



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIÉES



ÖSTERREICHISCHER RINGSPORTVERBAND  
**ÖRSV**

INTERNATIONALE UND NATIONALE  
WETTKAMPFREGELN

GR.-RÖM. STIL

FREIEN STIL

WEIBLICHER RINGKAMPF

**gültig ab 01.01.2014**

# INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	4
<b>ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN</b>	
Artikel 1 Ziele und Aufgaben	4
Artikel 2 Auslegung	5
Artikel 3 Geltungsbereich	5
<b>KAPITEL 1 - TECHNISCHE BESTIMMUNGEN</b>	
Artikel 4 Matte	5
Artikel 5 Bekleidung	6
Artikel 6 Wettkampflizenz	7
Artikel 7 Alters- und Gewichtskassen, Wettkampfkategorien	8
<b>KAPITEL 2 - DIE WETTKÄMPFE UND PROGRAMME</b>	
Artikel 8 Wettkampfsystem	10
Artikel 9 Wettkampfprogramm	13
Artikel 10 Siegerehrung	13
<b>KAPITEL 3 - DER WETTKAMPFABLAUF</b>	
Artikel 11 Wiegen	14
Artikel 12 Auslosung	14
Artikel 13 Die Starterliste	15
Artikel 14 Die Kampfpaarungen	15
Artikel 15 Ausscheiden aus dem Wettkampf	15
<b>KAPITEL 4 - DAS KAMPFGERICHT</b>	
Artikel 16 Zusammensetzung	15
Artikel 17 Allgemeine Aufgaben	16
Artikel 18 Bekleidung der Kampfrichter	17
Artikel 19 Der Kampfrichter	17
Artikel 20 Der Punkterichter	18
Artikel 21 Der Mattenpräsident	19
Artikel 22 Die Jury	20
Artikel 23 Bestrafung des Kampfgericht	20
<b>KAPITEL 5 - DER KAMPF</b>	
Artikel 24 Dauer der Kämpfe	21
Artikel 25 Aufruf	21
Artikel 26 Vorstellung der Ringer	21
Artikel 27 Kampfbeginn	21
Artikel 28 Kampfunterbrechung	22
Artikel 29 Ende des Kampfes	22
Artikel 30 Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes	23
Artikel 31 Arten von Siegen	23
Artikel 32 Der Trainer	24
Artikel 33 Challenge	24
Artikel 34 Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen	25
Artikel 35 Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen	25

## **KAPITEL 6 - PUNKTE FÜR AKTIONEN UND GRIFFE**

Artikel 36	Bewertung von wichtigen Aktionen oder Griffen	26
Artikel 37	Die gefährliche Lage	27
Artikel 38	Eintragung der Punkte	28
Artikel 39	Griffe mit „großer Technik“ (Amplitude)	28
Artikel 40	Bewertung für Griffe und Aktionen	28
Artikel 41	Entscheidung und Abstimmung	30
Artikel 42	Verzeichnis der Entscheidung	30

## **KAPITEL 7 - PLATZIERUNGSPUNKTE NACH EINEM KAMPF**

Artikel 43	Platzierungspunkte	31
Artikel 44	Der Schultersieg	32
Artikel 45	Technische Überlegenheit	32

## **KAPITEL 8 - NEGATIVE RINGKAMPF**

Artikel 46	Kampf in der Bodenlage	32
Artikel 47	Die rote Zone	33
Artikel 48	Vorgangsweise bei Passivität (freistil und gr.-röm.)	34

## **KAPITEL 9 - VERBOTENE HANDLUNGEN UND UNERLAUBTE GRIFFE**

Artikel 49	Allgemeine Verbote	35
Artikel 50	Griffentzug	36
Artikel 51	Mattenflucht	36
Artikel 52	Verbotene Griffe	37
Artikel 53	Besondere Verbote	38
Artikel 54	Auswirkungen auf den Kampf	38

## **KAPITEL 10 - DER PROTEST**

Artikel 55	Protest	38
------------	---------	----

## **KAPITEL 11 - MEDIZINISCHE BELANGE**

Artikel 56	Medizinische Betreuung	39
Artikel 57	Befugnisse des medizinischen Dienstes	39
Artikel 58	Doping	40

## **KAPITEL 12 - AUSLEGUNG DER RINGKAMPFBESTIMMUNGEN** **41**

## **KAPITEL 13 - ANHANG**

Grundbegriffe	42
Internationale Länderkennzeichen	45

## **VORWORT**

Wie alle Sportarten, so unterliegt auch der Ringkampf gewissen Regeln, die seine Ausübung beschreiben und festlegen. Das Ziel des Ringkämpfers ist es, seinen Gegner auf beide Schultern zu zwingen oder ihn nach Punkten zu besiegen.

Der griechisch-römische und der freie Ringkampf unterscheiden sich im Wesentlichen wie folgt:

Im griechisch-römischen Ringkampf ist es verboten, den Gegner unterhalb der Hüfte zu fassen, ihm das Bein zu stellen, seine Beine zu greifen oder die Beine aktiv zur Ausführung eines Griffes zu benutzen.

Im freien Ringkampf ist es jedoch erlaubt, die Beine des Gegners zu fassen, dem Gegner ein Bein zu stellen und die Beine aktiv zur Durchführung von Aktionen einzusetzen.

Im weiblichen Ringkampf ist der Doppelnelson ausdrücklich verboten.

Beach-Wrestling, Grappling, Pankration Athlima, Belt Wrestling und Traditional Wrestling ist Gegenstand eines speziellen Reglements.

Die traditionellen Ringkampfsarten, die in allen Ländern der Welt ausgeübt werden, haben dort ihre eigenen Bestimmungen.

Die Wettkampfbestimmungen sind vielfach geändert und dem heutigen modernen Ringkampf angepasst worden. Sie sollen allen Ringern, Trainern, Kampfrichtern und Funktionären bekannt sein und von ihnen angenommen werden und fordern von den Sportlern einen totalen und universellen Ringkampf im Sinne der Ehrlichkeit und des Fairplay zur Freude der Zuschauer.

## **Allgemeine Bestimmungen**

### **ARTIKEL 1 - ZIELE UND AUFGABEN**

Entsprechend den Bestimmungen der Statuten der FILA,

der Finanzordnung der Disziplinarordnung, der internationalen Wettkampfordnung, aller speziellen Ordnungen haben die internationalen Ringkampfbestimmungen zum Ziel:

- die praktischen und technischen Bestimmungen für die Wettkämpfe zu definieren und genau zu beschreiben;
- die entsprechenden Werte für Angriffe und Griffe festzulegen;
- die Situationen und Verbote aufzuführen;
- die technischen Aufgaben des Kampfgerichtes festzulegen;
- die Bedingungen für Platzierung, Bestrafung, für das Ausscheiden von Wettkämpfern, usw. festzulegen.

Die nachfolgenden internationalen Regeln können aufgrund praktischer Feststellungen für ihre Anwendung und zur Verbesserung verändert werden; sie stellen den Rahmen dar, der für den Ringkampf im griechisch-römischen Stil und im Freistil erforderlich ist. Die Punkte, die speziell für den weiblichen Ringkampf gelten, sind im KAP.12 aufgeführt. Die traditionellen Formen des Ringkampfes, Sambo und Beach Wrestling haben eigene Bestimmungen.

## **ARTIKEL 2 - AUSLEGUNG**

Im Falle von Auslegungsschwierigkeiten dieser Regeln ist allein die technische Kommission der FILA für die richtige Auslegung zuständig. Der französische Originaltext ist dabei allein verbindlich.

## **ARTIKEL 3 - GELTUNGSBEREICH**

Die Bestimmungen der internationalen Regeln gelten für alle Wettkämpfe der Olympischen Spiele, Weltmeisterschaften, kontinentalen Meisterschaften, für internationale, nationale und regionale Wettkämpfe sowie für internationale Begegnungen, die unter Kontrolle der FILA ausgetragen werden.

Bei internationalen Turnieren kann ein von den Regeln abweichendes Wettkampffverfahren angewendet werden, wenn hierfür die Zustimmung seitens der FILA und aller teilnehmenden Nationen vorliegt.

# **Kapitel 1 - Technische Bestimmungen**

## **ARTIKEL 4 - DIE MATTE**

Für Olympische Spiele, Meisterschaften und Pokalwettkämpfe sowie für alle internationalen Wettkämpfe ist eine Matte erforderlich, deren Typ von der FILA anerkannt ist. Die Matte muss einen Durchmesser von 9 m sowie eine Umrandung von 1,5 m mit der gleichen Stärke wie die Matte haben. Bei allen internationalen Wettkämpfen müssen die Matten anerkannt, aber nicht unbedingt neu sein.

Bei Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften müssen die Aufwärm- und Trainingsmatten ebenfalls von der FILA genehmigt und von derselben Qualität wie die Wettkampfmatten sein.

Um die Matte von 7 m Durchmesser befindet sich ein 1 m breiter roter Ring, der zur Kampffläche gehört. Im Mittelpunkt der Matte befindet sich ein roter Kreis von 1 m Durchmesser (s. Seite 36).

### **Die verschiedenen Teile der Matte werden wie folgt bezeichnet:**

- Der zentrale Teil der Matte, der sich innerhalb des roten Kreises befindet, ist die zentrale Kampffläche mit einem Durchmesser von 7 m. (bei Mattengröße 12x12 m).
- Der rote Ring (Breite 1 m) Begriff „Passivitätszone“, ist entfallen.
- Die Umrandung ist die Schutzfläche, Breite 1,5 m.

Bei allen Olympischen Spielen, Welt- und Kontinentalmeisterschaften muss die Matte auf ein Podium aufgelegt werden, das nicht höher als 1,10 m und nicht niedriger als 0,5 m sein darf. Wenn sich die Matte auf einem Podium befindet und der Schutzrand (Sicherheitszone plus Rand des Podiums) nicht mindestens 2 m breit ist, müssen die Seiten des Podiums von um 45 Grad geneigten Sicherheitsbändern umgeben sein. Der Sicherheitsrand muss sich farblich von der Schutzfläche abheben. Die Bodenfläche im Umkreis der Matte muss mit einem weichen und gut befestigten Belag versehen sein.

Um Verschmutzung zu vermeiden, muss die Matte vor jeder Veranstaltung abgewaschen und desinfiziert werden, um Infektionen vorzubeugen. Auch wenn glatte einheitliche Matten mit einer feinen Oberflächenstruktur verwendet werden (auch mit Plane), sind stets die hygienischen Sicherheitsvorkehrungen einzuhalten. Die Halterungsteile (Ösen) der Plane müssen geschützt liegen.

In der Mitte der Matte muss sich ein Kreis von 1 m Innendurchmesser befinden der von einem 10 cm breiten Streifen umgeben ist. Beim griechisch-römischen Ringkampf teilt eine Linie von 8 cm Breite den Kreis in zwei Hälften. Zwei im parallel zueinander stehende Linien werden 40 cm voneinander gezogen und heißen „inside hand“-Linie und „inside knee“-Linie. Die oben beschriebene Kreisumfanglinie und die Begrenzung der Kampffläche sind von roter Farbe.

Die einander gegenüberliegenden Mattenecken sind mit den jeweiligen Farben der Ringer rot bzw. blau gekennzeichnet.

Die Matte sollte von einer freien Fläche umgeben sein, so dass die Wettkämpfe reibungslos ablaufen können.

## ÖRSV - Regelung:

*Bei österreichischen Meisterschaften müssen zwei gleich große Matten mindestens 10 x 10 m zur Verfügung stehen (Ausnahmefälle 8 x 8 m). Für die ordnungsgemäße Ausstattung der Wettkampfstätte (Abspernung, Punktetafel, usw.) ist der jeweilige Landesverbands-Kampfrichter referent verantwortlich.*

### **ARTIKEL 5 - BEKLEIDUNG**

Zu Beginn eines jeden Tages müssen die Teilnehmer entweder glatt rasiert sein oder aber einen Bart tragen, der bereits einige Tage gewachsen ist (3 Tagesbart).

#### **a) Das Wettkampftrikot**

Die Teilnehmer müssen sich am Mattenrand mit einem einteiligen, von der FILA genehmigten Trikot vorstellen, das in der Farbe der Zusammenstellung der Paarung entspricht (rot bzw. blau). Eine farbliche Mischung von rot und blau ist verboten.

##### **Der Ringer muss tragen:**

- Das Emblem seines Landes auf der Brust.
- Auf dem Rücken seines Trikots muss der Ringer die Abkürzung seines Landes tragen wobei die der Buchstaben (maximale Größe 10 x 10 cm), sowie seinen Nachnamen in lateinischer Schrift (Buchstabenhöhe: 4-7 cm).
- Das Tragen von leichten Knieschützern ohne Metallteile ist gestattet.

#### **b) Werbung auf der Kleidung**

Außer bei Olympischen Spielen, bei denen die Regeln des IOC gelten, dürfen die Teilnehmer auf dem Oberschenkelteil oder unten auf dem Rücken des Trikots den Namen eines Sponsors tragen. Die Teilnehmer dürfen ebenfalls auf dem Rücken und auf den Ärmeln des Mantels oder des Trainingsanzuges die Namen ihrer Sponsoren tragen. Die Buchstaben oder Symbole zur Identifizierung des Sponsors dürfen nicht höher als 6 cm sein.

#### **c) Ohrenschützer**

Alle Ringer, die Ohrenschützer tragen wollen, müssen von der FILA zugelassene verwenden, die keine metallischen Teile oder Schale enthalten dürfen. Der Kampfrichter kann einen Ringer mit zu langen Haaren verpflichten, Ohrenschützer zu tragen.

#### **d) Schuhe**

Die Teilnehmer müssen knöchelbedeckende Ringerschuhe tragen. Das Schuhwerk darf keine Absätze haben, nicht genagelt oder mit Ösen oder anderen metallischen Teilen versehen sein. Die Ringer müssen Schuhe ohne Schnürsenkel tragen oder sie müssen sicherstellen, dass diese mit einem Band fest mit den Schuhen verbunden sind, um das Öffnen während des Kampfes zu verhindern. Jeder Ringer ist selbst dafür verantwortlich, sich das Band für die Schuhe zu besorgen, die vor dem Betreten der Matte kontrolliert werden.

#### **e) Verbote**

Es ist verboten:

- Das Emblem oder die Abkürzung eines anderen Landes tragen.
- um die Handgelenke, Arme oder Knöchel Bandagen zu tragen, es sei denn, diese sind bei einer Verletzung ärztlich verordnet. Solche Bandagen müssen mit einem elastischen Band bedeckt sein.
- den Körper mit fettenden oder klebrigen Mitteln einzureiben;
- sich schwitzend zu Beginn des Kampfes, sowie jeder Kampfrunde vorzustellen;
- Gegenstände zu tragen, die den Gegner verletzen können (Ringe, Armschmuck, Ohrringe, Prothesen usw.)
- Für weibliche Ringer Bügel-BHs zu tragen.

Beim Wiegen muss der Kampfrichter kontrollieren, ob der Teilnehmer die Bestimmungen dieses Artikels erfüllt. Dem Ringer muss beim Wiegen mitgeteilt werden, dass er, wenn seine Kleidung nicht korrekt ist, nicht am Wettkampf teilnehmen kann. Wenn ein Ringer in einer nicht vorschriftsmäßigen Kleidung erscheint, gewährt ihm das Kampfgericht **höchstens 1 Minute zur Herstellung des entsprechenden Zustandes**. Nach Ablauf dieser Zeit verliert der Ringer den Kampf durch Aufgabe.

### ÖRSV - Regelung:

*National gewährt ihm das Kampfgericht höchstens 2 Minuten.*

## ARTIKEL 6 - WETTKAMPFLIZENZ

Jeder Ringer bzw. jede Ringerin der Altersklasse Senioren (Männer und Frauen), der bzw. die an Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften, Weltcups, Kontinentalmeisterschaften, -cups und -spielen, an regionalen Spielen, der Welt- und Kontinentalliga, Turnieren des FILA-Kalenders teilnimmt, muss entsprechend einer speziellen Regelung im Besitz einer internationalen Wettkampflizenz sein.

Diese Lizenz dient gleichzeitig als Unfall-Versicherung für Arzt- und Krankenhauskosten während des Wettkampfes, an dem er teilnimmt.

Jeder Ringer bzw. jede Ringerin der Altersklassen Kadetten, Junioren, die an Kontinental- und Weltmeisterschaften teilnehmen, müssen ebenfalls die internationale Wettkampflizenz besitzen.

Jeder Ringer bzw. jede Ringerin der Altersklasse Junioren, der an einem internationalen Turnier der Senioren teilnimmt, muss ebenfalls die internationale Wettkampflizenz besitzen.

Jeder Ringer der Altersklasse Veteranen, der an den Weltmeisterschaften und anderen internationalen Wettkämpfen teilnimmt, muss ebenfalls die internationale Wettkampflizenz besitzen, die auch als Versicherung dient.

Der Teilnehmer muss zum Wiegen dem offiziellen Delegierten seine Lizenz übergeben, der sie zur Überprüfung an den FILA-Vertreter weiterleitet. Dieser gibt sie in kürzester Frist an den Verantwortlichen der Mannschaft des Teilnehmers zurück.

Die Lizenz ist nur für das laufende Jahr gültig und muss jedes Jahr erneuert werden.

### ÖRSV - Regelung:

*National ist die Lizenz nur mit der ÖRSV-Marke gültig. Wenn bei österreichischen Meisterschaften kein Sportpass vorgelegt werden kann, ist nach bezahlen einer Gebühr die Teilnahme an der Veranstaltung dennoch möglich.*

*Innerhalb von 3 Tagen nach Beendigung der Veranstaltung muss jedoch eine Kopie des Sportpasses an den ÖRSV gesandt werden. Bei Nichteinhaltung dieser Bestimmungen kann vom ÖRSV nachträglich eine weitere Geldstrafe und eine Sperre verhängt werden.*

## ARTIKEL 7 - ALTERS- UND GEWICHTSKLASSEN, WETTKÄMPFE

### a) Altersklassen für Männer und Frauen

Es wird eine Einteilung in folgende Altersklassen vorgenommen:

#### FILA International

SchülerInnen	14-15 Jahre (ab 13 Jahre mit ärztlichem Attest)
KadettenInnen	16-17 Jahre (ab 15 Jahre mit ärztlichem Attest)
JuniorenInnen	18-20 Jahre (ab 17 Jahre mit ärztlichem Attest)
Senioren/Frauen	ab 20 Jahre und älter
Veteranen	ab 35 Jahre und älter

Die RingerInnen der Altersklasse Junioren können bei den Senioren bzw. Frauen kämpfen. Allerdings muss ein Ringer, der im laufenden Jahr 18 Jahre alt wird, obligatorisch ein ärztliches Attest und die Erlaubnis der Eltern liefern. Ringer, die im laufenden Jahr 17 Jahre alt werden, dürfen nicht an den Seniorenwettkämpfen teilnehmen.

#### ÖRSV – Altersklassen:

<i>Schüler B</i>	<i>9-11 Jahre</i>	<i>Mädchen</i>	<i>9-14 Jahre</i>
<i>Schüler A</i>	<i>12-14 Jahre</i>	<i>Frauen</i>	<i>ab 15 Jahre</i>
<i>Kadetten</i>	<i>14-17 Jahre</i>		
<i>Junioren</i>	<i>15-20 Jahre</i>		
<i>Senioren</i>	<i>ab 15 Jahre</i>		

*Für die Altersbestimmung ist der Jahrgang entscheidend.*

Das Alter wird bei allen Meisterschaften und Wettkämpfen bei der Akkreditierung überprüft. Hierzu muss der Verantwortliche jeder Delegation dem technischen Delegierten der FILA folgendes übergeben:

- Die für das laufende Jahr gültige Ringerlizenz.
- Den Pass oder Ausweis des jeweiligen Ringers (Sammelpässe werden nicht anerkannt).
- Ein Führungszeugnis des Präsidenten des nationalen Verbandes, aus dem das Alter des Ringers hervorgeht. Die Bescheinigung nach dem Muster der FILA muss auf einem offiziellen Briefpapier des nationalen Verbandes ausgefertigt sein.
- Ein Ringer kann zu einem Wettkampf nur unter der Nationalität antreten, die in seinem Pass ausgewiesen ist. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt von der FILA festgestellt wird, dass die Erklärung falsch ist und dass eine Täuschung bzw. Betrug vorliegt, werden die für diesen Fall vorgesehenen Disziplinarmaßnahmen gegen den Verband, den Ringer und den Unterzeichnenden der falschen Erklärung unmittelbar zur Anwendung gebracht.
- Bei Nationalitätswechsel müssen die betreffenden Ringer ab ihrem letzten Wettkampf aus dem FILA-Kalender für ihr Herkunftsland 2 (zwei) Jahre warten, um für ihr neues Land bei einem internationalen Wettkampf starten zu können. Die Ringer können nur ein einziges Mal ihre Nationalität wechseln. Sie dürfen danach nicht mehr für ihr ehemaliges Land starten.
- Jeder Ringer, der an einem Wettkampf teilnimmt, gestattet der FILA automatisch, Film- und Fotoaufnahmen seiner Person für Werbung und Promotion für den betreffenden oder für zukünftige Wettkämpfe zu verwenden. Lehnt ein Ringer diese Bestimmung ab, dann muss er dies bei der Meldung erklären, und er kann in diesem Fall die Teilnahme am Wettkampf verboten werden.



## FILA Gewichtsklassen

Es wird eine Einteilung in folgende Gewichtsklassen vorgenommen:

	Sen. Freistil	Sen. Gr.-röm	Jun.	Kad.	Schül.	Frauen	Jun.	Kad.	Mäd.
	Mindestgewicht					Mindestgewicht			
	52	54	46	39	29	44	40	36	28
	Gewichtsklassen					Gewichtsklassen			
1	57	59	50	42	32	48	44	38	30
2	61	66	55	46	35	53	48	40	32
3	65	71	60	50	38	55	51	43	34
4	70	75	66	54	42	58	55	46	37
5	74	80	74	58	47	60	59	49	40
6	86	85	84	63	53	63	63	52	44
7	97	98	96	69	59	69	67	56	48
8	-125	-130	-120	76	66	-75	-72	60	52
9				85	73			65	57
10				-100	-85			-70	-62

Hinweis:

**Die unterstrichenen Gewichtsklassen sind nicht olympische Kategorien.**

Jeder Wettkämpfer, der freiwillig und auf eigene Verantwortung teilnehmen will, kann nur in der Gewichtsklasse starten, die seinem Körpergewicht beim offiziellen Abwiegen entspricht.

In den Altersklassen Senioren können die Teilnehmer auch in der in Bezug auf ihre Meldung nächsthöheren Gewichtsklasse ringen. Die Ausnahme bildet das Schwergewicht, wo die Ringer über 97 kg und die Ringerinnen über 69 kg wiegen müssen.

### ÖRSV - Gewichtsklassen:

	Senioren.		Jun.	Kad.	Sch. A	Sch. B	Frauen	Mäd.
	<b>freistil</b>	<b>Gr.-röm.</b>	<b>Mindestgewicht</b>					
	49	51	43	38	30	25	41	25
	<b>Gewichtsklassen</b>							
1	57	59	47	42	33	27	48	28
2	61	66	50	46	37	29	51	30
3	65	71	55	50	41	32	55	32
4	70	75	60	54	45	35	59	34
5	74	80	66	58	50	38	63	37
6	86	85	74	63	55	42	67	40
7	97	98	84	69	60	47	-72	44
8	-125	-130	96	76	66	-55		48
9			-120	85	73			52
10				-100	-85			57
11								-62

### ÖRSV - Regelung:

Für Schüler der Altersklasse B mit über 55 kg Körpergewicht, besteht die Möglichkeit, bei der Altersklasse Schüler A zu starten.

Für die Mannschaftswertung werden Schüler A und Schüler B zusammengezählt.

Ein Ringer unter 18 Jahren darf in der Allgemeinen Klasse nur in jener Gewichtsklasse starten, die zum Zeitpunkt der offiziellen Abwaage seinem Körpergewicht entspricht.

### c) Wettkämpfe:

Es gibt in den verschiedenen Altersklassen folgende internationale Wettkämpfe:

#### **Schüler (14 bis 15 Jahre):**

- Internationale Wettkämpfe (bilateral und regional)

#### **Kadetten (16 bis 17 Jahre):**

- Internationale Wettkämpfe
- Kontinentalmeisterschaften jedes Jahr

#### **Junioren (18-20 Jahre):**

- Internationale Wettkämpfe
- Kontinentalmeisterschaften jedes Jahr
- Weltmeisterschaften jedes Jahr

#### **Senioren (20 Jahre und älter):**

- Internationale Wettkämpfe
- Kontinentalmeisterschaften jedes Jahr
- Kontinentalcups jedes Jahr
- Weltmeisterschaften jedes Jahr (außer in den Jahren der Olympischen Spiele).
- Weltcups jedes Jahr
- Golden Grand Prix
- Herausforderungskämpfe
- Internationaler Grand Prix
- Super Stars Matches
- Olympische Spiele alle vier Jahre

#### **Veteranen (35 Jahre und älter):**

- Wettkämpfe entsprechend besonderen Programmen, Kategorien und Regeln.

## Kapitel 2 - Die Wettkämpfe und Programme

### ARTIKEL 8 - WETTKAMPFSYSTEM- UND METHODE

Die Wettkämpfe laufen nach einem System der direkten Eliminierung ab mit einer Idealzahl an Ringern d. h. 4, 8, 16, 32, 64... usw. Gibt es in einer Gewichtsklasse nicht die Idealzahl an Ringern, müssen Qualifikationskämpfe ausgetragen werden.

- Paarung in der Reihenfolge der bei der Auslosung gezogenen Nummern.
- Recht auf Hoffnungsrunde haben nur die Ringer, die gegen die beiden Finalisten verloren haben.
- Bei der Hoffnungsrunde gibt es zwei getrennte Gruppen: eine Gruppe der Verlierer gegen den ersten Finalisten und eine Gruppe der Verlierer gegen den zweiten Finalisten. Die Kämpfe der Hoffnungsrunde beginnen mit den Ringern, die in der ersten Runde (einschließlich der Kämpfe zur Ermittlung der Idealzahl) gegen einen der beiden Finalisten verloren haben bis zu den Verlierern der Halbfinals, in direkter Linie. Die Sieger der beiden letzten Kämpfe der Hoffnungsrunde erhalten je eine Bronzemedaille.
- Jede Gewichtsklasse wird an einem einzigen Tag ausgerungen. Das Wiegen für jede Gewichtsklasse findet am Vortag der Kämpfe statt.

### ÖRSV - Regelung:

*Wiegebeginn 3 Stunden vor Wettkampfbeginn*

*Bei Österreichischen Meisterschaften wird der 3. Platz ausgerungen.*

Der Wettkampf setzt sich wie folgt zusammen:

- a) Qualifikationskämpfe
- b) Eliminierungsrunden
- c) Hoffnungsrundenkämpfe
- d) Finalkämpfe

Gibt es in einer Gewichtsklasse weniger als 6 Ringer, wird nach dem nordischen System gerungen (jeder gegen jeden). In diesem Fall wird nur eine Bronzemedaille vergeben.

### **BEISPIEL EINES WETTKAMPFES MIT DIREKTER ELIMINIERUNG**

Nehmen wir das Beispiel eines Wettkampfes mit 22 Ringern in einer Gewichtsklasse. Die 22 Ringer ziehen bei der Auslosung eine Nummer von 1 bis 22.

#### **Qualifikationskämpfe**

Zur Ermittlung der nächst niedriger Idealzahl, welche die Anwendung des Systems der direkten Eliminierung ermöglicht (16 Ringer), müssen Qualifikationskämpfe ausgetragen werden.

In unserem Beispiel haben wir 6 Ringer mehr als die Idealzahl 16 beträgt. Die Qualifikationskämpfe werden deshalb von den 6 Ringern, welche die höchsten Nummern ab 16 gezogen haben, d. h. die Nummern 17, 18, 19, 20, 21 und 22, sowie von den 6 Ringern, welche die direkt vor 17 liegenden Nummern gezogen haben, d. h. die Nummern 16, 15, 14, 13, 12 und 11, ausgetragen. Gemäß dem Prinzip der Paarung in der Reihenfolge der gezogenen Nummern haben wir folgende die Kämpfe:

- Nummer 11 gegen Nummer 12, Kampf Nr. 1
- Nummer 13 gegen Nummer 14, Kampf Nr. 2
- Nummer 15 gegen Nummer 16, Kampf Nr. 3
- Nummer 17 gegen Nummer 18, Kampf Nr. 4
- Nummer 19 gegen Nummer 20, Kampf Nr. 5
- Nummer 21 gegen Nummer 22, Kampf Nr. 6

Die Sieger dieser 6 Qualifikationskämpfe nehmen an den Eliminierungsrunden des Wettkampfes mit direkter Eliminierung teil.

#### **Eliminierungsrunden**

Nach den Qualifikationskämpfen haben wir die Idealzahl von 16 Ringern. Die 16 Ringer, welche die Eliminierungsrunden austragen, sind die 10 Ringer, welche die Nummern 1 bis 10 gezogen haben sowie die 6 Ringer, welche die Qualifikationskämpfe gewonnen haben, d. h. die Nummern 12, 13 und 15, 17, 19 und 22 (um 16 zu erreichen). Das Prinzip der Paarung in der Reihenfolge der gezogenen Nummern weiter folgend, läuft die 1. Eliminierungsrunde wie folgt ab:

- Nummer 1 gegen Nummer 2, Kampf Nr. 1
- Nummer 3 gegen Nummer 4, Kampf Nr. 2
- Nummer 5 gegen Nummer 6, Kampf Nr. 3
- Nummer 7 gegen Nummer 8, Kampf Nr. 4
- Nummer 9 gegen Nummer 10, Kampf Nr. 5
- Nummer 12 gegen Nummer 13, Kampf Nr. 6
- Nummer 15 gegen Nummer 17, Kampf Nr. 7
- Nummer 19 gegen Nummer 22, Kampf Nr. 8

#### **Hoffnungsrundenkämpfe**

Wie bereits oben gesagt, haben alle Ringer (Ringerinnen), die gegen die beiden Finalisten verloren haben, das Recht auf eine Hoffnungsrunde.

Die Ringer, die gegen den Finalisten Nummer 5 verloren haben, sind folgende:

- Nummer 6 (Verlierer der 1. Runde)
- Nummer 7 (Verlierer der 2. Runde)
- Nummer 3 (Verlierer der 3. Runde)

Die Ringer, die gegen den Finalisten Nummer 15 verloren haben

- Nummer 16 (Verlierer der Qualifikation)
- Nummer 17 (Verlierer der 1. Runde)
- Nummer 19 (Verlierer der 2. Runde)
- Nummer 12 (Verlierer der 3. Runde)

Die Hoffnungsrunde beginnt mit den Ringern, die zuerst gegen die Finalisten Nr. 5 verloren haben.

1. Kampf: Nummer 6 (Verlierer der 1. Runde) gegen Nummer 7 (Verlierer der 2. Runde)  
2. Kampf: der Sieger des 1. Kampfes (Nr. 6) gegen Nummer 3 (Verlierer der 3. Runde)  
Der Ringer 6 ist der Sieger der Gruppe der Hoffnungsrunde, die gegen den Finalisten Nummer 5 verloren haben.

Ebenso wird mit den Ringern verfahren, die gegen den Finalisten Nr. 15 verloren haben.

1. Kampf: Nummer 16 (Verlierer der Qualifikation) gegen Nummer 17 (Verlierer der 1. Runde)

2. Kampf: der Sieger des 1. Kampfes (Nr. 16) gegen Nummer 19 (Verlierer der 2. Runde)

3. Kampf: der Sieger des 2. Kampfes (Nr. 16) gegen Nummer 12 (Verlierer der 3. Runde)

Der Ringer 16 ist der Sieger der Gruppe der Hoffnungsrunde, die gegen den Finalisten Nummer 15 verloren haben.

### **Finale**

Die beiden Finalisten der Eliminierungsrunden, d. h. die Nummern 5 und 15, nehmen am Kampf um den 1. und 2. Platz teil.

Die beiden Sieger der beiden letzten Kämpfe der Hoffnungsrunde (die Nr. 6 und Nr. 16) erhalten jeder eine Bronzemedaille und die beiden Verlierer (Nr. 3 und Nr. 12) werden gleichrangig als 5. platziert.

### **PLATZIERUNGSKRITERIEN**

Ab dem 7. Platz werden die Ringer jeder Gewichtsklasse entsprechend ihren Platzierungspunkten platziert:

Bei Gleichstand werden sie durch aufeinander folgende Prüfung der nachstehenden Kriterien platziert.

1) Die meisten Schultersiege

2) Die meisten durch Überlegenheit (7 P. Differenz) gewonnene Kämpfe.

3) Die meisten durch Punkte (1-6 Pkt.) gewonnene Kämpfe.

4) Die meisten im gesamten Wettkampf erzielten technischen Punkte.

5) Die wenigsten im gesamten Wettkampf abgegebenen technischen Punkte

Kann auf der Grundlage dieser Kriterien keine Entscheidung herbeigeführt werden, werden die Ringer gleichrangig platziert.

Ringer, die an der Hoffnungsrunde teilnehmen, werden gemäß ihren beim gesamten Wettkampf erzielten Platzierungspunkten platziert, einschließlich Qualifikation und Hoffnungsrunde.

Bemerkung: Ringer, der wegen Brutalität oder unsportlichen Verhaltens disqualifiziert werden, werden eliminiert und in dieser Situation nicht platziert; der Ringer, der in der Hoffnungsrunde auftrück, trifft direkt auf den folgenden Ringer.

Erscheint ein Ringer aus irgendeinem Grund zu Wettkampfbeginn nicht an der Matte hat/haben sein(e) Gegner den Kampf gewonnen, es sein denn, er besitzt ein ärztliches Attest, das vom FILA-Arzt kontrolliert wurde.

### **PLATZIERUNGSKRITERIEN NORDISCHES TURNIER**

Beim Nordischen Turnier werden für Schultersieg, Nichtantreten, Aufgabe wegen Verletzung oder Disqualifikation nur 4 Platzierungspunkte vergeben.

Beim Nordischen Turnier ist derjenige mit den meisten Platzierungspunkten der Sieger.

Bei Gleichstand der Platzierungspunkte zweier Ringer entscheidet der direkte Vergleich.

Derjenige Ringer, der seinen Gegner besiegt hat, wird vor diesem platziert.

Bei Gleichstand der Platzierungspunkte mehrerer Ringer beginnt man damit, ab dem letzten aus dieser Gruppe entsprechend folgenden Kriterien zu platzieren, bis nur noch zwei Ringer übrig bleiben:

1) Die wenigsten Schultersiege

2) Die wenigsten durch Überlegenheit gewonnenen Kämpfe

3) Die wenigsten durch Überlegenheit gewonnenen Kampfrunden

4) Die wenigsten im gesamten Wettkampf erzielten technischen Punkte

5) Die meisten im gesamten Wettkampf abgegebenen technischen Punkte

Sind nur noch zwei Ringer übrig, wird derjenige als Erster platziert, der den direkten Vergleich gewonnen hat.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Beim Nordischen Turnier werden für Schultersieg, Nichtantreten, Aufgabe wegen Verletzung oder Disqualifikation 5 Platzierungspunkte vergeben.*

- 1) *Wer alle Kämpfe gewinnt, ist Erster!*
- 2) *die meisten Klassifikationspunkte*
- 3) *bei Gleichstand zählt das direkte Ergebnis*
- 4) *bei weiterem Gleichstand kommen die nachfolgenden Kriterien zum Tragen:*
  - *die meisten Schultersiege*
  - *die meisten durch Überlegenheit gewonnenen Kämpfe*
  - *die meisten technischen Punktesiege*
  - *die meisten technischen Punkte im Wettkampf*
  - *die wenigsten erhaltenen technischen Punkte im Wettkampf*
  - *Die Sieger der beiden letzten Kämpfe in der Hoffnungsrounden ringen um den 3. Platz*

### **ARTIKEL 9 - WETTKAMPFPROGRAMM**

Die Wettkampfdauer bei Olympischen Spielen ist auf 8 Tage auf drei Matten festgelegt.

Die Wettkampfdauer bei Weltmeisterschaften der Senioren und Junioren wird auf 6 Tage (Freistil, für drei Stilarten (Freistil, gr.-röm., Frauen) auf drei Matten festgelegt.

Je nach Anzahl der Anmeldungen kann im Einverständnis mit der FILA eine Matte hinzugefügt oder abgezogen werden.

Im Prinzip soll die Dauer der Veranstaltungen 3 Stunden nicht übersteigen. Bei allen Arten von Wettkämpfen wird eine Gewichtsklasse an einem Tag ausgerungen. Bei jeder Wettkampfrunde muss eine Gewichtsklasse prinzipiell auf derselben Matte ausgetragen werden und nicht gleichzeitig auf mehreren Matten.

Alle Kämpfe um den ersten, zweiten und dritten Platz müssen auf ein und derselben Matte stattfinden.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Bei 2-tägigen Veranstaltungen (Samstag/Sonntag) werden die Finalkämpfe um Platz 3-4, sowie um Platz 1-2 am Sonntagvormittag ausgetragen. Bei einer „Nordischen“ Gewichtsklasse wird die 3. Runde mit den Finalen 3-4 ausgetragen. Die Finalkämpfe um Platz 3 werden auf zwei Matten ausgetragen und die Finalkämpfe um Platz 1 auf einer Matte.*

### **ARTIKEL 10 - SIEGEREHRUNG**

Die vier Erstplatzierten jeder Gewichtsklasse nehmen an einer Siegerehrung teil und erhalten eine Medaille sowie eine Urkunde entsprechend ihrer Platzierung.

- |                 |         |
|-----------------|---------|
| 1. Platz        | Gold    |
| 2. Platz        | Silber  |
| Zwei 3. Plätze  | Bronze  |
| 5. bis 10 Platz | Urkunde |

Bei Weltmeisterschaften erhält der Erste den Weltmeistergürtel (siehe Regelungen für Auszeichnungen und Belohnungen).

Die Siegerehrungen finden unmittelbar nach dem Finalkampf der betreffenden Gewichtsklasse statt.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Die ersten drei jeder Gewichtsklasse, haben an der Siegerehrung in Sportkleidung teilzunehmen. Sie werden mit Medaillen und der Erste zusätzlich mit einem Pokal ausgezeichnet.*

# Kapitel 3 - Der Wettkampfablauf

## ARTIKEL 11 - WIEGEN

Die endgültige Liste der Wettkampfteilnehmer muss dem Sekretariat des Organisationskomitees durch den Delegationsleiter 6 Stunden vor Beginn des Wiegens übergeben werden. Nach dieser Frist ist eine Veränderung dieser Liste nicht mehr zulässig.

Das Wiegen für jede Gewichtsklasse findet stets am Vorabend der Wettkämpfe der jeweiligen Gewichtsklasse statt. Es dauert 30 Minuten. Für alle Wettkämpfe wird nur einmal pro Gewichtsklasse gewogen.

Zum Wiegen können nur die Ringer zugelassen werden, die in einer vorgeschriebenen Frist ärztlich untersucht wurden. Diese Untersuchung findet immer eine Stunde vor dem Wiegen statt. Die Ringer müssen ihre Lizenz und den Pass vorweisen, oder nur ihre Akkreditierungskarte wenn die Identitätskontrolle bei der Akkreditierung stattgefunden hat.

Die Ringer müssen mit Trikot gewogen werden, nachdem sie von den zuständigen Ärzten untersucht wurden. Es wird keine Gewichtstoleranz für das Trikot gewährt. Die Ärzte müssen Ringer, bei denen in irgendeiner Weise Gefahr durch eine ansteckende Krankheit festgestellt wird, vom Ringkampf ausschließen.

Die Wettkämpfer müssen sich in einem einwandfreien körperlichen Zustand befinden und kurz geschnittene Fingernägel haben, was beim Wiegen zu überprüfen ist.

Bis zum Ende des Abwiegens hat jeder Ringer das Recht, sich in der Wiegezeit so oft wiegen zu lassen, wie er es wünscht.

Die für das Wiegen verantwortlichen Kampfrichter sind angehalten zu kontrollieren, dass alle Ringer alle im Artikel 5 „Bekleidung“ getroffenen Festlegungen einhalten und die Ringer über die Risiken zu informieren, mit denen sie rechnen müssen, wenn auf der Matte in nicht entsprechender Kleidung erscheinen. Die Kampfrichter lehnen es ab, einen Ringer zu wiegen, der nicht in entsprechender Kleidung erscheint.

### ÖRSV - Regelung:

- *Bei nationalen Veranstaltungen beginnt das Abwiegen am ersten Wettkampftag 3 Stunden vor dem ersten Wettkampf und endet nach einer Stunde.*
- *Bei allen Österr. Veranstaltungen (ÖM, Liga, Turnieren.....) erfolgt die Abwaage nur noch im Ringertrikot. Ein Ringer darf die Waage nicht mehr nackt betreten.*
- *Die Ringer müssen in einem zufriedenen und gepflegten körperlichen Zustand sein.*
- *Ein Ringer, der bei der ersten offiziellen Abwaage mit zu geringem Körpergewicht (lt. Nennung) die Waage betritt, hat aufgrund möglicher Manipulationen nicht mehr die Möglichkeit, ein zweites Mal die Waage zu betreten. Er darf nur in der Gewichtsklasse starten, die seinem Gewicht im Augenblick der Abwaage entspricht (Ausnahme: die unterste Gewichtsklasse, um das Mindestgewicht zu erreichen).*

## ARTIKEL 12 - AUSLOSUNG

Die Wettkampfteilnehmer werden entsprechend der beim Wiegen erfolgten Auslosung für jede Runde gepaart. Die Auslosung muss öffentlich sein. Die Heracles Software wird für das Wiegen und für die Verwaltung aller im FILA-Kalender eingetragenen internationalen Wettkämpfe verwendet.

Kann die Heracles Software nicht benutzt werden, so werden nummerierte Lose entsprechend der Anzahl der Ringer, die sich der medizinischen Kontrolle unterzogen haben, in eine Urne, eine Tasche oder einen ähnlichen Behälter gegeben. Wenn ein anderes System verwendet wird, muss es Eindeutigkeit gewährleisten

Der gewogene Ringer zieht eine Nummer, auf deren Grundlage er gepaart wird. Diese Losnummer muss auf einer vom Publikum einzusehenden Tafel angezeigt werden, und außerdem ist sie in die Starter- und Wiegelisten einzutragen.

Wichtig: Falls beim Auslosen vom Verantwortlichen für das Abwiegen und für das Auslosen ein Fehler festgestellt wird, muss die Auslosung der betreffenden Gewichtsklasse annulliert und

wiederholt werden. Mit Zustimmung des Wettkampfleiters wird die Auslosung in dieser Gewichtsklasse erneut vorgenommen.

### **ARTIKEL 13 - DIE STARTERLISTE**

Wenn ein oder mehrere Ringer, die in der Wiegeliste aufgeführt sind, nicht erscheinen oder beim Abwiegen zu schwer sind, werden diese Ringer gestrichen. Die restlichen Ringer werden sofort nach Ende des Wiegens, jede Gewichtsklasse, in der Reihenfolge ihrer Losnummer (von der niedrigsten bis zu höchsten) in die Wettkampfliste eingetragen.

### **ARTIKEL 14 - DIE KAMPFFAARUNGEN**

Die Ringer werden in der Reihenfolge der gezogenen Losnummern gepaart. (1-2, 3-4, usw.) Es muss ein Plan erstellt werden, in dem der zeitliche Ablauf sowie alle wichtigen Einzelheiten über den Ablauf des Wettkampfes enthalten sind.

Die Paarungen für jede Runde sowie deren Ergebnisse müssen in einer Liste eingetragen werden, so dass sich die Wettkämpfer zu jeder Zeit informieren können. Die nicht gepaarten Ringer (bye) müssen obligatorisch auf allen Programmen und verteilten Informationen erscheinen.

### **ARTIKEL 15 - AUSSCHIEDEN AUS DEM WETTKAMPF**

- Der Ringer, der eine Niederlage erlitten hat, wird eliminiert und entsprechend den erzielten Platzierungspunkten platziert, ausgenommen die Ringer, die gegen einen der beiden Finalisten verloren haben, da sie an der Hoffnungsrunde um die dritten und fünften Plätze teilnehmen können.
- Ein Ringer, der ohne eine ärztliche Bescheinigung und ohne eine Entschuldigung beim Wettkampfsekretariat bei Aufruf seines Namens nicht an der Matte erscheint, scheidet ohne Platzierung aus dem Wettkampf aus. Sein oder seine Gegner werden Sieger.
- Ein Ringer, der gegen das Fairplay, die Idee der FILA bezüglich des totalen, dynamischen Ringkampfes verstößt, der erkennbar in betrügerischer Absicht handelt, eine grobe Unsportlichkeit oder Brutalität begeht, wird sofort disqualifiziert und nach Einstimmigkeit des Kampfgerichtes vom Wettkampf ausgeschlossen und nicht platziert.
- Wenn in einem Kampf beide Ringer wegen Brutalität disqualifiziert werden, werden sie nicht platziert und die Paarung in der folgenden Runde wird **nicht** verändert. Der Ringer, der mit einem von beiden gepaart werden muss, wird zum Sieger des Kampfes.
- Wenn diese Disqualifikation(en) in einem Finalkampf betrifft/betreffen, rücken die nachfolgenden Ringer in der Tabelle auf, um die Kämpfe zu bestreiten und um die Endplatzierung festzulegen.
- Werden die beiden Ersten disqualifiziert, findet ein Kampf zwischen den beiden Bronzemedallengewinnern statt, um den ersten und den zweiten Platz zu ermitteln. Alle anderen rücken in der Platzierung nach oben, die beiden Fünftplatzierten werden Dritte.
- Platzierung bei Dopingfällen
- Wenn der Erst- oder Zweitplatzierte wegen Dopings disqualifiziert wird, rückt der Bronzemedallengewinner vor, der in seiner Eliminierungsreihe verloren hat.
- Die Bronzemedaille wird ebenfalls an den Verlierer des Finales um Platz 3-4 derselben Eliminierungsreihe vergeben. Für die weitere Platzierung rücken die anderen Ringer um einen Rang auf.
- Bei positiver Dopingkontrolle wird der Ringer disqualifiziert und nicht platziert.

## **Kapitel 4 - Das Kampfgericht**

### **ARTIKEL 16 - ZUSAMMENSETZUNG**

Das Kampfgericht setzt sich aus folgenden 3 Personen zusammen:

1 Mattenpräsident, 1 Kampfrichter, 1 Punkterichter,

Die Vorgehensweise für die Ernennung dieser Offiziellen ist im internationalen Kampfgerichts-Reglement festgelegt. Es ist ausdrücklich verboten, ein Mitglied des Kampfgerichts im Verlaufe eines Kampfes auszutauschen, es sei denn, es läge ein ärztlich nachgewiesener schwerwiegender medizinischer Zwischenfall vor. Dem Kampfgericht dürfen niemals zwei Mitglieder gleicher Nationalität angehören. Weiterhin ist den Mitgliedern des Kampfgerichts streng untersagt, ihre Tätigkeit in einem Kampf wahrzunehmen, der von einem Landsmann bestritten wird.

Das Kampfgericht trifft alle Entscheidungen einstimmig oder mit einer zwei-zu-eins Mehrheit, außer im Falle des Schulterziels, bei dem die Zustimmung des Mattenpräsidenten erforderlich ist. Es kann den Videobeweis nicht zu seiner Entscheidungsfindung heranziehen (außer im Falle einer Challenge).

#### Die Jury

Die Jury setzt sich aus einer Gruppe von Experten zusammen, deren Aufgabe es ist, sicherzustellen, dass die Ringkampffregeln bei allen großen FILA Veranstaltungen eingehalten wird; diese sind die Olympischen Spiele, die Welt- und Kontinentalmeisterschaften, die Weltcups, die Golden Grand Prix Turniere und die besonderen Spiele.

### **ARTIKEL 17 - ALLGEMEINE AUFGABEN**

- a) Das Kampfgericht übernimmt alle Aufgaben, die in den Regeln für internationale Ringkampfwettbewerbe und den Vorschriften für die Durchführung von Wettkämpfen vorgesehen sind.
- b) Es ist die Pflicht des Kampfgerichtes, jeden Kampf von Anfang bis zum Ende mit Aufmerksamkeit zu verfolgen und die Kampfhandlungen so zu beurteilen, dass das Ergebnis auf dem Punktezettel genau den Verlauf des Kampfes wiedergibt.
- c) Der Mattenpräsident, der Kampfrichter und der Punkterichter bewerten die Griffe gemeinsam. Eine endgültige Entscheidung wird auf Grundlage der Zusammenarbeit getroffen und zwar unter der Leitung des Mattenpräsidenten, der die Tätigkeit des Kampfgerichts koordiniert.
- d) Das Kampfgericht übernimmt alle Aufgaben der Bewertung: das Vergeben von Punkten und die Bestrafung gemäß den Regeln.
- e) Die Punkte des Punkterichters und des Mattenpräsidenten dienen zum Festhalten sämtlicher von den beiden Ringern erzielten Wertungen.

Die Punkte, Verwarnungen (O) Passivitäten (P) müssen genauestens in der Reihenfolge des Auftretens im Kampf eingetragen werden (Ohne Binde- oder Beistrich). Diese Punkte zettel müssen jeweils vom Punkterichter und Mattenpräsidenten unterschrieben werden.

- f) Wird ein Kampf nicht durch einen Schulterzielsieg beendet, entscheidet der Mattenpräsident über das Ergebnis, indem er sämtliche aufgezeichneten Punkte auf dem Punktezettel des Punkterichters und seinem eigenen berücksichtigt.
- g) Alle Wertungen, die das Kampfgericht notiert, müssen dem Publikum angezeigt werden, sei es durch Farbtafeln, durch Leuchtschrift auf elektrischen Anzeigetafeln oder durch andere geeignete Vorrichtungen.
- h) Bei der Leitung des Kampfes und bei der Ausführung ihrer Aufgaben, haben sich die Mitglieder des Kampfgerichtes der Grundsprache der FILA zu bedienen. Es ist ihnen verboten, mit irgendjemandem zu sprechen. Sie dürfen lediglich im Interesse der richtigen Erfüllung ihrer Aufgaben miteinander sprechen.
- i) Wenn eine Challenge durch einen Trainer gefordert und durch den Ringer bestätigt wird, so muss das Kampfgericht den Videobeweis auf Großbildleinwand zur gleichen Zeit sehen, zu der ihn auch die Jury - ohne Verlassen seiner Plätze - sieht. Nachdem die Aktion einmal betrachtet wurde geben das Kampfgericht und die Jury beide ihre seine Entscheidung bekannt.



## **ARTIKEL 18 - BEKLEIDUNG DER KAMPFRICHTER**

Das Kampfgericht, Kampfrichter, Punktrichter und Mattenpräsident müssen zur Erfüllung ihrer Aufgaben wie folgt gekleidet sein:

- Klassisches marineblaues Jackett mit Emblem der FILA
- graue Hose ohne Aufschlag mit schwarzem Gürtel
- kurz- oder langärmeliges hellblaues Hemd
- gelbe Krawatte mit Emblem der FILA
- schwarze Socken
- schwarze Turnschuhe

Das Kampfgericht darf nicht den Namen eines Sponsors tragen. Allerdings kann die Identifikationsnummer den Namen des FILA-Sponsors tragen.

Das Modell der Bekleidung muss von der FILA zugelassen sein.

### **ÖRSV - Regelung:**

- schwarzes Sakko
  - silbergraue Hose ohne Aufschlag mit schwarzem Gürtel
  - kurz- oder langärmeliges hellblaues Hemd
  - hell-/dunkelblau gestreifte Krawatte
  - schwarze Socken
  - schwarze Turnschuhe
- Bei regionalen Veranstaltungen ist es Sache der Landesverbände.*

## **ARTIKEL 19 - DER KAMPFRICHTER**

- a) Der Kampfrichter ist verantwortlich für den vorschriftsmäßigen Ablauf des Kampfes auf der Matte. Er hat nach den Ringkampffregeln zu handeln.
- b) Der Kampfrichter hat sich bei den Ringern Respekt zu verschaffen, so dass sie seinen Anweisungen und Belehrungen sofort Folge leisten. Er hat den Kampf so zu leiten, dass Eingriffe von außen vermieden werden.
- c) Der Kampfrichter arbeitet mit dem Punktrichter zusammen und leitet den Kampf ohne unnötiges Eingreifen. Sein Pfeifsignal eröffnet, unterbricht oder beendet den Kampf.
- d) Der Kampfrichter ist zu Weisungen an die Ringer ermächtigt, sich auf die Matte zurück zu begeben, falls sie sich außerhalb befinden, für die Weiterführung des Kampfes im Stand, am Boden, in der Ober- oder Unterlage, dies jeweils mit dem Einverständnis des Punktrichters oder, falls notwendig, des Mattenpräsidenten.
- e) Der Kampfrichter trägt an seinem linken Arm eine rote und an seinem rechten Arm eine blaue Manschette. Nachdem ein Griff ausgeführt wurde, zeigt er mit den Fingern die Punktwertung entsprechend dem Wert dieses Griffes an (sofern dieser Griff gültig ist, innerhalb der Begrenzungen der Matte ausgeführt wurde, eine gefährliche Lage herbeigeführt wurde usw.). Dabei erfolgt dieses Anzeigen der Wertung durch Erheben des rechten Armes, wenn der Ringer im blauen Trikot Punkte erkämpft hat, bzw. durch Heben des linken Armes, wenn der Ringer im roten Trikot Punkte erzielte.
- f) Der Kampfrichter soll niemals zögern:
  - den Kampf im richtigen Augenblick, d.h. nicht zu früh oder zu spät zu unterbrechen;
  - anzuzeigen, ob ein soeben ausgeführter Griff am Mattenrand gültig ist oder nicht.
  - den Schultersieg, nach Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten anzuzeigen. Um festzustellen, dass der Ringer tatsächlich mit beiden Schultern gleichzeitig die Matte berührt, spricht der Kampfrichter für sich (in Gedanken) das Wort „tombé“, hebt dann den Arm, um die Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten zu bekommen, schlägt dann mit der Hand auf die Matte und pfeift sofort den Kampf ab.
- g) Der Kampfrichter muss folgendes beachten:
  - Er darf den Ringern, die im Stand kämpfen, nicht zu nahe kommen, weil er dann die Beine der beiden Ringer nicht beobachten kann. Beim Kampf am Boden kann er sich

jedoch in ihrer Nähe befinden.

- Schickt er die Ringer zur Mattenmitte, so hat er ohne zu zögern, sofort zu bestimmen, ob der Kampf am Boden oder im Stand fortgesetzt wird (Füße im zentralen Kreis).
  - Er soll nicht so dicht an die Kämpfer herangehen, dass dem Punktrichter und den Zuschauern die Sicht genommen wird, besonders in einer Lage, die zu einem Schulterrieg führen kann.
  - Der Kampfrichter hat darauf zu achten, dass sich die Ringer keine unerlaubten Kampfpausen verschaffen, indem sie vorgeben sich abzutrocknen, die Nase putzen zu müssen, die Schuhbänder festziehen zu müssen, oder eine Verletzung vorzutäuschen usw. In diesen Fällen muss er den Kampf anhalten und die Bestrafung Verwarnung (0) und 1 Punkt für den Gegner fordern.
  - Der Kampfrichter muss jederzeit in der Lage sein, seine Stellung auf oder neben der Matte zu wechseln. Insbesondere muss er in der Lage sein, sofort in die Bauchlage zu gehen, um eine drohende Schulterniederlage besser erkennen zu können.
  - Er soll einen passiven Ringer zum aktiven Kämpfen auffordern, ohne dabei den Kampf zu unterbrechen. Er kann sich dazu einem Ringer, der eine Mattenflucht begehen will, in den Weg stellen.
  - Er muss zum Pfeifsignal bereit sein, sobald sich die Ringer dem Mattenrand nähern.
  - Im griechisch-römischen Ringkampf unterbricht er den Kampf nicht, wenn eine gefährliche Lage besteht.
- h) Weiterhin muss der Kampfrichter folgendes beachten:
- Im griechisch-römischen Stil hat er besonders die Beine der Ringer zu beobachten.
  - Der Kampfrichter hat dafür zu sorgen, dass beide Ringer bis zur Verkündung des Kampfergebnisses auf der Matte bleiben.
  - In allen Fällen soll er zuerst die Zustimmung des Punktrichters einzuholen mit Blickkontakt zum Mattenpräsidenten.
  - Er hat nach Zustimmung des Mattenpräsidenten den Sieger des Kampfes zu verkünden.
- i) Der Kampfrichter verlangt Bestrafung bei Regelwidrigkeiten oder wegen Brutalität.
- j) Der Kampfrichter muss bei einer Differenz von 10 Punkten im Freistil bzw. von 8 Punkten im gr.-röm Stil nach Intervention des Mattenpräsidenten den Kampf unterbrechen und den Sieg durch technische Überlegenheit verkünden. In dieser Situation muss er den Ablauf der vollständigen Handlung, Angriff oder Gegenangriff, abwarten.
- k) Tritt eine Verletzung oder ein sonstiger Unterbrechungsgrund auf, muss der Kampfrichter dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten der Uhr geben. Der Kampfrichter hat die Pflicht den Start der Verletzungszeit dem Zeitnehmer anzuordnen.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Mindestalter des Zeitnehmers beträgt 14 Jahre!*

### **ARTIKEL 20 - DER PUNKTRICHTER**

- a) Der Punktrichter erfüllt seine Aufgaben im Sinne der Ringkampfgeln.
- b) Er verfolgt aufmerksam den Ablauf des Kampfes, ohne sich ablenken zu lassen, zeigt offen die Punkte an und vermerkt diese auf dem Punktezetteln. Er muss in allen Situationen immer seine eigene Meinung aufzeigen.
- c) Nach jeder Aktion schreibt er die erzielten Punkte, die der Kampfrichter anzeigt, auf seinen Punktezetteln, aber nur dann, wenn er damit einverstanden ist. Andernfalls trifft der Mattenpräsident die Entscheidung. Das Ergebnis zeigt er auf einer Tafel an, die sich neben ihm befindet und gut sichtbar für das Publikum und die Ringer sein muss. Die angezeigten Wertungen müssen unbedingt mit den Eintragungen auf dem Punktezetteln übereinstimmen.
- d) Er zeigt dem Kampfrichter den Schulterrieg an (TOUCHE).

- e) Bemerkt der Punktrichter während des Kampfes irgend etwas, das er für nötig hält, dem Kampfrichter zur Kenntnis zu geben, falls dieser es im Augenblick nicht selbst sehen konnte (z.B. eine Schulterniederlage, einen verbotenen Griff, usw.), hebt er die Tafel mit der Farbe des betreffenden Ringers hoch und dies auch dann, wenn der Kampfrichter nicht um seine Meinung gefragt hat. In jedem Fall muss der Punktrichter den Kampfrichter auf alles aufmerksam machen, was ihm am Kampfverlauf oder am Verhalten der Ringer als Unmoral oder regelwidrig auffällt.
- f) Die Punktzettel müssen bereits unmittelbar nach dem Empfang vom Punktrichter unterschrieben werden. Nach dem Kampf ist das Kampfergebnis deutlich einzutragen, das Bewertungsfeld mit dem Namen des Unterlegenen deutlich durchzustreichen und der Name des Siegers einzutragen.
- g) Die Entscheidungen des Punktrichters und des Kampfrichters sind ohne Einverständnis des Mattenpräsidenten gültig, wenn sie übereinstimmen - mit Ausnahme des Sieges durch technische Überlegenheit. In diesem Fall ist die Meinung des Mattenpräsidenten einzuholen.
- h) Auf dem Punktezettel muss immer die exakte Kampfzeit eingetragen werden, wenn der Kampf durch einen Schultersieg, techn. Überlegenheit, Aufgabe usw. beendet wird.
- i) Um den Kampf besser beobachten zu können, besonders bei gefährlichen Lagen, darf sich der Punktrichter entlang des Mattenrandes auf seiner Seite bewegen.
- j) Ebenfalls muss er durch Unterstreichen den letzten erzielten Punkt kennzeichnen, der dazu dienen kann, den Sieger der Runde zu bestimmen.
- k) Verwarnungen wegen Mattenflucht, verbotener Griffe, falscher Einnahme der Bodenlage oder Brutalität werden in der Spalte des betreffenden Ringers durch ein "O" (Verwarnung) festgehalten.

## **ARTIKEL 21 - DER MATTENPRÄSIDENT**

- a) Der Mattenpräsident, dessen Aufgaben entscheidend sind, muss alle Aufgaben, die in den Ringkampfgeln vorgesehen sind, übernehmen.
- b) Er koordiniert die Arbeit des Kampf- und Punktrichters.
- c) Er verfolgt sehr aufmerksam den Ablauf der Kämpfe, ohne sich ablenken zu lassen; er bewertet nach den Regeln die Entscheidungen und die Arbeit des Kampfgerichtes.
- d) Falls sich der Punktrichter und der Kampfrichter nicht einig sind, muss er über die Anzahl der Punkte, den Schultersieg oder die Verwarnung entscheiden.
- e) Er darf auf keinen Fall zuerst seine Meinung äußern, sondern wartet zuvor die Meinung des Punktrichters und des Kampfrichters ab. Er hat nicht das Recht, diese Entscheidungen zu beeinflussen.
- f) Die Zustimmung des Mattenpräsidenten muss absolut ersucht werden bevor ein Schultersieg gegeben wird.
- g) Der Mattenpräsident kann entscheiden, den Kampf im Falle eines schwerwiegenden Kampfrichterfehlers zu unterbrechen.
- h) Er kann den Kampf auch bei einem schwerwiegenden Fehler des Kampfrichters und des Punktrichters bezüglich der Punktevergabe unterbrechen. In diesem Falle bittet er um Konsultation. Erhält der Mattenpräsident während der Konsultation nicht die Mehrheit, so muss er sich auf die Seite des Kampfrichters oder des Punktrichters stellen. Diese Konsultation berührt das Recht des Ringers auf eine Challenge nicht.
- i) Meint ein Trainer während eines Kampfes, dass ein eklatanter Kampfrichterfehler gegen seinen Ringer begangen wurde und fordert er die Challenge, so muss der Mattenpräsident abwarten bis die Aktion wieder neutral ist und unterbricht dann den Kampf. Es wird der Videobeweis nur von der Jury betrachtet. Stimmt die Jury der Kampfrichterentscheidung zu, so muss der Mattenpräsident sicherstellen, dass dem fraglichen Ringer während des restlichen Kampfes keine weitere Challenge gewährt wird.
- j) Nach einer einzigen Betrachtung des Videobeweises gibt die Jury seine Entscheidung

bekannt. Ist das Jury einstimmig einer Meinung ist die Entscheidung endgültig und kann nicht gechallenged werden. Herrscht Uneinigkeit innerhalb der Jury, kann eine letzte Betrachtung folgen.

## **ARTIKEL 22 – DIE JURY**

Die Jury wird durch die FILA Kampfrichterkommission den FILA-Präsidenten oder durch ihre Stellvertreter zusammengestellt und besteht aus drei (3) Personen, ausgewählt aus Instruktoren, Präsidiumsmitgliedern oder Sachkundigen entsprechend der verschiedenen Kämpfe und Nationalitäten. Es gibt eine Jury pro Matte.

Die Jury ist dafür verantwortlich zu kontrollieren, ob die einen Ringkampf bestimmenden Regeln vom Kampfgericht angewendet wurden, bevor der Gewinner einer Runde oder des Kampfs durch den Mattenpräsidenten festgestellt wird.

Ein Mitglied der Jury wird als Koordinator eingesetzt und ist dafür zuständig, die Entscheidungen der Jury im Namen aller zu verkünden.

Bemerkt die Jury, dass ein schwerer administrativer, die Zeit betreffender oder den Score betreffender Fehler begangen wurde, so muss der Koordinator den Mattenpräsidenten darauf aufmerksam machen und dessen Berichtigung fordern. Bemerkt die Jury, dass der Mattenpräsident den Kampf nach einer Aufforderung zur Challenge nicht angehalten hat, so muss der Koordinator ihn auffordern, dies unverzüglich nach Beendigung der Aktion zu tun.

Während dem Abspielen des Videobeweises muss die Jury zu einer Entscheidung kommen und darf nicht mit dem Kampfgericht sprechen. Wenn die Mehrheit der Jury zu einer einstimmigen Entscheidung kommt ist diese endgültig und unwiderruflich.

Ein kompletter Satz roter, blauer und weißer Kellen muss jeder Jury zur Verfügung gestellt werden, damit dessen Entscheidung für die Zuschauer sichtbar ist.

Keine weitere Anfechtung kann beim FILA Präsidium, dem internationalen Sportgerichtshof CAS, oder jedem anderen Gericht eingereicht werden, sobald eine Entscheidung vom Kampfgericht (mit Einverständnis des Mattenpräsidenten) oder der Jury gefällt wurde.

Das FILA Präsidium kann ein Mitglied des Kampfgerichts oder der Jury jederzeit aussondern wenn es befindet, dass ein schwerwiegender Fehler bezüglich der Anwendung der Regeln oder einer Entscheidung bei einer Challenge begangen wurde.

Die Jury ist ebenso dafür zuständig, die Arbeit der Kampfrichter zu bewerten und der FILA seine schriftliche Auswertung zukommen zu lassen.

Unter keinen Umständen sollte irgendwer – einschließlich FILA Büromitglieder, FILA-Delegierte, Trainer, Ringer oder Teamleiter - versuchen, einzugreifen oder die Jury zu beeinflussen. Jede Person, die zuwiderhandelt, soll für den Rest des Turniers des Innenraums der Wettkampfstätte verwiesen werden.

## **ARTIKEL 23 - BESTRAFUNGEN DES KAMPFGERICHTES**

Das Präsidium der FILA kann als oberstes Entscheidungsgremium nach dem Bericht der Delegierten zu den Wettkämpfen folgende Disziplinarmaßnahmen gegen ein Mitglied oder die Mitglieder des Kampfgerichts verhängen, die Fehler begangen haben:

- eine Verwarnung erteilen;
- vom laufenden Wettbewerb ausschließen;
- in eine niedrigere Kategorie einstufen;
- für eine bestimmte Zeit sperren;
- für immer sperren.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Die technische Kommission vom ÖRSV bestimmt und besteht aus zwei Personen (wenn möglich) aus verschiedenen Landesverbänden. und des hauptverantwortlichen Kampfrichters. Sie ist verantwortlich für den ordnungsgemäßen Ablauf der gesamten Veranstaltung. Weiteres hat sie das Recht, bei groben Regelverstößen den Mattenpräsidenten zu konsultieren und*

## **Kapitel 5 - Der Kampf**

### **ARTIKEL 24 - DAUER DER KÄMPFE**

Schüler und Kadetten, 2 Kampfrunden à 2 Minuten mit 30 sekundiger Pause.

Junioren und Senioren: 2 Runden à 3 Minuten mit 30-sekundiger Pause

Bei allen Wettkämpfen wird bei der Zeitanzeige obligatorisch aufsteigend von 0 bis 3 Minuten (von 0 bis 2 Minuten bei Schülern und Kadetten) gezählt.

Der Gewinner wird durch die Addition der Punkte beider Runden ermittelt. Ein Kampf endet durch technische Überlegenheit nur bei einer Punktedifferenz

- 10 Punkte im Freistil
- 8 Punkte im griechisch-römischen Stil

Freistil und Frauenringkampf: Eine Runde dauert 3 Minuten. Hat nach zwei Minuten der ersten Runde keiner der Ringer gepunktet muss der Kampfrichter den passiven Ringer benennen.

Griechisch-römischer Ringkampf: Eine Runde dauert 3 Minuten Im Fall, dass ein Kampf 0-0 endet geht der Sieg an den zuletzt aktiveren Ringer.

### **ARTIKEL 25 - AUFRUF**

Die Wettkämpfer werden laut und deutlich aufgefordert, sich auf der Matte einzufinden. Ein Ringer kann nur dann zum Kampf aufgerufen werden, wenn seit seinem vorangegangenen Kampf mindestens eine Zeit von 30 Minuten vergangen ist und dem Ringer diese Zeit zur Erholung zur Verfügung stand.

Jedem Ringer, der nicht auf den ersten Aufruf reagiert, wird eine gewisse Zeitspanne zum Antreten zugestanden, und zwar wie folgt:

- 1) Die Wettkämpfer werden dreimal in Zeitabständen von 30 Sekunden aufgerufen. Wenn der Ringer nach dem dritten Aufruf nicht erscheint, scheidet er aus dem Wettkampf aus und wird nicht platziert.
- 2) Die Aufrufe erfolgen in französischer und englischer Sprache.
- 3) Sein Gegner wird dann kampfflos Sieger.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Mindestpause für Ringer zwischen 2 Kämpfen: 10 Minuten.*

### **ARTIKEL 26 - VORSTELLUNG DER RINGER**

Die folgende Zeremonie muss bei den Finalkämpfen um den 1. und 2. Platz für jede Gewichtsklasse durchgeführt werden Die Finalisten werden auf der Matte vorgestellt. Der Sprecher verliest ihre Erfolgsbilanz während des Kampfes

### **ARTIKEL 27 - KAMPFBEGINN**

Vor dem Kampf antwortet jeder Ringer wenn sein Name genannt wird und stellt sich auf dem ihm zugewiesenen Platz in der Ecke der Matte auf. Die Ecke hat dieselbe Farbe wie die ihm zugewiesene Trikotfarbe.

Der Kampfrichter steht in der Mattenmitte, ruft beide Ringer zu sich, reicht beiden die Hand, überprüft ihre Kleidung und überzeugt sich davon, dass sie weder mit fettenden noch mit klebrigen Stoffen eingerieben sind, sich nicht in einem schwitzenden Zustand befinden, dass sie nichts an den Händen tragen und dass sie ein Taschentuch bei sich haben und die Fingernägel geschnitten sind.

Die Ringer begrüßen sich mit Handschlag und beginnen auf den Pfiff des Kampfrichters den Kampf.

## **ARTIKEL 28 - KAMPFUNTERBRECHUNG**

- a) Wenn sich ein Wettkämpfer veranlasst sieht, den Kampf aufgrund einer Verletzung oder eines anderen zu akzeptablen und von ihm unabhängigen Zwischenfalls zu unterbrechen, kann der Kampfrichter den Kampf aussetzen. Bei einer Kampfunterbrechung müssen sich die Ringer aufrecht in der Ecke aufhalten, die ihnen vorbehalten ist. Sie können sich ein Tuch oder einen Mantel über die Schultern legen und Ratschläge von ihrem Trainer erhalten.
- b) Wenn aus medizinischen Gründen ein Kampf nicht fortgesetzt werden kann, wird die Entscheidung hierüber vom verantwortlichen Wettkampfarzt getroffen. Er informiert hierüber den Trainer des betreffenden Ringers und den Mattenpräsidenten, der dann das Ende des Kampfes anordnet.
- c) In keinem Falle darf ein Wettkämpfer von sich aus die Initiative zur Unterbrechung des Kampfes ergreifen, indem er etwa selbst eine Entscheidung hinsichtlich des Kampfes im Stand oder am Boden trafe, oder seinen Gegner vom Mattenrand in die Mattenmitte zieht.
- d) Wenn ein Ringer den Kampf unterbrechen muss, weil sein Gegner ihn absichtlich verletzt hat, wird der Ringer, der dies begangen hat, disqualifiziert, und der verletzte Ringer wird zum Sieger erklärt.
- e) Unterbricht ein Ringer den Kampf ohne das Blut oder eine Verletzung sichtbar ist, so erhält sein Gegner 1 Punkt.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Ist ein Wettkämpfer wegen einer Verletzung oder wegen eines eventuell anderen zu akzeptierenden Zwischenfalls, der nicht willentlich durch ihn herbeigeführt wurde, nicht in der Lage, den Kampf fortzusetzen, kann der Kampfrichter eine Unterbrechung des Kampfes von höchstens zwei Minuten anordnen. Diese Unterbrechung kann ein oder mehrere Male angeordnet werden, aber sobald in einem Kampf für einen Ringer 2 Minuten überschritten sind, ist der Kampf abzubrechen und der Ringer für besiegt zu erklären. Der betreffende Ringer und sein Trainer sind alle 30 Sekunden über die Dauer der Unterbrechung in Kenntnis zu setzen. Bei einer Kampfunterbrechung müssen sich die Ringer aufrecht stehend in ihrer Ecke aufhalten. Sie dürfen ein Handtuch auf ihre Schultern legen und sich von ihrem Trainer Ratschläge geben lassen.*

## **ARTIKEL 29 - ENDE DES KAMPFES**

Der Kampf wird entweder bei einem Schultersieg, durch Aufgabe, Verletzung, durch die Disqualifikation eines Ringers oder nach Ablauf der regelgerechten Zeit beendet.

- Ein Kampf endet durch technische Überlegenheit nur bei einer Punktedifferenz:
  - 10 Punkte im Freistil
  - 8 Punkte im griechisch-römischen Stil

Der Kampf durch technische Überlegenheit wird beendet, wenn die Aktion nach Erreichen der o.g. Punktedifferenz vollständig beendet ist oder die Ausgangslage erreicht wird. Während einer gefährlichen Lage darf der Kampf nicht unterbrochen werden, da der Schultersieg immer Vorrang hat. Ein Konter ist jederzeit möglich.

Wenn der Kampfrichter den Gong nicht gehört hat, muss der Mattenpräsident zur Beendigung des Kampfes eingreifen, indem er zum Erlangen der Aufmerksamkeit des Kampfrichters einen weichen Gegenstand (Schaumstoff) auf die Matte wirft. Jegliche Handlungen, die bei Ertönen des Gongs begonnen werden, und Aktionen, die sich zwischen dem Ertönen des Gongs und dem Pfiff des Kampfrichters ereignen, sind nicht gültig.

Wenn der Kampf beendet ist, stellt sich der Kampfrichter in der Mattenmitte mit dem Gesicht zum Offiziellen-Tisch auf. Die Ringer geben einander die Hand, stellen sich an jeweils einer Seite des Kampfrichters auf und erwarten die Entscheidung. Es ist ihnen untersagt, die Schulterträger der Trikots herunterzulassen, bevor sie die Wettkampfbereich verlassen haben. Unmittelbar nach der Entscheidung geben die Ringer dem Kampfrichter die Hand.

Dann muss der Ringer dem Trainer seines Gegners die Hand geben. Sollten diese Regeln nicht befolgt werden, muss derjenige Ringer, der die Unterlassung begeht, entsprechend den Disziplinarregeln bestraft werden.

## ARTIKEL 30 - UNTERBRECHUNG UND FORTSETZUNG DES KAMPFES

### ALLGEMEINE REGELN

Wenn der Kampf im Stand oder am Boden unterbrochen wird, wird er im Stand fortgesetzt.

In den folgenden Fällen muss der Kampf unterbrochen und in der Mattenmitte ebenfalls stehend fortgesetzt werden:

- wenn mindestens eine gesamte Fußfläche die Schutzzone berührt;
- wenn die Ringer mit gefasstem Griff mit drei oder vier Füßen in die Zone eindringen und dort verharren, ohne einen Griff auszuführen;
- in allen Fällen, in denen der Ringer in die Schutzzone gerät.

Der Bodenkampf wird bei folgenden Situationen erneut in der Mattenmitte angeordnet:

- Mattenflucht des Untermanns in der Bodenlage
- Foul oder Regelwidrigkeit des Untermanns
- Verletzung des Untermanns

In dem Fall, wenn ein angegriffener Ringer beim Bodenkampf einen verbotenen Griff ausführt, erhält er eine Verwarnung, sein Gegner 1 oder 2 Punkte. Der Kampf wird mit angeordnetem Kontakt am Boden fortgesetzt, ungeachtet dessen, ob es dem Ringer gelungen ist, den Griff auszuführen oder nicht.

Wird von einem Trainer eine Challenge gefordert, so unterbricht der Mattenpräsident den Kampf wenn die Aktion wieder neutral ist.

### ARTIKEL 31 - ARTEN VON SIEGEN

Ein Kampf kann auf folgende Arten gewonnen werden:

- a) durch Schultersieg;
- b) durch Verletzung, Nichtantreten oder Aufgabe, Disqualifikation des Gegners;
- c) durch technische Überlegenheit (Differenz Freistil 10 Punkte, gr.-röm. 8 Punkte)
- d) nach Punkten (Sieg bei mindestens 1 Punkt mehr nach Addition der 2 Runden).

Bei Punktgleichheit wird der Gewinner wie folgt ermittelt: (siehe Tabelle unten).

- 1) der Wert der Griffe (die meisten 5-Punkte- 4-Punkte- 2-Punktewertungen)
- 2) die wenigsten Verwarnungen
- 3) der letzte erzielte Punkt (Bei Momentschulterfall ist immer die Griffausführung die letzte Wertung)

Punkte rot	Punkte blau	Kommentar	Sieger
1 1 1	1 1 1	Letzter technischer Punkt von blau	Blau
1 2	1 1 <u>1</u>	Letzter technischer Punkt von blau erzielt, rot hat eine 2- Punkte Wertung erzielt	Rot
1 1 1 0 0	1 1 1 0	Letzter technischer Punkt von rot erzielt, hat aber zwei Verwarnungen, blau hat nur eine Verwarnung.	Blau
1 1 1	1 <u>2</u> 0	Blau hat eine 2-Punkte-Wertung. Die Verwarnung bleibt unberücksichtigt.	Blau
1 1 1 0	1 2 0	Rot hat den letzten technischen Punkt erzielt. Jeder Ringer erhielt eine Verwarnung. Blau hat einen 2-Punkte-Griff realisiert.	Blau
1 1 1 0 0	1 1 1 0 0	Beide Ringer haben jeweils zwei Verwarnungen. Blau hat den letzten technischen Punkt erzielt.	Blau

Um allerdings den angreifenden Ringer nicht zu bestrafen, wenn er den letzten technischen Punkt und damit Gleichstand erzielt, indem er einen Griff ausführt, der mit 2-2 bewertet wird, weil der angreifende Ringer bei der Ausführung seines Griffes über seine Schultern rollt, ohne dass sein Gegner eine Handlung ausführt, dann wird der angreifende Ringer zum Sieger erklärt.

Erhält ein Ringer drei Verwarnungen im Kampf, wird er disqualifiziert.

### **ARTIKEL 32- DER TRAINER**

Der Trainer bleibt während des Kampfes in der Nähe des Podiums oder der Matte, zumindest jedoch in 2 Meter Entfernung vom Mattenrand. Der Trainer darf den Arzt bei der medizinischen Behandlung seines Ringers unterstützen. Ansonsten ist es ihm streng verboten, auf Entscheidungen Einfluss zu nehmen oder das Kampfgericht zu beleidigen. Er darf nur zu seinem Ringer sprechen. Der Trainer hat nicht das Recht, während der Pause oder während des Kampfes Wasser oder andere Substanzen zu verabreichen.

Werden diese Regeln nicht befolgt, muss der Kampfrichter den Mattenpräsidenten bitten, dass dem betreffenden Trainer die GELBE (Verwarnung) gezeigt wird. Im Wiederholungsfalle wird ihm der Mattenpräsident die ROTE (Ausschluss) zeigen. Der Mattenpräsident kann aber auch von sich aus die GELBE bzw. ROTE Karte zeigen.

Sobald der Mattenpräsident den Verantwortlichen des Wettkampfes von diesem Vorgang unterrichtet hat, wird der betreffende Trainer vom Wettkampf ausgeschlossen, und er kann seine Tätigkeit nicht mehr wahrnehmen. Die Ringer der betreffenden Mannschaft haben dabei das Recht auf einen anderen Trainer. Der nationale Verband des ausgeschlossenen Trainers wird entsprechend den Bestimmungen des Disziplinar- und Finanzreglements bestraft.

### **ARTIKEL 33 – DAS RECHT DES RINGERS – «DIE CHALLENGE»**

Die Challenge erlaubt dem Trainer, im Namen des Ringers die Aktion zu beenden und das Kampfgericht aufzufordern, den Videobeweis zu betrachten im Falle, dass er nicht mit der Beurteilung einer Aktion einverstanden ist. Diese Möglichkeit besteht nur während der Wettkämpfe, bei denen die Videoaufzeichnung von der FILA und dem Organisationskomitee offiziell eingerichtet wurde.

Der Trainer fordert die Challenge, indem er unmittelbar nachdem das Kampfgericht die Punkte für die in Frage stehende Situation gegeben oder nicht gegeben hat, indem er einen weichen Gegenstand auf die Matte wirft. Ist der Ringer mit der Entscheidung des Trainers nicht einverstanden, gibt er den Würfel zurück und der Kampf geht dann weiter. Die Entscheidung des Ringers hat Vorrang.

#### **Besondere Punkte:**

- Jeder Ringer hat Anspruch auf eine (1) Challenge pro Kampf. Ändert entweder die Jury oder das Kampfgericht nach Betrachtung der Challenge seine Meinung, so kann die Challenge ein weiteres Mal während des Kampfes genutzt werden.
- Bestätigt das Kampfgericht die Jury die Entscheidung, so verliert der Ringer seine Challenge und sein Gegner erhält einen (1) technischen Punkt.
- Der Mattenpräsident muss eine Unterbrechung des Kampfes herbeiführen, um die Challenge zu betrachten, sobald die Situation auf der Matte neutral ist.
- Keine Challenge kann im Fall eines Schultersiegs gefordert werden, sofern der Schultersieg durch den Mattenpräsidenten bestätigt wurde nachdem der Kampfrichter oder der Punktrichter ihn entschieden haben.
- Jedem Ringer steht eine (1) Challenge pro Kampf zu. Wenn das Kampfgericht nach Überprüfung der Challenge seine Entscheidung ändert, kann die Challenge während des Kampfes wieder genutzt werden.
- Keine Challenge kann nach der regelgerechten Beendigung einer Runde gefordert werden, außer im Falle, dass die Punkte erst nach dem Pfiff des Kampfrichters der Anzeigetafel hinzugefügt werden. Der Trainer hat 5 Sekunden von dem Moment in dem der fragliche Score auf der offiziellen Anzeigetafel erscheint, um eine Challenge zu fordern.



- Der Trainer der die Challenge fordert muss dies von seinem Platz aus machen ohne die Matte zu betreten oder sich dem Tisch des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten zu nähern.
- Während der Betrachtung der Challenge ist keine Diskussion des Kampfgerichts erlaubt.
- Nachdem die Aktion einmal betrachtet wurde, gibt der Kampfrichter sofort seine Entscheidung bekannt, gefolgt vom Punktrichter, der seine Entscheidung von seinem Platz aus und mit den ihm zur Verfügung stehenden Mittel (Kelle oder elektronisch) bekannt gibt. Selbst wenn Kampfrichter und Mattenpräsident übereinstimmen interveniert die Jury und gibt seine Entscheidung auf jeden Fall bekannt. Eine einstimmige Entscheidung der Jury ist endgültig und nicht diskussionsfähig. Stimmen die Mitglieder der Jury nicht überein folgt eine zweite Betrachtung der fraglichen Situation. Dann gilt die mehrheitliche Entscheidung der Jury.
- Es ist nicht Möglich, eine „Gegen-Challenge“ zu fordern sobald eine Entscheidung durch das Kampfgericht oder die Jury gefallen ist.

**ÖRSV-Regelung:**

*Bei allen Österreichischen Meisterschaften bleibt es bei der bisherigen Regelung ohne Videobeweis und Challenge. Hier darf nach wie vor der Kampf nur durch den Mattenpräsidenten bei Regelverstößen oder Meinungsverschiedenheiten unterbrochen werden, um eine Konsultation herbeizuführen.*

*Die Jury bei ÖRSV setzt sich zusammen aus dem Kampfgericht, einer neutralen Person aus der techn. Kommission und dem hauptverantwortlichen Kampfrichters.*

**ARTIKEL 34 - MANNSCHAFTSWERTUNG**

Die Mannschaftswertung errechnet sich durch die Platzierung der zehn besten Ringer jeder Gewichtsklasse:

1. Platz	10 Punkte	7. Platz	4 Punkte
2. Platz	9 Punkte	8. Platz	3 Punkte
3. Platz (2x)	8 Punkte	9. Platz	2 Punkte
5. Platz (2x)	6 Punkte	10. Platz	1 Punkt

Die Anwendung dieser Tabelle bleibt unverändert, unabhängig davon, wie viele Ringer pro Gewichtsklasse kämpfen.

Haben zwei Mannschaften am Ende die gleiche Punktzahl, wird die Mannschaft mit den besseren Platzierungen (mehr Gold- oder Silbermedaillen) vor der anderen gereiht.

**ÖRSV - Regelung:**

*Es werden die ersten sechs Plätze einer Konkurrenz für die Mannschaftswertung herangezogen. (1.Pl. = 6 P., 2.Pl. = 5 P., usw.) Sind z.B. in einer Gewichtsklasse nur 3 Ringer am Start, bekommt dementsprechend der Erstplatzierte nur 3 Punkte, usw.*

*Haben zwei Mannschaften am Ende die gleiche Punktzahl, wird die Mannschaft mit weniger Startern vor der anderen gereiht.*

**ARTIKEL 35 - PLATZIERUNG BEI MANNSCHAFTSKÄMPFEN**

**ALLGEMEINES PRINZIP**

Ein Mannschaftswettkampf läuft im Prinzip entsprechend den offiziellen Gewichtsklassen der FILA ab, d. h. 8 Gewichtsklassen. Werden aus Gründen eines besonderen landeseigenen Systems oder des Interesses der Mannschaften Gewichtsklassen hinzugefügt, wird empfohlen, immer mit einer ungeraden Anzahl an Gewichtsklassen zu ringen. Jede Mannschaft darf bei jedem Wettkampf Ringer austauschen, wenn diese vorher gewogen wurden.

Werden Hin- und Rückrunde an einem Tag ausgetragen, muss am Ende der Hinrunde ein Sieger sowie am Ende der Rückrunde ein Sieger erklärt werden. Der Sieg eines Ringers in einem Kampf zählt für seine Mannschaft 1 Punkt, ungeachtet der Art, auf die der Sieg erreicht wurde. So kann

mit einer ungeraden Zahl jeder Wettkampf mit einem Sieger enden.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Bei nationalen Mannschaftskämpfen werden die gesonderten Ligabestimmungen angewendet.*

#### **WENN ES SICH UM EINEN WETTKAMPF ZWISCHEN NUR ZWEI MANNSCHAFTEN HANDELT:**

Bei Wettkämpfen mit Hin- und Rückrunde an einem Tag zwischen zwei Mannschaften, bei denen jede Mannschaft einen Wettkampf gewinnt, gibt es zwei Möglichkeiten der Platzierung, die vor Beginn des Wettkampfes festzulegen ist.

- a) Durchführung eines dritten Wettkampfes, bei dem die Siegermannschaft bestimmt wird.
- b) Bestimmung der Siegermannschaft durch aufeinander folgende Berücksichtigung dieser Kriterien:
  - 1) die meisten Siege durch Addition der Punkte der beiden Wettkämpfe
  - 2) die meisten Siege durch Schultersieg, Nichtantreten, Aufgabe/Disqualifikation
  - 3) die meisten Siege in einem Kampf durch technische Überlegenheit
  - 4) die meisten Siege in einer Kampfserie durch technische Überlegenheit
  - 5) die meisten erzielten technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
  - 6) die wenigsten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes

#### **WENN ES SICH UM EINEN WETTKAMPF ZWISCHEN MEHR ALS ZWEI MANNSCHAFTEN HANDELT:**

Dasselbe System wird zur Ermittlung des Siegers eines Wettkampfes angewandt. Die Siegermannschaft erhält 1 Punkt und die Verlierermannschaft 0 Punkte.

Besteht am Ende des Wettkampfes Punktgleichstand zwischen zwei Mannschaften: Der Sieger wird auf der Grundlage des direkten Vergleichs ermittelt. Besteht weiterhin Punktgleichheit, weil jede Mannschaft einen Wettkampf gewonnen hat, wird der Sieger durch aufeinander folgende Prüfung der oben unter 1 bis 6 genannten Kriterien bestimmt.

#### **BEI PUNKTGLEICHHEIT ZWISCHEN 3 ODER MEHREREN MANNSCHAFTEN**

Das folgende Prinzip wird angewandt, um die weniger gute(n) Mannschaft(en) zu platzieren, und die beiden letzten verbleibenden werden auf der Grundlage der Kriterien, die bei Gleichheit von zwei Mannschaften gelten, platziert:

- die wenigsten Siege durch Schultersieg, Nichtantreten, Aufgabe/Disqualifikation;
- die wenigsten Siege in einem Kampf durch technische Überlegenheit;
- die wenigsten Siege in einem Kampf durch technischen Punkte (1-6 Pkt.);
- die wenigsten erzielten während des gesamten Wettkampfes;
- die meisten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes.

## ***Kapitel 6 - Punkte für Aktionen und Griffe***

### **ARTIKEL 36 - BEWERTUNG VON WICHTIGEN AKTIONEN ODER GRIFFEN**

Um Risikobereitschaft während der Kämpfe zu unterstützen wenn ein Ringer erfolglos versucht einen Griff auszuführen und danach ohne Aktion seines Gegners in die Unterlage in der Bodenposition gelangt, erhält der Ringer in der Oberlage keinen technischen Punkt und beide Ringer werden sofort zurück in den Standkampf gebeten. Wenn jedoch ein angegriffener Ringer während der Ausführung dieses Griffes selbst zum Konterangriff übergeht und seinen Gegner zu Boden bringt, erhält er den bzw. die entsprechenden Punkte für diese Aktion.

Wenn der angreifende Ringer bei der Ausführung eines Griffes über die eigene Brücke anhält und dann seine Aktion beendet, indem er seinen Gegner beherrscht und diesen ebenfalls in die

Brücke bringt, wird er nicht bestraft - nur er erhält Punkte, da er einen Griff mit eigenem Risiko ausgeführt hat. Dagegen erhält sein Gegner aber Punkte, wenn dieser den Griffführenden durch einen Gegengriff (Blockade) in der Brücken- oder gefährlichen -Lage festhält.

Das bedeutet, dass ein angegriffener Ringer nur dann Punkte erhalten kann, wenn er durch eine eigene Aktion:

- den angreifenden Ringer zu Boden bringt,
- einen gegnerischen Angriff übernehmen und weiterführen kann,
- wenn er den angreifenden Ringer in der Brücke oder in einer gefährlichen Lage festhalten kann.
- Der Kampfrichter muss das Ende der Situation abwarten, um die von jedem Ringer erreichten Punkte zu vergeben.
- Im Fall, dass die Aktionen beider Ringer zu einer Veränderung von einer Position in eine andere führen, werden die Punkte für alle Aktionen entsprechend ihrem Wert vergeben. Das kurzzeitige Berühren des Bodens mit den Schultern (Momentschulterfall) wird als „gefährliche Lage“ betrachtet.
- Der Momentschulterfall existiert nicht, wenn ein Ringer aus der aufrechten Position infolge einer Aktion seines Gegners in den Momentschulterfall gerät, erhält der Angreifer 4 Punkte. Wenn ein Ringer aufgrund einer eigenen Aktion in den Momentschulterfall gerät, erhält sein Gegner 1 Punkt.
- Wenn ein Ringer, der sich kurzzeitig in der gefährlichen Lage befindet, seinen Gegner (dem er zwei Punkte abgegeben hat) überträgt, und danach einen Gegenangriff ansetzt und andere Griffe durchführt, bekommt er so viele Punkte, wie er Griffe ausgeführt hat.
- Das wiederholte Drehen über die Ellenbogen von einer Schulter in die Brückenposition wird als eine Aktion bewertet.
- Ein Griff darf nicht als neue Aktion bewertet werden, solange die Ringer nicht in die Ausgangsposition (Bauchlage) zurückkehren.
- Der Kampfrichter zeigt alle Punkte an. Ist der Punkterichter damit einverstanden, zeigt er das mit der entsprechenden Kelle in der entsprechenden Farbe und mit dem entsprechenden Wert an (1, 2, 4 oder 5 Punkte). Bei Meinungsverschiedenheiten zwischen dem Punkte- und dem Kampfrichter muss sich der Mattenpräsident für einen der beiden Ringer entscheiden.
- Im Falle eines Schultersieges, der am Ende der regulären Kampfzeit erfolgt, ist allein der Gongschlag (und nicht der Pfiff des Kampfrichters) gültig.
- Am Ende des Kampfes sind alle Griffe gültig, wenn sie vor dem Gongschlag beendet wurden. Keinesfalls darf ein Griff, der nach dem Gong ausgeführt wurde, bewertet werden.

### **ARTIKEL 37 - DIE GEFÄHRLICHE LAGE**

Als gefährliche Lage bezeichnet man alle Stellungen, bei denen der Winkel zwischen Rücken und Matte weniger als 90 Grad beträgt und der Ringer mit seinem Oberkörper gegen eine Schulterniederlage ankämpft. Der Ringer kann mit Kopf, Ellbogen und Schultern Widerstand leisten und sich dabei auch schnell über beide Schultern abrollen (so genannter Momentschulterfall).

Die gefährliche Lage liegt vor, wenn:

- a) der Ringer in die Brücke geht, um nicht geschultert zu werden;
- b) der Ringer sich mit dem Rücken zur Matte auf einen oder beide Ellbogen stützt, um nicht geschultert zu werden;
- c) der Ringer mit einer Schulter die Matte berührt und die andere Schulter zur Matte einen Winkel von weniger als 90 Grad bildet;
- d) der Ringer für weniger als eine Sekunde auf beide Schultern zu liegen kommt (so genannter Momentschulterfall);
- e) der Ringer über seine Schultern rollt.

Die gefährliche Lage ist dann beendet, wenn der Winkel zwischen Brust bzw. Bauch und Matte 90 Grad oder weniger beträgt. Es wird nur dann ein zweites Mal auf eine punktberechtigte gefährliche Lage entschieden, wenn der angegriffene Ringer nach der ersten gefährlichen Lage in eine Stellung zurückkehrt, wo sein Bauch eindeutig der Matte zugewendet war. Ein Winkel von genau 90 Grad zwischen Schulter und Matte genügt noch nicht für eine gefährliche Lage.

### **ÖRSV Regelung:**

*Zeigt ein Ringer, der sich in einer gefährlichen Lage befindet, von sich aus eine Verletzung an, ist nach Art. 31, (Arten von Siegen) der Kampf als verloren und nach Art. 43, (Platzierungs-(Positiv-)punkte) mit 5 Punkten für den Sieger und 0 Punkten für den Verlierer zu bewerten (zählt als Schulterniederlage und nicht als Aufgabe oder Verletzung). Die Regelung, ob ein Kampfrichter in einer gefährlichen Lage den Kampf unterbrechen darf, ist bekannt und bleibt auch durch diese Ergänzung unberührt.*

## **ARTIKEL 38 - ENTRAGUNG DER PUNKTE**

Der Punkterichter und der Mattenpräsident tragen auf dem Wertungszettel die Punkte ein, welche die Ringer durch ihre Aktionen und Griffe erzielt haben.

Die Punkte müssen fortlaufend nach jeder erzielten Wertung eingetragen werden.

Um eine einheitliche Punktwertung zu erreichen, werden auch die Punkte, die zum Schulterfall geführt haben, eingetragen und eingekreist.

Verwarnungen wegen Mattenflucht, Griffenzug, Nichteinnahme der korrekten Banklage, wegen verbotener Griffe sowie Brutalität werden mit (0) eingetragen.

Nach jeder Verwarnung (0) erhält der Gegner 1 oder 2 technische Punkte, je nach Schwere des Vergehens.

Im Falle eines Punktegleichstands wird der letzte technische Punkt unterstrichen.

## **ARTIKEL 39 - GRIFFE MIT „GROSSER TECHNIK“ (AMPLITUDE)**

Als Aktion oder Griff mit "großer Technik" werden bezeichnet, wenn der ausführende Ringer vom Stand:

- seinen Gegner vollständig vom Boden abgehoben hat, ihn sicher beherrscht, ihn in einem großen Bogen durch die Luft schwingt und ihn sofort in eine gefährliche Lage bringt.
- In der Bodenlage wird jedes vollständige Ausheben durch den Angreifer ebenfalls als Griff mit großer Amplitude bewertet, wenn der angegriffene Ringer durch eine große Umdrehung auf den Bauch (4 Punkte) oder sofort in eine gefährliche Lage geworfen wird (5 Punkte).

N. B. Wenn der Ringer bei der Ausführung eines Griffes mit „großer Amplitude“ selbst die Matte mit beiden Schultern berührt, erhält er die Punkte (4 oder 5) und sein Gegner 1 Punkte wegen des Momentschulterfalls bei der Ausführung des Griffes.

## **ARTIKEL 40 - BEWERTUNG FÜR GRIFFE UND AKTIONEN**

### **1 Punkt erhält ein Ringer,**

- der im Stand oder in der Bodenlage eine gültige Technik ausführt, aber seinen Gegner nicht beherrscht;
- Erhält der Ringer, der von der Unter- in die Oberlage kommt und seinen Gegner von hinten beherrscht
- der seinen Gegner am Boden festhält, wobei dieser sich mit dem Rücken zur Matte auf den gestreckten Armen abstützt bzw. abdreht;
- der infolge Regelwidrigkeit seines Gegners an einer Griffansetzung gehindert wird, aber dennoch seinen Griff erfolgreich vollenden kann;
- dessen Gegner vor einem Angriff von der Matte oder in die Passivitätszone flüchtet, den Start verweigert, einen verbotenen Griff oder eine Brutalität anwendet;
- für den angegriffenen Ringer, wenn der Angreifer bei der Ausführung seines Griffes selbst mit

beiden Schultern kurz die Matte berührt oder über die Schultern abrollt;

- Erhält der Obermann dessen Gegner sich nach einer ersten freundlichen Warnung weigert, die korrekte „par Terre“ Position einzunehmen.
- dessen Gegner mit dem kompletten Fuß in die Schutzzone gerät.
- Alle Kampfunterbrechungen wegen Verletzung ohne Bluten werden mit einem Punkt für den Gegner bestraft.
- An den Ringer, dessen Gegner eine Challenge gefordert hat, wenn die Ursprungswertung bestätigt wird
- 

## **2 Punkte:**

- Der „Take-Down“ - Start einer Technik aus dem Standkampf in den Bodenkampf mit Beherrschung - wird immer mit zwei Punkten bewertet. Es wird dabei nicht mehr zwischen dem angreifenden und verteidigenden Ringer unterschieden.
- Erhält der Ringer, der seinen Gegner zu Boden bringt und diesen von hinten beherrscht (Hierbei sind die 3 Berührungspunkte des Untermannes zu beachten: zwei Arme und 1 Knie, oder zwei Knie und ein Arm oder der Kopf).
- für den Ringer, der am Boden einen korrekten Griff ausführt und damit seinen Gegner in eine gefährliche Lage oder zum Momentschulterfall bringt;
- für den angreifenden Ringer, dessen Gegner über die Schultern rollt;
- für den angreifenden Ringer, dessen Gegner bei einer Griff- oder Mattenflucht außerhalb der Matte in eine gefährliche Lage kommt;
- für den angreifenden Ringer, dessen Gegner die Ausführung eines angesetzten Griffes durch eine Regelwidrigkeit verhindert;
- für den Ringer, der seinen Gegner bei der Ausführung eines Standgriffes in einer gefährlichen Lage blockieren kann;

## **4 Punkte:**

- für den Ringer, der einen Griff im Stand ausführt und damit seinen Gegner durch einen Wurf mit kleiner Amplitude direkt in eine gefährliche Lage bringt;
- für jegliche Griffe, bei denen ein Ringer vom Boden abgehoben wird, selbst wenn sich der ausführende Ringer mit einem oder beiden Knien auf dem Boden befindet und den Gegner mit einer kleinen Amplitude sofort in eine gefährliche Lage bringt.
- für den Ringer, der einen Griff mit großer Amplitude ausführt, jedoch seinen Gegner nicht direkt und unmittelbar in eine gefährliche Lage bringt (Landung Bauchlage).
- Beachte: Wenn bei der Griffführung der angegriffene Ringer mit einer Hand Kontakt am Boden behält, aber dennoch unmittelbar in eine gefährliche Lage gebracht wird, dann erhält der Angreifer ebenfalls 4 Punkte.

## **5 Punkte:**

### **nur im gr.-röm Stil:**

- für sämtliche Griffe im Stand mit großer Amplitude, die den angegriffenen Ringer direkt und unmittelbar in eine gefährliche Lage bringen;
- für Griffe am Boden, bei denen der Ringer seinen Gegner vom Boden abhebt, eine große Amplitude ausführt und der Gegner sofort in eine gefährliche Lage gebracht wird.

## ➤ Artikel 41 - Entscheidung und Abstimmung

- a) Der Kampfrichter zeigt seine Entscheidung an, indem er in eindeutiger Weise den entsprechenden Arm hebt und mit den Fingern die Punktwertung zeigt. Wenn der Kampfrichter und der Punktrichter einer Meinung sind, ist die Entscheidung gültig.
- b) Der Mattenpräsident hat nicht das Recht, eine Entscheidung zu beeinflussen oder zu verändern, wenn Punktrichter und Kampfrichter sich einig sind, außer beruft eine Konsultation oder eine Challenge ein.
- c) Kommt es zur Abstimmung, dann benutzen der Punktrichter und der Mattenpräsident zum Anzeigen ihrer Ansicht die hierfür vorgesehenen elektronischen Tafeln oder Kellen. Es gibt 11 Kellen von blauer, weißer oder roter Farbe, im einzelnen:
  - eine weiße Kelle
  - 5 rote Kellen, von denen vier mit den Zahlen 1, 2, 4, 5 beschriftet sind. Sie dienen zum Anzeigen der Punkte; die nicht mit einer Zahl beschriftete zum Anzeigen von
  - Verwarnungen und zum Lenken der Aufmerksamkeit auf den Ringer der betreffenden Farbe.
  - 5 blaue, von denen 4 wie die roten mit Zahlen beschriftet sind, und eine nicht beschriftete.
  - Diese Kellen müssen stets griffbereit liegen. Der Punktrichter kann sich nicht der Stimme enthalten, er muss seine Entscheidung klar und deutlich anzeigen.

Bei Nichtübereinstimmung gibt der Mattenpräsident den Ausschlag für die Entscheidung. Diese Entscheidung, die zwischen den widersprüchlichen Auffassungen des Punktrichters und des Kampfrichters getroffen wird, zwingt also den Mattenpräsidenten, sich für eine Partei (Punkt- oder Kampfrichter) zu entscheiden.

- d) Wenn der Kampf bis zum Ende der offiziellen Kampfzeit dauert, ist der Punktzettel des Mattenpräsidenten ausschlaggebend, um den Sieger festzustellen. Die Angaben auf der öffentlichen Anzeigetafel müssen zu jedem Zeitpunkt mit den Angaben auf dem Punktzettel des Mattenpräsidenten übereinstimmen.

Wenn sich zwischen dem Punktzettel des Punktrichters und dem des Mattenpräsidenten ein Widerspruch von einem oder mehreren Punkten ergibt, ist der Punktzettel des Mattenpräsidenten maßgebend.

## ARTIKEL 42 - VERZEICHNIS DER ENTSCHEIDUNGEN

### **Vergabe von Punkten und Verwarnungen**

Der Punktrichter und der Kampfrichter vergeben für jede Aktion wie folgt Punkte, Verwarnungen und Passivitätsermahnungen, was jeweils zu folgenden Ergebnis führt:

Beispiel: R = Ringer rot, B = Ringer blau, 0 = kein Punkt;

KR	PR	MP	Offizielles Ergebnis
1 R	1 R	---	1 R
2 R	2 R	---	2 R
4 R	4 R	---	4 R
5 R	5 R	---	5 R
Bei diesen Beispielen braucht der Mattenpräsident - nicht einzugreifen, da sich Kampfrichter - und Punktrichter einig sind, außer bei schwerwiegenden Fehlern.			
1 R	0	0	0
1 B	1 R	1 R	1 R
2 R	1 R	1 R	1 R
2 B	0	2 B	2 B
4 R	2 R	2 R	2 R
4 B	1 R	4 B	4 B
Da sich Kampf- und Punktrichter uneinig sind, greift der Mattenpräsident ein, und es entscheidet die Mehrheit.			

Bei schweren Verletzungen der Regeln muss der Mattenpräsident eine Konsultation fordern.

Wenn sich der Punktrichter und der Kampfrichter nach der Befragung immer noch nicht einig sind, trifft der Mattenpräsident die Entscheidung entweder in Übereinstimmung mit dem Punktrichter oder dem Kampfrichter.

Wenn die Konsultation zwischen Kampfrichter, Punktrichter und Mattenpräsident beendet ist, verkündet der Mattenpräsident die Entscheidung.

Jede Kampfrunde beginnt beim Punktstand null.

## Kapitel 7 - Platzierungspunkte nach einem Kampf

### ARTIKEL 43 - PLATZIERUNGSPUNKTE

A) Prinzip: Die von einem Ringer erreichten Platzierungspunkte (positiv) bestimmen seine Platzierung.

B) Am Ende eines Kampfes erfolgt die Bewertung nach Platzierungspunkten, und zwar:

**5 Punkte für den Sieger und 0 Punkte für den Verlierer bei:**

- Schultersieg (mit oder ohne technische Punkte für den Verlierer);
- Verletzung
- Aufgabe
- Nichtantreten
- Disqualifikation.

**4 Punkte für den Sieger und 0 Punkt für den Verlierer bei:**

- Sieg durch technische Überlegenheit (mindestens 10 Punkte im freistil oder 8 Punkte in gr.-röm erreicht hat), wobei der Verlierer keinen technischen Punkt erkämpfte,

**4 Punkte für den Sieger und 1 Punkt für den Verlierer bei:**

- Sieg durch technische Überlegenheit (mindestens 10 Punkte im freistil oder 8 Punkte in gr.-röm. Differenz erreicht hat), wobei der Verlierer einen oder mehrere technische Punkte erzielte.

**3 Punkte für den Sieger und 0 Punkte für den Verlierer:**

- Wenn der Ringer nach 2 Kampfrunden mit 1 bis 9 Punkten bzw. 1 bis 7 Punkte Differenz gewinnt und der Verlierer keine technischen Punkte erzielte.

**3 Punkte für den Sieger und 1 Punkt für den Verlierer:**

- Wenn der Ringer nach 2 Kampfrunden mit 1 bis 9 Punkten bzw. 1 bis 7 Punkte Differenz gewinnt und der Verlierer einen oder mehrere technische Punkte erzielt hat
- **.0 Punkte für den roten Ringer und 0 Punkte für den blauen Ringer**
- Wenn beide Ringer wegen Regelverstößen disqualifiziert werden.

## **ARTIKEL 44 - DER SCHULTERSIEG**

- Ein Schultersieg ist erst dann gültig, wenn ein Ringer von seinem Gegner auf beiden Schultern festgehalten wird, ein sichtbarer Stillstand eingetreten ist und diese Lage vom Kampfrichter nach genauer Überprüfung festgestellt wurde. Der Kampfrichter soll für sich in Gedanken „einundzwanzig oder Tombé“ sprechen.
- Damit eine Schulterniederlage am Mattenrand gegeben werden kann, müssen die Schultern des angegriffenen Ringers die Passivitätszone berühren, wobei der Kopf die Schutzzone nicht berühren darf.
- In der Schutzzone kann kein Schultersieg erzielt werden.
- Wenn ein Ringer infolge eigener Regelwidrigkeit oder bei Ausführung eines verbotenen Griffes selbst auf beide Schultern kommt, ist das als gültige Schulterniederlage zu werten.
- Der durch den Kampfrichter festgestellte Schultersieg ist gültig, wenn der Mattenpräsident zustimmt. Wenn der Kampfrichter einen gültigen Schultersieg nicht anzeigt, kann dieser mit Zustimmung des Punkterichters und des Mattenpräsidenten erklärt werden. In jedem Falle schlägt der Kampfrichter erst auf die Matte, nachdem er die Zustimmung des Punktrichters und des Mattenpräsidenten erhält. Danach pfeift er den Kampf ab.
- Damit ein Schultersieg anerkannt werden kann, muss dieser genau ersichtlich sein, d.h. dass beide Schultern des Ringers während der kurzen Zeit gleichzeitig die Matte berühren, wie im Absatz 1 erwähnt. Dasselbe gilt auch beim rückwärtigen Wurf „Soupless“.
- Die Forderung einer Challenge ist im Fall eines Schultersieges, der, nach Entscheidung des Kampfrichters oder des Punkterichters, vom Mattenpräsidenten bestätigt wurde, nicht möglich.
- Wenn ein Ringer in gefährlicher Lage der Kampf durch Schreien oder Klopfen ohne ersichtliche Gefahr abgebrochen wird, ist dies als Schultersieg zu werten.

## **ARTIKEL 45 - TECHNISCHE ÜBERLEGENHEIT**

- Außer bei einem Schultersieg, Aufgabe, oder Disqualifikation muss der Kampf auch dann ungeachtet des Punktestandes vorzeitig beendet, wenn ein Punkteunterschied von 10 Punkten im Freistil oder 8 Punkten im griechisch-römischen Stil zwischen beiden Ringer besteht. Der Kampf kann aber erst dann beendet werden, wenn die Aktion völlig beendet ist und keine gefährliche Lage mehr besteht. Während einer gefährlichen Lage darf der Kampf nicht unterbrochen werden, da der Schultersieg immer Vorrang hat. Ein Konter ist jederzeit möglich. (siehe Artikel 29)

Der Mattenpräsident zeigt den Kampfrichter an, wenn der Punkteunterschied von 10 Punkten (Freistil) bzw. 8 Punkten (gr.-röm.) erreicht ist. Nach Rücksprache mit den Mitgliedern des Kampfgerichtes verkündet der Kampfrichter den Sieger des Kampfes.

## **Kapitel 8 – Negativer Ringkampf**

### **ARTIKEL 46 - KAMPF IN DER BODENLAGE**

Wird einer der beiden Ringer im Kampf zu Boden gebracht, wird das Ringen am Boden fortgesetzt, der Ringer in der Unterlage kann den Anstrengungen seines Gegners entgegenwirken und sich in die Standlage bringen oder alle gewünschten Gegenangriffe ausführen. Wenn jedoch ein Ringer seinen Gegner zu Boden bringt und sich der angegriffene Ringer so gut und aktiv verteidigt, dass der Angreifer keine Aktion ansetzen kann, wird der Kampfrichter nach Verstreichen einer angemessenen Zeit den Kampf stoppen und im Stand weiter ringen lassen.

Dem Ringer in der Oberlage ist es verboten, den Kampf aufzunehmen, indem er sich auf seinen Gegner stürzt. Wenn sich ein solches Vergehen ereignet, muss der Kampfrichter den schuldigen Ringer ermahnen. Beim zweiten Mal wird der Foul begehende Ringer verwarnt und sein Gegner erhält 1 Punkt. Der Obermann hat nicht das Recht, allein den Kampf zu unterbrechen oder die Wiederaufnahme des Kampfes im Stand zu fordern.



## **Angeordnete Bodenlage**

Ausgangsstellung des Untermannes vor dem Pfiff des Kampfrichters ist wie folgt:

Der in die Bodenlage geschickte Ringer geht auf die Knie und stützt die Hände auf die Matte. Hände und Ellbogen sind auseinander und mindestens 20 cm von den Knien entfernt und der Abstand zwischen den Händen beträgt maximal 30 cm. Die Arme müssen gestreckt bleiben, und die Füße dürfen nicht überkreuzt sein. Das Gesäß darf nicht die Hacken berühren.

Der Obermann platziert sich hinter seinem Gegner indem er mit einem oder beiden Knien die Matte berührt, er kann alternativ auch stehen und beide Hände befinden sich parallel auf den Schultern. Der Kampfrichter pfeift den Kampf erst an, wenn beide Hände mit deutlichem Stillstand auf den Schultern liegen.

Der verkehrte Ausheber ist bei der angeordneten Bodenlage nicht mehr erlaubt.

Jede Sanktion für einen falschen Start bei der Einnahme der Bodenlage unabhängig davon, ob Ober- oder Untermann nach einer Ermahnung wird immer mit 1 Punkt und einer Verwarnung bestraft

## **ARTIKEL 47– DIE ROTE ZONE**

Die rote Zone hat die Aufgabe, den fliehenden Ringer klar erkennen zu lassen, den taktischen Kampf am Mattenrand zu unterbinden und das Verlassen der Matte zu verhindern.

- Alle Griffe und Aktionen, die in der Mattenmitte begonnen werden und in dieser Zone enden, sind gültig, einschließlich der gefährlichen Lage, des Gegenangriffes und des Schultersiegs.
- Jeder Griff und jeder Gegenangriff, der im Stand in der Mattenmitte begonnen wird, ist gültig, unabhängig davon, wohin die Ausführung führt: ob in die Kampfzone, in die rote Zone oder in die Schutzzone. Wenn der Griff jedoch in der Schutzzone endet, wird der Kampf unterbrochen. Der Kampf wird in der Mattenmitte im Stand fortgesetzt. In diesem Fall werden die Punkte entsprechend dem Wert des Griffes vergeben.
- Ein Schultersieg in der Schutzzone ist nicht gültig. Der Kampf muss unterbrochen werden und die Ringer werden in der Standposition in die Mattenmitte beordert.
- Wenn der angreifende Ringer bei der Ausführung seines Griffes in der Schutzzone auf die Schultern kommt, wird der Kampf unterbrochen, und der Gegner erhält 2 Punkte. Der Kampf wird in der Mattenmitte im Stand fortgesetzt.
- Bei der Ausführung von Griffen und Aktionen, deren Entwicklung schon in der Mattenmitte begonnen wurde, können die Ringer mit 3 oder 4 Füßen in die rote Zone übergehen und in Fortführung der Bewegung dort Aktionen und Griffe in alle Richtungen entwickeln, unter der strikten Voraussetzung, dass es dort zu keiner Unterbrechung ihrer Griffausführung kommt (Schieben, Blockieren, Ziehen, Drängeln).
- Eine Aktion oder ein Griff kann prinzipiell nicht im Stand in der roten Zone begonnen werden. Eine Ausnahme hiervon ist nur unter dem strikten Vorbehalt möglich, dass sich die Ringer in der Griffdurchführung mit nur 2 Füßen in dieser Zone befinden. In diesem Fall lässt der Kampfrichter die Situation für einen bestimmten Zeitraum gewähren und wartet ab, wie sich der Griff entwickelt.
- Wenn die Ringer ihre Aktion in der roten Zone stoppen und dort verharren, bzw. mit 2, 3 oder 4 Füßen ohne Aktion stehen bleiben, muss der Kampfrichter den Kampf unterbrechen. Der Kampf wird in der Mattenmitte im Stand fortgesetzt.
- In allen Fällen, bei denen im Standkampf ein Fuß des ausführenden Ringers komplett auf die Schutzzone, also über die rote Zone hinaus kommt, ist der Kampf durch den Kampfrichter obligatorisch zu unterbrechen.
- Wenn der angegriffene Ringer mit einem Fuß auf die Schutzzone kommt, der Griff aber vom Ausführenden unmittelbar fortgesetzt wird, dann ist der Griff gültig. Wenn der angreifende Ringer den Griff nicht beendet, unterbricht der Kampfrichter den Kampf.

- Sobald ein Ringer einen Fuß in die rote Zone setzt, muss der Kampfrichter "ZONE" rufen. Daraufhin müssen die Ringer sich bemühen, wieder in die Mattenmitte zu kommen, ohne dabei die laufende Aktion zu unterbrechen.
- Im Bodenkampf ist jede Aktion, jeder Griff oder Kontergriff aus der roten Zone heraus oder in die rote Zone gültig, selbst wenn sie bzw. er in der Schutzzone endet.
- Für alle Aktionen im Bodenkampf, die in der roten Zone begonnen werden und in der Ausführung in die Schutzzone führen, gibt der Kampfrichter die entsprechenden Punkte, unterbricht aber den Kampf und lässt in der Mattenmitte (im Stand) weiterringen.
- Im Bodenkampf kann der angreifende Ringer zur Vollendung seiner Aktion auch außerhalb der Matte kommen. Bedingung hierfür ist, dass Schultern und Kopf des Gegners noch in der Zone sind. In diesem Fall dürfen sogar vier Beine außerhalb der Matte sein.

## **ARTIKEL 48 - VORGEHENSWEISE BEI PASSIVITÄT (FREISTIL UND GR.- RÖM.)**

### Vorgehensweise zur Erteilung von Strafen für Inaktivität im Freistil

Die Aufgabe der Kampfrichter, neben anderen wesentlichen Pflichten, sollte die Auswertung und Unterscheidung dessen sein, was eine echte Aktion und was ein vorgetäuschter Versuch ist, um Zeit zu schinden.

- a) Jedes Mal wenn die Mehrheit der 3 Offiziellen sich darüber einig ist, dass ein Ringer blockiert, Finger fasst, seinen Gegner abwehrt und/oder allgemein inaktiv ist, signalisiert der Mattenkampfrichter dem Ringer „Caution Blue“ oder „Caution Red“.
- b) Der erste Verstoß gibt eine verbale Warnung: „Attention“. (P)
- c) Zweiter Verstoß: Die Aktion wird kurz unterbrochen, um den schuldigen Ringer festzustellen und eine 30-sekündige obligatorische Aktivitätszeit, um zu punkten, beginnt. Eine Lampe, dem Ringer verschuldenden entsprechend wird eingeschalten. Dies zeigt den Ringern, Trainern und Zuschauern, dass eine „Aktivitätsrunde“ begonnen hat. Sollte ein Ringer innerhalb der 30 Sekunden Strafzeit punkten, wird kein Strafpunkt gegeben, lediglich der entsprechende technische Punkt/die Punkte. Punktet kein Ringer, bekommt der Gegner des benannten passiven Ringers einen Punkt und der passive Ringer erhält eine Verwarnung.
- d) Ist nach 2:00 Minuten der ersten Runde von keinem der Ringer gepunktet worden, müssen die Kampfrichter zwingendermaßen einen der Ringer als inaktiv benennen (dieselbe Vorgehensweise wie oben beschrieben wird durchgeführt).
- e) Wird dieses System zusammen mit den derzeitigen Unentschieden-Kriterien angewandt, einschließlich „Letzter, der punktet“, werden alle Verlängerungen, Münzwürfe, Losverfahren und/oder Clinchs eliminiert.

### Vorgehensweise zur Erteilung von Strafen für Inaktivität im griechisch-römischen Stil

- a) 1. Verstoß: Ermahnung (P) des Ringers und Meldung an den Mattenpräsidenten und Jury.
- b) 2. Verstoß ergibt eine Verwarnung(O). Der Gegner des verwarnten Ringers wählt zwischen Bodenkampf und Standkampf.
- c) 3. Verstoß ergibt einen technischen Punkt für den Gegner des schuldigen Ringers. Zusätzlich wählt der aktive Ringer zwischen Bodenkampf- und Standkampf.
- d) 4. Verstoß: Der Kampf wird beendet. Der aktive Ringer gewinnt durch Schultersieg.
- e) Endet ein Kampf 0-0 geht der Sieg an den Ringer, welcher zuletzt als am aktivsten benannt wurde. Dass keiner der Ringer wegen Passivität ermahnt wurde wird nicht in Erwägung gezogen, da es empfohlen wird, dass die Offiziellen einen der Ringer innerhalb der 1. Minute als inaktiv benennen.

Nach dem 2. und 3. Passivitätsverstoß im griechisch-römischen Stil hat der Gegner des verwarnten Ringers die Wahl zwischen Stand- und Bodenkampf. Der Ringer, welcher den Bodenkampf wählt, platziert sich hinter seinem Gegner und legt die Hände parallel auf die Schultern seines Gegners. Er kann dabei aufrecht stehen, mit einem oder zwei Knie die Matte berühren.

Der verkehrte Ausheber bei der Startposition entfällt

**Beachte:** die Vorgehensweisen bei Passivität unterscheiden sich im Freistil und im gr.-röm. Stil deutlich.

#### Foul durch Untermann:

- keine korrekte Einnahme der Bodenposition
- das Ausstellen der Unterschenkel und Füße nach außen ist nicht erlaubt
- frühzeitiger Start

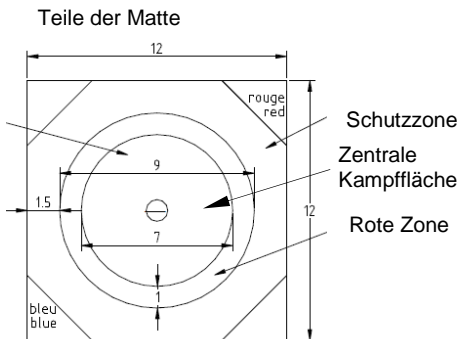
#### Foul durch Obermann:

- Bedrängen und Stoßen des Untermannes, insbesondere das Kicken gegen das Bein oder Fußgelenk und das Wegstoßen vom Arm des Gegners,
- Verzögerungen bei der Einnahme der Fassart und Unterbrechung zur offensichtlichen Provokation des Untermannes.

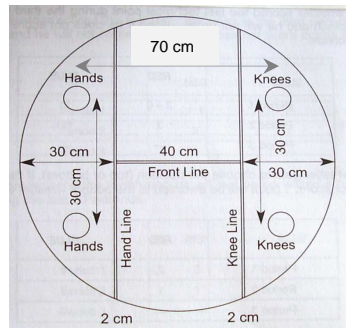
Zu der bisherigen Markierung kommen noch zwei Hilfslinien hinzu, die die mögliche Standfläche des Obermannes markiert.

Der Obermann darf mit einem oder zwei Beine die vorgegebene Fläche betreten **ohne jedoch den Untermann zu bedrängen**. Der Fuß des angreifenden Ringers darf nicht unter den Arm oder den Fußgelenken des Untermannes gesetzt werden. Auf keinen Fall darf vor die Linie im Schulterbereich getreten werden.

Die bisher vorhandenen Sanktionen bei nicht korrekter Einnahme des Ober- oder Untermannes werden strenger umgesetzt, wie z. B. muss schon die Verzögerung der Einnahme als Ermahnung bewertet werden.



#### Markierung der Mattenmitte



Möglichkeit der Position des oder der Füße auf der Linie diese nicht überschreiten.

Simuliert der angreifende Ringer oder stößt er mit seinen Beinen, so unterbricht der Kampfrichter den Kampf und verwarnet den Schuldigen mit ATTENTION. Wiederholt der Angreifer die Regelverletzung ein zweites Mal, so muss der Kampfrichter dies durch eine Verwarnung und einen Punkt an den Gegner sanktionieren. Der Kampf geht im Stand weiter.

## Kapitel 9 - Verbotene Handlungen und unerlaubte Griffe

### ARTIKEL 49 - ALLGEMEINE VERBOTE

#### Es ist den Ringern verboten:

- an den Haaren, Ohren, Geschlechtsteilen zu ziehen, in die Haut zu kneifen, zu beißen sowie Finger und Zehen usw. zu verdrehen und allgemein Aktionen, Bewegungen oder Griffe mit der Absicht durchzuführen, den Gegner zu quälen oder ihm Schmerzen zu bereiten, um ihn damit zu zwingen, im Kampf nachzugeben.

- mit den Füßen zu treten, mit dem Kopf zu stoßen, zu würgen, zu stoßen und Griffe auszuführen, die das Leben des Gegners gefährden oder den Bruch oder Verrenkung von Gliedern verursachen können, dem Gegner auf die Füße zu treten und das Gesicht des Gegners zwischen Augenbrauen und Mundlinie zu berühren.
- Ellenbogen oder Knie in den Magen oder Bauch des Gegners zu drücken; Griffe mit der Absicht anzuwenden, den Gegner zu quälen oder ihm Schmerzen zu bereiten, das Trikot des Gegners zu fassen;
- sich an der Matte festzuhalten;
- während des Kampfes miteinander zu sprechen;
- die Fußsole des Gegners zu fassen (das Fassen des oberen Teils des Fußes und der Ferse ist erlaubt).
- Sich gegenseitig über das Kampfergebnis abzusprechen.

## **ARTIKEL 50 - GRIFFENTZUG**

Als Griffentzug werden alle diejenigen Situationen angesehen, in denen der angegriffene Ringer klar den Kontakt verweigert, um seinen Gegner am Ausführen oder Ansetzen eines Griffes zu hindern. Diese Situation tritt sowohl im Ringen im Stand als auch im Bodenkampf auf, sowohl in der Mattenmitte als auch im Bereich von der Mattenmitte bis zur roten Zone.

Der Griffentzug wird ebenso bestraft wie die Mattenflucht, d.h.,

- eine Verwarnung für den Schuldigen (0),
- ein Punkt für den Gegner.

### **Griffentzug am Boden im griechisch-römischen Ringkampf**

Die Situation, in der sich der Ringer, der sich infolge einer Aktion seines Gegners am Boden befindet, nach vorn springt, um sich dem Griff seines Gegners zu entziehen und durch diese Aktion den angreifenden Ringer in eine verbotene Griffsituation - Hände auf den Schenkeln des angegriffenen Ringers - bringt, gilt als Griffentzug. Der Kampfrichter darf eine solche Situation, die einen Griffentzug-Angriff durch den sich dem Griff entziehenden darstellt, nicht tolerieren. Er muss ganz klar und deutlich machen, wie er mit diesem Angriff umgeht. Er muss sich auch selbst so vor die Ringer platzieren, dass er dadurch den Griffentzug unterbindet.

- Wenn der Ringer am Boden das erste Mal nach vorn springt, um sich dem Griff seines Gegners zu entziehen, muss der Kampfrichter mit lauter Stimme sagen: attention, no jump.
- Beim zweiten Mal muss der Kampfrichter obligatorisch die Verwarnung und einen Punkt wegen Griffentzug fordern, den Kampf nach Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten unterbrechen, die Ringer wieder aufstehen lassen, den Fehler anzeigen und der Kampf wird im „Stand“ fortgesetzt.

Die Methode gilt für die Bestrafung des Griffentzuges des Ringers, der sich nach vorn wirft. Dagegen ist die Verteidigung am Boden, die daraus besteht, sich seitlich zu bewegen, um die Ausführung eines Griffes zu verhindern, erlaubt und darf nicht bestraft werden.

Es wird daran erinnert, dass der Ringer, der am Boden beherrscht wird, nicht das Recht hat, eines oder beide Beine anzuwinkeln oder zu heben, um die Ausführung eines Griffes zu verhindern.

Wenn ein am Boden beherrschter Ringer seine Beine zur Verteidigung verwendet, erhält er eine Verwarnung (0) und sein Gegner 2 Punkte.

## **ARTIKEL 51 - MATTENFLUCHT**

Bei Mattenflucht im Stand- oder Bodenkampf wird dem schuldigen Ringer sofort eine Verwarnung erteilt.

Der angreifende Ringer erhält Punkte wie folgt:

- Mattenflucht:
  - 1 Punkt und eine Verwarnung (0). Der Kampf wird im Stand fortgesetzt.
- Mattenflucht in der gefährlichen Lage:

2 Punkte und eine Verwarnung (0) Der Kampf wird in der Bodenlage fortgesetzt.

Alle Punkte, die wegen Griffentzug oder Mattenflucht gegeben werden, gelten als technische Punkte.

Es wird ebenfalls daran erinnert, dass jedes Verlassen der Matte durch einen Ringer im Stand 1 Punkt für den Gegner nach sich zieht, ungeachtet dessen, ob der Ringer nach außen geschoben wurde oder nicht.

Dagegen wird die Aktion, die darin besteht, den Gegner absichtlich nach außen zu tragen, mit einer Verwarnung für diejenigen bestraft, der nach außen trägt, und sein Gegner erhält 1 Punkt.

Besteht die Standposition darin, den Gegner absichtlich auf Distanz zu halten oder den Kontakt absichtlich abzubrechen, wird mit 1 Verwarnung und 1 Punkt für den Gegner bestraft, wie es für den Griffentzug festgelegt ist.

## **Artikel 52 - Verbotene Griffe**

Folgende Handlungen und Griffe sind ausdrücklich verboten:

- Fassen am Hals;
- Verdrehen der Arme um mehr als 90 Grad;
- am Unterarm angesetzter Armhebel;
- das Fassen des Kopfes oder des Nackens mit beiden Händen sowie alle Situationen und Positionen mit Würgen;
- der Doppelnelson, wenn er nicht von der Seite ausgeführt wird, ohne Beineinsatz an irgendeinem Körperteil des Gegners;
- den Arm des Gegners auf dessen Rücken legen und dabei unter Druck setzen, so dass Unterarm und Oberarm einen spitzen Winkel ergeben;
- Griffe, bei denen die Wirbelsäule des Gegners mit Spannung belastet wird;
- der Kopfgriff "Krawatte" mit einer oder beiden Händen, gleich in welche Richtung; nur Griffe mit Kopf und einem Arm sind erlaubt; beim verkehrten Ausheber mit anschließendem Niederwurf muss der Niederwurf seitlich erfolgen - auf keinen Fall senkrecht auf den Kopf.
- bei der Ausführung eines Griffes den Kopf oder Hals des Gegners mit beiden Armen zu halten;
- den Gegner aus der Brückenstellung abzuheben und ihn auf die Matte zu werfen (Stauchung durch Aufprall auf dem Boden), d. h. die Brücke muss eingedrückt werden;
- die Brücke einzudrücken durch Druck in Richtung des Kopfes.
- Allgemein gilt: wenn der angreifende Ringer bei Ausführung eines Griffes gegen die Regeln verstößt, ist die betreffende Aktion ungültig, und der Ringer, der diesen Verstoß begeht, wird bestraft (Ermahnung). Wenn der Angreifer seinen Fehler wiederholt, wird er durch eine Verwarnung bestraft und sein Gegner erhält einen Punkt.
- Wenn ein angegriffener Ringer seinen Gegner durch eine Regelwidrigkeit daran hindert, einen Griff auszuführen, erhält er eine Verwarnung, und sein Gegner erhält zwei Punkte.

### Verbotene Griffe im Frauenringen

Alle Doppel-Nelson-Griffe, am Boden oder im Stand, sind beim Frauenringen verboten.

### Verbotene Griffe für Schüler und Kadetten

Um die Gesundheit der Kinder zu schützen, sind folgende Griffe für Schüler und Kadetten verboten und dürfen nicht angewendet werden:

- Der Doppelnelson - nicht nur von vorne, sondern auch von der Seite.
- Derselbe Griff im Freistil mit zusätzlichem Beinhakeln (Doppelnelson mit Einsteiger)

### **ÖRSV - Regelung:**

Schüler: Kopfklammer (Einzel- und Mannschaftsmeisterschaften)

Der Kampfrichter hat gegenüber einem Ringer, der einen Verstoß begeht, folgende Pflichten:

#### **Wenn der angreifende Ringer eine verbotene Aktion ausführen kann**

- den Verstoß sofort zu unterbinden;
- den Ringer zu zwingen, seinen Griff zu lösen, sofern dieser Griff gefährlich ist;
- eine Verwarnung fordern;
- einen Punkt geben
- dem Gegner den Wert des Griffes zu geben,
- den Kampf unterbrechen;

#### **Wenn ein angreifende Ringer seine Aktion nicht ausführen kann**

- den Kampf unterbrechen;
- eine Verwarnung fordern;
- dem Gegner 2 Punkte zu geben,

### **ARTIKEL 53 - BESONDERE VERBOTE**

- a) Im griechisch-römischen Stil ist es verboten, den Gegner unterhalb der Hüfte zu fassen oder ihn mit den Beinen zu behindern. Des Weiteren jegliches Stoßen, Drücken oder Anheben, bei dem die Beine ein Körperteil des Gegners berühren.
- b) Im Gegensatz zum Freistil ist es im griechisch-römischen Stil erforderlich, dass der griffausführende Ringer zusammen mit seinem Gegner zu Boden geht und mit ihm in Kontakt bleibt, damit die Aktion gültig ist.
- c) Im Freistil ist die Beinschere über Kopf, Hals und Körper verboten.

### **ARTIKEL 54 - AUSWIRKUNGEN AUF DEN KAMPF**

- Die Regelwidrigkeit des angegriffenen Ringers soll durch den Kampfrichter beseitigt bzw. unterbunden werden, ohne dass dadurch der angesetzte Griff gelöst wird, sofern dies möglich ist. Wenn keine Gefahr besteht, erlaubt der Kampfrichter die Entwicklung des Griffes und wartet das Ergebnis ab. Danach unterbricht er den Kampf, gibt die entsprechende Wertung, die Verwarnung für den schuldigen Ringer.
- Wenn ein Griff ordnungsgemäß begonnen wird und dann regelwidrig zu Ende geführt wird, ist der Griff nur bis zum Beginn der Regelwidrigkeit zu werten. Danach ist der Kampf zu unterbrechen, in der Standposition fortzusetzen und der angreifende Ringer freundlich zu ermahnen. Wenn der Ringer ein weiteres Mal regelwidrig angreift, unterbricht der Kampfrichter den Kampf, erteilt dem schuldigen Ringer eine Verwarnung (0) sowie seinem Gegner 1 Punkt.
- Bei absichtlichem Kopfstoßen oder einer anderen Brutalität kann der Schuldige bei Einstimmigkeit des Kampfgerichts auf jeden Fall sofort vom Kampf ausgeschlossen oder vom Wettkampf disqualifiziert und als Letzter mit dem Vermerk „ausgeschlossen wegen Brutalität“ platziert werden.

## **KAPITEL 10 – DER PROTEST**

### **ARTIKEL 55 - PROTEST**

Nach einem Kampf kann keine Beschwerde bezüglich des Kampfergebnisses eingelegt werden. Das Ergebnis eines Kampfes kann in keinem Fall geändert werden, nachdem der Sieg auf der Matte erklärt worden ist.

Wenn der Präsident der FILA oder der Verantwortliche für die Kampfrichtertätigkeit feststellt, dass das Kampfgericht ihre Befugnisse überschritten haben, um das Ergebnis eines Kampfes zu verändern, können sie das Video überprüfen und mit Zustimmung des Präsidiums der FILA die

Verantwortlichen gemäß den Bestimmungen des Reglements für das internationale Kampfgericht bestrafen.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Bei ÖM ist ein Protest gegen Kampfrichterentscheidungen (Tatsachenentscheidungen) des Kampfgerichtes nicht möglich. Protestgebühr siehe Gebührenverordnung des ÖRSV.*

*Die Technische Kommission übernimmt die Aufgaben der Jury(siehe Art. 22 ÖRSV).*

## **Kapitel 11 Medizinische Belange**

### **ARTIKEL 56 - MEDIZINISCHE BETREUUNG**

Gemäß den Regeln der FILA-Regeln über die internationale Wettkampflizenz hat sich jeder Ringer in seinem Heimatland drei Tage vor seiner Abreise zu Meisterschaften, Pokalwettkämpfen und Turnieren, einer ärztlichen Untersuchung zu unterziehen, durch die sein Start genehmigt wird.

Durch die Organisatoren eines Wettkampfes muss ein medizinischer Dienst zur Verfügung gestellt werden, der die medizinische Kontrolle vor dem Wiegen absichert und die Wettkämpfe medizinisch beaufsichtigt. Der im gesamten Verlauf der Veranstaltung bereitstehende Sanitätsdienst steht unter Aufsicht des verantwortlichen FILA-Arztes.

Vor dem Abwiegen der Teilnehmer, haben die Ärzte die Athleten auf ihren Gesundheitszustand zu untersuchen. Wenn festgestellt wird, dass sich ein Teilnehmer nicht in gutem gesundheitlichen Zustand befindet oder, dass aufgrund seines Zustandes die Teilnahme am Wettkampf für ihn selbst oder für seine Gegner eine Gesundheitsgefährdung darstellt, ist er von der Teilnahme an Wettkämpfen auszuschließen.

Im Verlauf des gesamten Wettkampfes muss der medizinische Dienst zur Verfügung stehen, damit bei Unfällen unverzüglich eingegriffen und festgestellt werden kann, ob der Wettkämpfer seinen Kampf fortsetzen kann oder aufgeben muss. Die Ärzte der teilnehmenden Mannschaften haben jederzeit das Recht, sich an der medizinischen Betreuung ihrer eigenen Verletzten zu beteiligen. Nur der Trainer oder ein Mannschaftsbetreuer darf sich zugleich mit dem Arzt um den Verletzten bemühen.

Keinesfalls kann die FILA für eine Verletzung, Behinderung oder den Tod eines Ringers verantwortlich gemacht werden.

### **ARTIKEL 57 - BEFUGNISSE DES MEDIZINISCHEN DIENSTES**

Der medizinische Verantwortliche der FILA hat jederzeit das Recht und die Pflicht, den Kampf durch den Mattenpräsidenten unterbrechen zu lassen, wenn er glaubt, dass für denn einen oder anderen Ringer Gefahr besteht.

Er kann auch sofort einen Kampf beenden lassen, wenn er feststellt, dass ein Wettkämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen. Der Ringer darf die Matte niemals verlassen, außer im Falle einer schweren Verletzung, die seinen unverzüglichen Abtransport erfordert. Ist ein Ringer verletzt, muss der Kampfrichter unverzüglich den Arzt hinzuziehen, handelt es sich nicht um eine sichtbare oder blutende Verletzung fordert der Kampfrichter vom Punkterichter oder vom Mattenpräsidenten die Bestrafung (1 Punkt).

Wenn sich ein Ringer eine sichtbare oder blutende Verletzung zuzieht, verfügt der Arzt über die notwendige Zeit, um die Wunde zu versorgen, und der Arzt entscheidet, ob der Ringer ohne Zeitbegrenzung den Kampf fortsetzen kann oder nicht.

Bei Meinungsverschiedenheiten medizinischer Art, hat der Mannschaftsarzt des betreffenden Ringers in erforderliche Behandlung mitzuwirken oder seinen Rat hinsichtlich der vom Sanitätsdienst ergriffenen Behandlung oder der Entscheidung des medizinischen Dienstes zu geben. Nur der Delegierte der Medizinischen Kommission der FILA kann dem Kampfgericht vorschlagen, den Kampf zu beenden.

Bei Wettkämpfen, die ohne Anwesenheit eines Vertreters der Medizinischen Kommission ablaufen, kann der Kampfrichter den Kampf für die Dauer von maximal 2 Minuten unterbrechen. Das Kampfgericht ist befugt zu entscheiden, ob Simulation vorliegt oder nicht und muss das in

den vorherigen Abschnitten vorgesehene Verfahren anwenden.

Diese Unterbrechung kann mit einem Mal oder mehrere Male gewährt werden und gilt für beide Ringer.

Alle 30 Sekunden muss eine Anzeige auf der Uhr der betreffenden Matte erfolgen. 10 Sekunden vor Ende der 2 Minuten muss der Kampfrichter die beiden Ringer auffordern, den Kampf in der Mattenmitte wieder aufzunehmen.

Bei internationalen Wettkämpfen, bei denen die Medizinische Kommission der FILA nicht vertreten ist, wird die Entscheidung zur Kampfunterbrechung vom Delegierten der FILA oder von dem durch die FILA delegierten Kampfrichter nach Konsultation mit dem Wettkampfarzt und dem Mannschaftsarzt des verletzten Ringers getroffen.

In jedem Fall muss der Arzt, der es einem Ringer untersagt, den Kampf fortzuführen, einer anderen Nationalität angehören als der Ringer selbst und darf keine Interessen hinsichtlich der betreffenden Gewichtsklasse haben (siehe medizinische Betreuung).

Der Ringer, der den Kampf ohne blutende Verletzung plötzlich unterbricht, erhält sein Gegner einen Punkt.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Kampfabbruch ist durch Trainer oder Mannschaftsführer möglich.*

## **ARTIKEL 58 - DOPING**

In Anwendung der Bestimmungen der Satzung und um eventuelles Doping, das ausdrücklich verboten ist, zu vermeiden, behält sich die FILA das Recht vor, Ringer in allen Wettkämpfen, die unter Zwillinge der FILA stattfinden, einer Untersuchung oder einem Test zu unterziehen. Dies erfolgt zwingend bei kontinentalen Meisterschaften und Weltmeisterschaften entsprechend den Regeln der FILA und bei Olympischen Spielen entsprechend den Regeln des IOC.

In keinem Falle können sich die Teilnehmer oder die Mannschaftsleiter dieser Kontrolle entziehen oder widersetzen, ohne dass daraufhin der sofortige Ausschluss und die für den Dopingfall vorgesehene Bestrafung erfolgt. Die Medizinische Kommission der FILA entscheidet über den Zeitpunkt, die Anzahl und die Häufigkeit dieser Kontrolluntersuchungen, die mit den Mitteln ausgeführt werden, die sie für notwendig und gegeben erachtet. Die Probeentnahme erfolgt durch einen bevollmächtigten Arzt der FILA im Beisein eines Mannschaftsbetreuers des zu kontrollierenden Ringers.

Wenn die Probeentnahme nicht unter den oben genannten Bedingungen erfolgt, werden die auf dieser Grundlage ermittelten Ergebnisse für nichtig erachtet (siehe Doping-Reglement).

Die Bereitstellung und die finanziellen Folgen der Anti-Dopingkontrollen werden vom ausrichtenden Land und den Nationalen Verbänden getragen.

Da die FILA der beim IOC unterzeichneten Vereinbarung und von der Anti-Doping-Weltagentur AMA/WADA angewandten Vereinbarung über den Kampf gegen das Doping unterliegt, gelten für die FILA alle Reglements, Verfahrensweisen und Bestrafungen dieser Agentur.

Das richterliche Berufungsorgan für Fälle von Bestrafung eines Ringers wegen Dopings durch das Präsidium der FILA ist der CAS/TAS (Sportschiedsgericht) in Lausanne (Schweiz).

Die Ringer, die die internationale Lizenz erhalten haben, unterlassen es, sich an Zivilgerichte, mit Ausnahme des CAS/TAS, zu wenden.

### **ÖRSV - Regelung:**

*Bei österreichischen Staatsmeisterschaften können Dopingkontrollen durchgeführt werden. Hierfür ausgewählte Sportler haben den Anweisungen der Kontrollkommission genauestens nachzukommen, da es bei Zuwiderhandlungen Sanktionen auslöst.*



## ***Kapitel 12 - Auslegung der Ringkampfbestimmungen***

Durch das vorliegende Reglement werden alle bisherigen Ausgaben aufgehoben.

Für alle Änderungen der vorliegenden Bestimmungen ist allein das Exekutivbüro der FILA befugt, die erforderlichen Entscheidungen zu treffen, die im Hinblick auf eine Verbesserung der technischen Ringkampfregeln wünschenswert sind.

Das vorliegende Reglement wurde unter Berücksichtigung aller von der FILA verteilten Rundschreiben und Informationen ausgearbeitet.

Es enthält alle von den Hilfsorganen und dem Büro unterbreiteten Vorschläge, die von Kongress der FILA angenommen wurden.

Das vorliegende Reglement ist das einzige gültige Dokument, das verbindlich ist bis zum nächsten Kongress, der einberufen wird, um über alle eventuellen Änderungen oder Auslegungen, die vom Exekutivbüro entschieden wurden, zu befinden.

Im Streitfall ist sich nur auf den französischen Text zu beziehen.

Die Nationalen Verbände sind verpflichtet, das vorliegende Reglement in ihre offizielle Sprache zu übersetzen.

Jeder Kampfrichter muss bei Wettkämpfen ein Exemplar in seiner Sprache und in einer der Sprachen der FILA (englisch oder französisch) bei sich haben.

# **Kapitel 13 - Anhang**

## **GRUNDBEGRIFFE**

Alle Mitglieder des Kampfgerichts müssen nachstehende Ausdrücke als offizielle Verständigung kennen und entsprechend anwenden:

### **1. SALUT**

Die Ringer werden aufgefordert, einander zu begrüßen.

### **2. START**

Aufforderung an die Ringer, die sich in der Standlage in ihren Mattenecken befinden, sich zur Mattenmitte zu begeben, um kontrolliert zu werden und einander die Hand zu reichen.

### **3. CONTACT**

Der Kampfrichter fordert den Obermann auf, seine beiden Hände auf den Rücken des Gegners zu legen. Die Ringer in der Standlage werden aufgefordert, Körperkontakt aufzunehmen.

### **4. OPEN**

Der Ringer muss seine Lage verändern und eine offene Kampfstellung einnehmen.

### **5. DAWAI**

Der Kampfrichter fordert die Ringer zu einem aktiveren Kampf auf.

### **6. ATTENTION**

Der Kampfrichter ermahnt den passiven Ringer, bevor er eine Verwarnung für das Nicht-Einnehmen der richtigen Bodenlage verlangt.

### **7. ACTION**

Der Ringer wird aufgefordert, den angesetzten Griff auszuführen.

### **8. HEAD UP**

Der Ringer wird aufgefordert, den Kopf zu heben. Aufforderung des Kampfrichters bei Passivität bzw. beim wiederholten Abblocken mit dem Kopf.

### **9. JAMBE**

Der Ringer begeht einen Fehler und kämpft mit Beineinsatz (griechisch-römisch).

### **10. POSITION**

Ursprüngliche Lage der Ringer am Boden, vor dem Pfeifsignal des Kampfrichters.

### **11. A TERRE**

Der Kampf wird in der Bodenlage wieder aufgenommen.

### **12. PLACE**

Bei gleichzeitigem Handschlag auf die Matte fordert der Kampfrichter die Ringer auf, keine Mattenflucht zu begehen.

### **13. DANGER**

Gefährliche Lage

### **14. FAULT**

Illegaler Griff oder Regelwidrigkeit

### **15. STOP**

Dieser Ausdruck bedeutet, dass der Kampf (kurz) unterbrochen wird.

### **16. ZONE**

Wird gerufen, wenn der Ringer in die rote Zone kommt.

### **17. CONTINUER**

Bei dieser Aufforderung durch den Kampfrichter ist der Kampf wieder aufzunehmen. Dieser Ausdruck wird ebenfalls angewendet, um die Weiterführung des Kampfes zu veranlassen, wenn die Ringer infolge Unklarheit den Kampf unterbrechen und den Kampfrichter fragend ansehen.

18. TIME OUT

Kämpft ein Ringer absichtlich oder infolge einer Verletzung oder aus einem anderen Grunde nicht weiter, verwendet der Kampfrichter diesen Ausdruck, um die laufende Kampfzeit abstoppen zu lassen.

19. CENTRE

Die Ringer werden damit aufgefordert, den Kampf in der Mattenmitte weiterzuführen.

20. UP

Der Kampf muss in der Standlage wieder aufgenommen werden.

21. INTERVENTION

Der Punktrichter, der Kampfrichter oder der Mattenpräsident verlangt die Intervention.

22. OUT

Griff außerhalb der Kampffläche.

23. O.K.

Der Griff ist gültig (legal - korrekt). Wenn der Punktrichter und der Mattenpräsident von ihren Plätzen aus nicht einsehen konnten, was sich auf der gegenüberliegenden Seite ereignet hat, muss der Kampfrichter den Arm hochheben, um damit anzuzeigen, dass der Griff am Mattenrand innerhalb der Kampffläche oder außerhalb durchgeführt wurde.

24. NON

Ungültige Aktion, die annulliert wird.

25. TOUCHE

Mit diesem Wort wird angezeigt, dass der Ringer durch Schulterfall geschlagen ist. Beim Schulterfall sagt der Kampfrichter "tombé", schlägt mit der Hand auf die Matte und pfeift den Kampf ab.

26. DECLARE BATTU

Bekanntgabe der Entscheidung, nachdem ein Ringer durch Kampfgerichtsentscheid für besiegt erklärt wird.

27. DEFAITE

Der Gegner hat eine Niederlage erlitten.

28. DISQUALIFICATION

Die Disqualifikation wird in Folge eines regelwidrigen oder brutalen Verhaltens ausgesprochen.

29. FIN

Das Ende des Kampfes

30. CHRONOMETRE

Bei dieser Aufforderung durch den Kampfrichter muss der Zeitnehmer die Uhr stoppen bzw. wieder in Gang setzen.

31. GONG

Der Gongschlag gibt den Beginn und das Ende eines Kampfes bekannt.

32. JURY

Kampfgericht

33. ARBITRE

Kampfrichter, der den Kampf auf der Matte leitet.

#### 34. JUGE

Punktrichter, der dem Kampfrichter assistiert und während des Kampfes die Punkte an die Ringer vergibt. Er ist verpflichtet, auf seinem Wertungszettel alle Aktionen im Laufe des Kampfes festzuhalten.

#### 35. CHEF DE TAPIS

Der Mattenpräsident der offiziell für eine Matte verantwortlich ist. Er hat im Falle einer Meinungsverschiedenheit zwischen Kampfrichter und Punktrichter die Entscheidung zu treffen.

#### 36. CONSULTATION

Der Mattenpräsident berät sich mit dem Kampfrichter und mit dem Punktrichter, bevor eine Disqualifikation ausgesprochen wird oder eine Entscheidung hinsichtlich einer strittigen Situation getroffen wird.

#### 37. AVERTISSEMENT

Der Kampfrichter bestraft einen Ringer für einen Regelverstoß.

#### 38. CLINIC

Lehrgang

#### 39. DOCTEUR

Der offizielle Arzt der Veranstaltung.

#### 40. VIKTORY

Der Kampfrichter gibt den Sieger bekannt.

#### 41. PROTET

Protest, der aus irgendeinem Grunde nach einer Entscheidung eingelegt wird.

#### 42. NO JUMP

Befehl des Kampfrichters an den Ringer am Boden, der nach vorn springt, um sich dem Griff seines Gegners zu entziehen.

#### 43. ACCROCHAGE

Bestimmungen des Artikels 49 (Zwiegriff/«Zwiegriff»)

#### 44. SCORSHEET

Punktezettel

#### 45. ROUNDSHEET

Turnierzettel

# INTERNATIONALE LÄNDERKENNZEICHEN

## EUROPA

ALB		Albanien	ISR		Israel
ARM		Armenien	ITA		Italien
AUT		Österreich	LAT		Lettland
AZE		Aserbaidschan	LTU		Litauen
BEL		Belgien	LUX		Luxemburg
BIH		Bos. u. Herzegowina	MDA		Moldawien
BLR		Weißrussland	MKD		Mazedonien
BUL		Bulgarien	MLT		Malta
CRO		Kroatien	MNE		Montenegro
CYP		Zypern	NED		Niederlande
CZE		Tschechien	NOR		Norwegen
DEN		Dänemark	POL		Polen
ESP		Spanien	POR		Portugal
EST		Estland	ROU		Rumänien
FIN		Finnland	RUS		Russland
FRA		Frankreich	SLO		Slowenien
GBR		Großbritannien	SMR		San Marino
GEO		Georgien	SRB		Serbien
GER		Deutschland	SUI		Schweiz
GRE		Griechenland	SVK		Slowakei
HUN		Ungarn	SWE		Schweden
IRL		Irland	TUR		Türkei
ISL		Island	UKR		Ukraine


## OCEANIEN

ASA		Amerik.-Samoa	NRU		Niger Nauru
AUS		Australien	NZL		Neuseeland
FSM		Mikronesien	PLW		Palau
GUM		Guam	SAM		Samoa
IMN		Nördliche Marianen	SOL		Salomonen
KIR		Kiribati	TGA		Tonga
MHL		Marshallinseln			

## AMERIKA

ARG		Argentinien	HON		Honduras
BAH		Bahamas	ISV		Virgin Island
BOL		Bolivien	MEX		Mexiko
BRA		Brasilien	NCA		Nicaragua
CAN		Kanada	PAN		Panama
CHI		Chile	PAR		Paraguay
COL		Kolumbien	PER		Peru
CRC		Costa Rica	PUR		Porto Rico
CUB		Kuba	SUR		Suriname
DOM		Dominik. Rep.	URU		Uruguay
ECU		Ecuador	USA		USA
ESA		El Salvador	VEN		Venezuela
GUA		Guatemala	VIN		St.Vincent Grenad.
HAI		Haiti			

## ASIEN

AFG		Afghanistan	NEP		Nepal
BAN		Bangladesch	PAK		Pakistan
CAM		Kambodscha	PHI		Philippinen
CHN		VR China	PLE		Palästina
INA		Indonesien	PRK		Nordkorea
IND		Indien	QAT		Katar
IRI		Iran	SRI		Sri Lanka
IRQ		Irak	SYR		Syrien
JOR		Jordanien	THA		Thailand
JPN		Japan	TJK		Tadschikistan
KAZ		Kasachstan	TKM		Turkmenistan
KGZ		Kirgisistan	TPE		Taipei
KOR		Südkorea	UAE		Ver. Arab. Emirate
LAO		Laos	UZB		Usbekistan
LIB		Libanon	VIE		Vietnam
MAS		Malaysia	YEM		Jemen
MGL		Mongolei			

## AFRIKA

ALG		Algerien	MAD		Madagaskar
ANG		Angola	MAR		Marokko
BEN		Benin	MLI		Mali
BUR		Burkina Faso	MRI		Mauritius
CAF		Rep. Zentral Afrika	MTN		Mauretanien
CGO		Republik Kongo	NAM		Namibia
CHA		Tschad	NGR		Nigeria
CIV		Elfenbeinküste	NIG		Niger
CMR		Kamerun	RSA		Südafrika
CGO		Dem.Rep.Kongo	SEN		Senegal
COM		Komoren	SLE		Sierra Leone
EGY		Ägypten	SOM		Somalia
GAB		Gabun	STP		São Tomé Príncipe
GAM		Gambia	SUD		Sudan
GBS		Guinea-Bissau	TAN		Tansania
GUI		Guinea	TOG		Togo
KEN		Kenia	TUN		Tunesien
KSA		Saudi-Arabien	UGA		Uganda
LBR		Liberia	ZIM		Simbabwe

*stark.fair.clever.*



Hiermit werden alle anderen bisherigen Festlegungen, betreffend den Regeln des Ringkampfes außer Kraft gesetzt. Das vorliegende Dokument ist ab 01.01 2014 gültig.

Zusätzlich sind allfällige nationale Abänderungen und Ergänzungen des ÖRSV enthalten.

Überarbeitet für den Österreichischen Ringsportverband: Roland Schwab, Kampfrichter

## ÖRSV ÖSTERREICHISCHER RINGSPORTVERBAND

Generalsekretariat: Oberst Lepperdinger Str. 21  
LSO / Stadion Kleßheim  
5071 Wals/Kleßheim

Mobil: 0662/24 31 71  
Fax: 0662/24 31 71 DW 15  
E-mail: [oersv@ringsport.at](mailto:oersv@ringsport.at)  
Homepage: [www.ringkampf.at](http://www.ringkampf.at)