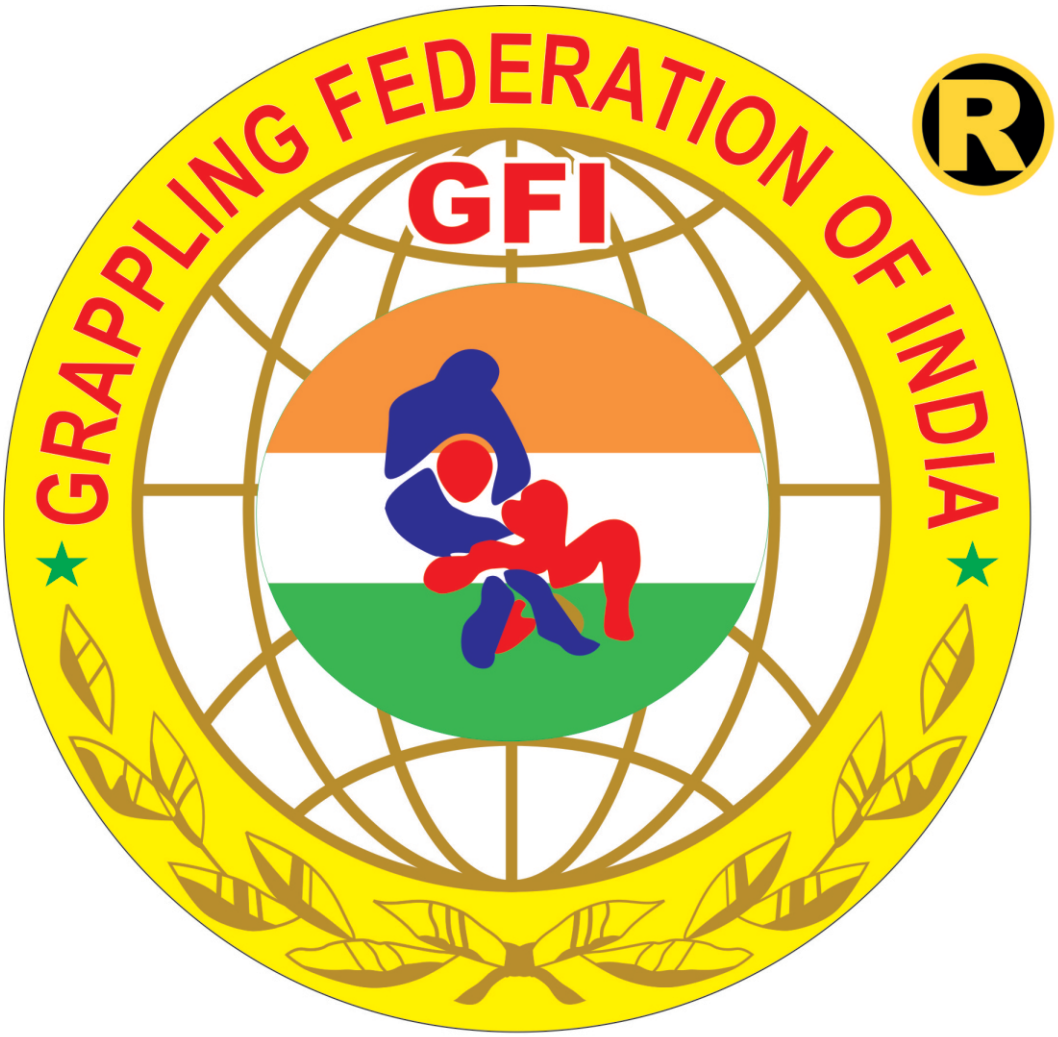
United World Wresling

UWW-World Grappling Committee



भारतीय
ग्रेपलिंग संघ

अन्तर्राष्ट्रीय मल्लयुद्ध नियम

UNITED WORLD WRESTLING

संयुक्त विश्व कुश्ती
विशय सारिणी

कमांक	विशय	पेज नं
	भाग–1 (सामान्य नियम)	
लेख –1	दर्शन	3
लेख –2	उद्देश्य	3
लेख –3	नियमों का उपयोग व संयुक्त विश्व कुश्ती लाइसेंस	3
लेख –4	नशीली दवा निषेध व स्वच्छता की शर्ते	3
लेख –5	वजन कम करना	3
	भाग–2 (प्रतियोगिता प्रकिया)	
लेख –6	प्रतियोगिता व्यवस्था	4
लेख –7	चिकित्सय परीक्षा व वर्दी जांच	4
लेख –8	वजन करना और चिट निकालना	4
	भाग–3 (भौतिक स्वरूप)	
लेख –9	आयु एवं भार वर्ग	5
लेख –10	कुश्तीबाज की वर्दी तथा रूपरंग	6
लेख –11	प्रतियोगिता गलीचा (मैट)	7
लेख –12	चिकित्सिय सेवा	7
	भाग–4 (मुकाबला)	
लेख –13	मुकाबलों का समय	7
लेख –14	घोषणा तथा मुकाबलों की शुरूवात	8
लेख –15	आरम्भ व पुनः आरम्भ स्थान	8
लेख –16	प्रदर्शन व पकड के लिए अंक	10
लेख –17	चोट व रक्त निकलने की स्थिति	18
लेख –18	मुकाबले का रूकना	18
लेख –19	निर्णय के मापदण्ड	18
लेख –20	अतिरिक्त समय	19
लेख –21	विरोध व चुनौती	20
लेख –22	मुकाबला वर्गीकरण बिन्दु	20
	भाग–5 (तकनीकि अपराध)	
लेख –23	निष्क्रियता	21
लेख –24	गैरकानूनी पकड़ व प्रदर्शन	22
लेख –25	निष्कासन प्रक्रियायें	23
	भाग–6 (निर्णायक मंडल)	
लेख –26	संरचना	24
लेख –27	वर्दी	24
लेख –28	सामान्य कर्तव्य	24
लेख –29	केन्द्रीय निर्णायक	24
लेख –30	मैट निर्णायक	25
	भाग–7 (अन्तिम प्रावधान)	
	अन्तिम प्रावधान	27

UNITED WORLD WRESTLING

भाग –1 सामान्य नियम

लेख –1 दर्शन

मल्लयुद्व कुश्ती की वो शैली है जिसमें विभिन्न खेलों में उत्पन्न तकनीक शामिल हैं। जैसे कि फ्री स्टाइल, रैसलिंग, ब्राजीलियन जीयू जित्सु, लूता लिवरे ब्राजीलियस, कैच रेसलिंग, जूडो तथा साम्बो एवं इस खेल का उददेश्य है अपने विरोधी को जमीन पर लाना तथा नियंत्रित करना, और जाम और बंधन से अंकुश लगाना । मल्लयुद्व में कुश्ती के सभी खेलों से प्राप्त तकनीकों और पकड सहित ज्यादा से ज्यादा नियमों की अनुमति का समूह है। ज्यादा से ज्यादा जमीन पर खेला जाने वाला युद्व। मल्ल युद्व को एक सुरक्षित कुश्ती खेल का अभ्यास माना जा सकता है।

मल्लयुद्व सभी आधुनिक कुश्ती शैलियों में प्राचीन ग्रीक कुश्ती या पेल के करीब है जिसका प्राचीन ओलम्पिक खेलों में अभ्यास किया जाता था। मल्लयुद्व दो शैलियों में विभाजित है एक मल्लयुद्व जिसमें खिलाडी हाफ पैंट और रैशगार्ड नामक कसी हुई कमीज पहनता है और मल्लयुद्व जी आई जिसमें खिलाडी किमोनो पहनता है।

खेलों के आम दर्शन के अनुसार, मल्लयुद्व खिलाडियों को खेलभावना के मूल्यों एवं न्यायपूर्ण खेल का आदर करना होता है। उन्हें जान बूझकर प्रतियोगिता में अपने प्रतिद्वंदी खिलाडी को चोट नहीं पहुॅचानी चाहिए।

लेख –2 उददेश्य

संयुक्त विश्व कुश्ती संविधान तथा विभिन्न अधिनियमों पर आधारित वर्तमान दस्तावेज में बनाए अन्तर्राश्ट्रीय नियम वह रूपरेखा बनाते हैं, जिसमें मल्लयुद्व का खेल कार्यान्वित और विकसित किया जाता है और इनके खास उददेश्य हैंः–

प्रतियोगिता व्यवस्था वर्गीकरण, तकनीकि बिन्दु हर्जाना निश्कासन आदि स्थापित करना।

व्यवहारिक तथा तकनीकि शर्तें तथा स्थितयों को स्पश्ट करना जिनके अंतर्गत मुकाबला होता है।

मुठभेड या पकड को निर्धारित करने के लिए मूल्यांकन निर्धारित करना।

स्थितियों तथा निशेध की सूची बनाना।

निर्णायक मंडल के तकनीकि दायित्व को निश्चित करना।

लेख –3 नियमों तथा संयुक्त विश्व कुश्ती लाइसेंसों का प्रयोग

सभी संयुक्त विश्व कुश्ती के स्वीकृत खेल प्रदर्शनी में खिलाडियों की सही सुरक्षा तथा अनुशासन के स्वास्थ्य परक विकास हेतु वर्तमान दस्तावेज में परिभाशित नियम प्रभावी होंगें। दो से ज्यादा देशों की हिस्सेदारी वाली प्रत्येक अन्तर्राश्ट्रीय मल्लयुद्व प्रतियोगिता के लिए सयुक्त विश्व कुश्ती लाइसेंस अनिवार्य है। प्रत्येक अन्तर्राश्ट्रीय मल्लयुद्व प्रतियोगिता के विशय में संयुक्त विश्व कुश्ती को सूचना की जानी चाहिए और उन्हें कार्यालय के कैलेंडर में जोडना होगा। संयुक्त विश्व कुश्ती बीमा उन्ही प्रतियोगिताओं में लागू होगा जो संयुक्त विश्व कुश्ती कैलेंडर में प्रदर्शित होंगें।

लेख –4 नशीली दवा निशेध व स्वच्छता की भार्तें

संयुक्त विश्व कुश्ती के स्वीकृत कार्यक्रमों में भाग लेने वाले सभी खिलाडी संयुक्त विश्व कुश्ती नशीली दवा निशेध तथा विश्व नशीली दवा निशेध कोड में समपर्ण की स्वीकृति दें।

खिलाडी जो जानते हैं कि वे एच आई वी / एच सी वी /एच बी बी वायरस से ग्रसित है, उनका मल्लयुद्व प्रतियोगिताओं में भाग लेना निशेध है। चिकित्सा स्टाफ जो जानते है कि वह इन वायरसों से ग्रसित हैं, उनका रक्त प्रवाह की स्थिति में इन खिलाडियों का चिकित्सा करना निशेध है।

लेख –5 वजन कम करना

जहॉ तक प्रतियोगिता स्थल पर वजन कम करने का सम्बंध है, संयुक्त विश्व कुश्ती ने निम्नांकित नियम बनाए हैंः– निर्जली करण करना या बहुत ज्यादा कैलोरी कम करना, मूत्र वर्धक वमनकारी औशधि, विरेचक औशधि, तथा स्वयं की जाने वाली उल्टी संयुक्त विश्व कुश्ती के द्वारा निशेध है।

18 वर्श से कम वाले मल्लयुद्व खिलाडियों को खेल स्थल पर वाश्प स्नान / भाप स्नान या वेपर अभेद्य (इम्परमिएबल) सुई का प्रयोग करना मना है। इन नियमों को लागू करना टूर्नामेंट कमेटी की जिम्मेदारी है और उनका निर्णय अन्तिम होगा । इन नियमों का पहली बार उल्लंधन करने व्यक्तियों को उन प्रतियोगिताओं से निलम्बित कर दिया जायेगा, जिसके लिए उन्होंने निशेध तरीकों का प्रयोग किया है। दूसरी बार नियमों का उल्लंधन करने वाले को निश्काशन के समय पूरे एक वर्श के लिए सभी संयुक्त विश्व द्वारा स्वीकृत कार्यक्रमों से निश्काशित कर दिया जायेगा। संयुक्त विश्व कुश्ती कार्यकारी समिति इन दुबारा तोडे गए नियमों के मामलों को सुनेगी और संयुक्त विश्व कुश्ती नियमों में परिभाशित दण्ड विधान को लागू करेगी । कोई भी व्यक्ति जो मल्लयुद्व खिलाडी को निशेध भार कम करने के अभ्यास में सहायता देगा उस पर वही नियम व जुर्माना लागू होगा।

UNITED WORLD WRESTLING

भाग –2 प्रतियोगिता प्रक्रिया

लेख –6 प्रतियोगिता व्यवस्था

प्रतियोगिता व्यवस्था ओलम्पिक प्रतियोगिताओं के लिए संयुक्त विश्व कुश्ती द्वारा अपनाई गई व्यवस्था का अनुकरण करता है, जो कि सीधे निश्कासन पर आधारित है। जोड़े, निकाली गई संख्याओं के क्रम में बनाए जाते हैं। यदि मल्लयुद्व खिलाडियों की संख्या यानि 4 8 16 32 64 आदि नहीं है तो कुछ योग्यता संबधी मुकाबले / खेल होंगें, वर्ग में नीचे की तरफ मल्लयुद्व खिलाडी जो वर्ग में लगातार खेल मैच जीतते जायेंगें। जब तक दो विजेता मल्लयुद्व खिलाडी न रह जाऐ वही स्वर्ण व चांदी के मैडलों के लिए अन्तिम रूप से लडेंगें। मल्लयुद्व खिलाडी जो दो अन्तिम खिलाडियों के अतिरिक्त रह जाएंगें उनका दो विभिन्न समूहों में मुकाबला होंगा। पहले समूह का उन मल्लयुद्व खिलाडियों के साथ जो पहले अंतिम दौर में पहुॅचने वाले खिलाडियों से हारे दूसरा समूह उन खिलाडियों का होगा जो दूसरे नम्बर पर अंतिम दौर में पहुॅचने वाले खिलाडियों/व्यक्ति के मुकाबले में हारे। इन दोनों समूह में जीतने वाले दोनों विजेताओं को कांस्य मेडल मिलेगा। सातवें स्थान से, मल्लयुद्व खिलाडियों को निम्नलिखित कसौटी के अनुसार श्रेणी दी जायेगी।

- समपर्ण द्वारा सबसे ज्यादा जीत
- उच्च स्तरीय तकनीक द्वारा सबसे ज्यादा जीत
- निर्णय द्वारा सबसे ज्यादा जीत
- पूर्ण प्रतियोगिता के दौरान प्राप्त सबसे ज्यादा तकनीकि अंक।

नोट :– यदि किन्ही मल्लयुद्व खिलाडियों का स्थान उपरोक्त कसौटी पर निश्चित नहीं किया जा सकेगा तो उन्हे एक्स एक्यूओ की श्रेणी दी जायेगी।

यदि किसी प्रतियोगिता में 6 प्रतिद्वनद्वियों से कम होंगे तो प्रतिस्पर्धा में नार्डिक व्यवस्था होगी यानि प्रत्येक प्रतियोगी प्रत्येक प्रतियोगी के साथ मुकाबला करेगा।

निम्नलिखित कसौटियों के अनुसार श्रेणियां बनाई जायेगी

- ज्यादा से ज्यादा जीत हासिल करने वाले प्रतिद्वंद्वी ।
- ज्यादा वर्गीकरण अंक वाले खिलाडी (जैसा कि लेख 22 में वर्णित है)
- बराबर अंक प्राप्त करने वाले दो प्रतियोगियों के बीच सीधे मुकाबले में विजेता।
- प्रतिस्पर्धा के दौरान सबसे ज्यादा तकनीकि अंक प्राप्त करने वाला खिलाडी ।
- खिलाडी जिसे प्रतिस्पर्धा के दौरान सबसे कम तकनीकि अंक (विरोधियों के द्वारा) प्राप्त अंक।

'' नार्डिक व्यवस्था '' में प्रथम श्रेणी प्राप्त करने वाले खिलाडी को स्वर्ण पदक
दूसरे को चांदी का पदक और तीसरी व चौथी श्रेणी प्राप्त करने वाले खिलाडी को कांस्य पदक ।

लेख –7 चिकित्सा परीक्षा व वर्दी जॉच

चिकित्सा परीक्षण, प्रतियोगिता वाले दिन प्रतिबंधित क्षेत्र में प्रतियोगिता स्थल के पास होगा। यह एक घंटा चलेगा और उसके तुरन्त बाद निश्चित भार वर्गों के लिए वजन करने का कार्य होगा। अलग अलग महिलाओं और पुरूशों के कमरे तथा समय प्रदान किया जाऐगे। खिलाडियों को छोटी नेकर या अंडरवियर पहनने होंगें। चिकित्सा स्टाफ उनकी त्वचा संक्रामक रोग, स्वास्थ्य सिथितयॉ जैसे कि जख्म या संक्रामक रोगों के लिए जॉच करेंगें। उनके पास यह निश्चित करने का पूरा अधिकार होगा कि खिलाडी प्रतियोगिता के योग्य है या नहीं ।

एक बार जब चिकित्सा स्टाफ खिलाडी को स्वीकृति दे देगा तो वह वर्दी की जॉच के लिए जायेगा और नियुक्त निर्णायक द्वारा प्रतियोगिता की वर्दी की जॉच कराएगा। यदि वह वर्दी संयुक्त विश्व कुश्ती नियमों के अनुसार नहीं होगी तो उन्हें संयुक्त विश्व कुश्ती द्वारा स्वीकृत वर्दी खरीदने का मौका दिया जायेगा।

लेख –8 वजन करना और चिट निकालना

वजन करने का कार्य प्रतियोगिता वाले दिन प्रतिबंधित क्षेत्र में प्रतियोगिता स्थल के पास होगा। यह एक घंटा चलेगा और उसके तुरन्त बाद निश्चित भार वर्गों के पहले मुकाबले की शुरूवात के कम से कम एक घंटा पहले समाप्त हो जायेगा।

वजन करने वाले कमरे में केवल प्रतियोगियों, प्रशिक्षण कर्ताओं, निर्णायकों तथा अधिकारिक वजन करने वाले स्टाफ को जाने की इजाजत होगी। किसी भी ऐसे प्रतियोगी को वजन कराने की स्वीकृति नहीं होगी जिसने प्रतियोगिता कार्यक्रम में निश्चित समय के भीतर स्वास्थ्य जॉच नहीं करवाई होगी। खिलाडी वजन करने वाले निर्णायकों के सामने अपने संयुक्त विश्व कुश्ती लाइसेंस तथा मान्यता कार्ड पेश करेगा।

खिलाडी छोटी नेकर या अंडरवियर पहनेंगें तथा उन्हें, जितनी बार वो चाहें, कार्यालय द्वारा निश्चित वजन करने के समय के अन्दर, पैमाने पर अपना वजन करने की इजाजत होगी। संयुक्त विश्व कुश्ती द्वारा स्वीकृत कार्यक्रमों में वजन के मामले में कोई समझौता प्रदान नहीं किया जाएगा।

खिलाडियों द्वारा वजन कराने तथा वजन करने वाले अधिकारी द्वारा उनका वजन, वजन सूची में लिखने के बाद अनिश्चित तरीके से कम्प्यूटर द्वारा निकाले गये नम्बर के अनुसार वर्ग (ब्रैकेट) में उनका स्थान निश्चित किया जाएगा। हर वर्ग को अनिश्चित तरीके से निकालने की प्रक्रिया अधिकारिक संयुक्त विश्व कुश्ती साफटवेयर के साथ अधिकारिक कम्प्यूटर द्वारा वर्गीकरण के कार्यालय समय के दौरान होगी।

भाग –3 भौतिक संरचना

लेख –9 आयु तथा वजन के अनुसार विभाजन

सभी प्रतियोगियों को अपनी आयु तथा राश्ट्रीयता प्रमाणित करने वाला अधिकारिक दस्तावेज प्रदान करना होगा। यदि कोई खिलाडी संयुक्त विश्व कुश्ती द्वारा उसके लिए निश्चित आयु वर्ग से कम आयु के समूह में भाग लेता पाया गया तो वह स्वतः ही उस प्रतियोगिता से बाहर माना जाएगा। वे खिलाडी जो बार–बार नियमों का उल्लंघन करेंगें उन्हें संयुक्त विश्व कुश्ती की सदस्यता के लिए अयोग्य माना जा सकता है।

पुराने खिलाडियों के अलावा खिलाडियों को अपनी उम्र के उपर वाले आयु वर्ग में मुकाबले की इजाजत है, बशर्ते कि वो रजिस्ट्रेशन के समय अपना मेडिकल प्रमाण पत्र पेश करें। नौसिखियों, स्कूली छात्रों एवं कैडेटों को अपने अभिभावकों की स्वीकृति देनी होगी। जिसमें कि यह निश्चित हो कि उन्हें अपने से ज्यादा आयु के समूह में भाग लेने की इजाजत है।

नौसिखिए (12–13 वर्श आयु)

लडके व लडकियां – 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 72, +72 किलो

स्कूली लडके व लडकियॉ (14–15 वर्श आयु)

लडके – 29–32, 35, 38, 42, 47 53, 59, 66 73 +73 किलो
लडकियॉ – 28–30, 32, 34, 37, 40, 44 48 52, 57, +57 किलो

कैडेट (16–17 वर्श आयु)

लडके – 39–42, 46, 50, 54, 58 63, 69, 76 85 +85 किलो
लडकियॉ – 36–38, 40, 43, 46, 49, 52 56 60, 65, +65 किलो

कनिश्ठ जूनियर (18–19 वर्श आयु)

लडके – 58 62 66 71 77 84 92 +92 किलो
लडकियॉ – 49 53 58 64 71 +71 किलो

वरिश्ठ सीनियर (20 वर्श तथा उससे बडे आयु)

पुरूश – 62 66 71 77 84 92 100 +100 किलो
महिला – 53 58 64 71 +71 किलो

पुराने खिलाडी (35 से 60 वर्श आयु)

पुरूश – 62 66 71 77 84 92 100 +100 किलो
महिला – 53 58 64 71 +71 किलो

UNITED WORLD WRESTLING

लेख –10 मल्लयुद्व खिलाडियों की वर्दी व वेशभूशा

सभी संयुक्त विश्व कुश्ती द्वारा स्वीकृत कार्यक्रमों के लिए, प्रतियोगिता वर्दी संयुक्त विश्व कुश्ती समीति संबधित शैली–मल्लयुद्व द्वारा अनुमोदित की जाएगी।

प्रतियोगिता वर्दी – मल्लयुद्व

पहला मल्ल योद्वा (वर्ग में सबसे ऊपर) बुलाने पर, लाल रैशगार्ड पहन कर मैट (गलीचे) के किनारे पर खड़ा होगा और दूसरा मल्लयोद्वा (वर्ग में सबसे नीचे) बुलाने पर, नीले रैशगार्ड में पहुॅचेगा।

रैशगार्ड, छोटी या लम्बी बाजुओं वाले, कसी हुई फिटिंग के होगें, जिसमें कम से कम 60 प्रतिशत निश्चित किया गया रंग होगा। रैशगार्डों पर लाल या नीले रंग का मिश्रण मना है।

नेकर (बोर्ड शार्ट), या तो निश्चित किए गये नीले या लाल रंगों के हों या फिर निश्पक्ष रंग जैसे कि काला, सफेद या भूरे रंग के हों। वो बहुत ज्यादा फूले हुए या जेबों वाले, बटन / चुभने वाले न हों जो प्रतियोगिता के दौरान असुरक्षित हो सकते हैं। लैगिंग या टाइट पतले नेकर केवल नेकर (बोर्ड शार्ट) के नीचे ही पहनी जा सकती हैं।

प्रतियोगिता वर्दी – मल्लयुद्व जी आई

वरिश्ठ आयु वर्ग की सभी महाद्वीपीय तथा विश्व चैम्पियनशिप के लिए पहले मल्ल योद्वा को बुलाने पर उसे मैट के किनारे पर 'लाल जी आई' तथा दूसरे मल्लयोद्वा को नीले जी आई में प्रस्तुत होना होगा।

संस्था खिलाडियों को उनके रंग के अनुसार नीली या लाल बेल्ट प्रदान करेगी।

जी आई, सूती या उससे मिलते जुलते कपडे की तथा अच्छी स्थिति में होनी चाहिए। यह गैर मामूली तरीके से मोटी या सख्त न हो जो विरोधी के लिए रूकावटें पैदा करे। जैकेट नितम्बों से लम्बी होनी चाहिए परन्तु जॉघों से लम्बी नहीं । अपनी बाहों को आगे की तरफ फैलाने पर कपडे की बाजुओं और कलाइयें के बीच की दूरी 5 सेमी से ज्यादा की न हो। पैंट की लम्बाई सही हो जो एकदम सीधे खडा होने पर टखने तक पहुॅचे । पैंट गैरमामूली तरीके से एकदम कसी हूई या ढीली नहीं होनी चाहिए जो पकड या चाल के समय विरोधी को किसी तरह से प्रभावित करे। जैकेट को सुरक्षित रखने के लिए बेल्ट कमर के इर्द गिर्द सख्ती से बंधी होनी चाहिए। महिलाएं जीआई के नीचे निश्चित किए गए सफेद रंग या नीले / काले रंग या निश्पक्ष रंग का रैशगार्ड पहन सकती हैं।

सुरक्षा सामान

हल्के घुटनों के पैड जिसमें धातु का उपयोग न हो पहनने की इजाजत है। मल्ल योद्वा संयुक्त विश्व कुश्ती के द्वारा स्वीकृत, कानों के लिए सुरक्षा सामान पहन सकता है, जिसमें कोई धातु या सख्त कवर न हो। निर्णायक (रैफरी) लम्बे बालों वाले मल्लयोद्वा को कानों के लिए सुरक्षा सामान या एथलेटिक बालों का कवर पहनने के लिए कह सकते हैं।

देश का संकेत अक्षर या प्रतीक चिन्ह

सभी महाद्वीपीय एवं विश्व चैम्पियनशिप के लिए मल्लयोद्वा अपने प्रतियोगिता रैशगार्ड या जीआई जैकेटस के पीछे अपने देश के नाम का संकेत अक्षर पहनेंगें। संकेत अक्षर लगभग 20 ग 15 सेमी का हो तथा ए5 के साइज के कागज से बड़ा न हो।

प्रतियोगी का आखिरी नाम अर्द्ववृत्ताकार में देश के कोड के ऊपर या नीचे जोडा जा सकता है। जो 4 से 7 सेमी का लेटिन भाशा के अक्षर में होना चाहिए।

देश का प्रतीक चिन्ह दोनों रैश गार्ड तथा नेकरों पर पहना जा सकता है। जो 4 ग 8 सेमी से बडा न हो।

कपडों पर प्रचार

मल्लयोद्वा अपनी प्रतियोगिता वर्दी पर इस प्रकार प्रायोजक का नाम या चिन्ह पहन सकते हैं कि वे वर्दी के रंग तथा देश के संकेत अक्षर की पहचान में रूकावट न डालें।

निशेध ब्रांड में वो कम्पनियां शामिल हैं जो पोर्नोग्राफी, जुआ, नशीली दवाओं, शराब/तम्बाकू, महिला विरोध, जातिवाद, पक्षपात या अनुचित व्याखान से जुड़ी हैं। सभी महाद्वीपीय तथा विश्व चैम्पियनशिप में प्रतियोगिता वर्दी पर स्थानीय क्लबों के नाम आदि या प्रतीक चिन्ह् नही होगें।

जूते

मुकाबलों के दौरान, मल्लयोद्धाओं को जूते पहनने की इजाजत नही होगी।

वेषभूषा तथा स्वच्छता

मल्लयोद्धाओं को चोट या डॉक्टर के आर्डर की स्थिति के अलावा कलाईयों, बाजुओं या टखनों पर पट्टियाँ बॉधने की मना ही है। मल्लयोद्धाओं को ऐसी चीज पहनने की मनाही है जिससे विरोधी को चोट पहुँच सके, जैसे कि नेकलेस, ब्रेसलेट, एन्कलेट, पंजो पर अंगूठी, उँगलियों पर अंगूठियाँ, किसी प्रकार का अंगच्छेद, कुछ भी कृत्रिम, आदि।

मल्लयोद्धाओं की उंगलियो तथा पंजो के नाखून साफ कटे तथा नोक रहित होने चाहिए। यदि खिलाड़ी के बाल कंधे से लम्बे हो और/या कानों से बड़े हो तो खिलाड़ी को एथलेटिक हेयर कवर पहनना होगा। मल्लयोद्धा साफ सुथरे ढंग से तैयार होने चाहिए तथा उनके बालों और त्वचा पर कोई चिकना, तैलीय, या चिपचिपा प्रदार्थ बिलकुल न हो। मल्लयोद्वा मुकाबले की शुरूवात के लिए पसीने से तर बतर मैट पर नहीं आ सकता । निर्णायक मुकाबले के दौरान, कभी भी मल्लयोद्धा को तौलिए से पसीना पोछने के लिए कह सकता है। खिलाड़ियों के स्वास्थ्य, साफ–सफाई स्वच्छ पर्यावरण के लिए इन नियमों का सख्ती से पालन किया जाएगा।

वजन करने में, संयुक्त विश्व कुश्ती का एक अधिकारी यह जाँच करेगा कि सभी प्रतियोगी, इस लेख की जरूरतों को पूरा करें। खिलाडियों को चेतावनी दी जानी चाहिए कि यदि उनकी वेशभूषा या वर्दी संतोषजनक नही है, तो उन्हें प्रतियोगिता में प्रवेश की इजाजत नही मिलेगी। मल्लयोद्धा, जो ऐसी वेशभूषा में प्रतियोगिता स्थल में प्रवेश करेंगे जो वर्तमान नियमों के अनुरूप नहीं है, तो उन्हें वेशभूषा बदलने के लिए 2 मिनट दिए जाऐगे। अन्यथा वे स्वतः ही मुकाबला खो बैठेंगे।

लेख 11 प्रतियोगिता मैट

संयुक्त विश्व कुश्ती द्वारा स्वीकृत सभी कार्यक्रमों में संयुक्त विश्व कुश्ती द्वारा स्वीकृत **10 ग 10** या **12 ग 12** के मैट जिसमें **8** से **10** मीटर वृताकार (सर्कल) का प्रयोग होना चाहिए। मैट के केन्द्र में एक मीटर का वृताकर होना चाहिए, जो मल्लयोद्धाओं के लिए शुरूआत का बिन्दु रहेगा। बाहरी वृताकर (सर्कल) के किनारे से, कम से कम एक मीटर का सुरक्षा क्षेत्र प्रदान किया जाएगा।

लेख–12 चिकित्सा सेवाए

युनाईटेड वर्ल्ड रेसलिंग कमेटी ऑफ एसोसिएटिड स्टाइलस–ग्रेपलिंग (मल्लयुद्ध) और मेजबान नेशनल फेडेरेशन द्वारा स्वीकृत एक चिकित्सक प्रत्येक संयुक्त विश्व कुश्ती द्वारा स्वीकृत कार्यक्रम में नियुक्त किया जाएगा। वह खेल सम्बन्धित दवाईयों में विशेषज्ञ तथा मल्लयुद्ध तकनीको से पूर्णत परिचित होगा। उसे किसी भी समय पर मुकाबला रोकने का पूर्ण अधिकार होगा, यदि कोई भी प्रतियोगी खतरे में नजर आए।

मुख्य चिकित्सा अधिकारी के कर्तव्यः–

- कार्यक्रम के दौरान कार्यरत चिकित्सा स्टाफ का निरीक्षण।
- प्रतियोगिता से पहले सभी चिकित्सा परीक्षण करना तथा निश्चित करना कि खिलाड़ी मल्लयुद्ध में शामिल होने के लिए स्वास्थ्य की दृष्टि से योग्य है या नहीं।
- खिलाड़ी की लाइसेंस पुस्तिका में दी गई जानकारी को रिकार्ड करना। यदि स्वास्थ्य और सुरक्षा की दृष्टि से खिलाड़ी को प्रतियोगिता में भाग नही लेने दिया जाता तो यह निर्णय तथा विस्तृत जानकारी उसकी लाइसेंस पुस्तिका में रिकार्ड की जाएगी।
- पूरी प्रतियोगिता के दौरान चिकित्सिय निगरानी रखना और किसी दुर्घटना या चोट या प्रमुख निर्णायक की प्रार्थना पर दखल देने के लिए तैयार रहना।
- यह निश्चित करना कि खिलाड़ी मुकाबला और/या प्रतियोगिता में आगे बढ़ने के लिए फिट है या नही।
- खिलाड़ी को स्वास्थ प्रमाणपत्र तथा जायज निलंबन देना जिन्हें प्रतियोगिता छोड़ देनी चाहिए।
- सॉंखियकीय उदेश्य से मुकाबले/प्रतियोगिता के दौरान लगी चोट आदि की पूर्ण रिपोर्ट तैयार करके संयुक्त विश्व कुश्ती को देना, साथ ही सभी सिफारिशें और/या निर्णय, जो योद्धा के निलंबन के सम्बन्ध में लिए गए।

भाग 4 मुकाबला

लेख 13 मुकाबलों का समय

नौसिखियों स्कूली लड़कों/लड़कियों और पुराने अनुभवियों के मुकाबले का समय 4 मिनट।

कैडेट, कनिष्ठ तथा वरिष्ठ मुकाबलो के लिए 5 मिनट।

UNITED WORLD WRESTLING

लेख 14 – पुकारना तथा मुकाबलो की शुरूआत

दोनो मल्लयोद्धाओं के नाम मैट पर आने के लिए, ऊँची तथा साफ आवाज में पुकारे जाऐगे। मल्लयोद्धाओ को तीन बार पुकारा जाएगा। जिसमें हर पुकार के बाद एक मिनट का समय होगा। यदि तीसरी पुकार के बाद मल्लयोद्धा मैट पर नही पहुँचता तो उसे मुकाबले से लिए अयोग्य करार देकर बाहर कर दिया जाएगा। यदि यह साबित होता है कि यदि खिलाड़ी मैट पर समय के अन्दर नही पहुँचा तथा मुकाबले से बाहर कर दिया गया, क्यूकि इसके लिए टूर्नामेन्ट संस्था जिम्मेदार थी (जैसे कि श्रृव्य कवस्या में खराबी, नाम का गलत बोला जाना आदि) और ब्रैकेट में अगला राउँड शुरू नही हुआ है तो मुकाबला रोकने के परिणामों को रदद कर दिया जाएगा और मुकाबला (मैच) होगा।

जब उनका नाम पुकारा जाएगा, तब मल्लयोद्धा उनके लिए निश्चित रंग वाले कोने में खड़ा होकर केन्द्रीय निर्णायक द्वारा उनके स्थान पर बुलाए जाने का इन्तजार करेगा। प्रमुख निर्णायक उनकी वर्दी की जाँच करेगा और उन्हें बदलने के लिए 2 मिनट देगा, अगर वर्तमान नियमों के अनुरूप वर्दी संतोषजनक नही होगी। यदि खिलाड़ी दो मिनट के बाद संतोषजनक वर्दी में मैट पर वापिस नही आता तो वह मुकाबला खो बैठेगा। प्रमुख निर्णायक यह भी जाँच करेगा कि मल्लयोद्धा की त्वचा पर कोई चिकना या चिपचिपा प्रदार्थ या पसीना तो नही है। प्रमुख निर्णायक द्वारा जाँचपूर्ण होने पर दोनों मल्लयोद्धा हाथ मिलाऐंगें तथा निर्णायक की सीटी पर मुकाबला शुरू करेंगे।

लेख 15 शुरूआत तथा पुनः शुरूआत स्थितियाँ

सीमाओं से बाहर होने की परिभाषा

यदि, खड़े होने की स्थिति, में एक प्रतियोगी को सीमाओ से जबरन बाहर किया गया तथा वह सुरक्षित क्षेत्र को एक पैर से छुएगा, समर्पण का प्रयत्न न होने की स्थिति में प्रमुख निर्णायक प्रक्रिया को समाप्त करके प्रतियोगिकों को वापिस मैट के केन्द्र में ले आएगा।

जब प्रतियोगी जमीन पर लड रहे होगें, जब सीमाओं से बाहर होना संभव है , जब किसी भी प्रतियोगी का कोई भी शारीरिक हिस्सा वृताकार को नही छु रहा या किसी भी प्रतियोगी के शरीर का कोई भी हिस्सा सुरक्षित क्षेत्र से बाहर पहुँच जाता है, इनमें से कोई भी स्थिति पैदा होती है तो निर्णायक प्रक्रिया **(एक्शन)** को समाप्त करके सही पुनः शुरूआत की स्थिति का आदेश देगा। नम्बर मिलने वाली प्रक्रिया (एक्शन) (टेकडाउन, रिवर्सल या डॉमीनेन्ट स्थितियाँ) के दौरान प्रतियोगियों द्वारा सीमाओं से बाहर जाने के मामले में, जब किसी भी मल्लयोद्धा के सिर को कोई भी हिस्सा सुरक्षा क्षेत्र से बाहर नही होगा। निर्णायक तीन सेकेण्ड की गिनती करते हुए इन्तजार करेगा, प्रक्रिया को रोकने से पहल , और उसके बाद केन्द्र बिंदु **(**सेन्टर प्वाइन्ट **)** पर मुकाबले की पुनः शुरूआत करेगा। और वह प्रक्रिया (एक्शन) के नम्बर प्रदान करेगा यदि वहाँ (टेकडाउन या डॉमीनेन्ट स्थिति के बाद सुरक्षित उपरी नियंत्रण सफलतापूर्वक पूर्ण हुए **)** ।

नोटः– यदि, कोई प्रतियोगी मैट से भागता है, खड़े होने या जमीन पर होने वाली स्थिति से , तो भागते हुए खिलाड़ी को फौरन चेतावनी दी जाएगी।

नोटः– यदि समर्पण की स्थिति के दौरान कोई खिलाड़ी सीमाओं से बाहर जाता है (सही बचाव किए बगैर) तो मुकाबला नही रोका जाएगा जब तक एक्शन पूरा न हो या किसी मल्लयोद्धा के सिर का कोई हिस्सा सुरक्षा क्षेत्र से बाहर न चला जाए। ऐसे मामले में खिलाड़ी, प्रक्रिया (एक्शन) को सुरक्षा क्षेत्र से बाहर ले आता है , मुठभेड को रोकने के उदेश्य से, सही बचाव किए बगैर, समर्पण से बचने के लिए। ऐसे में उसे फौरन अयोग्य करार दिया जाएगा।

नोटः– यदि मल्लयुद्ध कर्ता सही बचाव का प्रयोग करते हुए समर्पण से बचने के लिए प्रक्रिया (एक्शन) को जबरन सीमाओं से बाहर ले जाता है (मैट छोडे बगैर), मुठभेड को रोका नही जाएगा जब तक प्रक्रिया (एक्शन) समाप्त नहीं होती या जब तक किसी भी मल्लयोद्धा का सिर का कोई हिस्सा सुरक्षा क्षेत्र से बाहर नही जाता। ऐसे मामले में निर्णायक को खिलाड़ी को रोकना होगा, समर्पण कराने की कोशिश करने वाले खिलाड़ी को आक्रमण के लिए एक अंक (एक प्वाइंट) देना होगा और पुनः शुरूआत की स्थिति के मापदण्ड अनुसार मुकाबले को मैट के केन्द्र में दोबारा शुरू करना होगा।

स्थिर पुनः शुरूआत स्थिति

निष्पक्ष पुनः शुरूआत स्थिति नियमित समयावधि के शुरू में पैदा होती है। दोनो मल्लयोद्धा, एक दूसरे के विपरीत, अन्दरूनी वृताकार (सर्कल) को एक पैर से छूते हुऐ मैट के केन्द्र में खड़े होते हैं, और मल्लयुद्ध शुरू करने के लिए निर्णायक की सीटी का इन्तजार करते है।

निष्पक्ष पुनः– शुरूआत स्थिति आदेश तब होता है जब निर्णायक मुकाबले को सीमाओं से बाहर जाने की स्थिति में रोकता है। जब प्रक्रिया (एक्शन) खड़े होते हुए थी या सुरक्षित आखिरी स्थिति में खड़े थे यानि, जब नीचे करने (टेक–डाउन) में सीमा से बाहर गए टेक डाउन को अंक नही मिले थे, क्यूँकि स्थिति, निर्णायक द्वारा प्रक्रिया (एक्शन) रोकने से पहले 3 सेकंण्ड के लिए सुरक्षित नही थी।

UNITED WORLD WRESTLING

(क्लोजड गार्ड रीस्टार्ट पोजीशन)

क्लोज़ड गार्ड रीस्टार्ट पोजीशन मैट के केन्द्र पर होती है जब एक खिलाड़ी पीठ के बल मैट पर होता है और विरोधी उसकी क्रास की हुई टागों के बीच और उसके दोनों हाथ उसके सिर के इधर–उधर। उपर वाला खिलाड़ी अपने घुटनों पर और दोनो हाथ विरोधी के पेट पर । क्लोज़ड गार्ड रीस्टार्ट स्थिति आदेश तब होता है जब निर्णायक सीमाओं से बाहर जाने के लिए मुकाबला रोकता है और अन्तिम सुरक्षित स्थिति, कम से कम तीन सेकेण्ड के लिए जमीन पर ''क्लोज़ड गार्ड'' की थी।

(हॉफ गार्ड रीस्टार्ट पोज़ीशन)

हॉफ गार्ड रीस्टार्ट पोज़ीशन मैट के केन्द्र पर होती है जब खिलाड़ी अपने एक तरफ नीचे होता है, विरोधी की एक टांग उसके पैरो के बीच तथा छाती विरोधी की तरफ तथा हाथ विरोधी के दूसरे पैर के उपर।

उपर वाला खिलाड़ी अपने घुटनों पर होता है और उसके हाथ विरोधी के उपरी नितम्ब पर।

हॉफ गार्ड रीस्टार्ट पोज़ीशन का आदेश तब होता है जब निर्णायक, सीमाओं से बाहर जाने की स्थिति मे और अन्तिम सुरक्षित स्थिति के कम से कम 3 सेकेण्ड के लिए जमीन पर हाफ गार्ड होने के कारण मुकाबले को रोक देता है।

ओपन गार्ड रीस्टार्ट पोज़ोशन

ओपन गार्ड रीस्टार्ट पोज़ीशन मैट के केन्द्र पर पैदा होती है, जब मल्लयोद्धा अपनी पीठ पर हो, हाथ अपनी जांघो पर और पैर सपाट रूप से अन्दरूनी वृताकार (सर्कल) में मैट पर हो। उपर वाला मल्लयोद्धा उसके पैरो के सामने घुटनो पर और हाथ नीचे वाले मल्लयोद्धा के घुटनों पर। जैसे ही निर्णायक इस स्थिति की स्वीकृति देता है, मुकाबला उसकी सीटी के साथ पुनः शुरू होता है।

ओपन गार्ड रीस्टार्ट का आदेश तब होता है, जब दोनो मल्लयोद्धा जमीन पर लड़ने के दौरान सीमाओं से बाहर चले जाते है, और उपर वाले खिलाडी की अन्तिम सुरक्षित स्थिति डॉमीनेन्ट पोजीशन क्लोजड गार्ड या हाफ गार्ड नहीं थी।

उपर वाला मल्लयोद्धा, जब प्रक्रिया (एक्शन) सीमाओं से बाहर चली गई (या जिसका आशिंक पार्श्व नियंत्रण था), ओपन गार्ड पोज़ोशन के लिए उपरी स्थिति ले लेता है।

साईड माउँट रीस्टार्ट पोजीशन

साईड माउँट रीस्टार्ट की स्थिति मैट के केन्द्र पर पैदा होती है जब नीचे वाला मल्लयोद्धा अपकी पीठ पर होता है (उसकी कोहनियाँ मुक्त तथा उसके हाथ विरोधी के एक तरफ) और उपरी मल्लयोद्धा का धड़ विरोधी के पेट पर सपाट तथा कोहनियाँ तथा घुटने मैट पर।

साईमाउन्ट पुनः शुरूआत स्थिति का आदेश तब होता है जब एक मल्लयोद्धा ने साइड माउन्ट सुरक्षित कर लिया और प्रक्रिया (एक्शन) सीमाओं से बाहर चली जाता है।

फुल माउन्ट रीस्टार्ट पोज़ीशन

फुल माउन्ट रीस्टार्ट की स्थिति मैट के केन्द्र पर जब पैदा होती है जब नीचे वाला मल्लयोद्धा अपनी पीठ पर और उसके हाथ अपने सिर के दोनों तरफ और उपर वाले मल्लयोद्धा के पैर उसके दोनो तरफ तथा उसके हाथ विरोधी की छाती पर । फुल माउन्ट रीस्टार्ट पोजीशन का आदेश तब होता है जब मल्लयोद्धा फुल माउन्ट सुरक्षित कर लेता है, और प्रक्रिया (एक्शन) सीमाओं से बाहर चली जाती है।

UNITED WORLD WRESTLING

बैंक माउन्ट रीस्टार्ट पोज़ीशन

बैंक माउन्ट रीस्टार्ट पोज़ीशन तब मैट के केन्द्र पर उत्पन्न होता है जब दोनो खिलाड़ी जमीन पर बैठे हों, खिलाड़ी ने अपने विरोधी की पीठ पर अपनी छाती के साथ नियंत्रण करके बैक माउन्ट सुरक्षित कर लिया हो, एड़िया विरोधी की जॉघो के बीच, तथा बाजुओं को सीट की बेल्ट की तरह जोडकर नियंत्रण (एक बाजू को कंधे के उपर से निकाल कर, दूसरी तरफ की बगल के नीचे से निकली दूसरी बाजू के साथ जोड़कर) नियंत्रित खिलाड़ी को दोनों हाथों से नियंत्रण करने वाले खिलाड़ी की बॉह को पकड़ना, जो कंधे के उपर से जा रही है।

बैक माउन्ट रीस्टार्ट पोजीशन का आदेश तब होता है जब निर्णायक प्रक्रिया (एक्शन) को सीमाओं से बाहर जाने के लिए रोकता है। और अन्तिम सुरक्षित स्थिति (कम से कम 3 सेकेण्ड के लिए) बैक माउन्ट थी (जमीन पर या खड़े रहकर)।

लेख –16– प्रक्रिया (एक्शन) तथा पकड़ के लिए अंक

गार्ड की परिभाषा

गार्ड नीचे वाले मल्लयोद्धा की वह स्थिति है, जिसमें विरोधी को नियंत्रित करने के लिए एक या दोनो टांगो का प्रयोग किया जाता है, और उसे हावी होने वाली प्रबल स्थिति में पहुँचने से रोका जाता है। (साईड, फुल या बैक माउन्ट)

हाफ गार्ड वह गार्ड पोजीशन है, जहाँ नीचे फंसा खिलाड़ी उपर के खिलाड़ी की एक टांग को अपनी दोनों टांगो के बीच फंसा लेता है।

ओपन गार्ड में नीचे का खिलाड़ी अपनी दोनो टांगो का प्रयोग करके विरोधी को हावी होने वाली स्थिति प्राप्त करने से रोकता है, वो भी विरोधी के शरीर के चारों तरफ अपनी टांगो को बन्द किए बगैर (ऐसे मामले में इसे क्लोज्ड् गार्ड माना जाता है)।

क्लोज्ड् गार्ड में, नीचे की स्थिति वाला खिलाड़ी, उपर के खिलाड़ी को अपनी टांगो के बीच पकड़ता है पैरो या टांगो को क्रास करके या जोड़कर।

UNITED WORLD WRESTLING

टेकडाउन्स – 2 या 3 अंक

टेकडाउन के लिए दो अंक किसी भी ऐसी स्थिति के लिए दिए जाते है, जिसमें प्रक्रिया (एक्शन) खड़े रहते शुरू होती है और जमीन पर समाप्त होती है और एक मल्लयोद्धा उपरी स्थिति को नियंत्रण सहित तीन सेकंड के लिए बनाए रखता है यदि एक खिलाड़ी अपने विरोधी के साथ सम्पर्क स्थापित करने के बाद गॉर्ड खीचता है तथा विरोधी को टेकडाउन के लिए 2 अंक दिए जाऐगें, यदि वे 3 सेकेड के लिए नियंत्रण करके उपरी स्थिति बनाए रखता है। यदि टेकडाउन के साथ मल्लयोद्धा एक हावी होने वाली प्रबल स्थिति बनाए रखता है, उसे आगे समतुल्य अंक प्राप्त होगे (वो है 2 + 3 साईड माउन्ट में टेकडाउन के लिए , 2 + 4 फुल माउन्ट में टैकडाउन के लिए और 2 + 4 बैक माउन्ट में टेक डाउन के लिए)।

3 अंक टेकडाउन के लिए, 2 की बजाए दिए जाऐंगे, यदि एक खिलाड़ी अपनी कमर के स्तर से उपर उठाते हुए विरोधी को नीचे लाने मे समक्ष होता है, खड़े रहते हुए टेकडाउन पूरा करने से पहले, अपने विरोधी को उनकी पीठ पर नीचे लाते हुए। (इस प्रक्रिया (एक्शन) को 3 अंको की अधिकता वाला टेकडाउन।)

टेकडाउन, जिसमें विरोधी अपनी गर्दन या सिर के बल गिरे वह गैर कानूनी है (लेख 24 गैरकानूनी पकड़ तथा प्रक्रिया (एक्शन)।

नोटः– इसे केवल नियंत्रण सहित टेकडाउन माना जाता है जब उपर वाला खिलाड़ी अपने विरोधी को जमीन पर रख पाता है 90 डिग्री कोण से नीचे पीठ या एक तरफ जमीन की तरफ 3 सेकेण्ड के लिए उसके साथ सम्पर्क रखते हुए। या विरोधी के सामने की तरफ से नीचे जाने के मामले में (मैट की तरफ पेट के साथ), जब वह तीन प्रकार से सम्पर्क के साथ उसे नीचे रख पाता है (दोनो बाहें और एक घुटना या दोनों घुटने और एक बाजू या सिर) पीछे से नियंत्रित करते हुए उसकी बाजुओं के नियंत्रण से निकल कर।

उपर के खिलाड़ी के नियंत्रण में नहीं माना जाता यदि वह विरोधी के समपर्ण वाले आक्रमण के अन्तर्गत है।

नियंत्रण में माना जाने के लिए उसे पहले समर्पण प्रयास से बचना चाहिए।

नोटः– खड़े रहकर लड़ने से बचने के लिए सम्पर्क के बगैर खडे रहने की स्थिति से बैठने पर चेतावनी की सजा दी जाएगी। और विराधी को एक अंक प्रदान किया जाएगा। प्रमुख निर्णायक प्रक्रिया (एक्शन) को रोक देगा तथा प्रतियोगियों को निश्पक्ष स्थिर खडे रहने की स्थिति में वापस ले आएगा।

UNITED WORLD WRESTLING

तेज टेकडाउन प्रक्रिया (एक्शन) –2 अंक

ऐसी स्थिति में जब निर्णायक द्वारा स्थिर पुनः शुरूआत की स्थिति के बाद प्रक्रिया (एक्शन) शुरू होने से 3 सेकेंड के भीतर किसी भी खिलाड़ी द्वारा टेकडाउन शुरूआत हो जाती है और दोनों प्रतियोगियों के मध्य संम्पर्क और प्रक्रिया (एक्शन) की रूकावट के बगैर उपर की स्थिति सुरक्षित हो जाती है, तो निर्णायक 2 अतिरिक्त अंक खिलाड़ियों को देंगे जो कम से कम 3 सेकेण्ड के लिए उपरी स्थिति से नियंत्रण सुरक्षित कर लेता है।

यानि किः–

निष्पक्ष स्थिर खड़े रहने की स्थिति के बाद पुनः शुरूआत करने के उपरान्त 3 सेकन्ड के भीतर टेकडाउन होने पर और 3 सेकेण्ड के नियंत्रण साथ हावी होने वाली स्थिति में न पहुँचने पर टेकडाउन के लिए 2 अंक तथा तेज टेकडाउन प्रक्रिया (एक्शन) के लिए 2 अंक।

3 सेकेन्ड के नियंत्रण के साथ हावी होने वाली स्थिति में न पहुँचने पर और स्थिर खड़े रहने की स्थिति के बाद पुनः शुरूआत के उपरान्त 3 सेकेण्ड के भीतर तीन प्रकार के टेकडाउन की स्थिति में तीन प्रकार के अधिकता टेकडाउन के लिए 3 अंक. तेज टेकडाउन प्रक्रिया (एक्शन) के लिए 2 अंक।

3 सेकेन्ड के नियंत्रण के साथ हावी होने वाली स्थिति में न पहुँचने पर और स्थिर खड़े रहने की स्थिति के बाद पुनः शुरूआत के उपरान्त 3 सेकेन्ड के भीतर टेकडाउन होने की स्थिति में, टेकडाउन के लिए 2 अंक + तेज टेकडाउन प्रक्रिया (एक्शन) के लिए 2 अंक + हावी होने वाली स्थिति के लिए ग अंक

3 सेकेण्ड के नियंत्रण के साथ हावी होने वाली स्थिति में पहुँचने पर और स्थिर खड़े रहने की स्थिति के बाद पुनः शुरूआत के उपरान्त 3 सेकेन्ड के भीतर 3 प्रकार के टेकडाउन अधिकता होने की स्थिति में, टेकडाउन के लिए 3 अंक + तेज टेकडाउन प्रक्रिया (एक्शन) के लिए 2 अंक + हावी होने की स्थिति के लिए ग अंक।

नोटः– निर्णायक खिलाडी को तेज़ टेकडाउन प्रक्रिया (एक्शन) के लिए भी 2 अंक देगे जब स्थिर पुनः शुरूआत स्थिति के बाद प्रक्रिया (एक्शन) शुरू होंते ही 3 सेकेन्ड के भीतर उसके विरोधी द्वारा गार्ड खीचने के परिणाम स्वरूप खिलाड़ी टेकडाउन प्राप्त करेगा (टेकडाउन के लिए 2 अंक + तेज़ टेकडाउन प्रक्रिया (एक्शन) के लिए 2 अंक।)

वापसी–2 अंक

किसी प्रतिकूल स्थिति या किसी नीचे होने की स्थिति में वापसी करने पर एक हावी होने वाली स्थिति (डॉमीनेन्ट पोजीशन) के सीधे स्थापित हुए बगैर, 2 अंक दिए जाऐगें यदि उपर होने की स्थिति को 3 सेकेण्ड तक रखा गया। किसी प्रतिकूल स्थिति, या किसी नीचे होने की स्थिति में वापसी करने पर, एक हावी होने वाली स्थिति (डॉमीनेन्ट पोजीशन) के सीधे स्थापित होने के साथ 2 अंक दिए जाऐगे + डॉमीनेन्ट पोजीशन के अंक , यदि नियंत्रंण को 3 सेकेण्ड तक रखा गया (यनि कि 2 + 3 साईड माउन्ट में वापसी के लिए , 2 + 4 फुल माउन्ट में वापसी के लिए और 2 + 4 बैक माउन्ट में वापसी के लिए)।

नोटः– क्या वापसी के बाद नियंत्रण माना जाएगा, जब उपरवाला खिलाड़ी विरोधी को जमीन पर रख पाएगा पीठ या एक तरफ, 90 डिग्री कोण से कम जमीन से उसके साथ सम्पर्क रखते हुए, या विरोधी के सामने से जमीन की तरफ होते हुए (पेट मैट की तरफ हो) जब वो उसे 3 प्रकार के सम्पर्को सहित नीचे रख पाएगा (दोनो बाजुऐं तथा एक घुटना या दोनो घुटने और एक बाजू या सिर) पीछे से उसे नियंत्रित करके, उसकी बाजूओं के नियंत्रण से निकल कर।

उपरी खिलाड़ी को नियंत्रण में नहीं माना जाएगा यदि वह विरोधी द्वारा समपर्ण आक्रमण में है।

नियंत्रण में माना जाने के लिए उसे पहले समर्पण प्रयास से बचना होगा।

UNITED WORLD WRESTLING

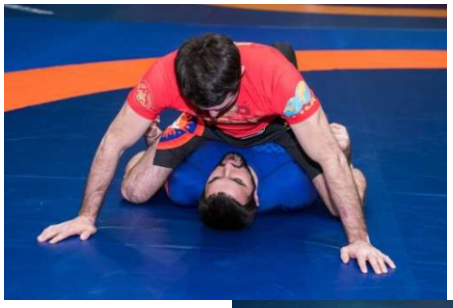
डॉमीनेन्ट पोजीशन– 3,4,4 अंक

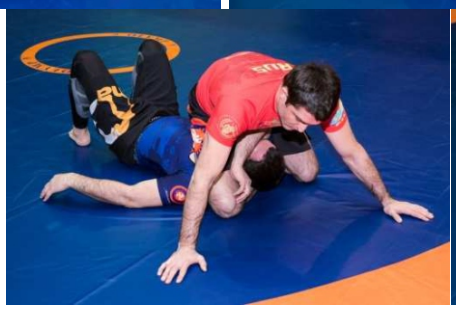
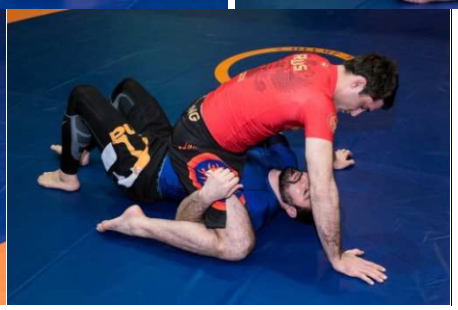
साइड माउन्ट (3 अंक) जब मल्लयोद्धा उपर से नियंत्रण प्राप्त करता है उसकी छाती विरोधी की शरीर की तरफ या छू रही हो विरोधी की टांगों के बचाव के नियंत्रण से बाहर (गार्ड), विरोधी की पीठ को मैट की तरफ रखते हुए (पीठ देशांतरीय धुरी पर जमीन से 45 डिग्री से कम के कोण पर होनी चाहिए) 3 सेकेन्ड तक के लिए (साई माउन्ट में उत्तर–दक्षिण तथा पेट पर घुटना शामिल है)।

फुलमाउन्ट (4 अंक)

जब मल्लयोद्धा उपर से नियंत्रण करता है, विरोधी के धड़ पर बैठे हुए सिर की तरफ तथा दोनो घुटनों का विरोधी के दोनो तरफ जमीन से छूते हुए (एक बॉह उसके घुटने के नीचे दबी हुई), 3 सेकन्ड तक के लिए।

अगर खिलाडी विरोधी की बाहे अपने पैर के नीचे फंसाकर रखता है, उसे केवल फुल माउन्ट के लिए अंक दिए जाऐगें, विरोधी की बाजू को फंसाने वाला घुटना कांख (बगल) की रेखा पर न हो।



बैंक माउन्ट (4 अंक)

जब मल्लयोद्धा विरोधी को पीछे से नियंत्रित करता है, उसकी छाती विरोधी की पीठ की तरफ और उसकी एडियाँ विरोधी की दोनो जाँघो के बीच, अपनी टांगों या पैर क्रांस किए बगैर, विरोधी की एक बाजू को फंसाने की स्थिति में, 3 सेकेन्ड के लिए। बैक माउन्ट पोजीशन ही केवल ऐसी डॉमीनेन्ट पोजीशन है, जिसमें खड़े हुए विरोधी पर अंक प्राप्त किए जा सकते हैं।

नोटः– उपर वाले खिलाड़ी को नियंत्रण मे नहीं माना जाएगा, यदि वह विरोधी के समर्पण आक्रमण में है। नियंत्रण में माना जाने के लिए डामीनेन्ट पोजीशन (हावी होने की स्थिति) के लिए अंक प्राप्त करने हेतू उसे पहले सम्पर्ण प्रयास से बचना होगा।

UNITED WORLD WRESTLING

डॉमीनेन्ट पोजोशन के लिए विकासशील अंक व्यवस्था।

समपर्ण के उच्च स्तर को निश्चित करने के लिए, डामीनेन्ट कन्ट्रोल पोजीशन्स के लिए अंक (यानि कि साईड माउन्ट, फुलमाउन्ट तथा बैक माउन्ट) विकासशील व्यवस्था का अनुसरण करेगे यानि कि अंक प्रप्ति के लिए स्थितियों को बेहतर करना होगा (साइड माउन्ट झ फुल माउन्ट झ बैक माउन्ट)

एक बार अंक प्राप्त करने पर डामीनेन्ट पोजीशन के लिए अंक तभी दिए जाऐगें जब खिलाड़ी जो नीचे था दोबारा क्लोज्डगार्ड या ओपन गार्ड प्राप्त करेगा (हाफ गार्ड को नही माना जाएगा), वापसी पूर्ण करेगा या अपने पैरो पर कम से कम 3 सेकेण्ड तक खड़ा होगा। एक बार फुल माउन्ट अंक प्राप्त करने पर खिलाड़ी बैक माउन्ट अंक प्राप्त कर सकता है। लेकिन और ज्यादा साइड माउन्ट या फुल माउन्ट प्राप्त नही कर सकता है, जब तक कि उसका विरोधी क्लोज्ड गार्ड, ओपन गार्ड दोबारा प्राप्त न कर ले, वापसी पूर्ण न कर ले या अपने पैरो पर कम से कम 3 सेकेण्ड के लिए न खड़ा हो जाए।

एक बार बैक माउन्ट अंक प्राप्त करने पर खिलाड़ी डॉमीनेन्ट पोजीशन के लिए कोई और अंक प्राप्त नही कर सकता, जब कि उसका विरोधी दोबारा क्लोज्ड गार्ड, ओपन गार्ड प्राप्त न कर ले, वापसी पूर्ण न कर ले या अपने पैरो पर कम से कम 3 सेकेण्ड के लिए खडा न हो जाए।

आक्रमण (एक अंक)

यदि खिलाड़ी ''3 प्वाइंट एम्पलीटयूटड टेकडाउन'' पूर्ण कर लेता है लेकिन उपरी नियंत्रण को 3 सेकेण्ड तक नही रखा पाता (क्यूँकि विरोधी स्थिर खड़े होने की स्थिति में वापिस आ जाता है या 3 सेकेण्ड का नियत्रण पूरा होने से पहले प्रक्रिया (एक्शन) सीमाओं से बाहर चला जाता है उसे आक्रमण के लिए एक अंक दिया जाएगा।

यदि 3 प्वॉइन्ट ''एम्पलीट्यूड टेकडाउन'' प्रदर्शित करने के बाद 3 सेकेण्ड पूर्ण करने से पहले वापिस होता है, तो उसे आक्रमण के लिए एक अंक दिया जाएगा। और विरोधी को वापसी के लिए 2 अंक दिए जाऐंगे, यदि वह उपर से नियंत्रण को 3 सेकेण्ड तक बनाए रखता है। खिलाड़ी समर्पण पकड़ का प्रयास करता है, जहाँ विरोधी को समर्पण का वास्तविक खतरा है, कम से कम 3 सेकेण्ड के लिए, उसे आक्रमण के लिए एक अंक दिया जाएगा, जब विरोधी पूर्णतः समर्पण से बच जाता है। यह निर्णायक का कर्तव्य है यह आंके कि समर्पण पकड़ कितनी करीब आ गई थी।

यदि समर्पण प्रयास को पूर्ण करने वाले आक्रमण बिन्दू को मुकाबले के अन्त में रोक दिया गया है, आक्रमण करने वाले खिलाड़ी को प्रतियोगिता समय के अन्त में आक्रमण के लिए एक अंक दिया जाएगा।

नोटः कलाई बॉधने के प्रयासों में आक्रमण अंक नही प्राप्त होगें।

UNITED WORLD WRESTLING

लेख 17– चोट और रक्त प्रवाह के समय

निर्णायक को मुकाबला रोक चोट के बारे में बताना होगा, यदि मल्लयोद्धा अस्थायी रूप से अचानक प्रहार के कारण जख्मी हो जाता है (यानि कि आँख पर मुक्का, सिर का टकराना, आदि)। चोट, रक्तस्राव का समय प्रति मुकाबले में प्रत्येंक खिलाड़ी के लिए 2 मिनट से ज्यादा नही होगा। यदि निर्णायक को लगता है कि मल्लयोद्धा समर्पण या प्रक्रिया (एक्शन) से बचाने के लिए चोट का बहाना बना रहा है, तो वह उसे अयोग्य करार दे सकता है। इसी प्रकार यदि किसी गैर कानूनी (एक्शन) की वजह से चोट पहुँचती है, तो निर्णायक उस गलती करने वाले मल्लयोद्धा को अयोग्य करार दे देगा।

मल्लयोद्धा रक्त स्राव की स्थिति मे निर्णायक मुकाबला रोक कर चिकित्सा स्टाफ को बीच में आने देगा। सही साफ करने वाले बर्तन तथा विसंक्रामक द्रव्य मैट टेबल पर हर समय तैयार रहने चाहिऐ। यह मुख्य चिकित्सा अधिकारी का कर्तव्य है कि रक्त स्राव प्रभावशाली तरीके रूक जाए, और देखना कि खिलाड़ी प्रतियोगिता में रह सकता है कि नही, प्रतियोगिता आगे नही बढ़ सकती जब तक खून साफ करने वाली सभी चीजें सही ढंग से हटा न ली जाए तथा मैट साफ करने वाला चिकित्सा द्रव्य सूख न जाए। खून से सने या फटे हुए कपड़ों के मामले में कपडे बदले जाऐं। सभी खिलाड़ियों के पास मैट के करीब दूसरी वर्दी होनी चाहिए।

दोनो प्रतिद्वन्दियों को एक साथ चोट लगने तथा असक्षम होने की स्थिति में ऊँचे अंक प्राप्त करने वाले को विजेता धोषित किया जाएगा। यदि अंक बराबर है तो निर्णायक मंडल विचार करेगा तथा कानूनी विजेता घोषित करने के लिए वोट डालेगा।

नोटः– उल्टी तथा खिलाड़ियों द्वारा दूसरे शारीरिक द्रव्य निकलने की स्थिति में रक्तस्राव वाले नियम लागू होंगे।

लेख 18 मुकाबले में रूकावटें।

यदि किसी कारण से मुकाबले को रोका जाना चाहिए (जैसे कि चोट/ रक्त स्राव के समय, निर्णायक का विचार विमर्श आदि), दोनो मल्लयोद्धा निर्णायक टेबल के सामने मैट के केन्द्र में खड़े होगे या बैठेगें बिना कोई बात करते या कोई द्रव्य लेते हुए। और निर्णायक द्वारा उन्हें वापस बुलाने तथा मुकाबला दोबारा शुरू करने तक।

प्रक्रिया (एक्शन) सीमाओं से बाहर जाने की स्थिति में उन्ही मापदण्डों के अनुसार पुनः शुरू होगा।

लेख 19 – निर्णय की कसौटियाँ

वरिष्ठ महाद्वीपिय तथा विश्व चैमिपनशिप के अलावा प्रमुख निर्णायक को मुकाबला रोकने का पूर्ण अधिकार है, अगर उसे लगे कि खिलाड़ी को गंभीर चोट का खतरा है, या वह अब ज्यादा किसी समर्पण बन्द या सॉस रूकने को बर्दाश्त नही कर पाएगा। चाहे उस खिलाड़ी ने समर्पण नही किया या उसे कोई धक्का नही लगा। खिलाड़ी की सुरक्षा हर समय रहेगी।

जब प्रतियोगी मुकाबला छोड़ देता है, बोलकर (चिल्लाकर या बोलकर कि टैप या स्टाप (रोको) या शारीरिक रूप से (विरोधी पर या मैट पर हाथ या पॉव से कम से कम दो बार थप थपा कर, ठकठका कर विरोधी को स्वतः विजेता घोषित कर दिया जाएगा, इकठठे हुऐ अंको की मात्रा या मुकाबले का समय कुछ भी हों।

यदि प्रतियोगी, विरोधी द्वारा की गई कानूनी पकड़ या किसी गैरकानूनी प्रक्रिया से न होने वाली दुर्घटना के कारण बेहोश हो जाता है, तो प्रमुख निर्णायक मुकाबला रोक देगा और बेहोश खिलाड़ी को होश में आने के लिए मदद करेगा तथा विरोधी को विजेता घोषित कर देगा।

नोट– यदि 18 वर्श से नीचे वाला प्रतियोगी कैडेट, स्कूल का लड़का/ लड़की या नौसिखिया मुकाबले में बेहोश हो जाता है, तो उसे सुरक्षा की दृश्टि से प्रतियोगिता से निलम्बित कर दिया जायेगा।

नोटः प्रतियोगी जो मानसिक आघात के कारण बेहोश होगा उसे बाकी प्रतियोगिता से निलम्बित करके चिकित्सा स्टाफ से उपचार के लिए भेजा जाएगा।

जब प्रतियोगी अपने विरोधी के उपर 15 अंक से ज्यादा प्राप्त कर लेगा तो प्रमुख निर्णायक मुकाबला रोक देगा और तकनीकी वरिष्ठता के द्वारा जीत की घोषणा कर देगा।

यदि निर्धारित समय के अन्त तक कोई भी उपरोक्त स्थिति पैदा नही होती, तो उच्च तकनीकी अंक प्राप्त करने वाले प्रतियोगी को विजेता घोषित कर दिया जाएगा।

निर्धारित समय के अन्त तक बराबर अंक होने की स्थिति में निम्नलिखित कसौटी पर विजेता निश्चित किया जाएगा।

1 खिलाड़ी जिसने उच्च अंको के साथ प्रक्रियाओं (एक्शन्स) के अंक प्राप्त किए।

2 कम से कम चेतावनियाँ प्राप्त खिलाड़ी। यदि इनमें से कोई कसौटी लागू नही होती तो मुकाबले को ज्यादा समय (ओवरटाइम) दिया जाएगा।

यानि की यदि मुकाबला 6–6 के बराबर अंको पर समाप्त होता है जिसमें लाल ने टेकडाउन (2 अंक) तथा बैक माउन्ट (4 अंक) प्राप्त किए जबकि नीले ने 3 टेकडाउन (2 अंक प्रत्येक) अंक प्राप्त किए , तो लाल को प्रथम कसौटी के अनुसार विजेता घोषित किया जाएगा (प्रक्रिया (एक्शन) जिसने उच्च अंको की संख्या प्राप्त की वह है लाल द्वारा ब्लैक माउन्ट)।

यदि मुकाबला 4 – 4 की बराबरी पर समाप्त होता है, यानि लाल को 2 टेकडाउन (2 अंक प्रत्येक, जबकि नीले को एक वापसी (2 अंक), 2 आक्रमण लाल को, पहली कसौटी के अनुसार विजेता घोषित किया जाएगा (दोनों लाल तथा नीले के पास 2 अंक प्रक्रिया (एक्शन) लाल के पास दूसरे 2 अंक प्रक्रिया (एक्शन्स) जबकि नीले के पास 1 अंक प्रक्रिया (एक्शन)।

यदि मुकाबला 2 – 2 की बराबरी पर समाप्त होता है जिसमें लाल को टेक डाउन के लिए 2 अंक मिले, जबकि नीले को 2 अंक लाल को 2 चेतावनियाँ प्राप्त होने के कारण प्राप्त हुए। पहली कसौटी के आधार पर लाल को विजेता घोशित किया जाएगा (प्रक्रिया (एक्शन) जिसे 2 अंक प्राप्त हुए विरोधी को चेतावनी के लिए प्राप्त। अंक दो बार मिलने पर)।

यदि मुकाबला 3–3 की बराबरी पर समाप्त होता है, जिसमें लाल को टेकडाउन के लिए 2 अंक तथा आक्रमण के लिए 1 अंक, जबकि नीले को वापसी (रिवर्सल) के लिए 2, तथा लाल को एक चोतावनी के लिए 1 अंक, दूसरी कसौटी के अनुसार नीले को विजेता घोषित किया गया (दोनो खिलाडियों के पास 2 अंक प्रक्रिया (एक्शन) तथा 1 अंक प्रक्रिया (एक्शन) लेकिन नीले को बहुत कम चेतावनियाँ मिली।

लेख 20 – अतिरिक्त समय

यदि नियत समय के अन्त में अंक बराबर रहते है। और उपरोक्त कोई भी कसौटी विजेता निश्चित नही करती तो प्रमुख निर्णायक अतिरिक्त समय के लिए कहता है।

ओवरटाइम केवल सर्म्पण के 1 मिनट के दौर के अनुसार होता है जिसमें, विशेष स्थिति से शुरू करके विरोधी के समर्पण का उदेश्य होगा (तकनीकी अंक नही दिए जाते और जीतने का तरीका केवल समर्पण अयोग्यता या पूर्वनिर्धारित (डीफॉल्ट) है।

नोटः– निष्क्रियता या गैर कानूनी प्रक्रिया (एक्शन्स) जो ओवरटाइम मे दिए जाते हैं वे अंक प्रदान नही करते लेकिन गिने जाते है और लेख 23 तथा 24 में परिभाषित कसौटी के अनुसार खिलाड़ी को आयोग्य करार दे सकते हैं।

मल्लयोद्धा को, जिसे विरोधी का समर्पण कराना होगा, सिक्का उछाल निश्चित किया जाता है।

प्रतियोगी, मुमकिन स्थितियों में से एक में शुरू करने का निर्णय ले सकता हैः–

1) बैकमाउन्ट रीस्टार्ट पोजीशन मैट के केन्द्र पर जमीन पर दोनो खिलाड़ी बैठे हुए, आक्रमण करने वाला खिलाड़ी बैक माउन्ट में अपनी छाती को उसकी पीठ के साथ लगाते हुए विरोधी को नियंत्रित करता, एड़ियाँ विरोधी की जाँघों के बीच, तथा बाजुऐं सीट बेल्ट की तरह जुड़ी (एक बाजू कंधे के उपर से जाकर दूसरी तरफ की बगल के नीचे से निकलने वाली दूसरी बाजू से जुड़ी)। बचाव करने वाले खिलाड़ी को दोनो हाथों से नियंत्रित करने वाले खिलाड़ी की कंधे के उपर से गुजरने वाली बाजू को पकड़ना होगा।

2) ''आर्म बार रिस्टार्ट पोजीशन'' मैट के केन्द्र में बचाव करने वाला खिलाड़ी अपनी पीठ पर तथा बचाव की स्थिति में बंधे हुए और आक्रमण करने वाला खिलाड़ी आर्मबार की स्थिति में, जिसका एक हाथ उसके अपने चयन अनुसार विरोधी की बाजुओं के अन्दर तथा दूसरी बाजू बचाव करने वाले खिलाड़ी की टांग को पकड़े या जमीन पर लगी।
प्रतियोगी के पास विरोधी को समर्पण कराने के लिए एक मिनट है। यदि समर्पण कर ा दिया जाता है। तो वह विजेता घोषित हो जाता है। यदि वह विरोधी के समर्पण में नाकामयाब रहता है (यनिकि बचाव वाला खिलाड़ी समर्पण नही होने देता या अपने विरोधी का समर्पण करा देता है) तो विरोधी विजेता घोषित हो जाएगा।

लेख 21– विरोध तथा चुनौती

मुकाबले के अन्त में कोई विरोध दर्ज नही किया जा सकता। मुकाबले के दौरान चुनोती दी सकती है यदि प्रमुख निर्णायक या मल्लयुद्ध का प्रशिक्षक सोचता है कि निर्णायक स्तर पर कोई गलती हुई है। लेकिन मैट पर एक बार विजेता घोषित होने के बाद मुकाबले के परिणाम को किसी भी प्रकार से नही बदला जा सकता। चुनौती वह प्रक्रिया है जिसके माध्यम से प्रशिक्षक को मल्लयोद्धा की तरफ से प्रक्रिया (एक्शन) को रोकने की इजाजत होती है, और वह निर्णायक मंडल को वीडियों सबूत देखने तथा निर्णय पर पुनः विचार करने के लिए प्रार्थना कर सकता है। विशेष रूप से यह संभावना उन प्रतियोगिताओं के दौरान हो सकती है, जिनमें संयुक्त विश्व कुश्ती तथा आयोजक समिति द्वारा औपचारिक रूप से वीडियों नियंत्रण स्थापित किए जाता है। प्रशिक्षक, जो किसी चुनौती की प्रार्थना करना चाहता है वह निर्णायक मंडल द्वारा अंक देने, या किसी प्रकार से अंक न देने के 10 सेकेन्ड के अन्दर स्पंज फेंकेगा और बैठा रहेगा। निर्णायक चल रही प्रक्रिया (एक्शन) के पूर्ण होते ही मुकाबले को रोकेगा। यदि मल्लयोद्धा अपने प्रशिक्षक के निर्णय को अस्वीकार करता है, तो मुकाबला चलता रहेगा।
निर्णायक मंडल को वीडियो सबूत देखने के लिए आमंत्रित किया जाएगा, तथा वह प्रमुख निर्णायक के साथ मिलकर अन्तिम निर्णय देगा। अस्वीकार्यता की स्थिति में उनका निर्णय अन्तिम होगा।
हर मल्लयोद्धा को हर मुकाबले में एक चुनौती की इजाजत होती है। यदि वीडियो सबूत देखने के बाद निर्णायक मंडल अपना निर्णय बदलता है, तो मुकाबले के दौरान चुनौती का दोबारा प्रयोग किया जा सकता है। यदि निर्णायक मंडल अपने पहले वाले निर्णय को सही ठहराता है। तो मल्लयोद्धा चुनौती का मौका खो बैठता है, और उसके विरोधी को 5 अंक दिए जाते हैं।
तकनीकी चूक के मामले में या वीडियो सबूत में प्रक्रिया (एक्शन) के ठीक से न दिखने (कैमरे का गलत कोण, आदि) पर को निरस्त मान कर स्पंज को प्रक्षिक्षक को वापिस दे दिया जाता है।
18 वर्ष की आयु से कम वर्ग की प्रतियोगिताओं में चुनौतियाँ नही होती।
नोटः– केवल तकनीकी कार्यवाही से सम्बधित निर्णयों या स्थितियों को चुनौती दी जा सकती है।
निर्णायक के आक्रमण (समर्पण प्रयास या टेकडाउन) तथा चेतावनी सम्बन्धी निर्णयों को प्रशिक्षक द्वारा चुनौती नही दी जा सकती।

लेख 22– मुकाबला वर्गीकरण अंक

वर्गीकरण अंक जो प्रतियोगियों द्वारा उनके मुकाबले के लिए प्राप्त किए गए , उनके श्रेणी क्रम में अन्तिम स्थान को निश्चित करने के लिए प्रयोग किए जाऐंगे।

समर्पण द्वारा जीत (विजेता को 5 हारने वालो को 0 अंक)
समर्पण द्वारा जीत तब होती है जब मल्लयोद्धा बोलकर (चिल्ला कर या टैप या स्टाप कहकर) या शारीरिक रूप से (विरोधी को या मैट को अपने हाथ या पैर से कम से कम दो बार थपथपा कर) अपनी हार स्वीकार करता है। वरिष्ठ महाद्वीपीय और विश्व चैम्पियन शिप के अलावा प्रमुख निर्णायक को समर्पण के द्वारा जीत घोषित करने का अधिकार है यदि समर्पण का प्रयास देखने के बाद उसे लगता है कि समर्पण पकड़ में जकड़ा मल्लयोद्धा बिना किसी नुकसान के बच नही पाएगा।
अयोग्य करार के द्वारा जीत (विजेता को 5 अंक– हारने वाले को 0 अंक)
अयोग्य करार कर जीत तब होती है। जब मल्लयोद्धा पर किसी भी कारण से मुकाबले या प्रतियोगिता के लिए प्रतिबन्ध लगा दिया गया हो।

पूर्व निर्धारण (डीफॉल्ट) द्वारा जीत (विजेता को 5 अंक – हराने वाले को 0 अंक)
डीफॉल्ट द्वारा जीत तब घोषित होती है, जब मल्लयोद्धा किसी कारण से मुकाबला जारी नहीं रख सकता या मुख्य चिकित्सा अधिकारी द्वारा मुकाबला जारी रखने में असक्षम घोषित कर दिया जाता है। प्रशिक्षक भी मैट पर लाल या नीला तौलिया फेंककर मल्लयोद्धा को डीफॉल्ट कर सकता है।
मुकाबला खोने के द्वारा होने वाली जीत की घोषण तब होती है जब मल्लयोद्वा मुकाबले के लिए मैट पर प्रस्तुत नही होता, या प्रतियोगिता सम्बन्धी वर्दी के वर्तमान नियमों के अनुसार नहीं होता ।
नोटः– मल्लयोद्धा जो बिना जायज मेडिकल प्रमाणपत्र के मुकाबलें मे नही आता उसे पूरे टूर्नामेंट में हिस्सा लेने के इजाजत नहीं होती (दूसरी शैलियों में भी) और अन्तिम श्रेणी क्रम से हटा दिया जाता है।

तकनीकी श्रेष्ठता द्वारा जीत (विजेता को 4 अंक – हारने वाले को 0 अंक)
तकनीकी श्रेष्ठता द्वारा जीत तब होती है, जब मल्लयोद्धा अपने विरोधी के उपर 15 अंक हासिल करता है।

निर्णय द्वारा जीत (विजेता को 3 अंक – हारने वाले को 0 अंक)
निर्णय द्वारा जीत तब होती है जब नीयत समय के अन्त में जीत के ज्यादा अंक 15 अंको से कम हों।

ओवर टाइम में जीत (अतिरिक्त समय में जीत) (विजेता को 2 अंक–हारने वाले को 0 अंक)
ओवरटाइम में जीत तब होती है जब खिलाड़ी को ओवरटाइम की कसौटी की अनुसार विजेता घोषित कर दिया जाए।
नोटः– तकनीकी श्रेष्ठता तथा निर्णय जीतों के लिए, एक मुकाबला वगीकरण अंक हारने वाले को दिया जाएगा, यदि वह मुकाबले के दौरान एक या ज्यादा तकनीकी अंक प्राप्त कर लेता है।

भाग पाँच तकनीकी व्यतिक्रमण

लेख 23– निश्क्रियता

यह मल्लयोद्धा का कर्तव्य है, कि वह अपनी स्थिति को बेहतर बनाने या अपने विरोधी का समर्पण कराने हेतू लगातार कार्यो द्वारा प्रक्रिया (एक्शन) को सम्हाले और अपनी प्रक्रिया (एक्शन्स) को सीमाओं में रखने के लिए ईमानदारी से प्रयास करें।
जब प्रमुख निर्णायक को महसूस हो कि मल्लयोद्धा निष्क्रियता या रूकावट दिखा रहा है , तो वह उसे निर्देश देकर उत्साहित करने की कोशिश करेगा (लाल/नीला शुरू हो जाओ (ओपन) या लाल/नीला एक्शन) मुकाबले में रूकावट पैदा न करते हुए। यदि 15 सेकंड के बाद भी मल्लयोद्धा निर्देशों के बावजूद निष्क्रिय रहता है, तो प्रमुख निर्णायक निष्क्रिय मल्लयोद्धा को सही कलर बैंड वाले हाथ को उठाकर चेतावनी देगा।
यदि दूसरे 15 सेकेन्ड के बाद भी मल्लयोद्धा निष्क्रिय रहता है। तो दोबारा चेतावनी देगा। इस प्रकार चेतावनियाँ चलेंगी। हर चेतावनी को स्कोर शीट पर लिखा जाएगा।
पहली से लेकर चौथी चेतावनी तक निष्क्रियता के लिए विरोधी को हर बार एक अंक प्राप्त होगा और उसके बाद निष्क्रय मल्लयोद्धा को अयोग्य करार दे दिया जाएगा।
पहली चेतावनी – 1 अंक, दूसरी चेतावनी – 1 अंक, तीसरी चेंतावनी–1 अंक, चौथी चेतावनी– अयोग्य करार।
नोटः– निष्क्रियता तथा गैरकानूनी एक्शन से चेतावनियाँ जुड़ने पर (उदाहरण के तौर पर निष्क्रियता के लिए 2 चेतावानियाँ + गैर कानूनी एक्शन के लिए 2 चेतावनियाँ) खिलाड़ी को अयोग्य करार दे दिया जाएगा।

निष्क्रियता में शामिल हैः—

- आगे बढ़ने या एक्शन रोकने या निष्क्रिय करने के लिए कोशिश में पकड़ बनाए रखना (उदाहरण के तौर पर नीचे से क्लोज्ड गॉर्ड में विरोधी को पकड़े रखना, किसी आक्रमण के प्रयास के बगैर उसे निकलने की कोशिश या या उठने से बचाने के लिए उपरी क्लोज्ड गॉर्ड से विरोधी को पकड़ने की कोशिश करना और निकलने देने के लिए गार्ड को खोलने की कोशिश न करना)।
- प्रशिक्षक/संगठन (कार्नर) के साथ बातचीत के द्वारा प्रक्रिया (एक्शन) में देरी करना।
- बिना इजाजत के मैट से जाना।
- गलत पुनः शुरूआती स्थिति।
- विश्राम का गलत प्रयोग
- मैट से भागना (यानि जान बूझकर टेकडाउन या अन्य एक्शन से बचने के लिए दोनो पैरो से मैट से भागना, स्कोर होने से बचने के लिए ''सीमाओं से बाहर '' का प्रयोग करने की कोशिश में स्वयं को लगातार मैट के बार्डर पर रखना)

नोटः— यदि कोई खिलाड़ी समर्पण प्रयास के दौरान, सीमाओं से बाहर जाता है (सही बचाव किए बगैर), मुकाबले को नही रोका जाएगा। जब तक एक्शन समाप्त न हो जाए या जब तक किसी भी मल्लयोद्धा के सिर का कोई हिस्सा सुरक्षा क्षेत्र से बाहर न हो। ऐसे मामले में खिलाड़ी जो एक्शन को सुरक्षा क्षेत्र से बाहर लाता है, मुकाबला रोकन के उदेश्य से, समर्पण से बचने के लिए, सही बचाव किए बगैर, उसे फौरन अयोग्य करार दिया जाएगा।

खड़े होकर जमीनी मुकाबलें से बचने के लिए स्थिति से भागना (उदाहरण के तौर परः— यदि कोई खिलाड़ी गार्ड में बिना सम्पर्क के बैठता है, जब खिलाड़ी खड़े हुए हों या यदि उपर का खिलाड़ी जमीनी मुकाबले के दौरान खड़ा हो जाता है और नीचे वाले खिलाड़ी पर समर्पण या डॉमीनेन्ट पोजीशन प्राप्त करने की कोशिश नही करता)।

गलत शुरूआत (फाल्स स्टार्ट) (यानि सीटी बजने से पहले मल्लयुद्ध शुरू करना)

लेख 24— गैर कानूनी पकड़ और प्रक्रियाएं (एक्शन्स)

यदि कोई मल्लयोद्धा खुले तरीके से और गैर खेल भावना सहित संयुक्त विश्व नियमावली की नीतियों का उल्लंधन करता है। प्रमुख निर्णायक हर उल्लंधन कर्ता के विषय में सदस्या के पुनः आंकलन के लिए रिपोर्ट करेगा। यदि कोई मल्लयोद्धा किसी गैरकानूनी पकड़ के कारण घायल हो जाता है और मुकाबले में नही चल सकता तो खिलाड़ी, जिसने चोट पहुँचाई मुकाबला खो बैठेगा। गैरकानूनी एक्शन के कारण पहली से लेकर चौथी चेतावनी तक विरोधी को हर बार एक अंक दिया जाएगा, और उसके बाद चेतावनी प्राप्त मल्लयोद्धा को अयोग्य करार दे दिया जाएगा।

पहली चेतावनी—1 अंक झ दूसरी चेतावनी—1 अंक झ तीसरी चेतावनी — 1 अंक झ चौथी चेतावनी — अयोग्य करार।

नोटः— विरोधी आगे समर्पण पूर्ण करने से रोकने के लिए किए गए गैर कानूनी प्रक्रिया (एकशन) के परिणाम स्वरूप फौरान अयोग्य करार दिया जाएगा।

नोटः— निष्क्रियता और गैर कानूनी एक्शन के कारण चेतावनियों को जोड़ने पर (निष्क्रियता के लिए 2 चेतावनी + गैर कानूनी एक्शन के लिए 2 चेतावनियाँ) खिलाड़ी को अयोग्य करार दिया जाएग।

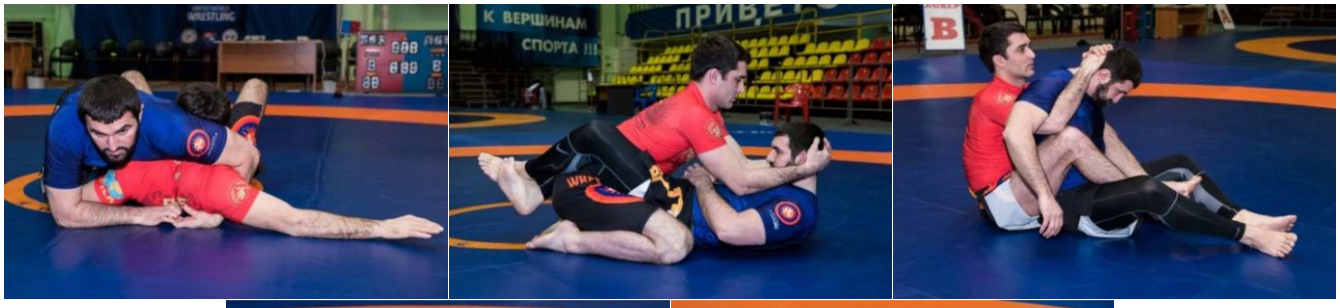
गैर कानूनी प्रक्रिया (एक्शन्स) में शामिल हैः—

- जान बूझकर कर हड्डियों या जोड़ो को तोड़ना (थपथपाने (टैप आउट) और निर्णायक द्वारा रोकने के बाद भी जोड़ों पर लगातार दबाव बनाना)
- घूँसे मारना, ठोकर मारना, घूटने, अगली बाजुऐं, कोहनियाँ, सिर टकराना,
- काटना, बाल खीचँना, नाक, या कमर के नीचे आक्रमण।
- भेदना (स्पाइक्स) (यानि सिर या गर्दन पर मारना)
- समर्पण के प्रयासों से बचने के लिए, और यदि विरोधी का शरीर कमर के स्तर से उपर, ऐसी स्थिति में जोर से पटकना/मारना।
- खड़ी स्थिति से पीछे की तरफ जाना।
- जोड़ों के बन्ध और पटकने का मेल।
- गले/साँस की नली जाम करने की तकनीकों के लिए उंगलियों की प्रयोग।
- अन्दर या बाहर एड़ियों का कुन्दा।
- गर्दन घुमाना और/या समर्पण, जो रीढ़ पर दबाव ढालना जैसा हो (क्रूसी फिक्स, फुल नेलसन, ट्विस्टर, नैक क्रैन्क, कैन ओपनर, चिन रिपिंग नैक क्रैंक आदि)।

नोटः— जाम करने के लिए गर्दन पर दबाव डालना कानूनी है (उदाहरणार्थ — गिलोतिन के दौरान या पार्श्व स्पष्ट जाम)।

- छोटे जोड़ो से काम निकालना।
- आगे की उंगलियों या पंजो से कम पकड़ना।
- जान बूझकर प्रतियोगिता वर्दी को पकड़ना (नोटः— केवल मल्लयुद्ध में) मल्लयुद्ध जी आई में वर्दी पकड़ना कानूनी हैं)

आयु सीमाएँ :– नौसिखिए तथा स्कूली लड़के / लड़कियों को गिलोटिन और पंजों को पकड़ने वाले पैरों की पकड़ (टो होल्ड फुटलॉक) की इजाजत नही हैं।



लेख 25 – निष्कासन प्रक्रिया (इजेक्शन प्रोसीजरस)

युनाईट वर्ल्ड रैसलिंग कमेटी ऑफ एसोसिएटिड स्टाइल्स, गैपलिंग संयुक्त विश्व कुश्ती सांहिता की नीतियों का सदंर्भ देती है और प्रतियोगिता स्थल पर किसी भी शक्ल में क्रूरता, हिंसा या उत्पीड़न की निंदा करती है। यदि कोई भी खिलाड़ी, प्रशिक्षक या दर्शक स्वीकार करने योग्य शब्दों , इशारों या प्रक्रिया की सीमा से बाहर जाता है तो यह प्रमुख निर्णायक की जिम्मेदारी है कि वह आकलन करे कि वह व्यवहार आचार संहिता के खिलाफ तो नहीं है। एक बार जब प्रमुख निर्णायक उस व्यवहार को आचार उल्लघंन घोषित कर देता है, तो वे गलती करने वाले व्यक्तियों को चेतावनी के तौर पर पीला कार्ड जारी कर देगा। पीला कार्ड उस व्यक्ति की टीम का एक वर्गीकरण अंक काट लेगा। यदि उल्लंधन जारी रहता है। तो लाल कार्ड जारी किया जाएगा। और गलती करने वाले व्यक्ति को प्रतियोगिता से बाहर कर दिया जाएगा। लाल कार्ड के कारण टीम के 2 वर्गीकरण अंक काट लिए जाऐंगे। यदि प्रमुख निर्णायकव को व्यक्ति का व्यवहार सामान्य उल्लंधन से कहीं ज्यादा लगता है तो वे उसे पीले कार्ड की बजाए सीधे लाल कार्ड जारी कर देंगे।

व्यवहार उल्लंधन के उदाहरणः–

- मुकाबले के परिणाम को न मानना।
- मुकाबले के दौरान अपशब्द।
- निर्णायक के प्रति गुस्से से पेश आना।
- निर्णायक को धमकाना।
- निर्णायक के साथ किसी प्रकार का शारीरिक सम्पर्क।
- चीजें फेकंना।
- मुकाबले में बहस या रूकावट पैदा करना।
- विजेता के विषय में घोषणा के लिए मैट पर ठहरने से मना करना।

भाग छः– निर्णायक मण्डल

लेख 26 – संरचना

सभी मुकाबलों में प्रमुख निर्णायक और एक मैट जज द्वारा निर्णय किए जाऐगें। वर्ग – ष्ष् निर्णायक अन्तराष्ट्रीय टूर्नामेंट के लिए योग्य है और वर्ग ष् तथा ष के निर्णायक महाद्वीपिय तथा विश्व चैम्पियनशिप के लिए योग्य हैं।
बड़े स्तर की प्रतियोगिताओं में निर्णायक मंडल के सदस्य एक देश के नही होगें और उन मुकाबलों में नही होंगे जिनमें उनके देश का मल्लयोद्धा होगा।

लेख 27– वर्दी

प्रमुख निर्णायक और मैट जज काली स्वीकृत पोलो, काली सामने से सपाट पतलून तथा साथ में काली बेल्ट काले किरमिच के जूते या खेल जूते और काली जुराबें।
साथ ही, प्रमुख निर्णायक अपनी गर्दन में एक सीटी, बायी कलाई पर लाल बैंड और दायी कलाई पर नीला बैंड, और साथ ही सफाई के उदेश्य से काले उपयोग के बाद फेकने लायक दस्तानें।
जब प्रतियोगिता पूर्ण होगी। या नियमित अन्तराल पर, दस्तानों को मैट टेबल पर रखे फेंकने लायक पात्र में रख दिया जाएगा। उन्हें आस–पास गिरा हुंआ नही छोड़ा जाएगा क्यूँकि उनसे स्वास्थ्य के प्रति खतरा रहता हैं।
प्रशिक्षकों को भी इसी कारण से फेकने लायक दस्ताने पहने के लिए प्रोत्साहित किया जाता हैं।

लेख–28

निर्णायक मंडल मल्लयुद्ध प्रतियोगिताओं के लिए बने नियमों में दिए गए सभी कर्तव्यों का पालन करेगा। और किसी विशेष प्रावधान मे विशेष प्रतियोगिता के प्रायोजन के लिए भी उन्हें लागू किया जा सकता हैं। प्रमुख निर्णायंक के मुख्य कर्तव्य हैं– मुकाबले को शुरू करना तथा बीच में रोकना, अंक प्रदान करना तथा वैध विजेता तथा असफल खिलाड़ी निश्चित करने के लिए दण्ड कायम करना। प्रमुख निर्णायक का निर्णय माना जाएगा। लेकिन किसी शक की स्थिति में वह मैट जज से बात कर सकता हैं।
यदि कोई समझौता नही हो पाया तो प्रतियोगिता के "हैड रैफरी – इन–चार्ज " अन्तिम निर्णय करेगा। प्रमुख निर्णायक और मैट जज का मुकाबले के दौरान किसी से बात कर मना है वे केवल आपस में बात कर सकतें है जब अपना कार्य सही ढंग से करने के लिए एक दूसरे से विचार – विमर्श करना जरूरी हो।
सभी अंक जनसमान्य को मैट जज द्वारा घोषित किए जाऐगें। या तो हाथों के संकेत से या बल्लों से या इलेक्ट्रानिक/हस्तचलित स्कोर बोर्ड से। मैट जज की स्कोर शीट्स को दोनों विरोधियों द्वारा कार्यान्वित की गई सभी पकड़ से मिलान के लिए प्रयोग किया जाएगा। अंक तथा चेतावनियों सहित जो मुकाबले के विभिन्न चरणों के समरूपी क्रम में एक दम सही व अचूक तरीके से दर्ज किए जायेंगें, मुकाबले के अन्त में प्रमुखं निर्णायक और मैट जज स्कोर शीट (प्राप्तांक पत्र) पर हस्ताक्षर करेंगे।

- खुली बैल्ट के साथ अपने विरोधी को जाम करना। (यह केवल मल्लयुद्ध जी आई के लिए)।
- मुख्य चिकित्सा अधिकारी की इजाजत तथा निणयिक की स्वीकृति के बगैर किसी भी सुरक्षा की चीज या महीन/रेश्मी कपड़े का प्रयोग या त्वचा पर किसी पदार्थ का मलना।
- प्रतियोगिता हॉल में उपस्थित किसी भी व्यक्ति के साथ बहसबाजी या उसका अपमान।
- चोट का बहाना।

UNITED WORLD WRESTLING

लेख 29— प्रमुख निर्णायक

प्रमुख निर्णायक क्रमानुसार मुकाबले करवाने के लिए जिम्मेदार है, जोकि वह अधिकारिक संयुक्त विश्व कुश्ती नियमों के अनुसार निर्देशित करेगा। वह प्रतियोगियों द्वारा आदर का पूर्ण हकदार होगा, और उन पर पूरे अधिकार रखेगा, ताकि वे फौरन उसके आदेशों तथा दिशा–निर्देशों का पालन करें। इसी प्रकार बिना किसी अनियमितता तथा बाहरी हस्तक्षेप को बर्दाश्त किए बगैर मुकाबले करवाऐगा।

उसकी सीटी मुकाबले को शुरू, रोकना तथा समाप्त करेगी। पकड़ कार्यान्वित होने के बाद यदि वह वैध है , और प्रतियोगिता क्षेत्र की सीमाओं के भीतर कार्यन्वित हुई, वह अंक प्राप्त करने वालें मल्लयोद्धा के रंग वाली कलाई को उठाकर पकड़ की मान के अनुसार अपनी उंगलियों से अंक बताएगा।

प्रमुख निर्णायक के विशेष कार्य तथा कर्तव्यः—

- मल्लयोद्धा के हाथों को मिलाना, जब वे प्रवेश करें तथा जब वे निकलें।
- मल्लयोद्धाओं की प्रतियोगिता वर्दी की जाँच करना। और यदि वो वर्तमान नियमों के अनुसार नही है तो उन्हें 2 मिनट के भीतर बदलने के लिए कहना।
- मल्लयोद्धा की त्वचा को पसीने या चिकनाहट या चिपचिपे प्रदार्थ की जॉच करना।
- मल्लयोद्धा के ज्यादा करीब नही जाना जब वे खड़े हुए हों, लेकिन पास रहना जब वे जमीन पर हों।
- एक क्षंण से दूसरे क्षण अपना स्थान बदल पाना मैट पर या उसके चारों तरफ। विशेष रूप से घुटनों या पेट पर हो जाना, समर्पण को सही ढंग से देखने के लिए।
- मल्लयोद्धा के बहुत करीब होने पर मैट जज की दृष्टि को न रोकना (विशेषतः जब समर्पण होने वाला हो)।
- प्रतियोगियों की तरफ किसी भी क्षण पीठ नही करना, स्थिति पर नियंत्रण खोने का खतरा न लेना।
- निष्क्रिय मल्लयोद्धा को मुकाबले में रूकावट के बगैर प्रोत्साहित करना और जरूरी चेतावनियाँ देना।
- यह निश्चित करना कि मल्लयोद्धा किसी बहाने से मुकाबले के दौरान आराम न करे जैसे कि शरीर को पोंछना, नाक साफ करना, चोट आदि का बहाना आदि। ऐसी स्थिति में प्रमुख निर्णायक मुकाबला रोककर गलती करने वाले मल्लयोद्धा को चेतावनी जारी करने के लिए कहेगा और विरोधी को एक अंक।
- मल्लयोद्धा के हाथ को हटाना या मौखिक चेतावनी देना, जब वह विरोधी की वर्दी खींच रहा हों।
- नियमों के उल्लधंन या क्रूरता के लिए दण्ड देना।
- यदि मल्लयोद्धा मैट के किनारे पहुँचता है तो सीटी बजाने के लिए तैयार रहना।
- संकेत करना कि क्या मैट के किनारे कार्यान्वित की गई पकड़ वैध हैं।
- प्रक्रिया (एक्शन) को रोकना और मल्लयोद्धा को खड़े होने की स्थिति में वापिस लाना जब प्रक्रिया (एक्शन) सीमाओं से बाहर चला जाए।
- तेजी तथा साफतौर पर उस स्थिति का आदेश देना जिसमें मल्लयुद्ध पुनः शुरू होगा।
- मल्लयोद्धा द्वारा शरीरिक तौर पर (थपथपानें द्वारा) या मौखिक रूप से समर्पण संकेत देने के बाद प्रक्रिया (एक्शन) रोकने के लिए सीटी बजाना। प्रमुख निर्णायक मल्लयोद्धा की सुरक्षा निश्चित करने के लिए प्रत्येक प्रतियोगी पर हाथ रखेगा।
- वरिष्ठ महाद्वीपिय एवं विश्व चैम्पियनशिप के अलावा, प्रक्रिया (एक्शन) को रोकेगा, समर्पण के प्रयास को देखकर कि मल्लयोद्धा बिना चोट के बचने में असमर्थ लग रहा हैं।
- मैट जज द्वारा हस्तक्षेप करने पर, मुकाबला रोकना और तकनीकी उच्चता के द्वारा जीत घोषित करना, जब मल्लयोद्धा के 15 अंक ज्यादा हों। ऐसी स्थिति में प्रमुख निर्णायक प्रक्रिया (एक्शन) के लिए इन्तजार करेगा, जब तक दौरा या जवाबी दौरा पूर्ण न हो जाए।
- मुकाबले को एक दम सही समय पर रोकना जब आवश्यक हो।
- निश्चित करना कि मल्लयोद्धा मुकाबले के परिणाम घोषित होने तक मैट पर रहें।
- मैट जज के साथ स्वीकृति होने के बाद विजेता का हाथ उठा कर विजेता की घोषणा करना।

UNITED WORLD WRESTLING

लेख 30 :– मैट जज

मैट जज स्वंय को ध्यान भंग किए बगैर मुकाबलें को बड़े करीब से देखेगा। हर प्रक्रिया का अनुकरण करते हुए तथा प्रमुख निर्णायक के इशारों/संकेतों के आधार पर वह अंक पत्र (स्कोर शीट) पर अंक लिखेगा।

मैंट जज के विशेष कार्य/कर्तव्यः–

- सही अंक तथा समय को बनाए रखने में सहायता।
- प्रमुख निर्णायक को किन्ही सम्भवित अंक अतिक्रमण या समर्पण के विषय में बताना।
- अतिरिक्त समय की घोषणां।
- मुकाबले के अन्त में अंक पत्र (स्कोर शीट) पर हस्ताक्षर।

भाग सात– अन्तिम प्रावधान

वर्तमान नियम संयुक्त विश्व कुश्ती द्वारा स्वीकृत किए गए थे , और किसी भी समय संशोधित किए जा सकते हैं। उनकी परिभाषा तथा लागू किए जाने के सम्बन्ध में किसी विवाद की स्थिति में यह दर्शाया गया है कि अंग्रेजी संस्करण लागू रहेगा।

मल्लयुद्ध प्रतियोगिता में प्रतियोगी स्वीकर करते है, कि वे विवाद को दीवानी अदालत में नही लाऐगें। हर विवाद को वर्ल्डग्रैपलिंग कमेटी (डब्लू जी से) द्वारा सुलझाया जाएगा। प्रार्थना (अपील) की संस्थान संयुक्त विश्व कुश्ती कार्यकारिणी समीति हैं। यदि समझौता नही हो पाता तो वादी अपने खर्चे पर मामले को खेल की मध्यस्थता की अदालत (कोर्ट ऑफ आरबीट्रेशन फॉर स्पोर्ट्स (सी ए एस) लॉसेन्ने (स्विट्ज्रलैंड) में लाऐगे।

UNITED WORLD **WRESTLING**