**Pravidla FILA – hlavné zmeny**

1. **Dľžka času stretnutia:** žiaci a kadeti - 4 minúty (2x2 minúty s 30 sekundovou prestávkou)

 juniori a seniori - 6 minút (2x3 minúty s 30 sekundovou prestávkou)

Zápasník môže piť počas prestávky.

1. **Technické body v stretnutí:** všetky získané technické body v stretnutí sa spočítavajú dohromady.

1. **Nerozhodný stav:** kritériá pre určenie víťaza
2. Vyššia hodnota jednotlivých akcií
3. Počet napomenutí „O“
4. Posledná bodovaná akcia
5. **Bodovanie prechodu za súpera:** pretekár, ktorý vlastnou aktivitou privedie svojho súpera do pozície  parter, je za ním a ovláda ho, získava 2 technické body. Prechod spodného pretekára za vrchného pri boji v parteri je ohodnotené 1 bodom.
6. **Víťazstvo technickou prevahou:** - pretekár ktorý vedie o 7 a viac bodov sa stáva víťazom stretnutia

- pretekár, ktorý previedol chmat ohodnotený 5 body, alebo

prevedie dva 3 bodové chmaty, sa stáva víťazom stretnutia v prípade, že jeho skóre je v daný okamih vyššie, ako súperove.

1. **Risk:** ak sa pretekár neúspešne pokúsi o prevedenie akcie z postoje a tím privedie sám seba do pozície spodného pretekára v parteri, je okamžite nariadené pokračovanie zápasu v postoji.
2. **Pasivita:** pasívnym spôsobom boja sa rozumie zvyčajne to, čo bolo v nedávnej dobe popísané ako negatívny zápas

**Voľný štýl:** 1. Prvé napomenutie - verbálne napomenutie „POZOR“

 2. Druhé napomenutie - začína 30 sekundový časový úsek, v ktorom musí napomínaný pretekár previesť bodovanú akciu. Pokiaľ v tomto časovom úseku nebude úspešný, dostáva napomenutie „O“ a jeho súper získava 1 bod.

 Pokiaľ je po 2 minútach stav 0-0 sú rozhodcovia povinný označiť jedného z pretekárov ako pasívneho a musí biť spustený 30 sekundový penalty time. U žiakov a kadetov musí táto situácie nastať po 1 minúte.

**Grécko-rímský štýl:** 1. Prvé napomenutie - verbálne napomenutie „POZOR“

2. Druhé napomenutie - napomenutie „O“ a súper si volí pozíciu v postoji alebo v parteri

3. Tretie napomenutie - napomenutie „O“, súper získava 1 technický bod a volí si pozíciu v postoji alebo v parteri

4. Štvrté napomenutie - napomenutie„O“, súper získava 1 technický bod a je koniec stretnutia. Súper víťazí „na lopatky“.

1. **Vyšliapnutie zo žinenky:**  pri vyšliapnutí zo žinenky získava súper 1 technický bod v každom prípade. Neplatí pri vystrčení zo žinenky.