

بنام خداوند جان و خرد  
کاری از کمیسیون داوران کشتی  
فدراسیون کشتی جمهوری اسلامی ایران  
تیرماه ۹۹

UWW



UNITED WORLD  
WESTLING

# Passivity in GR and the parterre position

Prepared by UWW Refereeing Department  
June 2020

پاسیویتی و حالت خاک در کشتی فرنگی



## Objectives

Criteria and Standards for passivity in GR

Tips to apply correctly the passivity

Good referee examples & Parterre position

Read a difficult match & communication as team

۱. معیارها و استانداردها برای پاسیویتهی در کشتی فرنگی
۲. معیارهای مهم برای تشخیص پاسیویتهی
۳. مثالهای از عملکرد موفق داوران /حالتهای خاک
۴. تماشا و انالیز مسابقات حساس/ارتباط برقرار کردن مانند یک تیم

\*در هر مسابقه حداکثر میتوان از دو پاسیویتی که حق انتخاب خاک یا سرپا دارند استفاده کرد

\*۳ سناریو وجود دارد که تیم داوری را مجاب میکند که در یک مسابقه از فرایند پاسیویتی استفاده کنند

حالت اول: کشتی در حالت صفر صفر میباشد

حالت دوم: در حالت تساوی با امتیاز (به عنوان مثال ۱\_۱ # ۲\_۲ # ۳-۳) که یکی از کشتی گیران به وضوح فعال و اکتیو است.

حالت سوم: یکی از کشتی گیران کاملاً فعال و تهاجمی است و حریف او کاملاً دفاعی عمل میکند.

# اگر کشتی گیری با اجرای فن در سرپا به امتیاز برسد نباید با پاسیویتی جریمه شود.

نکته: اگر همین کشتی گیر (کشتی گیری که در سرپا به امتیاز رسیده است) برای مدت زمان کافی کاملاً تدافعی باشد و حریفش امتیاز کسب کند و بصورت واضح حریفش اکتیو باشد میتواند پاسیو دریافت کند.



UNITED WORLD WRESTLING

## Rule clarification Art. 47

- A maximum of 2 ordered parterre position can be applied per match.
- There are three scenarios in which the refereeing team needs to stimulate a match with a passivity call:
  - a) Score is 0:0
  - b) Score is tied and one wrestler is clearly more active
  - c) One wrestler has the lead and his opponent acts too defensively

→ A wrestler who has scored points in standing should not be punished with a passivity.

However, if this aforementioned wrestler is inactive for a certain amount of time and his opponent scored points or is clearly more active, he can receive a passivity.

#کل فرآیند رسیدن به امتیاز در یک مسابقه را بررسی کنید.

 UNITED WORLD WRESTLING

### The scoring depends on the perspective view

Two perspectives:

- Attack or
- Counter-attack

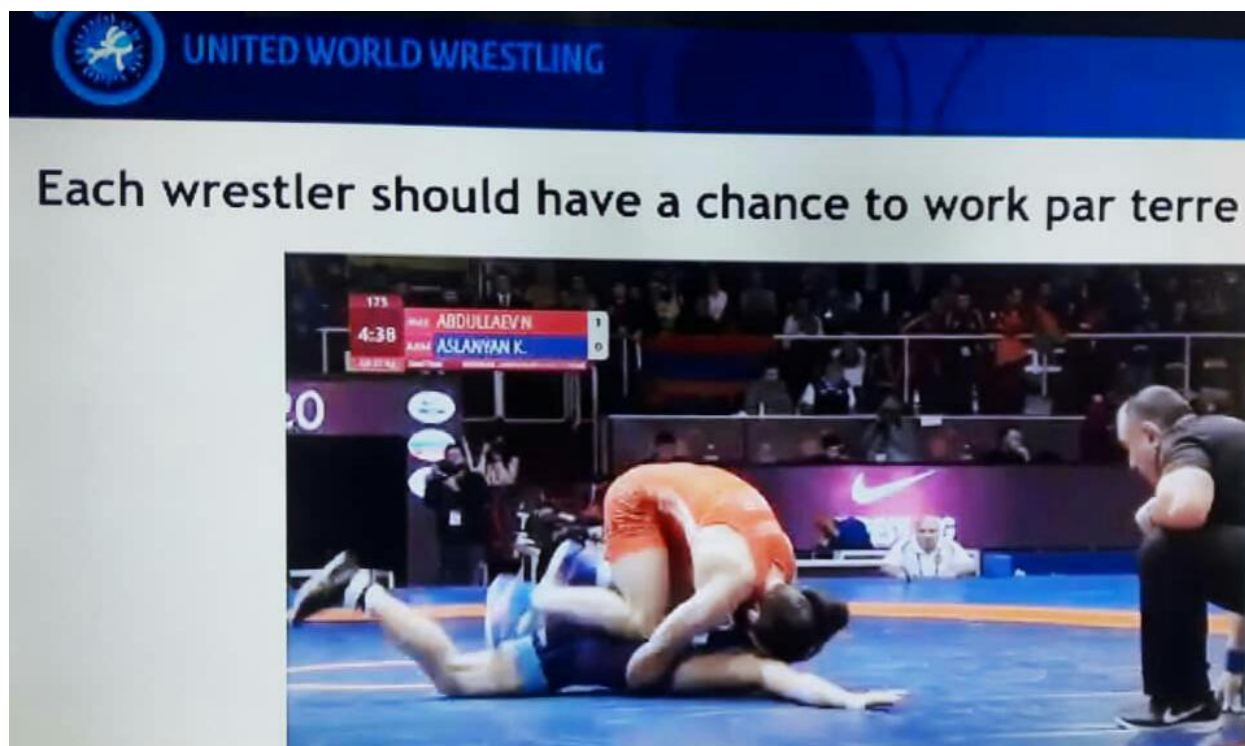


مثال: امتیازات حمله/ضدحمله

مثال: کشتی گیر باند آبی به قرمز حمله میکند و قرمز با ضدحمله به امتیاز میرسد اما از ابتدا تا انتها، کشتی گیر آبی برای رسیدن به فن و هوکینینگ (گرفتن کمر، دست زیر کتف و شرایطی که مهاجم برای اجرای فن در تلاش است) تلاش میکند. در چنین شرایطی داور بایستی نحوه رسیدن به امتیاز و اینکه کدام کشتی گیر دنبال اجرای فن هست را برای دادن پاسیویتی بررسی کند.

#اگر به کشتی گیر فرصت کار کردن در خاک داده شد و از طریق خاک به امتیاز رسید در تایم دوم اگر حریف او فعال بود و مدام در تلاش برای رسیدن به هوکبگ و اجرای فن بود، باید به او نیز فرصت کار کردن در خاک نیز داده شود.

#کل فرآیند رسیدن به امتیاز در یک مسابقه را بررسی کنید و اینکه چطور آن امتیازات توسط کشتی گیر کسب شده است.



#بگذارید کشتی گیری که در سرپا به امتیاز رسیده است از فواید این عمل نیز استفاده کند.


#در شرایط تساوی در یک مسابقه با امتیازات بالا(به عنوان مثال نتیجه ۷\_۷ )

#اجازه بدهید خود کشتی گیران نتیجه مسابقه را مشخص کنند.

#داور فقط باید کشتی را فعال کند


#مسابقه را کنترل کنید

#در صورت نیاز از نگاتیو استفاده کنید

 UNITED WORLD WRESTLING

### The match is tie - Wrestlers should decide the match

- Active match - a lot of points
- Control needed only in case of negative wrestling



1:44 6-6  
AZE ROU  
6 1:44 6

WORLD WRESTLING

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

56

57

58

59

60

61

62

63

64

65

66

67

68

69

70

71

72

73

74

75

76

77

78

79

80

81

82

83

84

85

86

87

88

89

90

91

92

93

94

95

96

97

98

99

100

#در کشتی هایی که نیاز به دادن پاسیو سوم است؟



Good timing for 3rd passivity, however NO stopping the match



#اگر در یک کشتی که نتیجه مسابقه نزدیک است (مثلا نتیجه ۱-۱ یا ۲-۱) : برای دادن پاسیو سوم که بدون قطع کشتی اعمال میشود ،نباید پاسیو را در لحظات پایانی مسابقه داد که فرصت جبران برای حریف نباشد.

باید زمان بندی دادن پاسیو به گونه ای باشد که داور نتیجه مسابقه را تعیین نکند و زمان کافی برای جبران به کستی گیردیگر داده شود.





## Criteria for the 3rd passivity - Good team work needed!

- Right timing
- Who is more active?  
Who is has more attempts of attack?
- Pay attention to the position, who hooks, who moves backwards, who is defending...
- Prepare your Passivity call in advance



۱. زمان بندی دقیق

۲. کدامیک از کشتی گیران فعالیت بیشتری دارد و اکتیو تر میباشد.

۳. کدامیک برای رسیدن به فن فعالیت بیشتری میکند.

۴. به این موارد دقت کنید:

#چه کسی برای هوکینگ تلاش میکند.

#چه کسی رو به عقب حرکت میکند .

#چه کسی دفاع میکند.

شرایط را برای دادن پاسیو فراهم کنید؟ قبل از دادن پاسیو با استفاده از کلمات و اصطلاحات رایج داوری و استفاده از علائم و نشانه های داوری بایستی شرایط دادن پاسیو را مهیا کنید.



UNITED WORLD WRESTLING

Be 100% sure when the winner changes with the passivity



اگر نتیجه مسابقه با پاسیو مشخص میشود

#تیم داوری باید صد درصد نسبت به انتخاب کشتی گیر پاسیو مطمئن باشد چرا که تصمیم آنها نتیجه مسابقه را تعیین میکند.



UNITED WORLD WRESTLING

## Parterre position



#در شرایط خاک

اگر مدافع خطا میکند  
داور برای دادن تذکر اول باید کاملاً واضح و قاطع عمل کند که شرایط برای دادن اخطار و  
۲ امتیاز فراهم باشد.

#اگر در ابتدای مسابقه کشتی گیران اقدام به گرفتن انگشت کردن، بلافاصله کشتی را قطع و به آنها تذکر داده شود.

#در تصمیمات خود قاطع و با اعتماد بنفس باشید.

#اگر در تایم اول به عنوان مثال به کشتی گیر پاسیوی دادید و اگر در تایم دوم مجدداً همان کشتی گیر پاسیو بود به او با قاطعیت پاسیو دوم را هم بدهید. تحت تاثیر شرایط مسابقه پاسیوها را نوبتی نکنید.

 UNITED WORLD WRESTLING

Beginning on the match directly stop the bout. For Fingers and no hooking.

### Referee mechanics in passivity



UWW Refereeing Commission January 2020



## Be ready!

### Improve your competencies:

1. Be professional
2. Analyze matches and athletes
3. Learn techniques
4. Go to training
5. Train the referee mechanics
6. Mental training, learn techniques to reduce stress



### Become the best referee:

1. Correct evaluation of actions is not the most important thing
2. Motivate into active wrestling
3. Prevent negative wrestling or passivity
4. Show sovereignty
5. Be consistent and determined

28

ارتقا توانایی ها و شایستگی های خود

۱. حرفه ای باشید.

۲. مسابقات و ورزشکاران را آنالیز کنید.

۳. تکنیک ها را یاد بگیرید.

۴. همیشه تمرین کنید و آماده باشید.

۵. ارتباطات و روابط بین تیم داوری را تمرین کنید.

۶. تمرین ذهنی انجام دهید و تکنیک های کاهش استرس را یاد بگیرید.



## Be ready!

### Improve your competencies:

1. Be professional
2. Analyze matches and athletes
3. Learn techniques
4. Go to training
5. Train the referee mechanics
6. Mental training, learn techniques to reduce stress



### Become the best referee:

1. Correct evaluation of actions is not the most important thing
2. Motivate into active wrestling
3. Prevent negative wrestling or passivity
4. Show sovereignty
5. Be consistent and determined

۱. فقط ارزیابی فنون مهمترین آیتم یک داور خوب نیست.
۲. کشتی گیران را به اکتیو و فعال بودن تشویق کنید.
۳. جلوگیری از کشتی منفی و پاسیو.
۴. قدرت خود را نشان داده و مانند یک پادشاه باشید.
۵. رای خود را محکم و با صلابت اعلام نمایید.



### Your Preparation:

1. Keep high concentration
2. Mentally review a Greco-Roman match
3. Study wrestler's behaviors and techniques before and during tournament
4. Focus on your hand-signs and communication with your team
5. Be confident



### Read the story of the match:

1. Stay calm and strong
2. Encourage active wrestling
3. Check who is hooking, who has the initiative, who stays in zone...
4. Give points with confidence
5. Open and control the match

22

یک آمادگی خوب

۱. تمرکز بالا

۲. تمرین ذهنی (در ذهن خود مسابقات را مرور کنید)

۳. رفتار و حرکات و تکنیک های کشتی گیران را در طول هر مسابقه یا تورنمنت مطالعه و بررسی کنید.

۴. روی علایم و نشانه های داوری و ارتباط با تیم داوری تمرکز کنید.

۵. با اعتماد بنفس باشید.



### Your Preparation:

1. Keep high concentration
2. Mentally review a Greco-Roman match
3. Study wrestler's behaviors and techniques before and during tournament
4. Focus on your hand-signs and communication with your team
5. Be confident



### Read the story of the match:

1. Stay calm and strong
2. Encourage active wrestling
3. Check who is hooking, who has the initiative, who stays in zone...
4. Give points with confidence
5. Open and control the match

21

هر مسابقه داستان مخصوص خودش را دارد

۱. آرام و قوی باشید

۲. کشتی گیر فعال را تشویق کنید

۳. بررسی کنید کدامیک از کشتی گیران به دنبال، هوکینگ، شروع و آغاز فن است و کدامیک به طرف زون حرکت میکند

۴. امتیازات را با اعتماد بنفس کامل بدهید

۵. مسابقه را فعال و کنترل کنید.





UNITED WORLD WRESTLING

## The match is tie - Wrestlers should decide the match

- Active match - a lot of points
- Control needed only in case of negative wrestling



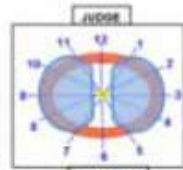
در شرایطی که مسابقه در حالت تساوی میباشد.

#اگر کشتی فعال است و امتیازات زیادی رد و بدل شده است، فقط مسابقه را کنترل کنید و اجازه بدهید خود کشتی گیران نتیجه مسابقه را مشخص کنند مگر اینکه عمل نگاتیوی اتفاق بیفتد.

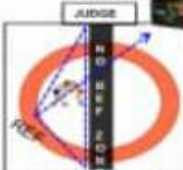
#اگر هر دو کشتی گیر غیرفعال بوده و توانایی تشخیص کشتی گیر، پاسیو سخت است. به آنها زمان بیشتری برای فعالیت داده و تعداد حملات هر کدام از کشتی گیران را شمرده و سپس کشتی گیر پاسیو را انتخاب کنید.



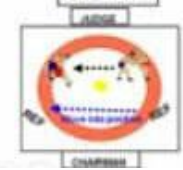
UNITED WORLD WRESTLING



JUDGE



CHAIRMAN



JUDGE

CHAIRMAN



نحوه استقرار یک داور روی تشک مسابقه باید به گونه ای باشد که

ریس تشک/قاضی/کشتی گیران/ مربیان

و اسکوربورد را

همه را همزمان زیر نظر داشته باشد.

ایستادن به فرم مثلث روی تشک شاید یکی از بهترین حالات استقرار داور روی تشک مسابقه باشد.



## Conclusion

Support active wrestling - gave the wrestler time to prepare actions and holds "control entire bout"

No automatism - prepare the passivity

Be not too early and not too late - find the right moment

Wrestler with technical points should not be punished

### نتیجه گیری

۱. کشتی گیر فعال را حمایت کنید. به کشتی گیران فرصت کافی برای مقدمات گرفتن فن و رسیدن به فن بدهید و کل جریان مسابقه را کنترل کنید.
۲. بدون مقدمه چینی بلافاصله پاسیو ندهید. شرایط دادن پاسیو را مهیا کنید.
۳. بهترین زمان ممکن را پیدا و انتخاب کنید. از دادن پاسیو خیلی زود و یا خیلی دیر خود داری کنید.
۴. کشتی گیر که امتیاز فنی کسب کرده است را نباید جریمه کرد.

تهیه شده توسط کمیسیون داوران کشتی جمهوری اسلامی ایران

تیر ماه ۹۹