.

Os Árbitros responsáveis pela pesagem receberão os resultados do sorteio e terão permissão para controlar apenas os atletas que estão nessa lista.

Se um atleta não comparecer, ou deixar a pesagem (na primeira ou segunda pesagem), ele será eliminado da competição e ficará em último lugar, sem classificação. Se um atleta é lesionado durante o primeiro dia, ele não precisará comparecer à segunda pesagem e manterá seus resultados.

## **ARTIGO 12 - Sorteio**

Os participantes devem ser pareados para cada rodada, de acordo com a ordem numérica determinada pelo sorteio, no mais tardar à véspera da competição em cada categoria de peso. O sorteio deve ser aberto para a Mídia. O sistema de gestão de competição da UWW deve ser utilizado para o sorteio e gestão de todas as competições internacionais inscritas no Calendário UWW.

Se o sistema de gerenciamento de competição da UWW não puder ser usado, os números são impressos e colocados em uma urna, saco ou qualquer outro objeto similar. Se um sistema diferente for usado, sua caracterização deve ser clara.

O líder da equipe (ou seu substituto) deverá sortear um número para o seu atleta, com base no qual ele será pareado. Se o líder da equipe (ou seu substituto) não puder comparecer ao sorteio devido a razões excepcionais, ele deverá informar o organizador. O organizador terá a responsabilidade de comunicar o fato para equipe de resultados da UWW, e o número do lutador será sorteado pelo Delegado Técnico ou pela pessoa responsável pelo sorteio. O Delegado Técnico, ou a pessoa responsável pelo sorteio, escolherá apenas um número para o atleta que enviar, previamente e por escrito, esta justificativa oficial.

**Importante:** Quando a pessoa responsável pela pesagem e pelo sorteio observar algum erro no procedimento descrito acima, o sorteio para a categoria em questão deverá ser cancelado. O sorteio desta categoria será então repetido com a concordância do Delegado Técnico.

O Delegado Técnico, ou a pessoa responsável pelo sorteio, é responsável por assinar e datar a lista de sorteio/pesagem, que servirá de decisão em caso de qualquer recurso.

### **Posição dos principais atletas Cabeças de Chave (*Top Seed*) na Tabela**

**N ° 1:** Será emparelhado na primeira posição da tabela (topo da parte superior).

**N ° 2:** Será emparelhado na última posição da tabela (base da parte inferior).

**N ° 3:** Será emparelhado no topo da parte inferior da tabela.

**N ° 4:** Será emparelhado na base da parte superior da tabela.

Se existir uma rodada de qualificação, os melhores atletas Cabeças de Chave serão pareados com os últimos. Se o número de atletas obrigar os Cabeças de Chave a participar da rodada de qualificação, o N°. 4 será emparelhado primeiro. Então emparelhar-se-á o N°. 3 e, ao final, o N°. 2. O N°. 1 só será pareado se houver um número perfeito de atletas (08-16-32).

Exemplo de Tabela com 17 a 32 atletas:

Se o número de atletas registrados estiver entre 17 e 28, os atletas Cabeça de Chave não participarão da rodada de qualificação. As lutas da rodada de qualificação serão emparelhadas da base para o topo da Tabela, evitando os 4 principais Cabeças de Chave.

Se 29 atletas estão registrados, o Cabeça de Chave N°. 4 participará da rodada de qualificação.

Se 30 atletas estão registrados, os Cabeças de Chave N°. 4 e N°. 3 participarão da rodada de qualificação.

Se 31 atletas estão registrados, os Cabeças de Chave N°. 4, N°. 3 e N°. 2 participarão da rodada de qualificação.

Se 32 atletas estiverem registrados teremos o número perfeito, e a competição começará a partir da 1/16 de final para todos os atletas.

Este sistema também será seguido para tabelas com 9 a 16 atletas. Da mesma forma, os 4 principais Cabeças de Chave serão protegidos da rodada de qualificação no caso do número de entradas ser maior que 32.

Se um ou mais atletas Cabeça de Chave não forem inscritos (substituídos ou não registrados), o próximo Cabeça de Chave superior ou o próximo melhor atleta do Ranking tomará seu lugar.

Exemplo de Tabela sem um Cabeça de Chave:

Se o Cabeça de Chave N°. 1 se retirar, o N°. 2 assumirá a sua posição. Então o Cabeça de Chave N°. 3 assumirá a posição do N°. 2; e o N°. 4 ocupará a posição do N°. 3. O próximo melhor atleta no ranking será o Cabeça de Chave N°. 4. Para resumir, se um Cabeça de Chave não for registrado, os próximos da cadeia e o próximo melhor atleta no Ranking irá subir de posição.

Nenhum Cabeça de Chave será determinado em um Torneio Nórdico (menos de 8 atletas).

Pareamento:

Os lutadores devem ser pareados na ordem dos números que sortearam.

Quando um evento possuir apenas atletas Cabeça de Chave (2 ou 4 participantes), a seleção das suas posições será explicada em uma Circular enviada para todas as Federações Nacionais de Lutas.

**ARTIGO 13 - Lista Inicial**

Se um ou mais lutadores não comparecerem, ou falharem na pesagem, o(s) seu(s) adversário(s) vencerão por W.O. Estes lutadores serão eliminados da competição e serão classificados por último na Tabela, sem classificação no Ranking. NENHUM pareamento será feito novamente no dia da competição.

#### **ARTIGO 14 - Pareamento**

Os lutadores deverão ser pareados na ordem dos números que sortearam. Um documento estabelecendo o procedimento correto e o cronograma dos combates deve ser elaborado. Ele deverá fornecer todas as informações relevantes sobre a maneira pela qual a competição será conduzida.

O pareamento das rodadas, bem como seus resultados, serão incluídos em uma placa para uso dos competidores, que poderão consultá-la a qualquer momento.

Na manhã do segundo dia os atletas qualificados para as repescagens e para as finais, de cada categoria de peso, serão pesados novamente.

Se ambos os finalistas não comparecerem, ou falharem na pesagem, eles serão substituídos pelos lutadores que perderam contra eles na semifinal. A repescagem contará com uma rodada a menos.

Se um dos finalistas não comparecer, ou falhar na pesagem, ele será substituído pelo lutador que perdeu contra ele na semifinal; este lutador competirá pela medalha de ouro. A repescagem contará com uma rodada a menos (no topo da Tabela).

Os lutadores que não comparecerem ou falharem na pesagem no segundo dia serão eliminados e classificados por último, sem classificação no Ranking, exceto pelo(s) atleta(s) lesionado(s) no primeiro dia.

#### **ARTIGO 15 - Eliminação da Competição**

O perdedor é eliminado e classificado de acordo com os pontos de classificação marcados, exceto os lutadores que perderam contra um dos finalistas (eles participam na repescagem para o terceiro ou quinto lugares).

Após a pesagem, caso um lutador sem atestado médico assinado pelo médico da UWW (ou pelo médico da competição), que não tenha notificado o coordenador do evento, não se apresente ao seu adversário no momento da chamada para o combate, perderá a luta por W.O.\*, será eliminado e não terá classificação. Seu oponente vencerá o combate.

Se os médicos da UWW puderem provar que um lutador simula uma lesão por razões políticas, para evitar competir contra seu oponente, ele será desclassificado, colocado em último lugar sem qualquer classificação, e uma observação com as siglas “DSQ” (desqualificado) será anotada perto de seu nome.

Se um lutador cometer uma ofensa óbvia contra o jogo justo (*fair play*) dentro do espírito, conceito total e universal da luta, enunciada pela UWW, e abertamente enganar,

(\*) W.O., ou *walkover*, significa “vitória fácil”. No Regulamento é usado para definições específicas de derrota.

cometer um erro grave, se envolvendo em brutalidades, será desclassificado imediatamente e eliminado por decisão unânime da equipe oficial da competição. Nesta situação, ele será colocado em último lugar na classificação, sem posição no ranking e a nota "DSQ" será anotada perto de seu nome.

Se dois lutadores forem desclassificados por brutalidade durante a mesma luta, eles serão eliminados como acima. O pareamento da rodada seguinte não será modificado. O lutador que deveria encontrar um dos desclassificados vencerá a luta por W.O.

Se dois semifinalistas forem desclassificados por brutalidade durante o mesmo combate, eles serão eliminados e seus perdedores nas quartas de final lutarão na semifinal. O grupo de repescagem será modificado em relação ao resultado desta luta semifinal. Se as semifinais forem organizadas durante os combates da noite, esta luta será organizada ao final da sessão, a fim de dar tempo suficiente para que os atletas envolvidos sejam preparados. Se isso acontecer no primeiro dia (uma vez que esta dupla desqualificação pode acontecer), uma hora será dada a estes atletas para estarem preparados.

Se ocorrer desqualificações durante um combate de medalhas (Finais ou Terceiro Lugar), os lutadores seguintes vão subir de posição para estabelecer a classificação final. Mas se os dois finalistas forem desclassificados, então será necessário fazer uma luta entre os dois medalhistas de bronze para determinar o 1º. e 2º. Lugares. Todos os outros participantes subirão no ranking; os dois na 5ª. posição se tornarão 3º. Lugares.

Para todo tipo de derrota por W.O., o atleta será classificado por último, sem classificação no ranking.

### **Ranking em caso de violações por dopagem**

Em caso positivo de dopagem o lutador será desclassificado e será automaticamente colocado em último lugar no ranking, sem qualquer classificação, com a observação "DSQ" anotada perto de seu nome.

Se o 1º. ou 2º. Lugar for desqualificado por dopagem o medalhista de bronze que perdeu por eliminação, no grupo de repescagem daquele finalista em particular, subirá para o 2º. Lugar.

O perdedor do grupo de repescagem do finalista desqualificado deverá subir e receber a medalha de bronze. Neste caso particular, apenas um lutador será classificado no 5.º lugar. Para os demais classificados, os outros lutadores vão subir na colocação de acordo com o sistema de classificação.

Em caso positivo de dopagem durante um evento de equipe, a equipe do atleta que falhou será desclassificada e será colocada por último no ranking, sem qualquer classificação, com a observação "DSQ" anotada perto de sua bandeira.

## **CAPÍTULO 4 - CORPO DE ARBITRAGEM (REFEREEING BODY)**

### **ARTIGO 16 - Composição**

Em todas as competições, o Corpo de Arbitragem de cada luta consistirá no seguinte:

- 1 Presidente do Tapete.
- 1 Árbitro.
- 1 Juiz.

Os procedimentos de nomeação destes três oficiais estão definidos no Regulamento Internacional do Corpo de Arbitragem. A substituição de um oficial durante uma luta é estritamente proibida, exceto no caso de uma doença grave que é medicamente confirmada. Em nenhum caso o Corpo de Arbitragem poderá ser composto por dois oficiais da mesma nacionalidade. Além disso, é estritamente proibido para um oficial arbitrar em lutas envolvendo lutadores compatriotas.

O Corpo de Arbitragem tomará todas as decisões por unanimidade ou maioria (dois de três), exceto em passividade, situações de Falta (*Caution*) e Encostamento; em que a aprovação do Presidente do Tapete deve ser obtida.

### **ARTIGO 17 - Funções Gerais/Coletivas**

a) Os Árbitros deverão cumprir todas as obrigações estabelecidas nos regulamentos que regem as competições de Wrestling e quaisquer disposições especiais que possam ser estabelecidas para a organização de competições particulares.

b) É dever dos oficiais seguir cada luta com muito cuidado e avaliar as ações dos lutadores de modo que os resultados mostrados na Súmula de resultados do Juiz e do Presidente do Tapete reflitam com precisão a natureza do combate.

c) O Presidente do Tapete, o Árbitro e o Juiz avaliarão as ações individualmente para chegar a uma decisão final. O Árbitro e o Juiz devem trabalhar juntos sob a direção do Presidente do Tapete, que coordena o trabalho dos oficiais.

d) É dever dos Árbitros assumir todas as funções de arbitragem e julgamento, de atribuir pontos e impor as penalidades estipuladas no Regulamento.

e) As Súmulas de pontuação do Juiz e do Presidente do Tapete são usadas para registrar todas as ações executadas pelos dois oponentes. Os pontos, Faltas, passividade, o Encostamento (a pontuação da última ação deve ser circulada), o último ponto marcado (deve ser sublinhado) será gravado com maior precisão, na ordem correspondente às várias fases do

combate. Estas folhas de pontuação (Súmulas) devem ser assinadas pelo Juiz e pelo Presidente do Tapete, respectivamente.

f) Se um combate não terminar em Encostamento, a decisão deve ser tomada pelo Presidente do Tapete. Ela será baseada na avaliação de todas as ações de cada competidor, registradas do começo ao fim, na Súmula do Juiz e na do Presidente do Tapete.

g) Todos os pontos atribuídos pelo Juiz devem ser anunciados ao público assim que forem determinados, seja por meio de placas ou por um placar eletrônico.

h) Os oficiais são obrigados a usar o Vocabulário Básico da UWW (anexado ao final do presente regulamento), apropriado para suas respectivas funções quando estiverem conduzindo as lutas. No entanto, eles são proibidos de falar com alguém durante o combate. Exceto, é claro, entre si, quando a ocasião obriga a fazê-lo para consultar o desempenho adequado de suas tarefas.

i) Quando o Desafio é solicitado por um Treinador, e confirmado pelo lutador, o Delegado de arbitragem (ou seu substituto) e o Presidente do Tapete devem assistir ao vídeo em tela grande. Depois de uma discussão em conjunto, o Delegado de arbitragem (ou seu substituto) toma sua decisão isoladamente, sem consulta ao Corpo de Arbitragem.

## **ARTIGO 18 - Vestimenta do Árbitro**

O Corpo de Arbitragem (Instrutores, Árbitros, Juizes e Presidentes de Tapete) deve estar vestido com o Uniforme Homologado pela UWW.

O Corpo de Arbitragem não pode usar o nome de um patrocinador. No entanto, o número em sua jaqueta pode incluir o nome de um patrocinador da UWW.

## **ARTIGO 19 - O Árbitro (Referee)**

a) O Árbitro é responsável pela condução ordenada da luta no Tapete, a qual ele deve dirigir de acordo as regras.

b) Ele deve comandar o respeito entre os competidores e exercer autoridade plena sobre eles, para que lhes obedeça imediatamente as ordens e instruções. Da mesma forma, ele deve conduzir o combate sem tolerar quaisquer intervenções externas irregulares e intempestivas.

c) Ele deve trabalhar em estreita cooperação com o Juiz, desempenhando suas funções na supervisão da luta enquanto se abstém de qualquer interferência impulsiva ou intempestiva. Seu apito deve começar, interromper e terminar o combate.

d) O Árbitro deve ordenar o retorno dos lutadores para o Tapete depois que eles saírem, ou a continuação da luta na posição em pé ou *Par Terre*, com a aprovação do Juiz, ou, na sua ausência, com a aprovação do Presidente do Tapete.

e) O Árbitro deve usar uma pulseira (munhequeira) vermelha no pulso esquerdo e uma pulseira (munhequeira) azul no pulso direito. Ele indicará com os dedos os pontos correspondentes ao

valor de uma ação após sua execução (se for válida, se tiver sido executada dentro dos limites do Tapete, se o lutador tiver sido colocado em uma posição de perigo, etc.) levantando o braço correspondente ao lutador.

f) O Árbitro nunca deve hesitar em:

- Interromper a luta na hora certa; nem muito cedo, nem tarde demais.
- Indicar se uma ação executada na borda do Tapete é válida.
- Sinalizar e anunciar o Encostamento após a concordância do Juiz, ou se este não puder, do Presidente do Tapete. De modo a se determinar que um lutador foi realmente preso ao Tapete por ambos os ombros ao mesmo tempo, o Árbitro deve dizer a palavra “TOUCHÉ” (referente ao Encostamento ocorrido), levantar a mão e assegurar com a concordância do Presidente, batendo no Tapete com a mão e apitando.

g) O Árbitro deve:

- Rápida e claramente, ordenar a posição em que a luta deve ser retomada quando enviar os lutadores de volta ao centro do Tapete.
- Ficar não tão perto dos lutadores, para que não obstrua a visão do Juiz e do Presidente do Tapete, principalmente se um Encostamento parece iminente.
- Assegurar que os lutadores não descansem durante a luta com o pretexto de limpar seus corpos, soprando seus narizes, fingindo lesões, etc. Neste caso, ele deverá parar a luta e pedir Falta para o lutador em falta e aplicar 01 (um) ponto para seu adversário.
- Ser capaz de mudar a sua posição de um momento para o outro, no Tapete ou em torno dele, e, em particular, imediatamente cair de barriga para obter uma visão melhor de um Encostamento eminente.
- Ser capaz de estimular um lutador passivo sem interromper a luta, posicionando-se de maneira a impedir que o lutador deixe o Tapete.
- Estar pronto para apitar se os lutadores chegarem muito perto da borda do Tapete.
- Não interromper a luta em uma situação de Posição de Perigo, exceto se for por uma pegada ilegal.
- Impedir estritamente o lutador de agarrar ou interligar os dedos.

h) O Árbitro também é obrigado a:

- Prestar atenção especial às pernas dos lutadores no Estilo Greco-Romano.
- Exigir que os lutadores permaneçam no Tapete até que o resultado da luta seja anunciado.

- Em todos os casos onde um acordo for necessário, perguntar primeiro a opinião do Juiz, em frente ao Presidente do Tapete.

- Proclamar o vencedor no final da luta após a decisão do Presidente do Tapete.

i) O Árbitro pede penalidades por violação das Regras ou por brutalidade.

j) O Árbitro, se intervir o Presidente do Tapete, interromperá a luta e proclamar vitória por superioridade técnica quando a pontuação dos lutadores no combate for de 8 pontos de diferença no Estilo Greco-Romano e de 10 pontos de diferença no Estilo Livre (Masculino e Feminino). Aqui, ele deverá esperar a conclusão da ação (se um ataque ou um contra-ataque).

## **ARTIGO 20 - O Juiz (Judge)**

a) O Juiz é responsável por todos os deveres estipulados nas Regras Gerais de Wrestling.

b) Ele deve seguir o curso da luta muito de perto, sem se distrair de forma alguma; ele deve marcar os pontos por cada ação, e anotando-os em sua Súmula, de acordo com o Árbitro ou Presidente do Tapete. Ele deve dar sua opinião em todas as situações.

c) Após cada ação, e com base nas indicações do Árbitro (que irá comparar com a sua própria avaliação) ou, na ausência desta, com base nas indicações do Presidente do Tapete, irá registrar o número de pontos concedido à ação em questão, mostrando os resultados em um placar colocado ao lado dele. Este placar deve ser visível tanto para os espectadores quanto para os lutadores.

d) O Juiz verifica e assinala o Encostamento ao Árbitro.

e) Se, durante o combate, o Juiz perceber algo que ele sente que deve chamar a atenção do Árbitro, porque este não foi capaz de ver ou não percebeu (um Encostamento, pegada ilegal, posição passiva, etc.), será obrigado a fazê-lo, levantando a plaqueta da mesma cor que a Malha de Luta do lutador em questão, mesmo que o Árbitro não tenha pedido sua opinião. Em todas as circunstâncias, o Juiz deve chamar a atenção do Árbitro para qualquer coisa que lhe pareça anormal ou irregular no curso da luta, ou na conduta dos lutadores.

f) O Juiz deve, além disso, assinar a Súmula entregue a ele após o recebimento e, no final do combate, deve registrar nela claramente o resultado da luta distintamente, riscando o nome do perdedor e escrevendo o nome e no país do vencedor.

g) Se estiverem de acordo, as decisões do Árbitro e do Juiz são válidas e executáveis sem a intervenção do Presidente do Tapete, exceto pela proclamação da vitória por superioridade técnica; ocasião em que o Presidente do Tapete é obrigado a dar sua opinião e, também, no caso de consulta ao Desafio.

h) A Súmula do Juiz deve indicar com exatidão a hora em que a luta termina, no caso de vitória por Encostamento, superioridade técnica, etc.

- i) Para tornar a supervisão da luta mais fácil, particularmente em uma posição delicada, o Juiz está autorizado a mudar de posição, mas apenas ao longo da borda do Tapete sobre o qual ele tem controle.
- j) Ele também deve sublinhar os pontos marcados na última ação, que pode determinar o vencedor da luta.
- k) Faltas por fuga do Tapete, pegada ilegal ou brutalidade serão anotadas por um “O” na coluna do lutador faltoso.
- l) A Passividade que acompanha o Tempo de Atividade (*Activity Time*) será anotada por um “P” na coluna do lutador passivo. A chamada verbal por um “V”.
- m) Os pontos marcados durante a última ação que receber o Encostamento serão circulados.

### **ARTIGO 21 - O Presidente do Tapete (*Mat Chairman*)**

- a) O Presidente do Tapete, cujas tarefas são muito importantes, assumirá todas as funções previstas no Regras de Wrestling.
- b) Ele deve coordenar o trabalho do Árbitro e do Juiz.
- c) Ele é obrigado a seguir o curso das lutas com muito cuidado, sem se deixar distrair de qualquer forma, avaliando o comportamento e ação dos outros oficiais de acordo com as Regras.
- d) No caso de qualquer divergência entre o Árbitro e o Juiz, sua tarefa é resolver a questão de modo a determinar o resultado, o valor dos pontos e o Encostamento.
- e) Em nenhum caso o Presidente do Tapete será o primeiro a dar uma opinião. Ele deve esperar pela opinião do Árbitro e do Juiz. Ele não tem o direito de influenciar a decisão.
- f) A aprovação do Presidente do Tapete deve ser absolutamente solicitada em casos de Passividade, Faltas e antes de conceder o Encostamento.
- g) O Presidente do Tapete pode decidir interromper a luta em caso de erro grave cometido pelo Árbitro.
- h) Ele também pode interromper a luta se um erro sério de pontuação for cometido pelo Árbitro e/ou Juiz. Em tais casos, ele deve pedir uma consulta. Se o Presidente do Tapete não obtiver maioria durante a consulta, ele deve defender o Árbitro ou o Juiz. Esta consulta não altera o direito do lutador ao Desafio.
- i) Durante uma luta, quando o Treinador considera que um erro flagrante de arbitragem foi cometido contra o seu lutador, e pede um Desafio, o Presidente do Tapete deve esperar que a ação vá para a neutralidade antes de parar o combate. O Delegado de arbitragem (ou seu substituto) e o Presidente do Tapete devem rever a evidência do vídeo. Se o Delegado de arbitragem (ou seu substituto) concordar que o Corpo de Arbitragem estava certo, o Presidente

do Tapete deve certificar-se que nenhum outro Desafio será concedido ao lutador durante o restante do combate.

Após a revisão do vídeo, o Delegado de arbitragem (ou seu substituto) revela sua decisão. Sua decisão é final e não pode ser contestada.

## **ARTIGO 22 - Penalidades Contra o Corpo de Arbitragem**

O Bureau da UWW, que constitui o júri supremo, terá coletivamente o direito de tomar as seguintes medidas disciplinares contra o(s) membro(s) do Corpo de Arbitragem tecnicamente faltoso(s), mediante relatório dos Delegados de competições:

- Dar ao(s) oficial(ais) em julgamento um aviso.
- Suspensão da competição por uma ou mais sessões.
- Retirar o(s) oficial(ais) da competição.

Outras sanções, conforme decidido pela Câmara Disciplinar da UWW, poderão ser aplicadas dependendo da sua gravidade.

## **CAPÍTULO 5 - O COMBATE**

### **ARTIGO 23 - Duração do Combate**

Para os atletas Sub 15, Cadetes e Master: a duração de uma luta será de dois períodos/rounds de 2 minutos com uma pausa de 30 segundos.

Para os atletas Juniores, Sub 23 e Sêniores: a duração de uma luta será de dois períodos/rounds de 3 minutos com uma pausa de 30 segundos.

Para todas as competições, o tempo exibido nos placares começará de 6 a 0 minutos (de 4 a 0 minutos para Sub 15, Cadetes e Master).

O vencedor é declarado pela soma dos pontos em ambos os períodos/rounds no final do tempo regulamentar.

A superioridade técnica é alcançada quando há uma diferença de 8 pontos para o Estilo Greco-Romano e de 10 pontos para o Estilo Livre Masculino e Estilo Livre Feminino. Isso leva automaticamente à vitória e o final da luta é apitado.

O Encostamento parará automaticamente a luta, qualquer que seja o período/round.

Estilo Livre Masculino e Estilo Livre Feminino: A duração de um período/round é de 3 minutos. Se, após 2 minutos no primeiro período/round, nenhum lutador marcar pontos, o Árbitro deve obrigatoriamente designar um lutador passivo.

## **ARTIGO 24 - Chamada para o Tapete**

Os competidores são chamados de forma clara e em voz alta para se apresentarem no Tapete. Um competidor não pode ser chamado para competir em uma nova luta até que ele tenha um período de descanso de 20 (vinte) minutos, a partir do momento que preceder o seu combate anterior.

Uma tolerância de tempo é concedida a qualquer lutador que não responder à primeira chamada, da seguinte maneira: os competidores devem ser chamados três vezes em intervalos de 30 segundos. Essas chamadas são feitas em francês e inglês. Se o lutador não se apresentar depois da terceira chamada, ele será eliminado e não será colocado. Seu oponente vai ganhar a luta por W.O.

## **ARTIGO 25 - Apresentação dos Lutadores**

A cerimônia acontece para cada categoria de peso, na final do primeiro e segundo lugares: finalistas são apresentados e suas realizações são anunciadas quando eles estiverem chegando no Tapete.

## **ARTIGO 26 - Início do Combate**

Antes da luta começar, cada oponente responde quando seu nome é chamado e toma seu lugar no canto do Tapete atribuído a ele. O canto é da mesma cor da sua Malha de Luta.

O Árbitro, em pé no Círculo Central do Tapete, chama os dois lutadores para o seu lado. Ele então aperta suas mãos e examina seus uniformes, verificando se não estão cobertos por substância oleosa ou pegajosa, se não estão transpirando e se suas mãos estão nuas.

Os lutadores se cumprimentam, apertam as mãos e, quando o Árbitro apita, eles começam o combate.

## **ARTIGO 27 - Interrupção do Combate**

a) Se um competidor for forçado a interromper o combate por conta de uma lesão, ou por causa de qualquer outro incidente aceitável além de seu controle, o Árbitro pode parar a luta. Durante essa interrupção, os lutadores devem ficar nos seus corners. Eles podem cobrir seus ombros com uma toalha, ou seu roupão, e receber instruções do seu Treinador.

b) Se uma luta não puder ser retomada por razões médicas, a decisão é do Médico de Competição responsável, que informa tanto o Treinador do lutador envolvido, quanto o Presidente do Tapete; este, então, ordena que o combate seja parado. A decisão proferida pelo Médico da Competição não pode ser revertida.

c) Sob nenhuma circunstância um competidor pode tomar a iniciativa de interromper a ação, decidindo lutar na posição em pé ou *Par Terre*, ou puxando o oponente de volta da borda do Tapete para o Centro.

d) Se uma ação for interrompida, devido a um lutador ter ferido deliberadamente seu oponente, o lutador em falta será desclassificado.

e) Se um lutador interromper a luta sem a existência de sangue ou lesões visíveis, conforme verificação do Médico da Competição, 01 ponto será atribuído ao seu adversário. A luta será retomada imediatamente.

f) Em caso de sangramento de um dos lutadores, o Árbitro deve interromper a luta para parar o sangramento. O tempo de atendimento começará assim que o Médico pisar no Tapete. Caso o tempo acumulado de interrupções para tratar a hemorragia exceda 4 minutos, durante toda a duração da luta, o Presidente do Tapete deve pedir o fim do combate. Nesse caso, o lutador em questão perde a luta e o adversário vence por lesão. Se a luta for disputada até o final, o cronômetro será reiniciado para o próximo round/período.

g) Após o tratamento médico, a luta recomeça na mesma posição que estava antes da interrupção.

h) Se uma luta for interrompida por causa de qualquer incidente fora do controle do atleta, o Árbitro pode pará-la; o tempo restante será disputado assim que a interrupção terminar. Se uma sessão não puder ser concluída de acordo com a sua programação, ela poderá ser adiada para o dia seguinte. Se for o último dia, e por motivos extraordinários, pode-se decretar o fim da competição, adiando-a até uma data posterior e em outro local.

## **ARTIGO 28 - Fim do Combate**

A luta termina por Encostamento, por Desqualificação, por Lesão de um dos oponentes, ou por fim do tempo regulamentar.

A luta termina com superioridade técnica (8 pontos de diferença no Estilo Greco-Romano e 10 pontos de diferença no Estilo Livre Masculino e Estilo Livre Feminino).

Quando um lutador marca 8 pontos a mais que seu oponente no Estilo Greco-Romano, e 10 pontos a mais no Estilo Livre Masculino e Estilo Livre Feminino, ele vence o combate por superioridade. Em qualquer caso, o Árbitro deve aguardar o fim da ação (ataque, contra-ataque ou queda), onde o lutador esteja em uma posição que pode levar a um Encostamento.

Se o Árbitro não ouviu o gongo, o Presidente do Tapete deve intervir e parar a luta, jogando um objeto no Tapete, a fim de atrair a atenção do Árbitro. Qualquer ação iniciada no momento em que o gongo soar não será validada, assim como nenhuma ação executada entre o som do gongo e o apito do Árbitro.

Quando a luta termina, o Árbitro fica no centro do Tapete, de frente para a mesa do Presidente. Os lutadores se cumprimentam, ficam de pé em ambos os lados do árbitro e aguardam a decisão. Eles são proibidos de baixar as alças da Malha de Luta antes de sair do ambiente de competição. Imediatamente após o anúncio da decisão, os lutadores apertam as mãos do Árbitro.

Cada lutador deve então cumprimentar o Treinador do seu oponente. Se as disposições acima não forem observadas, o lutador culpado será penalizado de acordo com o Regulamento Disciplinar.

## **ARTIGO 29 - Interrompendo e Continuando o Combate**

Quando o combate for parado na posição em pé ou em posição *Par Terre*, ele irá recomeçar em pé. O combate deve ser interrompido e retomado no centro do Tapete na posição em pé se:

- Um pé tocar a Área de Proteção e nenhuma ação for executada.
- Os lutadores, em uma ação, entrarem na Zona de Passividade com três ou quatro pés sem executar a ação, e ficarem lá.
- Se a cabeça do lutador de baixo tocar completamente na Zona de Proteção.

Em todas as ações ilegais na posição *Par Terre*, como fugir da pegada, fugir do Tapete, Faltas cometidas pelo lutador atacante, ou lesões, a luta deve continuar na posição de *Par Terre*.

Em todas as ações ilegais em posição de pé, como fugir da ação, fugir do Tapete, Faltas ou lesões, a luta deve continuar na posição em pé.

Para bonificar o lutador atacante, se ele levantar seu oponente do chão durante a posição *Par Terre*, e o lutador atacado impedir o ataque através de uma ação ilegal, o Árbitro o penalizará com Falta, aplicando para o adversário 1 ponto no Estilo Livre Masculino e Feminino, e 2 pontos no Estilo Greco-Romano, independentemente se o lutador atacante conseguiu ou não sua ação; a luta continuará em *Par Terre*. Se o lutador atacante conseguir sua ação, ele também irá marcar os pontos merecidos por ela.

Quando um Desafio é solicitado por um Treinador, o Presidente do Tapete interrompe a luta quando a ação voltar para a neutralidade. Se o lutador não concordar com a decisão de seu Treinador, ele deve rejeitar o desafio diretamente e o combate continuará.

## **ARTIGO 30 - Tipos de Vitórias**

Uma luta pode ser vencida:

- Por Encostamento.
- Por Lesão.
- Por 3 (três) Faltas dadas ao adversário durante o combate, ou por 2 (duas) Faltas de perna no Estilo Greco-Romano.
- Por Superioridade Técnica.
- Por W.O.
- Por Desqualificação.
- Por Pontos (tendo pelo menos 1 ponto a mais, após a soma dos dois períodos/rounds).



Consultar o Artigo 42 para os detalhes de cada tipo de vitória.

Em caso de empate por pontos, o vencedor será declarado considerando:

- O maior valor de ações;
- A menor quantidade de Faltas;
- Último ponto(s) técnico(s) marcado(s).

Exemplo:

VERMELHO	AZUL	COMENTÁRIO	RESULTADO
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Último ponto técnico marcado pelo lutador azul.	Azul Vencedor.
1 2	1 1 <u>1</u>	Último ponto técnico marcado pelo lutador azul mas o lutador vermelho marcou um empate de 2 pontos.	Vermelho Vencedor.
0 0 1 1 <u>1</u>	1 1 1 0	Último ponto técnico marcado pelo lutador vermelho, mas ele tem duas Faltas e o lutador azul tem apenas um.	Azul Vencedor.
1 1 1	1 <u>2</u> 0	O lutador azul marcou um empate de 2 pontos, que é o maior valor	Azul Vencedor.
1 1 <u>1</u> 0	1 2 0	O lutador vermelho marcou o último ponto técnico; mas o lutador azul marcou um empate de 2 pontos. Cada um dos os lutadores tem uma Falta.	Azul Vencedor.
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	Cada um dos lutadores tem duas Faltas. O azul lutadores marcou o último ponto técnico.	Azul Vencedor.

Um lutador que receber 3 Faltas durante o combate perderá a luta. A terceira Falta deve ser dada por unanimidade pelo Corpo de Arbitragem. Solicitação de Desafio deve ser aceita para todos os tipos de Faltas.

### **ARTIGO 31 - O Técnico/Treinador (Coach)**

O Técnico/Treinador (*Coach*) pode permanecer na base da plataforma, ou pelo menos a dois metros da borda do Tapete durante o combate. Se o médico da UWW (ou o médico da competição) lhe permitir, ele está autorizado a auxiliar no tratamento de lesões de seu lutador. Exceto durante esta situação e durante o intervalo, é estritamente proibido ao Treinador dar um passo sobre o Tapete. Nesse caso, ele pode ser penalizado pelo Árbitro.

É estritamente proibido ao Treinador influenciar decisões ou insultar o Corpo de Arbitragem. Ele só pode falar com o seu lutador. O Treinador tem o direito de dar água ao seu lutador apenas durante o intervalo. Nenhuma outra substância pode ser dada durante o intervalo ou durante o combate.

É dever do Treinador limpar seu lutador durante o intervalo. No final do intervalo, seu lutador não pode estar transpirando.

Se estas restrições não forem cumpridas, o Árbitro é obrigado a pedir ao Presidente do Tapete que aplique ao Treinador com um Cartão Amarelo (Falta); se ele persistir, o Presidente do Tapete lhe apresentará um Cartão Vermelho (Eliminação). O Presidente do Tapete também pode apresentar o Cartão Amarelo ou Vermelho por sua própria iniciativa.

Assim que o Cartão Vermelho é aplicado, o Presidente do Tapete se reporta ao Diretor da Competição; o Treinador deve ser eliminado da competição e não poderá continuar com suas funções. Esses fatos também precisam ser relatados na Súmula da Luta. No entanto, a Equipe envolvida terá o direito de obter o serviços de um outro Treinador. Em seguida, a Federação Nacional do Treinador eliminado será penalizada de acordo com as disposições do Regulamento Disciplinar e Financeiro.

Além disso, se um Treinador receber dois Cartões Amarelos durante uma competição (não necessariamente durante a mesma luta), ele também será eliminado da competição e não poderá mais continuar com suas funções. Quando for um Cartão Vermelho, a credencial do Treinador será removida.

Um máximo de dois acompanhantes está autorizado a entrar na Área de Luta (*Field of Play*) com o lutador. Se a Federação Nacional possuir um médico em sua equipe, eles podem usá-lo em segundo lugar, caso queiram intervir em uma lesão.

É também especificado que um Treinador não pode trabalhar como Árbitro durante a mesma competição. Além disso, um Treinador não pode ser um Árbitro da “Categoria IS”.

## **ARTIGO 32 - O Desafio (*Challenge*)**

O Desafio (*Challenge*) é a ação que permite ao Treinador, em nome do lutador, parar uma ação, solicitando ao Delegado de Arbitragem (ou seu substituto) e ao Presidente do Tatame que assistam a evidência de vídeo em caso de desacordo. Esta possibilidade só existe durante as competições em que o controle de vídeo é formalmente estabelecido pela UWW e pelo Comitê Organizador.

O Treinador deve solicitar o Desafio pressionando um botão fornecido a ele, imediatamente após o Corpo de Arbitragem atribuir, ou não, os pontos à situação impugnada. Se o lutador não concordar com a decisão do Treinador, ele deve rejeitar o Desafio diretamente e o combate continuará.

Se, durante uma competição, o sistema com botões para Desafio não for fornecido aos Treinadores, o organizador fornecerá um objeto que será usado para fazer o Desafio.

Os organizadores também têm a obrigação de usar o sistema de gerenciamento de competição da UWW, e projetar o vídeo em uma tela grande (uma, no mínimo), que deve ser visível em todo o local. Esta tela pode ser de plasma ou uma tela branca usada com projetor.

No caso de um grande problema técnico, que não permita a revisão da ação contestada, a decisão do Corpo de Arbitragem será aplicada e o Treinador manterá seu direito de uso do Desafio.

### Pontos Específicos.

Cada lutador tem direito a 01 (um) Desafio por combate. Se depois de rever o Desafio, o Delegado de Arbitragem (ou seu substituto) modificar a decisão em favor do lutador que o solicitou, então o Desafio pode ser usado novamente durante a luta.

Se o Delegado de Arbitragem (ou seu substituto) confirmar a decisão do Corpo de Arbitragem, o lutador perde o direito ao Desafio na luta e seu adversário receberá 01 (um) ponto técnico.

O Presidente do Tapete exigirá que se pare o combate para rever o Desafio assim que a situação da luta no Tapete tornar-se neutra.

Em caso de discordância entre o Corpo de Arbitragem e o Treinador, o Corpo de Arbitragem pode recusar o Desafio somente após a aprovação do Delegado de Arbitragem (ou seu substituto). O Presidente do Tapete e/ou o Árbitro não podem recusar um Desafio por si só.

Nenhum Desafio pode ser solicitado para as penalidades dadas por Passividade, ou no caso de Encostamento, entendendo-se que este último deve ser confirmado pelo Presidente do Tapete na sequência da decisão do Árbitro ou Juiz. Entretanto, vale-se a solicitação de Desafio por ataques ou contra-ataques ilegais, entre os últimos segundos e o final do tempo, antes que o Encostamento seja aceito. Quando restar menos de 30 segundos em uma luta, e o Corpo de Arbitragem concordar unanimemente que um dos lutadores é passivo, eles podem aplicar uma Falta para o lutador faltoso e conceder 01 (um) ponto ao seu oponente. Esse ponto deve determinar o vencedor do combate; nele o oponente pode solicitar um Desafio.

Nenhum Desafio pode ser solicitado após o término do período/round, exceto quando os pontos são adicionados ao placar após o apito do Árbitro, ou caso a ação tenha ocorrido pouco antes do final do tempo. O Treinador tem 05 (cinco) segundos a partir do momento em que a pontuação questionada é colocada no placar oficial para solicitar um Desafio.

O Treinador que solicitar o Desafio deve fazê-lo de seu assento, sem pisar no Tapete ou se aproximar do Juiz ou da mesa do Presidente do Tapete. Além disso, o Treinador não está autorizado a indicar o seu pedido de Desafio jogando itens não autorizados no Tapete.

Depois de ter revisado a ação e após uma consulta com o Presidente do Tapete, o Delegado de Arbitragem (ou seu substituto), anuncia sua decisão. Ele intervém e processa sua decisão em todos os casos. Sua decisão será final e não pode ser discutida.

Não é possível solicitar um “Contra-Desafio” após a decisão final.

### **ARTIGO 33 - Classificação de Equipes em Competição Individual**

A classificação da equipe é determinada pelos 10 primeiros lutadores classificados na competição.

<b>Classificação na Categoria de Peso</b>	<b>Pontos</b>	<b>Classificação na Categoria de Peso</b>	<b>Pontos</b>
1º.	25	7º.	08
2º.	20	8º.	06
3º. - 3º.	15	9º.	04
5º. - 5º.	10	10º.	02

A aplicação da tabela acima mencionada permanece invariável, qualquer que seja o número de lutadores em cada categoria.

No caso de um atleta ser desclassificado, e a classificação final tiver apenas um lutador nos 5º. Lugares, o atleta classificado no 6º. Lugar receberá 9 pontos.

No caso de uma categoria de peso utilizar o sistema nórdico, a tabela acima mencionada também será utilizada. O atleta classificado no 4º. Lugar receberá 12 pontos; e o atleta classificado no 6º. Lugar receberá 9 pontos.

Se várias equipes tiverem uma quantidade igual de pontos, essas equipes serão classificadas seguindo o seguinte critério:

1. A maioria dos primeiros lugares;
2. A maioria dos segundos lugares;
3. A maioria dos terceiros lugares;
4. Etc.

Durante a competição onde um país possa entrar com mais de um atleta por categoria de peso, os pontos da equipe são dados apenas para o atleta mais bem classificado na categoria. A alocação dos pontos de classificação da equipe permanecerá a mesma.

1º. Lugar	TUR	25 Pontos
2º. Lugar	TUR	<del>20 Pontos</del>
3º. Lugar	UKR	15 Pontos
3º. Lugar	GER	15 Pontos
(...)		

#### **ARTIGO 34 - Sistema de Classificação em Competição de Equipes**

A princípio, uma competição de equipe acontece de acordo com as categorias de peso oficiais da UWW, que são 10 categorias. Cada equipe pode trocar os lutadores por cada sessão, contanto que eles sejam pesados.

Se uma competição ocorrer na modalidade “Ida e Volta” em um mesmo dia, um vencedor deve ser declarado no final da etapa de “Ida”, e outro no final da etapa de “Volta”. A vitória obtida por um lutador concede 01 (um) ponto para sua equipe, independentemente da forma como obteve a vitória.

##### Se uma competição envolver apenas duas equipes

Se ocorrer uma competição na modalidade “Ida e Volta” em um mesmo dia, entre duas equipes (encontro duplo), e cada uma vencer um combate, existirá duas possibilidades de classificação a ser determinada antes do início da luta.

- a) Ter uma terceira luta para determinar a equipe vencedora.

b) Determinar a equipe vencedora, avaliando os seguintes critérios:

- A maioria das vitórias, somando os pontos dos dois combates;
- Total de pontos de classificação após as duas lutas (combates de “Ida e Volta”);
- A maioria das vitórias por Encostamento, W.O. ou Desqualificação;
- O maior número de vitórias por Superioridade Técnica;
- A maior quantidade de pontos técnicos obtidos durante toda a competição;
- O menor número de pontos técnicos aplicados durante toda a competição;
- O resultado do último combate.

Se uma competição envolver mais de duas equipes

O mesmo sistema será aplicado para determinar o vencedor da luta. A equipe vencedora receberá 01 (um) ponto e a perdedora 0 (zero) pontos.

Se duas equipes tiverem um número igual de pontos, um combate direto determinará sua classificação.

Se mais de duas equipes tiverem um número igual de pontos, a classificação será determinada seguindo os seguintes critérios:

- Os pontos de classificação mais altos;
- A maior quantidade de vitórias por Encostamento, W.O., Desqualificação;
- A vitória por superioridade de maior valor de pontos;
- Os maiores pontos técnicos auferidos;
- O menor número de pontos técnicos recebidos;
- O menor número de sorteio.

Caso haja empate em uma competição por equipes (mesmo número de vitórias como 5 - 5), o vencedor será determinado pela revisão sucessiva dos seguintes critérios:

- O total de pontos de classificação;
- A maioria das vitórias por Encostamento, W.O. ou Desqualificação;
- O maior número de vitórias por superioridade técnica;

- Os maiores pontos técnicos obtidos durante o combate;
- O menor número de pontos técnicos recebidos durante o combate;
- O resultado da última luta competida.

## **CAPÍTULO 6 - PONTUAÇÃO PARA AÇÕES E TÉCNICAS**

### **ARTIGO 35 - A Importância da Avaliação nas Ações ou Técnicas**

De modo a incentivar as ações durante os combates, quando um lutador tentar, sem sucesso, executar uma ação e encontrar ele mesmo em uma posição de *Par Terre* sem um movimento de seu oponente, o lutador de cima não receberá um ponto técnico. O Árbitro irá interromper a luta e ordenar seu recomeço de pé. Entretanto, se durante a ação o lutador defensor executar um contra-ataque e for capaz de trazer seu oponente para o chão, ele será premiado com os pontos que correspondem à sua execução.

Se o lutador atacante executar uma ação em sua própria posição de ponte, mantendo essa posição por um certo tempo, e então completar a ação colocando também seu oponente na posição de ponte, ele não será penalizado. Somente o lutador atacante receberá os pontos, já que ele terá completado a ação em uma posição envolvendo risco. No entanto, se o lutador ofensivo é bloqueado e controlado na posição de ponte, ou por um contra-ataque do seu oponente, os pontos serão concedidos ao lutador que contra-atacou.

A mesma ação executada na posição em pé tem sempre mais valor do que a executada em posição *Par Terre*. **O valor de uma ação é sempre determinado pela posição do lutador atacado.** Se o lutador atacado tiver pelo menos um joelho no Tapete, sua posição será assumida como uma posição *Par Terre*. **A posição do lutador atacante não é relevante ao avaliar uma ação.**

Além disso, o lutador em que uma ação for iniciada (o defensor) só pode receber pontos se, por sua própria atuação:

- a) Trouxer o lutador ofensivo para o chão.
- b) Conduzir a ação em uma base contínua.
- c) Ter sucesso em controlar o lutador ofensivo, bloqueando-o em uma posição de ponte; isto é, em uma posição considerada completa.
- d) O Árbitro deve aguardar o final de cada situação antes de atribuir os valores obtidos por cada lutador.
- e) Nos casos em que as ações dos lutadores os levarem a mudar de uma posição para outra, os pontos para todas as ações serão concedidos de acordo com seus valores.

f) Uma queda instantânea (ambos os ombros do lutador atacante tocando simultaneamente e instantaneamente o Tapete) não é considerada como Encostamento (que precisa ser totalmente controlada pelo oponente; Artigo 43). Se o lutador defensor estiver em pé e cair instantaneamente após um movimento do seu oponente, o atacante receberá 04 (quatro) pontos desde que demonstre controle.

g) Rolar de um ombro para o outro usando os cotovelos na posição da ponte, e vice-versa, é considerado apenas uma ação.

h) Uma ação não deve ser considerada nova ação até que os competidores retornem à posição inicial.

i) O Árbitro indicará os pontos. Se o Juiz concordar, irá levantar a plaqueta com a cor e valor em questão (1, 2, 4 ou 5 pontos). No caso de qualquer desacordo entre o Árbitro e o Juiz, o Presidente do Tapete deve tomar uma decisão em favor de um ou outro lutador. O Presidente do Tapete não tem permissão para dar uma opinião diferente, exceto se ele pedir uma consulta e obtiver a maioria.

j) Um Encostamento será válido se ocorrer até o som do gongo, no final do tempo regulamentar (e não até o apito do Árbitro).

k) No final de um período/round, qualquer ação será válida se tiver sido concluída antes do gongo soar. Em nenhum caso uma ação terminada depois do gongo pode ser considerada.

### **ARTIGO 36 - Posição de Perigo**

Um lutador deve ser considerado em Posição de Perigo quando a linha de suas costas (ou a linha de seus ombros) estiver verticalmente ou em paralelo com o Tapete, formando um ângulo menor que 90° (noventa graus) em relação ao Tapete; e quando ele resiste com a parte superior do corpo para evitar um Encostamento. A posição de perigo ocorre quando:

- O lutador defensor assume a posição da ponte para evitar ser imobilizado.
- O lutador defensor, de costas para o Tapete, apoia-se em um ou os dois cotovelos para evitar ter seus ombros forçados para o Tapete.
- O lutador tem um ombro em contato com o Tapete e ao mesmo tempo excede os 90° (noventa graus) da linha vertical com o outro ombro (ângulo agudo).
- O lutador rola sobre seus ombros.

A Posição de Perigo não existe mais quando o lutador excede a linha vertical de 90° (noventa graus) com o peito e estômago virado para o Tapete.

Se o Tapete e as costas do competidor formarem um ângulo de 90° (noventa graus), isso ainda não pode ser considerado uma Posição de Perigo (o ponto neutro).

## **ARTIGO 37 - Registrando os Pontos**

O Presidente do Tapete e o Juiz marcam os pontos obtidos para as ações executadas pelos lutadores na Súmula de pontuação, de acordo com a realização de cada ação durante a luta.

Os pontos de uma ação que provocaram o Encostamento devem ser circulos na Súmula.

A Falta por fuga do Tapete, fuga da ação, recusa em começar a luta, pegada ilegal e brutalidade devem ser anotadas na Súmula com “0” (zero). Após cada Falta, o adversário automaticamente recebe uma pontuação.

Em caso de empate em pontos, o último ponto técnico marcado deve ser sublinhado.

## **ARTIGO 38 - Grande Amplitude**

Qualquer ação ou pegada de um lutador na posição em pé, que faz com que seu oponente perca o controle e todo o contato com o Tapete, fazendo uma curva (parábola) no ar e colocando-o em uma Posição de Perigo direta e imediata, será considerado um lançamento de “Grande Amplitude”.

Na posição *Par Terre*, qualquer elevação completa do solo executada pelo lutador atacante, partindo o defensor da posição neutra (quatro apoios) ou na Posição de Perigo (cinco apoios), também será considerada Grande Amplitude.

## **ARTIGO 39 - Valores Atribuídos às Ações e Técnicas**

### **01 (UM) PONTO**

- Para o lutador cujo oponente entra na Zona de Proteção com um pé inteiro (na posição em pé) sem executar uma espera.

**Esclarecimento ao pisar na Zona de Proteção, na posição em pé, para ambos os estilos:**

**Quando o lutador atacante é o primeiro a entrar na Área de Proteção na eminência de uma ação, poderá ocorrer o seguinte:**

- a. Se o lutador completar a ação com sucesso de forma continua, ele será premiado com os pontos necessários (1, 2, 4 ou 5 pontos);
- b. Se o lutador não conseguir completar a ação com sucesso, após parar a ação o Árbitro deve conceder ao seu oponente 1 ponto;

**c. Se o lutador levantar e controlar seu oponente, sendo incapaz de completar a ação de forma contínua, o Árbitro deverá parar a luta, mas não concederá ao seu oponente 1 ponto.**

Nota: Quando um lutador empurra deliberadamente seu oponente para a Área de Proteção, sem ação significativa, ele não deverá receber 1 ponto, mas tão somente uma advertência verbal.

- Todas as paradas de luta por lesão sem sangramento ou qualquer lesão visível serão penalizadas em 1 ponto para o oponente.

- Para o lutador cujo oponente solicitou um Desafio se a decisão inicial for confirmada.

- Para o adversário de um lutador designado como passivo, que falha em marcar pontos durante o Tempo de Atividade de 30 segundos no Estilo Livre Masculino e no Estilo Livre Feminino.

- Reversão (contra-ataque por lutador dominado em posição de *Par Terre* que passa para as costas do oponente).

- Para o lutador atacante cujo oponente foge da ação/pegada, foge do Tapete, se recusa a começar o combate, comete ações ilegais ou atos de brutalidade (Estilo Livre Masculino e no Estilo Livre Feminino).

- Para o lutador atacante, cujo oponente comete uma pegada ilegal durante a execução da sua ação (Estilo Livre Masculino e no Estilo Livre Feminino).

- Para o lutador de cima, cujo adversário recusa a se posicionar de forma correta no *Par Terre*, após o primeiro aviso verbal (Estilo Livre Masculino e no Estilo Livre Feminino).

- Para o lutador que finalmente consegue completar a ação, mesmo quando seu oponente faz uma pegada irregular.

- Para o lutador cujo oponente recebe o chamado de Passividade no Estilo Greco-Romano.

## **02 (DOIS) PONTOS**

- Para o lutador que supera e controla seu oponente, passando para trás/costas (com três pontos de contato: dois braços e um joelho; ou dois joelhos e um braço/cabeça).

- Para o lutador que aplica um arremesso correto e completo, colocando seu oponente de peito no Tapete, ou posição lateral, ou posição com três pontos de contato. O lutador defensivo deve perder controle durante a ação.

- Para o lutador que executa uma ação, colocando as costas do seu adversário em um ângulo inferior a 90° (noventa graus); incluindo quando o seu adversário está com um ou dois braços estendidos.

- Para o lutador atacante, cujo adversário rola sobre seus ombros.
- Para o lutador que bloqueia seu oponente na execução de uma ação na posição em pé, em uma Posição de Perigo.
- Para o lutador atacante cujo oponente foge da pegada, foge do Tapete, se recusa a iniciar o combate, comete ações ilegais ou atos de brutalidade (Estilo Greco-Romano).
- Para o lutador atacante, cujo oponente foge da pegada nos limites do Tapete, e caia em uma Posição de Perigo.
- Para o lutador atacante cujo oponente comete uma ação ilegal durante a execução de uma pegada segura (Estilo Greco-Romano).
- Para o lutador de cima, cujo adversário se recusa a posicionar de forma correta no *Par Terre*, após o primeiro aviso (Estilo Greco-Romano).
- Para o lutador que foge do Tapete em uma posição de perigo.
- Para o lutador atacante cujo oponente comete Falta em uma Posição de Perigo.

#### **04 (QUATRO) PONTOS**

- Para o lutador que, na posição de pé, realiza uma ação levando o seu adversário a uma posição de perigo; de maneira fluida e contínua.
- Para qualquer ação executada, levantando um lutador do chão e colocando-o em Posição de Perigo, em pequena amplitude, mesmo se um ou dois joelhos do lutador atacante estiverem no chão.
- Para o lutador que executa uma grande amplitude, e não coloca o oponente em uma posição de perigo direta e imediata.

Nota: Se, ao realizar uma ação, o lutador defensor mantém contato com o Tapete com uma das mãos, mas é imediatamente colocado em posição de perigo, o lutador atacante receberá 4 pontos.

#### **05 (CINCO) PONTOS**

- Para toda ação de grande amplitude, executada em uma posição em pé, que leva o lutador defensor a um posição de perigo direta e imediata.
- Para a ação executada por um lutador na posição de *Par Terre*, que tira completamente o oponente do chão, com a execução de um lance de grande amplitude, projetando o oponente em uma posição de perigo direta e imediata.

#### **ARTIGO 40 - Decisão e Voto**

O Árbitro deve indicar sua decisão levantando o braço e mostrando claramente os pontos com os dedos. Se o Árbitro e o Juiz concordam, a decisão é anunciada. O Presidente



do Tapete não tem o direito de influenciar ou mudar uma decisão se o Árbitro e o Juiz estiverem de acordo, exceto se ele pedir uma consulta ou após um Desafio.

Se uma votação for realizada, o Juiz e o Presidente do Tapete devem indicar seus votos usando suas plaquetas ou um placar eletrônico. Existem 11 plaquetas no Estilo Greco-Romano e no Estilo Livre. Elas são pintadas em cores diferentes: azul, vermelho e branco.

Uma plaqueta branca, cinco plaquetas vermelhas e cinco plaquetas azuis. Das cinco plaquetas vermelhas e das cinco azuis, quatro de cada são numeradas com 01, 02, 04 e 05, e uma não possui marcação de pontos. As plaquetas que não possuem marcações são destinadas a Faltas e, também, para atrair a atenção ao lutador em questão.

As plaquetas devem ser mantidas ao alcance de quem as usa. Em nenhuma circunstância o Juiz pode abster-se de votar. Ele deve expressar sua decisão claramente, não deixando espaço para ambiguidade.

Em caso de desacordo, o Presidente do Tapete toma a decisão. Esta decisão, em que ele deve decidir entre as opiniões opostas do Árbitro e do Juiz, obriga-lhe a votar em todos os casos por um ou pelo outro, de acordo com sua visão das ações.

Se a luta durar até o final do tempo previsto, a Súmula do Presidente do Tapete será considerada ao designar o vencedor. O placar público deve estar de acordo com a pontuação da Súmula do Presidente do Tapete em todos os momentos durante a luta. Se houver uma diferença de um ou mais pontos entre o Juiz e o Presidente do Tapete, apenas a pontuação na Súmula deste último será considerada.

## ARTIGO 41 - Tabela de Decisão

Ao observar uma ação o Árbitro e o Juiz atribuem os pontos e Faltas indicados abaixo que, em cada um dos casos apresentados, fornece o seguinte resultado:

### Legenda:

- “**R**” (**Red**): Lutador Vermelho;
- “**B**” (**Blue**): Lutador Azul;
- “**0**” (**Zero**): Sem pontos.

ÁRBITRO	JUIZ	PRESIDENTE DO TAPETE	RESULTADO OFICIAL	OBSERVAÇÕES
1R	1R	-	1R	Nestes exemplos, se o Juiz e o Árbitro estiverem de acordo, o Presidente do Tapete não irá intervir (exceto em falha grave).
2B	2B	-	2B	
4R	4R	-	4R	
5R	5R	-	5R	
1R	0	0	0	Nestes exemplos, se o Juiz e o Árbitro não concordarem, o Presidente do Tapete irá intervir e aplicar-se-á o princípio da maioria.
1B	1R	1R	1R	
2R	1R	2R	2R	
2B	0	2B	2B	
4R	2R	2R	2R	
2B	1R	2B	2B	

No caso de qualquer violação flagrante ao Regulamento, o Presidente do Tapete deve pedir uma consulta.

## **CAPÍTULO 7 - PONTOS DE CLASSIFICAÇÃO**

### **ARTIGO 42 - Pontos de classificação**

Os pontos de classificação atribuídos a um lutador devem determinar sua classificação final.

#### **5 (cinco) pontos para o vencedor e 0 (zero) para o perdedor (5:0):**

- Vitória por Encostamento, com ou sem ponto técnico para o perdedor: VFA 5:0.
- Lesão: VIN 5:0.
  - ✓ Se um atleta é ferido antes ou durante uma luta e a lesão for certificada pelo Médico da UWW.
- 3 Faltas durante a luta: VCA 5:0.
- Faltas de perna (Estilo Greco-Romano): VCA 5:0 (referem-se ao Artigo 52).
- W.O.: VFO 5:0 (consulte o Artigo 15).
  - ✓ Se um atleta não aparecer no Tapete.
  - ✓ Se um atleta não comparecer ou falhar na pesagem.
- Desqualificação: DSQ 5:0 (consulte o Artigo 15).
  - ✓ Se um atleta é desqualificado antes ou durante a luta em caso de comportamento antiesportivo.

#### **4 (quatro) pontos para o vencedor e 0 (zero) para o perdedor (VSU 4:0):**

- Vitória por superioridade técnica (8 pontos de diferença no Estilo Greco-Romano e 10 pontos no Estilo Livre durante a luta), com o perdedor não marcando pontos técnicos.

#### **4 (quatro) pontos para o vencedor e 1 (um) ponto para o perdedor (VSU1 4:1):**

- Vitória por superioridade técnica durante a luta, com perdedor marcando pontos técnicos.

#### **3 (três) pontos para o vencedor e 0 (zero) para o perdedor (VPO 3:0):**

- Quando o lutador ganha no final dos dois períodos/rounds, por placar de 1 a 7 pontos no Estilo Greco Romano, e de 1 a 9 pontos no Estilo Livre, com o perdedor não pontuando em ambos os estilos.

3 (três) pontos para o vencedor e 1 (um) ponto para o perdedor (VPO1 3:1):

- Quando a luta termina com vitória por pontos no final do tempo regulamentar, e o perdedor marcou um ou mais pontos técnicos.

0 (zero) pontos para o lutador vermelho e 0 (zero) pontos para o lutador azul (0:0):

- No caso de ambos os lutadores terem sido desclassificados por infração às regras: 2DSQ 0:0.
- No caso de ambos os lutadores estarem lesionados: 2VIN 0:0.
- No caso de ambos os lutadores terem sido eliminados por W.O.: 2VFO 0:0.

**ARTIGO 43 - O Encostamento (Touché; ou Fall)**

Quando o lutador defensivo é segurado por seu oponente com seus dois ombros contra o Tapete, por um tempo suficiente para permitir ao Árbitro observar o controle total, a ação resultante é considerada um Encostamento (ou Touché, ou Fall). Para um Encostamento na borda do Tapete ser reconhecido, os dois ombros do competidor devem estar completamente dentro Zona de Passividade e sua cabeça não deve tocar na Área de Proteção. Um Encostamento na Área de Proteção não é válido.

Se o lutador estiver preso em ambos os ombros, como consequência de uma infração de regra ou de uma pegada ilegal pela qual ele é responsável, o Encostamento será considerado válido para o seu adversário.

O Encostamento observado pelo Árbitro será válido se confirmado pelo Presidente do Tapete. Se o Árbitro não indicar o Encostamento, e se ele for válido, pode-se anuncia-lo com o consentimento do Juiz e do Presidente do Tapete. Consequentemente, para ser observado e reconhecido, o Encostamento deve ser claramente mantido. Os dois ombros do lutador em questão devem estar tocando simultaneamente o Tapete durante o curto período de controle, mesmo no caso da parte de trás das costas estiver elevada. Em todos os casos, o Árbitro baterá no Tapete com a mão só depois de ter obtido a confirmação do Presidente do Tapete. O Árbitro então sopra seu apito para acabar a luta.

Não será possível solicitar nenhum Desafio em caso de Encostamento, entendendo-se que o Encostamento deve ser validado pelo Presidente do Tapete, seguindo a decisão do Juiz ou do Árbitro.

**ARTIGO 44 - Superioridade Técnica**

Com exceção do Encostamento e da Desqualificação, o combate deve ser interrompido antes do final do tempo regulamentar quando:

- Há 8 pontos de diferença no Estilo Greco-Romano e 10 pontos de diferença no Estilo Livre.

O combate não pode ser interrompido para declarar o vencedor por superioridade técnica até que a ação seja concluída (ver Artigo 28).

O Presidente do Tapete avisa o Árbitro quando a diferença de 8 ou 10 pontos for atingida. O Árbitro deve declarar o vencedor após consultar os membros da Equipe Oficial do combate.

## **CAPÍTULO 8 - LUTA NEGATIVA**

### **ARTIGO 45 - Posição *Par Terre* durante o Combate**

Se um dos lutadores leva seu oponente ao chão durante o combate, a luta continua no posição *Par Terre*, e o lutador por baixo pode contrariar os esforços do seu oponente, levantar-se ou efetuar contra-ataques de sua escolha. Se um lutador traz seu oponente para o chão e, devido a uma boa ação de defesa do lutador atacado, é incapaz de iniciar a ação, o Árbitro interromperá a luta após um período de tempo razoável; os lutadores retomarão a luta em pé.

Enquanto se defender de ataques e pegadas do lutador superior, no Estilo Greco-Romano, o lutador de baixo não pode colocar mais de uma das mãos na parte superior do corpo do adversário (tronco ou qualquer parte dos braços do oponente). Além disso, o lutador de baixo não deve se defender com o braço fechado ou bloquear com os cotovelos e joelhos.

O lutador de cima não tem o direito de interromper a luta para solicitar que ela seja reiniciada na posição de pé.

#### **Ordenando a posição *Par Terre***

A posição inicial dos lutadores em posição de *Par Terre* antes que o Árbitro apite é a seguinte: o lutador de baixo deve estar deitado de bruços no centro do Tapete. Seus braços devem ser estendidos para a frente e suas pernas devem ser estendidas para trás. Os braços e/ou pernas não podem estar cruzados. As mãos e os pés do lutador de baixo devem tocar o Tapete. O lutador de baixo não pode bloquear o lutador superior. O lutador de cima é colocado lateralmente ao seu adversário, com ambas as mãos na parte de trás do seu adversário, sem qualquer hesitação, após a ordem de posição *Par Terre*; ele deve ter dois joelhos no Tapete.

Depois que o Árbitro apita, o lutador de baixo pode se defender de acordo com o Livro de Regras. É especialmente proibido pular ou fugir do atacante, defender com braços fechados, ou bloquear com os cotovelos e joelhos, bem como usar ativamente qualquer perna enquanto defendendo. No entanto, ao lutador de baixo é permitido se levantar depois que o Árbitro apitar.

#### **Penalidade ao lutador que se recusa ao iniciar corretamente a ordem de posição *Par Terre*:**

##### **Lutador da Parte de Cima:**

- ✓ Primeira vez - Aviso verbal;

- ✓ Segunda vez - Perde a posição e recomeça na posição de pé.

### **Lutador da Parte de Baixo:**

- ✓ Primeira vez - Aviso verbal;
- ✓ Segunda vez - Falta para ele e 1 ponto para seu oponente, no Estilo Livre, ou 2 pontos, no Estilo Greco-Romano; reinicia-se em posição de *Par Terre*.

### **ARTIGO 46 - Zona de Passividade (Círculo/Área Laranja)**

A Zona de Passividade, de cor alaranjada, existe com a finalidade de detectar o lutador passivo; ela também se destina a ajudar a eliminar a luta metódica na borda do Tapete e qualquer saída da área de combate.

Qualquer pegada ou ação iniciada na Área Central do Tapete e terminando dentro dessa zona será válida, incluindo a posição de perigo, contra-ataque e Encostamento.

Qualquer ação ou contra-ataque iniciado na posição de pé na Área Central do Tapete (fora da Zona de Passividade) é válida, independentemente do local onde termine (Área Central, Zona de Passividade ou Área de Proteção). No entanto, se terminar na Área de Proteção a luta é interrompida e os lutadores retornam para o centro do Tapete. Na posição em pé, os pontos serão atribuídos de acordo com o valor da ação.

Um Encostamento na Área de Proteção não é válido. Uma vez que a ação terminou fora do Tapete, a luta deve ser interrompida e os lutadores retornam em pé no centro.

Uma ação que não é avaliada com pontos na Área de Luta, também não pode ser avaliada com pontos na Área de Proteção. Apenas 01 (um) ponto será dado ao lutador merecido, por seu oponente sair para a Área de Proteção.

Como regra geral, por entrar na Área de Proteção sem ter sucesso na execução da ação, o oponente do lutador que saiu primeiro será premiado com 1 ponto. Se ambos os lutadores saírem o Árbitro terá que determinar qual deles tocou primeiro na Área de Proteção e premiar seu oponente com 01 (um) ponto.

No caso de um lutador executar uma ação sem sucesso, e se encontrar por baixo na Área de Proteção, em posição neutra, controlada por seu oponente (sendo que o oponente não fez nenhum movimento para alcançar essa posição), este último ganhará 01 ponto (porque o lutador atacante saiu do combate primeiro, da posição de pé). Caso ele caia de costas na Área de Proteção, com um controle de seu oponente, seu oponente ganhará 02 (dois) pontos.

Na execução de pegadas e ações que começarem na Área Central do Tapete, os lutadores podem entrar na Zona de Passividade com três ou quatro pés e continuar suas ações ou pegadas em todas as direções, desde que nada interrompa a execução da sua ação (empurrão, bloqueio, puxão, etc.).

Uma ação/pegada não pode ser iniciada em uma posição de pé dentro da Zona de Passividade, exceto sob a estrita condição de que os lutadores envolvidos tenham apenas dois pés dentro dela. Neste caso, o Árbitro tolerará a situação por um período limitado de tempo, esperando que a ação seja desenvolvida.

Se os lutadores interromperem uma ação na Zona de Passividade (permanecendo ali) ou, sem qualquer ação, colocando nela dois, três ou quatro pés, o Árbitro interrompe a luta e os traz de volta para o Centro do Tapete; o Árbitro retoma o combate na posição de pé.

Em todos os casos, na posição de pé, se um dos pés do lutador atacante estiver na Área de Proteção, o que é fora da Zona de Passividade, o Árbitro não interromperá a luta e aguardará a conclusão da ação.

Quando o pé do lutador defensor está na Área de Proteção, mas o lutador atacante faz sua ação sem interrupção, esta ação será válida. Se o lutador atacante não realizar a ação, o Árbitro interrompe a luta.

Quando o lutador defensor coloca um dos seus pés na Zona de Passividade, o Árbitro deve chamar em voz alta: “ZONE” (Zona). Ao ouvir esta palavra, os lutadores devem se esforçar para voltar para o Centro do Tapete sem interromper sua ação.

Na posição *Par Terre* qualquer ação, pegada ou contra-ataque executados dentro ou fora da Zona de Passividade é válida, mesmo que termine na Área de Proteção.

O Árbitro e Juiz atribuirão pontos por todas as ações iniciadas na posição de *Par Terre*, na Zona de Passividade, e executadas para a Área de Proteção. No entanto, a luta será interrompida e os lutadores retornarão ao centro, na posição de pé.

No posição de *Par Terre*, o lutador atacante poderá continuar sua ação se sair da Zona de Passividade durante sua execução, desde que os ombros e a cabeça do seu oponente estejam dentro da Zona de Passividade. Nesse caso, até quatro pernas podem estar na Área de Proteção.

## **ARTIGO 47 - Aplicação da Passividade (Estilo Livre e Estilo Greco-Romano)**

### Procedimento para aplicação de penalidades por inatividade no Estilo Livre.

Um dos papéis do Corpo de Arbitragem deve ser avaliar e distinguir o que é uma ação real e o que é uma tentativa de perda de tempo.

- a. Toda vez que o Corpo da Arbitragem concordar que um lutador está bloqueando, entrelaçando os dedos, impedindo seu oponente e/ou evitando o combate, o Árbitro avisará para o lutador “*Caution Azul/Red*” (Cuidado Azul/Vermelho). Na primeira chamada, a ação é interrompida brevemente para dar uma advertência verbal (V): “*Attention*” (Atenção). Na segunda chamada a ação é interrompida brevemente para designar o lutador culpado e um período de pontuação obrigatória, de 30 segundos, começa (Tempo de Atividade). O Árbitro não deve interromper a luta no meio de uma ação viável para iniciar ou terminar um Tempo de Atividade. Uma luz correspondente ao lutador passivo é acesa no placar. Isso notifica os lutadores, Treinadores e os espectadores que um Tempo de Atividade

começou. Se qualquer dos lutadores marcar pontos durante os 30 segundos nenhum ponto de penalidade é concedido, apenas a pontuação correspondente à ação. Se nenhum dos lutadores marcar pontos, o adversário do lutador passivo designado receberá 01 (um) ponto técnico sem interromper a luta.

- b. Se após dois minutos do primeiro período/round, nenhum lutador marcar pontos (pontuação 0 x 0), o Árbitro deve obrigatoriamente designar um dos lutadores como inativo (o mesmo procedimento descrito no item “a”, acima, será administrado).
- c. Quando houver menos de 30 segundos restantes em qualquer período/round, se todos os três membros do Corpo de Arbitragem concordarem que um lutador está evitando e/ou bloqueando, seu oponente recebe um ponto e ele recebe Falta; por estar fugindo da pegada. Nesta situação pode ser lançado o Desafio.
- d. Se um lutador inicia sua ação alguns segundos antes do minuto 2:00, com uma pontuação “0 x 0”, o Árbitro não interrompe o combate, permitindo que o lutador finalize a ação. Se a ação terminar com pontos, a luta continuará sem qualquer interrupção. Se a ação não terminar com pontos, o Árbitro para a luta e aplica o Tempo de Atividade.

#### Procedimento para aplicação de penalidades por inatividade no Estilo Greco-Romano.

O Wrestling Ativo (“*Active Wrestling*”) é definido quando há contato com o oponente, contraindo esforços um contra o outro e tentando montar um ataque. Ambos os lutadores são sempre encorajados a executar o Wrestling Ativo.

Se apenas um lutador estiver executando o Wrestling Ativo, ele será recompensado. Em tais casos seu oponente, que está bloqueando e impedindo o Wrestling Ativo será determinado como passivo, e o procedimento de passividade apropriado será aplicado.

O seguinte procedimento será aplicado:

- ✓ **Primeira passividade em um combate (independentemente de qual lutador):** O lutador ativo recebe 1 ponto e pode escolher entre voltar de pé ou na posição *Par Terre* (P).
- ✓ **Segunda passividade em um combate (independentemente de qual lutador):** O lutador ativo recebe 1 ponto e pode escolher entre voltar de pé ou na posição *Par Terre* (P).
- ✓ **Terceira e qualquer outra passividade em um combate (independentemente qual lutador):** O lutador ativo recebe um ponto sem parar a luta (P).

No máximo duas aplicações de *Par Terre* pelo Árbitro podem ser aplicadas por combate.

Existem três cenários em que a equipe de arbitragem precisa estimular o combate com chamadas de passividade:

- a) Quando a pontuação é 0 x 0;
- b) Quando a pontuação está empatada e um lutador é claramente mais ativo;
- c) Quando um lutador tem a liderança e seu oponente age defensivamente.

Um lutador que tenha marcado pontos, executando ações de pé, não deve ser punido com passividade. No entanto, se este lutador estiver inativo por um determinado período de tempo, e seu oponente marca pontos ou é claramente mais ativo, ele poderá receber uma passividade.

Critérios para considerar um lutador passivo:

- Quando evita ataques sem contra-ataques;
- Quando segura os pulsos do adversário sem iniciar um ataque;
- Quando ataca sem contato direto com o adversário;
- Quando recupera a posição inicial logo após o início de um ataque;
- Quando faz ataques falsos (simulação);
- Quando entra e se mantém na Zona de Passividade;
- Quando evita a luta no Centro do Tapete;
- Quando mantém seu oponente na Zona de Passividade;
- Quando não realiza uma ação, apesar da boa posição;
- Na luta defensiva.

### **Esclarecimento**

Qualquer passividade deve ser confirmada pelo Presidente do Tapete. Se, ao aplicar o procedimento de passividade, um erro grave é cometido pelo Árbitro e pelo Juiz, o Presidente do Tapete deve intervir.

Se um lutador está bloqueando, mantendo a cabeça baixa no peito do oponente, os dedos entrelaçados, ou em geral evitando a luta na posição de pé (recusando-se a voltar a uma posição de tronco superior reta), o Árbitro determinará este lutador como negativo.

O Wrestling Negativo (“*Negative Wrestling*”) descreve toda ação que é potencialmente perigosa para o oponente, ou contrária ao princípio básico para fornecer uma forma ofensiva e espetacular de luta (por exemplo, dedos entrelaçados e fuga do contato).

O Wrestling Negativo deve ser avisado pelo Árbitro no primeiro sinal claro de ocorrência. Exemplo: *Red, no fingers!* (Vermelho, sem dedos!). O Wrestling Negativo precisa ser confirmado pelo Presidente do Tapete.

Uma vez confirmado, o Wrestling Negativo será imediatamente declarado, e uma Falta aplicada, bonificando o oponente com 01 ponto no Estilo Livre e 02 pontos no Estilo Greco-Romano.

O Wrestling Negativo, como definido acima e nos Artigos 48 a 51, não deve ser penalizado com passividade.

Passividade e Wrestling Negativo devem ser distinguidos um do outro. Não é possível penalizar com passividade uma chamada para Wrestling Negativo; ou vice-versa. Passividade e Wrestling Negativo são distintamente diferentes.

Nota: Os procedimentos para a aplicação da passividade para o Estilo Livre e para o Estilo Greco-Romano são distintamente diferentes.

## **CAPÍTULO 9 - PROIBIÇÕES E AÇÕES ILEGAIS**

### **ARTIGO 48 - Proibições Gerais**

Os lutadores são proibidos de:

- Puxar o cabelo, orelhas, órgãos genitais, beliscar, morder, torcer os dedos das mãos ou dos pés, e, geralmente, executar ações, gestos ou pegadas com a intenção de torturar o oponente, ou fazê-lo sofrer por submissão e desistir.

- Chutar, dar cabeçada, estrangular, empurrar, aplicar ações que possam colocar em risco a vida do oponente ou causar uma fratura/deslocamento de membros, pisar nos pés do adversário, tocar o rosto entre as sobrancelhas e a linha da boca.

- Empurrar o cotovelo ou joelho para o abdômen/estômago do oponente, realizar qualquer ação de torção que cause submissão, segurar o oponente pela sua Malha de Luta.

- Agarrar-se ou segurar no Tapete.

- Falar durante a luta.

- Pegar a sola do pé do adversário (só é permitido agarrar a parte superior do pé ou o calcanhar).

- Concordar com o resultado do combate entre eles.

- Agarrar ou interligar os dedos para bloquear o adversário e impedir o Wrestling Ativo.

- Cuspir a água durante o intervalo.

Estas proibições gerais são sancionadas com base na gravidade da falha (Desclassificação, Falta, Ponto ou Aviso Verbal). Sanções disciplinares também podem ser aplicadas após a competição contra o atleta faltoso.

## ARTIGO 49 - Fugindo da Ação/Pegada

Fugir de uma ação ou pegada ocorre quando o lutador defensor recusa abertamente o contato, impedindo que seu oponente execute ou inicie uma ação. Essas situações surgem nas posições em pé e *Par Terre*. Elas pode ocorrer na Área Central de luta, ou desta para a Zona de Passividade. Fugir de um ação será penalizado da seguinte forma.

Fugindo da ação na posição *Par Terre*:

- 1 Falta contra o lutador faltoso;
- 1 ponto para o adversário no Estilo Livre;
- 2 pontos para o adversário no Estilo Greco-Romano;
- Reiniciar na posição *Par Terre*.

Fugindo da luta em pé:

- 1 Falta contra o lutador faltoso;
- 1 ponto para o adversário no Estilo Livre;
- 2 pontos para o adversário no Estilo Greco-Romano;
- Reiniciar na posição em pé.

### **Fugindo da posição, no solo, no Estilo Greco-Romano.**

Será considerado como uma fuga, quando um lutador estiver no chão após um movimento do oponente, e pular para frente para evitar ser pego, colocando seu oponente na posição de cometer uma ação ilegal (segurar as coxas do lutador "que foge"). O Árbitro não deve permitir esta situação, que é uma fuga de posição (pelo lutador que pula). O Árbitro deve ser muito claro e preciso na forma de lidar com esse acontecimento. Ele também deve se colocar na frente dos lutadores de forma a evitar que uma fuga ocorra.

- A primeira vez que o lutador no chão pular para frente para evitar ser pego pelo seu oponente, o Árbitro deve advertir em voz alta "*Attention, no jump!*" (Atenção, sem salto!).

- Na segunda vez, o Árbitro deve pedir Falta e aplicar 02 pontos por fuga da ação; depois parar o combate, seguindo a concordância do Juiz e do Presidente do Tapete; fazer os lutadores se levantarem; sinalizar a ofensa e reiniciar na posição *Par Terre*.

Este método é válido para penalizar a fuga da ação quando o lutador pular para frente. No entanto, a defesa ou movimento lateral para evitar uma ação é autorizada e não deve ser penalizada.

O lutador que é dominado em solo no Estilo Greco-Romano não tem o direito de se curvar, levantar uma ou ambas as pernas, para impedir que uma ação seja executada.

## **ARTIGO 50 - Fugindo do Tapete**

Quando um lutador foge do Tapete, de uma posição em pé ou *Par Terre*, uma Falta deve ser imediatamente emitida contra o lutador faltoso. Os pontos seguintes serão atribuídos ao lutador atacante:

Fugindo do tapete na posição *Par Terre*:

- 1 Falta contra o lutador faltoso;
- 1 ponto para o adversário no Estilo Livre;
- 2 pontos para o adversário no Estilo Greco-Romano;
- Reiniciar a luta na posição *Par Terre*.

Fugindo do Tapete em Posição de Perigo (Estilo Livre e Estilo Greco-Romano):

- 2 pontos + 1 Falta contra o adversário;
- Reiniciar na posição de *Par Terre*.

Fugindo do Tapete na posição em pé:

- 1 Falta contra o lutador faltoso;
- 1 ponto para o adversário no Estilo Livre;
- 2 pontos para o adversário no Estilo Greco-Romano;
- Reiniciar na posição em pé.

Quando um dos lutadores pisar na Zona de Passividade pela primeira vez, o Árbitro é obrigado a avisá-los: *Blue, Zone!* (Azul, Zona!) ou *Red, Zone!* (Vermelho, Zona!). Os lutadores são obrigados a retornar ao centro do Tapete. Se os lutadores não obedecerem este comando e pisarem com 3 pés na Zona de Passividade, o Árbitro deve parar a luta e trazê-los de volta para o centro do Tapete. Se for um movimento de ataque, os pontos serão dados ao atacante lutador para a ação, mesmo se as pernas de ambos os lutadores estiverem na Zona de Passividade, ou se uma ou ambas as pernas do o lutador de defesa estiverem na Área de Proteção. Nenhuma ação contrária, realizada na Área de Proteção, será admitida e pontuada.

## **ARTIGO 51 - Pegadas/Ações Ilegais**

As seguintes pegadas/ações são ilegais e estritamente proibidas:

- Na garganta;
- Torção de braços em mais de 90 graus;
- Bloqueio de braço aplicado no antebraço;
- Segurar a cabeça ou pescoço com as duas mãos, bem como em todas as situações e posições de estrangulamento;
  - *Double Nelson*, se não executado de lado, sem o uso das pernas em qualquer parte do corpo do adversário;
  - Trazer o braço do adversário para trás e, ao mesmo tempo, aplicar pressão a ele em uma posição onde o antebraço forma um ângulo agudo;
  - Executar uma ação forçando a coluna vertebral do adversário;
  - Dominar o pescoço com uma ou as duas mãos, qualquer que seja a direção;
  - Pegadas feitas apenas pela cabeça (as únicas permitidas ocorrem pegando um braço junto com a cabeça);
  - Na posição de pé, quando pegando por trás, com o adversário de cabeça para baixo (cintura reversa), a queda deverá ser executada apenas para o lado e nunca de cima para baixo;
  - Ao executar uma pegada, apenas um braço pode ser usado para segurar a cabeça ou o pescoço do oponente;
  - Levantar o adversário em posição de ponte e depois jogá-lo no Tapete (impacto severo o chão); o correto é forçar a ponte do adversário para baixo;
  - Quebrar a ponte, empurrando na direção da cabeça;
  - Se o lutador atacante violar as Regras durante a execução de uma pegada, a ação em questão será completamente nula e, na primeira infração, o Árbitro deverá pedir "*Attention*" (Atenção) para o lutador atacante em falta. Se o atacante repetir a violação, ele será punido com Falta e 1 ponto.
  - Se o lutador defensor, por uma ação ilegal, impedir que seu oponente desenvolva sua posição, será aplicada Falta. Seu adversário receberá 1 ponto no Estilo Livre e 2 pontos no Estilo Greco-Romano.

#### *Pegadas e ações proibidas para o Estilo Livre Feminino.*

Todos os *Double Nelson* aplicados na posição *Par Terre*, ou na posição de pé, são proibidos no Estilo Livre Feminino.

#### *Pegadas e ações proibidas para Sub 15 e Cadetes.*

Para proteger a saúde de jovens lutadores, as seguintes ações e pegadas são considerados ilegais e proibidas para as categorias Sub 15 e Cadetes:

- *Double Nelson* tanto de frente quanto de lado;
- No Estilo Livre, aplicar chave de perna no adversário, além do *Double Nelson*.

#### Dever do Árbitro para com os lutadores que cometem uma violação

Se o lutador atacante puder realizar a ação, apesar de uma pegada ilegal do lutador defensor (ou seja, a ação está em curso, mesmo com o adversário pegando de forma ilegal):

- Parar a violação;
- Dar o valor correspondente a ação do seu adversário;
- Pedir uma Falta;
- Dar 1 ponto (Estilo Livre) ou 2 pontos (Estilo Greco-Romano) ao adversário;
- Parar o combate;
- Retomar a luta na posição em que a infração ocorreu.

Se o lutador atacante não pode realizar sua ação por conta de uma pegada ilegal do lutador defensor (ou seja, a ação não pode ser iniciada por conta da pegada ilegal do adversário):

- Para o combate e pedir Falta;
- Dar 1 ponto (Estilo Livre) ou 2 pontos (Estilo Greco-Romano) ao adversário;
- Retomar a luta na posição em que a infração ocorreu.

#### **ARTIGO 52 - Proibições Especiais**

No Estilo Greco-Romano é proibido agarrar o oponente abaixo dos quadris apertando-o com as pernas. Todo empurrão, pressão ou elevação por meio do contato com as pernas em qualquer parte do corpo do oponente também é estritamente proibido.

No Estilo Greco-Romano, se o lutador ofensivo na execução de uma manobra, inadvertidamente fizer contato ou bloquear com as pernas, o Árbitro deve:

- Na primeira vez, parar a luta e avisar o lutador culpado.
- Na segunda vez, o oponente receberá 1 ponto e o culpado receberá uma Falta.

No Estilo Greco-Romano, se um lutador defensivo cometer uma Falta de Perna, o Árbitro deve:

- Falta.
- Na primeira vez, parar a luta e dar ao atacante 2 pontos e ao lutador culpado uma Falta.
  - Na segunda vez, o lutador culpado perderá a luta.

No Estilo Greco-Romano, ao contrário do Estilo Livre, é necessário acompanhar o adversário até o chão e ficar em contato com ele para que uma pegada seja considerada válida.

No Estilo Livre, é proibido trançar os pés ou pernas na cabeça, pescoço ou corpo do adversário.

### **ARTIGO 53 - Consequências que Afetam o Combate**

A pegada ilegal do lutador atacado será interrompida pelo Árbitro sem interromper a ação, se possível. Se não houver perigo, o Árbitro permite o desenvolvimento da ação e aguarda o resultado. Ele então irá parar a luta, dar os pontos e uma Falta para o lutador em falta.

Se a pegada começar corretamente, e depois se tornar ilegal, a ação deverá ser avaliada até o início da infração. Então a luta deve ser interrompida e retomada na posição de pé, e o lutador atacante recebe uma advertência. Se o lutador atacar novamente com uma pegada ilegal, o Árbitro vai parar a luta, dar uma Falta para o lutador em falta e 01 ponto para seu adversário.

No caso de qualquer disputa intencional com a cabeça, ou qualquer outra brutalidade, o lutador culpado pode ser eliminado imediatamente da luta por decisão unânime da Equipe de Arbitragem, sendo desqualificado da competição e colocado por último na classificação com um comentário "Eliminado por Brutalidade" (*Eliminated for Brutality*). O lutador culpado receberá Cartão Vermelho.

## **CAPÍTULO 10 - O PROTESTO (RECURSO)**

### **ARTIGO 54 - O Protesto (Recurso)**

Nenhum Protesto (Recurso) após o término de uma luta, ou qualquer apelo perante o Tribunal Arbitral do Esporte (*CAS - Court of Arbitration for Sport*), ou qualquer outra jurisdição, contra uma decisão tomada pelo Corpo de Arbitragem pode ser apresentada. Sob nenhuma circunstância o resultado de uma luta pode ser modificado após a declaração de vitória no Tapete.

Se o Presidente da UWW, ou o Delegado (ou seu substituto), notar que o Corpo de Arbitragem abusou de seu poder para modificar um resultado, eles podem examinar o vídeo e, com o acordo do Bureau da UWW, sancionar os responsáveis como previsto nas disposições dos Regulamentos para o Corpo de Arbitragem.

## **CAPÍTULO 11 - MÉDICO**

## **ARTIGO 55 - Serviços Médicos**

O organizador da competição é obrigado a fornecer um serviço médico responsável pela realização de exames médicos antes da pesagem e dar controle médico durante as lutas. O serviço médico, que é necessário para operar em toda a competição, está sob a autoridade do médico da UWW responsável. Os requisitos médicos são descritos em regras específicas para isto.

Antes de competir, os médicos devem examinar os atletas e avaliar seu estado de saúde. Se um competidor não é considerado em bom estado de saúde, ou em uma condição que é perigosa para si ou para seu oponente, ele será excluído da participação na competição.

Ao longo das competições e a qualquer momento, o serviço médico deve estar preparado para intervir em caso de um acidente, decidindo se um lutador está apto a continuar da competição. Médicos dos participantes e das equipes estão totalmente autorizados a tratar seus lutadores feridos, mas somente o Treinador ou um oficial da equipe pode estar presente enquanto o tratamento está sendo administrado pelo médico. Em nenhum caso, a UWW pode ser responsabilizada por uma lesão, deficiência ou morte de um lutador.

## **ARTIGO 56 - Intervenções para Serviços Médicos**

a) O médico encarregado da UWW tem o direito e o dever de interromper uma luta a qualquer momento através do Presidente do Tapete, sempre que ele considerar que qualquer lutador está em perigo. Inicialmente, o tratamento da lesão deve ser apenas pelo médico da UWW. Caso ele precise de apoio, ele poderá permitir a participação do médico da equipe de lutadores, ou médico do lutador, ou do Treinador.

b) Ele também pode parar uma luta imediatamente, declarando um dos lutadores incapazes de continuar. O lutador nunca deve deixar o Tapete, exceto no caso de uma lesão grave que exija sua remoção imediata. Caso o lutador seja ferido, o Árbitro deve imediatamente pedir a intervenção médica; caso não haja lesão confirmada pelo médico da competição, o Árbitro deve solicitar uma sanção ao Juiz ou ao Presidente do Tatame.

c) Se um lutador tiver uma lesão visível, o médico terá o tempo necessário para tratar a lesão e decidirá se o lutador pode ou não continuar a luta.

d) Um máximo de quatro minutos será disponível para cada lutador, durante toda a duração da luta, para tratamento de uma lesão hemorrágica. As consequências da ultrapassagem desse tempo disponível são descritas no Artigo 27.

e) No caso de qualquer debate médico, o médico da equipe do lutador em questão tem o direito de intervir em qualquer tratamento necessário, ou dar o seu conselho sobre uma intervenção ou decisão tomada pelo serviço médico oficial. Somente o Delegado da Comissão Médica da UWW pode propor aos funcionários que a luta seja interrompida.

f) Em competições internacionais onde a Comissão Médica da UWW não esteja representada, a decisão de interromper a luta será tomada pelo médico da competição, em consulta com o Delegado da UWW (ou do Árbitro da UWW nomeado) e com o médico do lutador lesionado.

g) Em todos os casos, o médico que tomar a decisão de proibir o lutador de continuar a luta deve ser de nacionalidade diferente do lutador em questão, ou do adversário; e o médico não deve estar envolvido na categoria de peso em questão. Caso esta situação ocorra, a decisão será delegada a outro médico, conforme designado pelo Delegado.

h) Todas as lesões de primeiros socorros (que não requerem hospitalização) que ocorrem em competições internacionais da UWW serão custeadas pelo organizador. As lesões que requerem hospitalização são cobertas pela licença UWW, desde que o caso seja anunciado à companhia de seguros no mesmo dia (número que aparece no verso do cartão).

i) Se um atleta estiver lesionado e não puder continuar a luta, ele perderá a partida por lesão. O atleta em questão não precisará comparecer à segunda pesagem e será classificado com base nos pontos que ele ganhou até a sua lesão. Se o atleta lesionado estiver pronto para competir pelo segundo dia, ele deverá participar da segunda pesagem e o médico da UWW deve confirmar ao Delegado de Arbitragem, ou ao Delegado Técnico, que ele pode competir novamente.

## **ARTIGO 57 - Controle Antidopagem**

De acordo com as provisões escritas na Constituição, e a fim de lutar contra a dopagem, que é formalmente proibido, a UWW reserva-se o direito de exigir que os lutadores sejam submetidos a exames ou testes em todas as competições do calendário oficial. Esta provisão deve ser aplicada em Campeonatos Continentais e Mundiais, de acordo com Regulamentos da UWW e nos Jogos Olímpicos e Continentais, de acordo com as Regras do COI (Comitê Olímpico Internacional).

Em nenhum caso, competidores ou oficiais podem se opor a esta verificação sem incorrer em sanções previstas nas Regras de Controle Antidopagem. A Comissão Médica da UWW decidirá a hora, o número ou a frequência destes exames, que serão realizados por qualquer meio que considerem útil. Amostras adequadas serão tomadas por um médico certificado pela UWW, na presença de um oficial, para o lutador a ser testado.

A criação e implicações financeiras dos controles antidopagem, durante a competição, são pagas pelo país anfitrião e pelas Federações Nacionais.

No caso de um resultado positivo, a sanção prevista no Regulamento de Controle Antidopagem da UWW será aplicada. A UWW, está sujeita à convenção de combate ao uso de drogas assinada com o COI (Comitê Olímpico Internacional) e aplicada pela Agência Mundial Antidopagem (*World Anti-doping Agency*), com todos os seus regulamentos, procedimentos e sanções aplicáveis.

O órgão para apelação, no caso de uma sanção de dopagem feita pela UWW contra um lutador, é o Tribunal Arbitral do Esporte (*CAS - Court of Arbitration for Sport*), em Lausanne (Suíça). A apelação, se for o caso, é feita após todas as disposições de recurso fornecidas pelas regras antidopagem da UWW terem se esgotado.

## **CAPÍTULO 12 - APLICAÇÃO DAS REGRAS DE LUTA**

O Bureau Executivo da UWW é a única autoridade de tomada de decisão relativa a quaisquer modificações e disposições que são consideradas desejáveis, com vista a melhorar as regras técnicas de Wrestling.

Estas regras foram elaboradas tendo em mente todas as circulares e informações distribuídas pela UWW. Elas contêm todas as sugestões apresentadas pelos órgãos auxiliares e pelo Bureau, que foram aceites pelo Congresso da UWW.

Estas regras são o único documento válido do seu tipo até o próximo Congresso, que será solicitado a deliberar sobre todas as possíveis modificações ou interpretações decididas pelo Bureau Executivo.

No caso de um julgamento, apenas o texto em francês é válido.

As Federações Nacionais devem traduzir este documento em seu idioma oficial.

Cada Árbitro em uma competição deve ter uma cópia destas Regras em seu idioma e uma em um dos idiomas oficiais da UWW (francês ou inglês).

## ANEXO - VOCABULÁRIO BÁSICO OFICIAL

Cada membro do Corpo de Arbitragem deve ser perfeitamente familiarizado com a aplicação e vocabulário estabelecido abaixo. Este vocabulário constitui a forma oficial de comunicação entre membros do Corpo de Arbitragem.

**SALUT** “*Saudação*” - Os lutadores devem se cumprimentar.

**START** “*Começar*” - Convite para os lutadores se levantarem dos cantos (*corners*) do Tapete, e se colocarem de pé no Centro para serem examinados e se cumprimentarem. Depois disso, eles retornarão para seus respectivos cantos e aguardarão a Árbitro apitar para chama-los para início da luta.

**CONTACT** “*Contato*” - O Árbitro pede ao lutador que coloque ambas as mãos nas costas do oponente, que está por baixo, no Tapete. Os lutadores de pé devem se posicionar "corpo-a-corpo".

**OPEN** “*Abrir*” - O lutador deve alterar sua postura e adotar um combate mais tático.

**DAWAI** - O Árbitro incentiva os lutadores a lutarem ativamente.

**ATTENTION** “*Atenção*” - O Árbitro adverte o lutador passivo, já avisado, por se recusar a assumir a posição *Par Terre* de forma correta.

**ACTION** “*Ação*” - O lutador deve executar a ação que iniciou.

**HEAD UP** “*Levante a Cabeça*” - O lutador deve levantar a cabeça. Esta ordem é dada pelo Árbitro ao lutador quando este aplica repetidas investidas pra frente com a cabeça.

**LEG** “*Perna*” - O lutador cometeu um erro com a perna (Estilo Greco-Romano).

**POSITION** “*Posição*” - Posição inicial dos lutadores no chão (ou na aplicação de *Contact* no Estilo Greco-Romano). O Árbitro sopra o apito previamente.

**A TERRE** “*Para Baixo*” - O combate é retomado na posição *Par Terre*.

**PLACE** “*Local*” - Batendo com a mão no Tapete, ao mesmo tempo que diz a palavra *Place*, o Árbitro lembra os lutadores que não devem fugir do Tapete.

**DANGER** “Perigo” - Uma posição perigosa.

**FAULT** “Falta” - Uma ação ilegal ou violação das regras técnicas.

**STOP** “Pare” - Parando o combate.

**ZONE** “Zona” - Esta palavra deve ser dita em voz alta voz se os lutadores entrarem na Zona de Passividade.

**CONTINUE** “Continuar” - A luta deve ser retomada após esta ordem do Árbitro. O Árbitro também usa essa palavra para continuar com o combate, se os lutadores pararem devido a confusão, olhando pra ele como se estivessem pedindo uma explicação.

**TIME OUT** “Tempo Esgotado” - Quando um dos lutadores para de lutar, intencionalmente ou por causa de lesão ou qualquer outro motivo, o Árbitro usará essa expressão para pedir ao operador de placar que pare o cronometro.

**CENTRE** “Centro” - Os lutadores devem retornar para o centro do Tapete e continuar o combate ali.

**UP** “Acima” - O combate deve ser retomado na posição de pé.

**INTERVENTION** “Intervenção” - O Juiz, Árbitro ou Presidente do Tapete pedem uma intervenção.

**OUT** “Fora” - Uma ação foi aplicada do lado de fora o Tapete.

**OK** “Okay” - A ação é válida (legal/correta). Se o Juiz e o Presidente do Tapete estiverem sentados em uma posição que não lhes permita acompanhar de perto o que está ocorrendo no lado oposto, o Árbitro deve levantar o braço para indicar se a ação na borda do Tapete foi executada dentro dos seus limites.

**NON** “Não” - Esta palavra é usada para indicar que determinada ação não é válida, e consequentemente anulada.

**TOUCHE** “Touché” - Esta palavra é usada para indicar que o lutador sofre um “Encostamento” (*Touché*; ou *Fall*). Para o Encostamento, o próprio Árbitro diz *Touché*, golpeando o Tapete com a mão e apitando para indicar o fim da luta.

**DECLARE BATTU** - Decisão tomada pela equipe de Árbitros após uma derrota.

**DEFEAT** “Derrota” - O adversário é derrotado.

**DISQUALIFICATION** “Desqualificação” - A desqualificação é anunciada por conduta antidesportiva ou brutalidade.

**FIN** “Fim” - O fim do combate.

**CHRONOMETRE** “*Cronometro*” - O operador do cronômetro deve parar ou iniciar o tempo quando solicitado pelo Árbitro.

**GONG** “*Gongo*” - O som do a gongo marca o início e o fim de uma luta.

**REFEREE** “*Árbitro*” - O oficial conduzindo o combate no Centro do Tapete.

**JUDGE** “*Juiz*” - O oficial que auxilia o Árbitro na marcação dos pontos dos lutadores durante o combate. Ele também deve anotar todas as ações executadas durante o combate em sua Súmula.

**MAT CHAIRMAN** “*Presidente do Tapete*” - O oficial responsável pelo Tapete. Ele é obrigado a se manifestar em caso de empate na pontuação dada pelo Árbitro e pelo Juiz.

**JURY OF APPEAL** “*Júri de Apelação*” - Grupo de peritos de arbitragem, estritamente aplicado em grandes competições, nomeados para o controle das Regras Internacionais de Wrestling.

**CONSULTATION** “*Consulta*” - O Presidente do Tapete, com o Árbitro e Juiz, antes de anunciar uma desqualificação ou decisão sobre qualquer assunto sobre o qual tenha havido discordância.

**CHALLENGE** “*Desafio*” - Ação através da qual o Técnico/Treinador (*Coach*) tem direito, em nome do seu lutador, a pedir a revisão do vídeo de uma ação.

**CAUTION** “*Cuidado*” - A penalidade por Falta emitida pelo Árbitro para um lutador, por violação das regras.

**CLINIC** “*Clínica*” - O curso dos Árbitros.

**PROTEST** “*Protesto/Recurso*” - O Protesto (Recurso) apresentado como resultado de uma decisão, seja ela qual for.

**DOCTOR** “*Médico*” - O oficial médico do combate.

**VICTORY** “*Vitória*” - O Árbitro declara a vencedor.

**NO JUMP** “*Não Pule*” - Aviso do Árbitro para o lutador de baixo, que salta pra frente de modo a impedir que seu oponente inicie uma pegada.

**ORDERED HOLD** “*Ação Ordenada*” - Disposição estabelecida pelo Artigo 51.

**SCORSHEET** “*Súmula*” - Folha na qual os resultados do combate são anotados.

**ROUNDSHEET** “*Ficha de Rodada*” - Ficha de competição, onde é apresentada a Tabela.