



سیستم برگزاری مسابقات

مسابقات گراپلینگ در دو سیستم برگزار می گردد:

۱. گی (با کیمونو جودو)

۲. بدون گی (باشورت و پیراهن استرچ)

زمان برگزاری مسابقه برای تمامی رده ها ۵ دقیقه تمام می باشد

جدول رده بندی سنی و وزنی مسابقات

جوانان (۱۸ – ۱۹ سال)

مردان : ۵۸-، ۶۲-، ۶۶-، ۷۱-، ۷۷-، ۸۴-، ۹۲-، ۹۲+

بانوان : ۴۹-، ۵۳-، ۵۸-، ۶۴-، ۷۱-، ۷۱+

بزرگسالان (۲۰ سال به بالا)

مردان : ۵۸-، ۶۲-، ۶۶-، ۷۱-، ۷۷-، ۸۴-، ۹۲-، ۹۲-، ۱۰۰-، ۱۰۰+

بانوان : ۴۹-، ۵۳-، ۵۸-، ۶۴-، ۷۱-، ۷۱+

بیشکسوتان (۳۵ تا ۶۰)

مردان : ۶۲-، ۶۶-، ۷۱-، ۷۷-، ۸۴-، ۹۲-، ۹۲-، ۱۰۰-، ۱۰۰+

بانوان : ۵۳-، ۵۸-، ۶۴-، ۷۱-، ۷۱+



قوانین شروع مسابقه

- بعد از صدا کردن گراپلرها هر دو گراپلر باید سریعا بر روی تشک حاضر شوند, نام هر گراپلر ۳ بار و هر بار با فاصله ۳۰ ثانیه خوانده خواهد شد و اگر پس از بار سوم گراپلر همچنان بر روی تشک حاضر نباشد به دستور داور مسابقه گراپلر رد صلاحیت شده و بازنده مسابقه اعلام خواهد شد
- پس از حاضر شدن گراپلرها هر گراپلر بر اساس رنگ تائیین شده (آبی و قرمز) باید در کرنر مخصوص خود بیستند تا داور مسابقه دستور ورود مبارزین به وسط تشک را اعلام کند
- داور مسابقه باید لباس گراپلرها را بازدید کند و در صورت وجود هر نوع مشکل در لباس گراپلرها ۲ دقیقه به گراپلر وقت داده خواهد شد که اقدام به تعویض لباس کند, در صورتی که گراپلر پس از زمان تائیین شده بر روی تشک حاضر نباشد بنا بر قوانین و اعلام داور بازنده مسابقه اعلام خواهد شد!
- داور مسابقه همچنین باید اطمینان حاصل کند که پوست گراپلرها آغشته به مواد چرب کننده نباشد, ناخن هایش بلند نباشد, تمیز و ارسته باشد و بوی بد ندهد!
- پس از انجام تمام این مراحل داور مسابقه با دمیدن در صوت شروع مسابقه را اعلام میکند

معنی خروج از تشک

اگر در وضعیت سرپا یکی از گراپلرها از تشک کشتی و منطقه قرمز خارج شوند (یک پا خارج شود) و هیچ کدام از گراپلرها دارای وضعیت سابمیشن نباشند داور موظف است که مسابقه را قطع کرده و هر دو گراپلر را به مرکز تشک فرا بخواند

زمانی که گراپلرها بر روی زمین مشغول مبارزه هستند و از منطقه قرمز تشک مبارزه خارج شوند در صورتی که در وضعیت سابمیشن نباشند و فقط دارای وضعیت برتر باشند داور مسابقه می تواند مسابقه را متوقف کند و وضعیت را از یکی از وضعیت های باز شروع در وسط تشک دنبال کند

نکته : در صورتی که یکی از گراپلرها به خاطر فرار از حمله حریف از تشک کشتی فرار کند داور مسابقه باید مسابقه را متوقف کرده و یک اخطار به خاطر فرار به گراپلر داده شود و به حریف هم یک امتیاز مستقیم داده شود و سپس مبارزه مجددا از مرکز تشک دنبال شود

نکته : اگر گراپلرها در حالی که یکی از گراپلرها دارای وضعیت مسلط سابمیشن می باشد از منطقه قرمز تشک خارج شوند مسابقه متوقف نخواهد شد و تا اجرای کامل تکنیک های دفاع و حمله هر دو گراپلر مسابقه ادامه داده خواهد شد, اگر در ادامه گراپلری که در حال تسلیم شدن است بدن خود را (سر) از کل منطقه تشک به منظور متوقف شدن مسابقه بیرون ببرد داور موظف است مسابقه را متوقف و گراپلر خاطی را از ادامه مسابقه رد صلاحیت کند (دیسکالیفه) کند

نکته : در صورتی که گراپلر در وضعیت سابمیشن گرفتار شده باشد و در حالی که به صورت کاملا اصولی در حال دفاع باشد و به صورت اتفاقی هر دو از منطقه قرمز تشک خارج شوند مسابقه متوقف نخواهد شد و داور موظف به ادامه بازی در آن شرایط می باشد تا گراپلر گرفتار شده از وضعیت گرفتار شده خارج شود و یا تسلیم شود, در صورتی که در ادامه همین وضعیت یکی از گراپلرها از کل منطقه تشک خارج شود (سر) داور موظف به توقف مسابقه بوده و با دادن یک امتیاز حمله به گراپلری که سابمیشن را اجرا می کرده هر دو مبارز را به وسط تشک فرا بخواند و از وضعیت باز شروع مناسب مسابقه را ادامه دهد



وضعیت های شروع و باز شروع

وضعیت عادی (سریا)

وضعیت سریا وضعیتی است که هر دو گراپلر هنگام شروع مسابقه روبروی یکدیگر در مرکز تشک ایستاده و یک پای خود را درون دایره کوچک وسط تشک قرار داده و منتظر سوت شروع مسابقه از جانب داور می‌باشند

وضعیت باز شروع از سریا هر زمان که مبارزه در وضعیت سر پا متوقف شده باشد نیز در میانه مسابقه داده می شود



وضعیت باز شروع گارد بسته

وضعیت باز شروع گارد بسته زمانی اتفاق خواهد افتاد که گراپلرها در حالتی که یکی از آنها در گارد بسته دیگری برای حداقل زمان 3 ثانیه گرفتار آمده از منطقه قرمز تشک خارج شوند

داور مسابقه هر دو گراپلر را به مرکز تشک فراخوانده و هر دو گراپلر را در همان وضعیت قبلی نشانده (گارد بسته) با این تفاوت که قبل از شروع سوت آغاز مسابقه گراپلر زیرین باید دست هایش در کنارهای سرش باشد و گراپلر بالایی باید دست هایش بر روی شکم حریف باشد (همانند عکس)



وضعیت باز شروع از هالف گارد

وضعیت باز شروع از هالف گارد (گارد نیمه بسته) زمانی اتفاق خواهد افتاد که گراپلرها در حالتی که یکی از آنها در هالف گارد دیگری برای حداقل زمان 3 ثانیه گرفتار آمده از منطقه قرمز تشک خارج شوند

داور مسابقه هر دو گراپلر را به مرکز تشک فراخوانده و هر دو گراپلر را در همان وضعیت قبلی نشانده (هالف گارد) با این شرایط که قبل از شروع سوت آغاز مسابقه گراپلر زیرین باید سینه اش رو به سمت حریف و بر روی شانه اش باشد و دستانش بر روی پای آزاد حریف باشد و گراپلر بالایی باید بر روی زانویش نشسته باشد و دست هایش بر روی ناحیه لگن حریف باشد (همانند عکس)





بازشروع از وضعیت اوین گارد

وضعیت باز شروع از اوین گارد زمانی داده می‌شود که هر دو گراپلر در حین مبارزه به صورتی که یکی از گراپلرها (و یا هر دو گراپلر بر روی زمین یکی زیر و یکی رو) بر روی زمین بوده و دارای وضعیت برتر نسبت به یکدیگر نباشند از تو شک مسابقه خارج شوند و داور فرمان توقف مسابقه را صادر کند



برای باز شروع هر دو گراپلر به مرکز توشک هدایت میشوند و گراپلر زیرین بر روی پشت خوابیده و کف پاهایش را بر روی زمین می‌گذارد سپس هر دو دست را باید بر روی زانوان خود بگذارد، گراپلری که در وضعیت بالا قرار داشت باید چهارزانو در برابر حریف نشسته و کف دستان خود را بر روی زانوان حریف بگذارد و سپس هر دو گراپلر منتظر سوت شروع بازی از طرف داور باشند

بازشروع از وضعیت سایید کنترل

وضعیت باز شروع سایید کنترل زمانی به وقوع می‌پیوندد که یکی از گراپلرها به صورت کاملاً مسلط در وضعیت سایید کنترل باشد و در اثر تقلائی بازیکن زیرین به منظور فرار از وضعیت هر دو گراپلر از منطقه قرمز تشک مسابقه خارج شوند



در این صورت داور مسابقه بازی را متوقف و هر دو گراپلر را به مرکز تشک فرا خواهد خواند و سپس مبارزی که در وضعیت سایید کنترل قرار داشت باید در یک وضعیت کاملاً به علاوه بر روی نفر زیرین قرار گیرد، زانوان و آرنج‌ها بر روی زمین و زیر بغل حریف باشد (مطابق عکس) و سپس هر دو گراپلر منتظر سوت داور برای ادامه مبارزه باشند

بازشروع از وضعیت ماونت

باز شروع از وضعیت ماونت زمانی اتفاق می‌افتد که یکی از گراپلرها وضعیت ماونت را به دست آورده است و هر دو گراپلر با تقلائی زیاد نفر زیرین به منظور فرار از وضعیت ماونت از منطقه قرمز تشک خارج شوند



در چنین وضعیتی داور هر دو گراپلر را به مرکز تشک فراخوانده و گراپلری که دارای وضعیت ماونت بود را دوباره در همان وضعیت قرار خواهد داد، نفر زیرین باید هر دو دستش را بر روی گوشه‌های سرش بگذارد و کف پاهایش بر روی زمین باشد و گراپلری که در وضعیت ماونت قرار دارد باید هر دو دستش بر روی سینه حریف و زانوانش بر روی زمین باشد (مطابق عکس)، سپس هر دو گراپلر باید منتظر سوت داور مسابقه به منظور شروع مبارزه باشند

بازشروع از وضعیت بک کنترل

بازشروع از وضعیت بک (پشت) زمانی اتفاق می‌افتد که یکی از گراپلرها وضعیت بک را به دست آورده است و هر دو گراپلر با تقلائی زیاد نفری که در وضعیت گرفتار است به منظور فرار از وضعیت از منطقه قرمز تشک خارج شوند

در چنین وضعیتی داور هر دو گراپلر را به مرکز تشک فراخوانده و گراپلری که دارای وضعیت بک بود را در وضعیت بازشروع وضعیت بک (مطابق عکس) قرار خواهد داد

برای باز شروع گراپلری که در وضعیت پشت می‌باشد کمر بند را بسته و سینه اش چسبیده به پشت حریف باشد و هر دو پایش باید داخل بدن حریف باشد

گراپلری که در وضعیت پشت گرفتار شده باید با هر دو دست، دست حریفش که روی شانه اش افتاده را بگیرد و هر دو گراپلر منتظر سوت شروع مسابقه باشند





تعریف وضعیت گارد

وضعیت هالف گارد : وضعیتی می باشد که گراپلر زیرین یکی از پاهای گراپلر بالایی را درون هر دو پای خود به دام انداخته باشد



نمونه های وضعیت صحیح هالف گارد

وضعیت اوپن گارد یا گارد باز : وضعیتی میباشد که در آن گراپلر به منظور جلوگیری از حمله حریف و برای تقابل و ندادن وضعیت برتر به حریف پاهایش را به صورت باز به دور حریف می پیچد و کلیپ پا را نمی بندد (در صورتی که کلیپ پا بسته شود وضعیت کلوز گارد یا همان گارد بسته خواهد بود)



نمونه وضعیت گارد باز

وضعیت گارد بسته : وضعیتی می باشد که گراپلر زیرین به منظور جلوگیری از اقدام حریف به منظور گرفتن وضعیت برتر هر دو پای خود را دور کمر گراپلر بالایی انداخته و پاها را به هم قفل می کند



نمونه وضعیت گارد بسته



امتیاز دهی

زمین زدن 2 امتیاز

1. دو امتیاز برای زمین زدن در شرایطی داده خواهد شد که گراپلر حریف خود را زمین بزند و حریف به مدت سه ثانیه بر روی زمین باقی بماند
2. اگر گراپلر شخصاً اقدام به کشیدن حریف به درون فول گارد خود بکند و در صورتی که برای سه ثانیه بدون تاغیر وضعیت بر روی زمین باقی بمانند مستقیماً دو امتیاز به حریف داده خواهد شد
3. اگر گراپلر بتواند همراه با زمین زدن حریف یکی از وضعیت های برتر (سایدکنترل, ماونت کنترل, بیک کنترل) را بدست آورد و سه ثانیه وضعیت را به طور کامل در کنترل خود داشته باشد, به همراه گرفتن امتیاز برای زمین زدن باید امتیاز وضعیت ها نیز جمع شده و داده شود برای مثال برای زمین زدن و به دست آوردن وضعیت ساید کنترل دو امتیاز برای زمین زدن به علاوه سه امتیاز برای ساید کنترل (کنترل سه ثانیه) مساوی با پنج امتیاز باید به گراپلر داده شود

زمین زدن 3 امتیازی

سه امتیاز برای زمین زدن زمانی به گراپلر داده خواهد شد که حریف را از منطقه کمر خود بالاتر بوده و همچنان که هنوز سر پا ایستاده است بتواند تکنیک زمین زدن را به شکلی که حریف روی پشت خود فرود آید را کامل کند

- نکته : اجرای هرگونه تکنیک که باعث فرود حریف بر روی سر و گردن شود خطا محسوب میشود
- نکته : در صورتی که گراپلری که حریف را زمین زده است به محض زمین زدن حریف در کمند سابمیشن حریف گرفتار آید هیچ امتیازی به گراپلری که اقدام به تیک داون کرده است داده نخواهد شد و برای گرفتن امتیاز باید ابتدا از کمند سابمیشن حریف خارج شود



نمونه صحیح لیفت کردن برای اقدام به تیک داون 3 امتیازی



فقط در شرایطی وضعیت امتیاز آور خواهد بود که اگر گراپلر بر روی پشت بر روی زمین فرود آمد وضعیت بدنش بیشتر از زاویه ۹۰ درجه باشد و یا اگر به روی شکم فرود آمد به صورت کاملاً صاف و یا چهار دست و پا باشد و حداقل باید سه نقطه از چهار نقطه مرکز سقل اصلی بر روی زمین باشد

برای مثال دو دست و یک زانو و با یک دست و دو زانو بر روی زمین باشد و وضعیت باید حداقل برای 3 ثانیه در کنترل کامل گراپلر باشد

- **نکته:** در صورتی که گراپلری که حریف را زمین زده است به محض زمین زدن حریف در کمند سابمیشن حریف گرفتار آید هیچ امتیازی به گراپلری که اقدام به تیک داون کرده است داده نخواهد شد و برای گرفتن امتیاز باید ابتدا از کمند سابمیشن حریف خارج شود
- **نکته:** نشستن مستقیم بر روی زمین به منظور فرار از مبارزه در وضعیت سر پا بدون داشتن هیچ گونه تماسی با حریف مستقیماً با یک امتیاز مستقیم به حریف و دادن اخطار به گراپلری که به زمین نشسته است جریمه خواهد شد و سپس داور بازی اعلام وضعیت سر پا خواهد کرد و گراپلرها باید مسابقه را از وضعیت سر پا مجدداً دنبال کنند
- **نکته:** گراپلر باید درحالی که در پشت حریف قرار دارد دارای کنترل زیربغل های حریف را دارا باشد و اگر در مقابل حریف دارای زیربغل ها باشد امتیاز نخواهد داشت

تیک داون صحیح



پشت بیشتر از 90 درجه



سه نقطه روی زمین هست

تیک داون ناصحیح



پشت کمتر از 90 درجه



سه نقطه روی زمین نیست

تیک داون صحیح



گراپلر دارای زیربغل ها از پشت

تیک داون ناصحیح



گراپلر دارای زیر بغل ها از جلو



امتیاز برای اجرای سریع فن – 2 امتیاز

در صورتی که در هنگام حرکت باز شروع از سر پا گراپلر خیلی سریع و در کمتر از ۳ ثانیه حریف خود را به شکل صحیح زمین بزند (بدون داشتن وضعیت برتر) و وضعیتش را برای 3 ثانیه در کنترل داشته باشید باید فوراً 2 امتیاز اضافی جدا از 2 امتیاز زمین زدن به خاطر اجرای سریع فن داده شود و جمعاً 4 امتیاز داده خواهد شد

نکته: در صورتی که در هنگام حرکت باز شروع از سر پا گراپلر خیلی سریع و در کمتر از ۳ ثانیه حریف خود را به شکل صحیح با کلینچ بالاتر از کمر خود زمین بزند (بدون داشتن وضعیت برتر) و وضعیتش را برای 3 ثانیه در کنترل داشته باشید باید فوراً 2 امتیاز اضافی جدا از 3 امتیاز زمین زدن به خاطر اجرای سریع فن داده شود جمعاً 5 امتیاز داده خواهد شد

نکته: در صورتی که در هنگام حرکت باز شروع از سر پا گراپلر خیلی سریع و در کمتر از ۳ ثانیه حریف خود را به شکل صحیح زمین بزند (همراه با داشتن وضعیت برتر) و وضعیتش را برای 3 ثانیه در کنترل داشته باشید باید فوراً 2 امتیاز اضافی جدا از 2 امتیاز زمین زدن به خاطر اجرای سریع فن داده شود و همچنین X امتیاز برای وضعیت برتر هم داده شود، برای مثال در صورتی که وضعیت سایید کنترل به دست آید 2+2+3 جمعاً 7 امتیاز داده خواهد شد

نکته: در صورتی که در هنگام حرکت باز شروع از سر پا گراپلر خیلی سریع و در کمتر از ۳ ثانیه حریف خود را به شکل صحیح با کلینچ بالاتر از کمر خود زمین بزند (همراه با داشتن وضعیت برتر) و وضعیتش را برای 3 ثانیه در کنترل داشته باشید باید فوراً 2 امتیاز اضافی جدا از 3 امتیاز زمین زدن به خاطر اجرای سریع فن داده شود و همچنین X امتیاز برای وضعیت برتر هم داده شود، برای مثال در صورتی که وضعیت سایید کنترل به دست آید 2+3+3 جمعاً 8 امتیاز داده خواهد شد

جابجایی – 2 امتیاز

وضعیت جابجایی یا ریورسال: در صورتی که تحت هر شرایطی جای سردو گراپلر با یکدیگر عوض شود بدین معنی که گراپلر زیری به صورت ناگهانی و یا به دلیل اجرای تکنیک جایش با نفر بالایی عوض شود و بتواند این وضعیت را برای 3 ثانیه در کنترل خود داشته باشد 2 امتیاز باید به نفری که جابه جایی را انجام داده و از پایین به بالا آمده داده خواهد شد

نکته: در صورتی که این جابه جایی با رسیدن به یکی از وضعیت های امتیاز آور همراه شود امتیاز برای جابجایی به علاوه امتیاز وضعیت به دست آمده جمع زده خواهد شد و به گراپلر اهدا خواهد شد

برای مثال اگر گراپلر همراه با جابجایی به وضعیت سایت کنترل برسد 2 امتیاز برای جابجایی و 3 امتیاز برای سایید کنترل جمع خواهد شد (3 ثانیه کنترل وضعیت الزامیست) و پنج امتیاز به گراپلر داده خواهد شد

نکته: در صورتی که گراپلری که جابه جایی را انجام داده در کمند سابمیشن حریف گرفتار آید هیچ امتیازی به گراپلری که اقدام به جابه جایی کرده است داده نخواهد شد و برای گرفتن امتیاز باید ابتدا از کمند سابمیشن حریف خارج شود

وضعیت های امتیاز آور (ساید , ماونت , بک)

وضعیت سایید کنترل (3 امتیاز): مبارزی که در وضعیت بالا قرار دارد و از پاهای حریف زیری عبور می کند (چه از گارد و چه از هالف گارد) و به وضعیت سایید کنترل یا نورد ساود (شمال جنوب) و یا زانو روی شکم می رسد و این وضعیت را برای 3 ثانیه حفظ می کند .



نمونه های صحیح وضعیت سایید کنترل





نمونه های ناصحیح وضعیت سایید کنترل



وضعیت ماونت

هنگامی که گراپلر از بالا نشسته بر روی نیم تنه حریف باشد و دو زانوی گراپلر بر روی زمین باشد و زانوان گراپلر زیر بغل یکی از دو دست حریف و یا دو دست حریف و یا عقبتر از زیر بغل های حریف باشد (اگر دو دست گراپلر زیرین زیر زانوی حریف باشد امتیازی به حریف داده نخواهد شد) و برای زمان 3 ثانیه وضعیت را کنترل کند 4 امتیاز داده خواهد شد

نکته: در صورتی که یکی از دستان گراپلر زیرین زیر زانوی حریف باشد فقط در صورتی امتیاز به گراپلر بالای داده خواهد شد که زانوی گراپلر بالای زیر خط شانه حریف زیرین باشد



نمونه های صحیح وضعیت ماونت در عکس های بالا



نمونه های ناصحیح وضعیت ماونت



وضعیت پشت

زمانی که گراپلر به پشت حریف رسیده و کمر بند دستان را به شکل صحیح بسته (یک دست کنار سر و دست دیگر زیر بغل حریف) و هر دو پای او بدون اینکه روی یکدیگر بیفتند داخل بدن حریف باشد و وضعیت را برای 3 ثانیه در کنترل خود داشته باشد 4 امتیاز داده خواهد شد

نکته: وضعیت پشت تنها وضعیتی میباشد که حتی در وضعیت سرپا هم قابل امتیازدهی می باشد



نمونه های صحیح وضعیت پشت



نمونه های ناصحیح وضعیت پشت

نکته: در صورتی که گراپلری که وضعیت پشت را بدست آورده در کمند سابمیشن حریف گرفتار باشد هیچ امتیازی به گراپلر داده نخواهد شد و برای گرفتن امتیاز باید ابتدا از کمند سابمیشن حریف خارج شود

سیستم امتیاز دهی پله ای رو به بالا بدون بازگشت

امتیاز دهی برای وضعیت های برتر به صورت پله ای رو به بالا و بدون بازگشت می باشد! بدین صورت که زمانی که گراپلر وضعیت سایید کنترل را گرفت و امتیاز را دریافت کرد و سپس به وضعیت ماونت رفت و 4 امتیاز ماونت را دریافت کرد دیگر نمی توان برای کسب امتیاز سایید کنترل اقدام کند و در صورت بازگشت از ماونت به سایید کنترل امتیازی داده نخواهد شد (همچنین از یک به ماونت و سایید)

سیستم پله ای رو به جلو : سایید کنترل < ماونت < یک

نکته: فقط در صورتی که گراپلر زیرین از وضعیت فرار کند و حریف را به داخل گارد بسته خود بکشد (هالف گارد قبول نیست) و گراپلر مجددا اقدام به عبور از گارد حریف کند و مجددا وضعیت برتر به دست آورد امتیاز شمرده خواهد شد

نکته: در صورتی که به هر دلیل داور اعلام سرپا کند و یا گراپلرها از یکدیگر در وضعیت خاک جدا شده و مجددا از سرپا اقدام به زمین زدن کنند مجددا امتیازات داده خواهد شد



امتیاز حمله (1 امتیاز)

در صورتی که گراپلر اقدام به زمین زدن به صورت 3 امتیازی کند (بلند کردن بالاتر از کمر خود) اما نتواند حریف را به مدت 3 ثانیه بر روی زمین کنترل کند و یا در اثر تقلا هردو از منطقه قرمز تشک خارج شوند داور وضعیت را متوقف کرده و مجدداً از سر پا وضعیت را در مرکز تشک آغاز خواهد کرد اما به گراپلر مجری فن یک امتیاز به دلیل حمله و اجرای فن داده خواهد شد

در صورتی که گراپلر در کمند سابمیشن حریف گرفتار آید اما موفق به فرار شود و به تشخیص داور قفل سابمیشن خطرناک و صحیح ولی ناموفق بوده باشد 1 امتیاز حمله به گراپلر حمله کننده داده خواهد شد

برای مثال : گراپلر در آرم بار گرفتار آمده و دست تقریباً صاف شده است ولی گراپلر موفق به فرار از وضعیت میشود , در این شرایط یک امتیاز حمله به تشخیص داور داده خواهد شد

نکته : حمله به قفل مچ دست در این دایره قرار نمیگیرد و امتیاز حمله داده نخواهد شد



نمونه های صحیح

نمونه های ناصحیح



Armbar with arm stretched past 90°



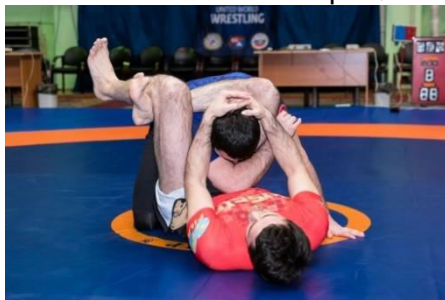
Armbar attempt with opponent defending



Armbar with arm stretched past 90



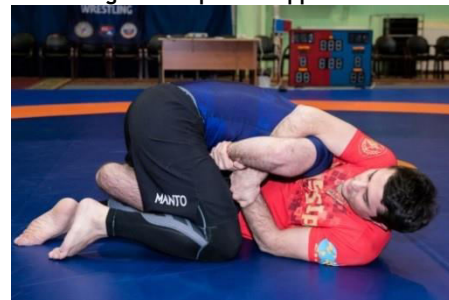
Armbar attempt with opponent defending



Locked triangle



Loose triangle attempt with opponent defending





Example of close submission attempt



Footlocks/Ankle locks completely stretching opponents foot or compressing the tendon

Examples of not close submission attempt



Footlocks/Ankle locks attempt with foot not stretched and opponent defending



Toe Hold with torsion toward opponent back



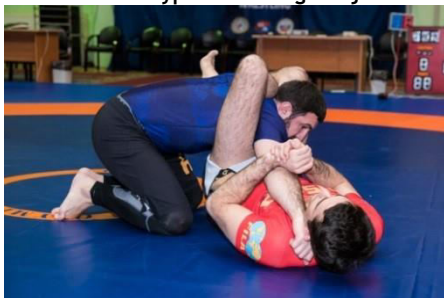
The foot is extended and the toe hold not secured



Kneebar hyperextending the joint



Opponent defending the kneebar and leg not extended



Reverse Triangle control and the arm is trapped and hyperextended



Reverse Triangle closed, but opponent defending the arm



قدرت داور وسط و قوانین مسابقه

- داور وسط حاکم مطلق میدان می‌باشد و هر زمان که تشخیص دهد که ادامه مسابقه برای یکی گراپلرها خطرناک می‌باشد می‌تواند مسابقه را متوقف و دست حریف را به عنوان نفر پیروز بالا ببرد
- در هر لحظه و در هر زمان از مسابقه که یکی از گراپلرها چه به صورت کلامی و با گفتن کلمه تیپ و یا به صورت فیزیکی با تب کردن بر روی زمین و یا بدن حریف (با دست و پا) به صورت حداقل دو بار پشت سر هم اعلام تسلیم شدن کند داور مسابقه را از جریان خواهد انداخت و دسته نفر مقابل را بالا خواهد برد
- در صورتی که در کشاکش مسابقه یکی از گراپلرها از وضعیت عادی خارج شده و یا از هوش برود داور مسابقه موظف است مسابقه را فوراً متوقف کرده و با صدا کردن تیم پزشکی مسابقات برای کمک به گراپلری که از حال رفته بود اقدام کند و سپس دست حریف را به عنوان نفر پیروز بالا ببرد
- در صورتی که فاصله امتیازی هر دو گراپلر در هنگام مسابقه به 15 امتیاز و یا بیشتر برسد داور مسابقه باید فوراً مسابقه را متوقف کرده و دسته نفر پیروز را بالا ببرد
- در صورتی که مسابقه به صورت مساوی در امتیازات به پایان برسد بر اساس تصمیمات زیر نفر برنده اعلام خواهد شد
 1. گراپلری که دارای امتیاز درشت تر می‌باشد
 2. گراپلری که اخطار کمتری در طول مسابقه دریافت کرده باشد
- اگر در تمام این زمینه‌ها نیز گراپلرها مساوی باشند مسابقه به وقت اضافه کشیده خواهد شد

وقت اضافه

- در صورتی که مسابقه به صورت کاملاً مساوی به پایان برسد و گراپلرها در همه زمینه‌ها کاملاً مساوی باشند داور اعلام 1 دقیقه وقت اضافه خواهد کرد
- در وقت اضافی که کاملاً به صورت فقط تسلیم شدن (سابمیشن) خواهد بود و هیچ امتیازی شمرده نخواهد شد داور با آنداختن سکه تعیین می‌کند که یک نفر از گراپلرها در وضعیت سابمیشن دیگری قرار گیرد که گراپلری که وضعیت سابمیشن را در اختیار دارد 1 دقیقه فرصت دارد تا سابمیشن را کامل کند و پیروز مسابقه باشد
 - در صورتی که پس از 1 دقیقه گراپلر نتواند حریف را وادار به تسلیم شدن کند و حریف موفق به فرار و یا تحمل وضعیت کند گراپلری که وضعیت سابمیشن را در اختیار داشته بازنده اعلام خواهد شد و دست حریف که تسلیم نشده به عنوان فرد پیروز بالا خواهد رفت
- نکته:** گراپلری که در آنداختن سکه پیروز می‌شود میتواند تقاضای یکی وضعیت سابمیشن‌های زیر را به داور بکند



وضعیت پشت

گراپلر وضعیت پشت را در اختیار خواهد گرفت و کمر بند دستان را به شکل صحیح بسته (یک دست کنار سر و دست دیگر زیر بغل حریف) و هر دو پای او بدون اینکه روی یکدیگر بیفتند داخل بدن حریف باشد



وضعیت سابمیشن آرم بار

هر دو گراپلر قبل از سوت داور باید هر دو دستانشان کاملا باز باشد (یک دست در دست حریف و دست دیگر بر روی پای حریف)

(مطابق عکس)



اعتراض

هیچ اعتراضی پس از پایان مسابقه پذیرفتنی نیست، اعتراض فقط در طول جریان مسابقه و با هماهنگی مابین گراپلر و مربی اش قابل قبول می باشد اما پس از پایان مسابقه و بالا رفتن دست گراپلر پیروز هیچ اعتراضی مورد قبول نخواهد بود

- اعتراض در طول مسابقه و توسط مربی گراپلر و با هماهنگی گراپلر قابل اجرا می باشد، بدین ترتیب که مربی بعد از هماهنگی با گراپلر اسفنج را به درون تشک مسابقه پرتاب کرده و تقاضای توقف مسابقه و ویدیوچک می کند و سپس مربی باید در جای خود بنشیند و منتظر تصمیم داور باشد

نکته: در صورتی که گراپلر موافق با اعتراض مربی نباشد اسفنج به مربی برگردانده خواهد شد و مسابقه ادامه می یابد

- پس از پرتاب اسفنج داور باید به سمت سر داور رفته و هر دو با هم فیلم مسابقه را تماشا کنند تا تصمیم نهایی را بگیرند در صورتی که داور و سرداور به توافق نرسند حرف نهایی را سرداور مسابقه خواهد زد
- هر گراپلر در طول مسابقه فقط یک بار می تواند تقاضای ویدیو چک دهد، در صورتی که پس از ویدیو چک تصمیم داور عوض شود امتیاز به گراپلر معترض داده خواهد شد و اسفنج به مربی بازگردانده خواهد شد و گراپلر می تواند یک بار دیگر با پرتاب اسفنج توسط مربی تقاضای ویدیو چک کند، اما در صورتی که تقاضا مورد قبول نباشد اسفنج از مربی گرفته خواهد شد و گراپلر دیگر حق اعتراض نخواهد داشت و 3 امتیاز مستقیم به حریف گراپلر داده خواهد شد



تخلف های تکنیکی

انفعال

گراپلرها موظف می باشند که در جریان مسابقه مدام فعال باشند و مدام به منظور رسیدن به وضعیت های برتر و سابمیشن تلاش کنند, دزدیدن از زمان بازی به هیچ عنوان قابل قبول نیست و گراپلرها با اخطار امتیاز و دیسکالیفه شدن جریمه خواهند شد

- داور مسابقه در صورتی که تشخیص دهد که گراپلر در حال کم کاری و یا دزدیدن زمان بازی می باشد موظف است که به صورت کلامی به گراپلر اخطار کند که باید فعال تر به مسابقه ادامه دهد
- در صورتیکه بعد از گذشتن 15 ثانیه از تذکر لفظی گراپلر همچنان منفعل بود داور مسابقه با بلند کردن دست با رنگ مشخص گراپلر خاطی موظف است که به او یک اخطار بدهد
- اگر پس از دادن اخطار گراپلر همچنان منفعل بود پس از هر پانزده ثانیه باز هم باید یک اخطار دیگر به گراپلر خاطی داده شود

نکته: برای هر اخطار به منظور کم کاری یک امتیاز مستقیم به حریف گراپلر داده خواهد شد و در صورت رسیدن اخطارها به عدد 4 گراپلر خاطی از ادامه مسابقه رد صلاحیت خواهد شد (دیسکالیفه شدن)

$1^{st} \text{ caution} = 1 \text{ point} > 2^{nd} \text{ caution} = 1 \text{ point} > 3^{rd} \text{ caution} = 1 \text{ point} > 4^{th} \text{ caution} = \text{disqualification}$

تکنیک ها و حرکات غیرقانونی

هرگونه حرکت ناشایست ورزشی برخلاف قوانین فدراسیون جهانی همچون توهین به داور و درگیری با حریف و داور و مسئولان مسابقه به صورت مستقیم به رد صلاحیت گراپلر از ادامه مسابقات منجر خواهد شد

- داور مسابقه موظف است که اتفاقات افتاده و رفتار ناشایست گراپلر را به فدراسیون جهانی گزارش کند تا در مورد ادامه حضور گراپلر در مسابقات آینده نیز تصمیم گرفته شود
- هر حرکت خطا با دادن یک امتیاز مستقیم به حریف و دادن اخطار به گراپلر خاطی جریمه خواهد شد, در صورت رسیدن مجموعه اخطارها به عدد 4 گراپلر خاطی از ادامه مسابقه رد صلاحیت ها خواهد شد

$1^{st} \text{ caution} = 1 \text{ point} > 2^{nd} \text{ caution} = 1 \text{ point} > 3^{rd} \text{ caution} = 1 \text{ point} > 4^{th} \text{ caution} = \text{disqualification}$

- در صورتی که گراپلر با انجام هرگونه حرکت خطرناک و یا سابمیشن های غیرقانونی باعث مصدومیت حریف خود شود به دستور داور گراپلر ر صلاحیت شده و دست حریف به عنوان فرد بیروز بالا خواهد رفت

نکته: در صورتی که گراپلر در کمند سابمیشن حریف گرفتار آید و اقدام به انجام هرگونه حرکت ناشایست و یا خطا به منظور توقف سابمیشن از جانب حریف شود, داور مسابقه موظف به رد صلاحیت فوری گراپلر خاطی می باشد



حرکت های غیرقانونی (بسیار مهم)

- اقدام به نگه داشتن سابمیشن به منظور آسیب رساندن به حریف در شرایطی که حریف اعلام تسلیم شدن کرده است و داور دستور توقف مسابقه را صادر کرده است
- حمله با ضربات دست ها، زانو، گاز گرفتن، انگشت در چشم فرو بردن، ضربه به بیضه ها، کشیدن مو، کشیدن گوش و دماغ
- اقدام به زمین زدن بر روی سر و گردن
- اقدام به کوبیدن حریف به زمین (اسلم) در شرایطی که حریف وضعیت سابمیشن را در اختیار دارد و یا در شرایطی که حریف بالای خط کمر گراپلاز او اویزان است
- ترکیبی از سابمیشن و زمین زدن
- استفاده از انگشتان دست به منظور خفه کردن حریف
- سابمیشن هیل هوک از داخل و یا از خارج
- هرگونه فشار به ناحیه پشت گردن و ستون فقرات (, crucifix, full-nelson, twister neck crank, can opener, Chin Ripping neck crank etc)

نکته : هنگام اجرای سابمیشن گیوتین و رپر نیکد چوک فشار بر روی گردن بلامانع است (بدون پیچش)

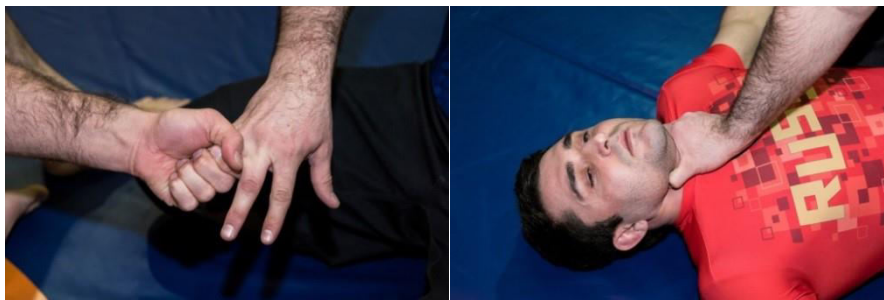
- گرفتن انگشتان دست : باید چهار انگشت با هم گرفته شود و کمتر از چهار انگشت خطا می باشد
- گرفتن لباس حریف در دسته بدون گی (NOGI)
- اقدام به خفه کردن حریف با استفاده از کمر بند در دسته گی (GI)
- هر نوع پوشش بر روی پوست بدن بدون هماهنگی با داور و تیم پزشکی مسابقات
- چرب کردن بدن
- اقدام به بحث و هرگونه توهین به نفرات حاضر در سالن مسابقات
- هرگونه پیچش بر روی مفاصل حریف به منظور وادار به تسلیم کردن حریف



نمونه حرکت های غیر قانونی



Heel hooks



Holding less than 4 fingers or toes

Use of the fingers for throat/trachea choking techniques



Neck cranks or Spinal Lock



علامت های دست داور



ورود به تشک



کنترل حریف (شمردن 3 ثانیه)



وضعیت باز شروع از سرپا



باز شروع از گارد بسته



باز شروع از هالف گارد



باز شروع از گارد باز



باز شروع از سایید کنترل



باز شروع از ماونت



باز شروع از بک



1 امتیاز



2 امتیاز



3 points



4 امتیاز



اخطار به گراپلر و امتیاز به حریف



رد صلاحیت



UNITED WORLD
WRESTLING