

**WILLKOMMEN IN DER NEUEN WELT DES RINGKAMPFES**

Fédération Internationale des Luttés Associées

*Internationale Ringkampffregeln*  
(Deutsche Fassung)

Freier Ringkampf  
Weiblicher Ringkampf  
Griechisch-römischer Ringkampf  
Beach-Wrestling

# ***Internationale Ringkampffregeln<sup>1</sup>*** ***Griechisch-römischer Ringkampf*** ***Freier Ringkampf*** ***Weiblicher Ringkampf***

## **Allgemeine Bestimmungen**

**Artikel 1** - Ziele und Aufgaben

**Artikel 2** - Auslegung

**Artikel 3** - Geltungsbereich

## **Kapitel 1: Wettkämpfe und Programme**

**Artikel 4** - Wettkampfsystem und -methode

**Artikel 5** - Wettkampfprogramm

## **Kapitel 2: Technische Bestimmungen**

**Artikel 6** - Altersklassen - Gewichtsklassen - Wettkämpfe

**Artikel 7** - Wettkampflizenz

**Artikel 8** - Bekleidung

**Artikel 9** - Matte

**Artikel 10** - Medizinische Betreuung

**Artikel 11** - Befugnisse des Medizinischen Dienstes

**Artikel 12** - Doping

## **Kapitel 3: Das Kampfgericht**

**Artikel 13** - Zusammensetzung

**Artikel 14** - Allgemeine Aufgaben

**Artikel 15** - Der Kampfrichter

**Artikel 16** - Der Punktrichter

**Artikel 17** - Der Mattenpräsident

**Artikel 18** - Der Verantwortliche für die Kampfrichtertätigkeit

**Artikel 19** - Entscheidung und Abstimmung

**Artikel 20** - Verzeichnis der Entscheidungen

**Artikel 21** - Bestrafung des Kampfgerichtes

**Artikel 22** - Bekleidung der Kampfrichter

## **Kapitel 4: Ablauf eines Wettkampfes**

- Artikel 23 - Wiegen
- Artikel 24 - Auslosung
- Artikel 25 - Starterliste
- Artikel 26 - Kampfpaarungen
- Artikel 27 - Ausscheiden aus dem Wettkampf
- Artikel 28 - Siegerehrung
- Artikel 29 - Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen
- Artikel 30 - Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen

## **Kapitel 5: Der Kampf**

- Artikel 31 - Dauer der Kämpfe
- Artikel 32 - Aufruf
- Artikel 33 - Vorstellung der Ringer
- Artikel 34 - Kampfbeginn
- Artikel 35 - Kampfunterbrechung
- Artikel 36 - Ende des Kampfes
- Artikel 37 - Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes
- Artikel 38 - Arten von Siegen
- Artikel 39 - Verlängerung
- Artikel 40 - Der Trainer

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

- Artikel 41 - Bewertung von wichtigen Aktionen oder Griffen
- Artikel 42 - Die gefährliche Lage
- Artikel 43 - Eintragung der Punkte
- Artikel 44 - Griffe mit "großer Amplitude"
- Artikel 45 - Bewertung für Aktionen und Griffe

## **Kapitel 7: Platzierungspunkte nach einem Kampf**

- Artikel 46 - Platzierungspunkte (*Positivpunkte*)
- Artikel 47 - Der Schultersieg
- Artikel 48 - Technische Überlegenheit

## **Kapitel 8: Negativer Ringkampf**

- Artikel 49 - Kampf in der Bodenlage
- Artikel 50 - Die rote Zone
- Artikel 51 - Der Zwiagriff (*angeordneter Kontakt*)

## **Kapitel 9: Verbotene Handlungen und unerlaubte Griffe**

- Artikel 52 - Allgemeine Verbote
- Artikel 53 - Griffentzug
- Artikel 54 - Mattenflucht
- Artikel 55 - Verbotene Griffe
- Artikel 56 - Griffe, die für Schüler und Kadetten verboten sind
- Artikel 57 - Besondere Verbote
- Artikel 58 - Auswirkungen auf den Kampf

## **Kapitel 10: Der Protest**

- Artikel 59 - Protest

## **Kapitel 11: Spezielle Punkte der Internationalen Regeln für den weiblichen Ringkampf**

- Artikel 60 - Alters- und Gewichtsklassen
- Artikel 61 - Bekleidung
- Artikel 62 - Wiegen
- Artikel 63 - Wettkampfdauer
- Artikel 64 - Allgemeine technische Regeln
- Artikel 65 - Verbotene Griffe

## **Kapitel 12: Anwendung der Ringkampfbestimmungen**

- Artikel 66 - Regeländerungen und Unvorhergesehenes

## **Kapitel 13: Beach-Wrestling**

### **Anhang**

Anhang 1. - Grundbegriffe

Punktzettel	}	<i>National andere Handhabung,</i>
Turnierzettel	}	<i>deshalb nicht als Anlage</i>

# VORWORT

## DER RINGKAMPF

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 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.

FILA

## **Allgemeine Bestimmungen**

### **Artikel 1 - Ziele und Aufgaben**

Entsprechend den Bestimmungen der Statuten der FILA:

- unter Berücksichtigung der Finanzordnung;
- unter Berücksichtigung der Disziplinarordnung;
- unter Berücksichtigung der internationalen Wettkampfordnung,
- unter Berücksichtigung aller speziellen Ordnungen

haben die internationalen Ringkampffregeln zum Ziel:

- die praktischen und technischen Bedingungen für die Wettkämpfe zu definieren und genau zu beschreiben
- den entsprechenden Wert für Angriffe und Griffe festzulegen
- die Situationen und Verbote aufzuführen;
- die technischen Aufgaben des Kampfgerichts festzulegen;
- das Wettkampfsystem, die Bedingungen für die 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 in allen seinen Stilarten erforderlich ist. Die traditionellen Formen des Ringkampfes 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 alle internationalen Begegnungen, die unter Kontrolle der FILA ausgetragen werden.

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

# Kapitel 1: Wettkämpfe und Programme

## Artikel 4 - Wettkampfsystem und -methode

Die Wettkämpfe laufen nach einem System der direkten Eliminierung ab mit:

- Paarung in der Reihenfolge der bei der Auslosung gezogenen Nummern

Alle Ringerwettkämpfe laufen nach dem System der direkten Eliminierung ab, mit Hoffnungsrunde für die Verlierer gegen die Teilnehmer am Kampf um Platz 1 und 2. Die Idealzahl wird zu Beginn des Wettkampfes ermittelt und die Kämpfe beginnen von unten in der Tabelle.

- Recht auf Hoffnungsrunde haben nur die Ringer, die gegen die beiden Finalisten verloren haben

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 der Gewichtsklasse statt.

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).

Beim System der direkten Eliminierung muss eine Idealzahl an Ringern ermittelt werden, d. h. 4, 8, 16, 32, 64 ... usw. Gibt es in einer Gewichtsklasse nicht die Idealzahl an Ringern, müssen Qualifikationskämpfe ausgetragen werden.

### **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 (Tabelle, Anhang A, Seite 10).

## Qualifikationskämpfe

Zur Ermittlung der nächstniedrigen 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 folglich die Kämpfe:

- Nummer 11 gegen Nummer 12
- Nummer 13 gegen Nummer 14
- Nummer 15 gegen Nummer 16
- Nummer 17 gegen Nummer 18
- Nummer 19 gegen Nummer 20
- Nummer 21 gegen Nummer 22

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). Dem Prinzip der Paarung in der Reihenfolge der gezogenen Nummern weiter folgend, läuft die 1. Eliminierungsrunde wie folgt ab:

- Nummer 1 gegen Nummer 2
- Nummer 3 gegen Nummer 4
- Nummer 5 gegen Nummer 6
- Nummer 7 gegen Nummer 8
- Nummer 9 gegen Nummer 10
- Nummer 12 gegen Nummer 13    Sieger der Qualifikationskämpfe
- Nummer 15 gegen Nummer 17    Sieger der Qualifikationskämpfe
- Nummer 19 gegen Nummer 22    Sieger der Qualifikationskämpfe

## 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 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.

Die beiden Sieger der beiden letzten Kämpfe der Hoffnungsrunde (die Nr. 6 und Nr. 16) erhalten jeder eine Bronzemedaille.

## **Finale**

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

## **Platzierungskriterien**

Die Ringer jeder Gewichtsklasse werden wie folgt platziert:


- Die Verlierer der beiden Finalkämpfe um die Bronzemedailles werden gleichrangig als 5. platziert.
- Bei der Platzierung der Ringer ab dem 7. Platz bestimmen die Platzierungspunkte den Platz. Bei Gleichstand werden sie durch aufeinanderfolgende Prüfung der nachstehenden Kriterien platziert.
- Kann aufgrund der nachstehenden Kriterien nicht zwischen den beiden Ringern entschieden werden, werden sie gleichrangig platziert.
  1. die meisten Schultersiege;
  2. die meisten durch Überlegenheit (6 Punkte Unterschied) gewonnen Kämpfe;
  3. die meisten durch Überlegenheit gewonnen Kampfrunden;
  4. die meisten im gesamten Wettkampf erzielten technischen Punkte;
  5. die wenigsten im gesamten Wettkampf abgegebenen technischen Punkte.

Die Ringer, die an der Hoffnungsrunde teilnehmen, werden ebenfalls entsprechend den während des gesamten Wettkampfes erzielten Platzierungspunkte platziert.

Bem.: Ringer, die wegen Brutalität oder unsportlichen Verhaltens disqualifiziert werden, werden eliminiert und in dieser Situation nicht platziert; der Ringer, der in der Hoffnungsrunde aufrückt, 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.

Anhang A



**FEUILLE DE COMPETITION / COMPETITION SHEET**  
**CHAMPIONNAT:** \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_\_

**ANNEXE A**

TOUTES LES RÈGLES		1 <sup>er</sup> Final	1 <sup>er</sup> Final	1 <sup>er</sup> Final	Final 1-2	Classement Cl. Prior. Nom
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	2
13	14	15	16	17	18	3
19	20	21	22	23	24	4
25	26	27	28	29	30	5
31	32	33	34	35	36	6
37	38	39	40	41	42	7
43	44	45	46	47	48	8
49	50	51	52	53	54	9
55	56	57	58	59	60	10
61	62	63	64	65	66	11
67	68	69	70	71	72	12
73	74	75	76	77	78	13
79	80	81	82	83	84	14
85	86	87	88	89	90	15
91	92	93	94	95	96	16
97	98	99	100	101	102	17
103	104	105	106	107	108	18
109	110	111	112	113	114	19
115	116	117	118	119	120	20
121	122	123	124	125	126	21
127	128	129	130	131	132	22

**REPECHAGE**

PERDANTS CONTRE LE 1 <sup>er</sup> FINALISTE	PERDANTS CONTRE LE 2 <sup>ème</sup> FINALISTE												
<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border: 1px solid black; padding: 2px;">6</td> <td style="width: 50%; border: 1px solid black; padding: 2px;">15</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">7</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">17</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">8</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">18</td> </tr> </table>	6	15	7	17	8	18	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border: 1px solid black; padding: 2px;">15</td> <td style="width: 50%; border: 1px solid black; padding: 2px;">16</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">17</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">19</td> </tr> <tr> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">18</td> <td style="border: 1px solid black; padding: 2px;">20</td> </tr> </table>	15	16	17	19	18	20
6	15												
7	17												
8	18												
15	16												
17	19												
18	20												

**EXEMPLE DE TABLEAU D'APPARIEMENT POUR UNE CATEGORIE DE 22 LUTEURS**  
**EXAMPLE OF ROUND SHEET FOR CATEGORY WITH 22 WRESTLERS**

## Artikel 5 - Wettkampfprogramm

Die Wettkampfdauer bei Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften der Senioren und Junioren wird wie folgt festgelegt:

6 Tage für drei Stilarten (Freistil, griechisch-römisch, Frauen) auf drei Matten. Je nach Anzahl der Anmeldungen kann im Einverständnis mit der FILA bei allen Wettkampftypen eine Matte hinzugefügt oder abgezogen werden.

Im Prinzip soll die Dauer der Veranstaltungen zu allen Arten von Wettkämpfen 3 Stunden nicht übersteigen. Bei allen Arten von Wettkämpfen wird eine Gewichtsklasse an einem Tag ausgerufen. 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.

## Kapitel 2: Technische Bestimmungen

### Artikel 6 - Altersklassen - Gewichtsklassen - Wettkämpfe

#### a) Altersklassen

Es wird eine Einteilung in folgende Altersklassen vorgenommen:

#### International:

SCHÜLER	14 - 15 Jahre (ab 13 Jahre mit Attest des Arztes <u>und der Eltern</u> )
KADETTEN	16 - 17 Jahre (ab 15 Jahre mit Attest des Arztes <u>und der Eltern</u> )
JUNIOREN	18 - 20 Jahre (ab 17 Jahre mit Attest des Arztes <u>und der Eltern</u> )
MÄNNER	20 Jahre und älter

Die Ringer der Altersklasse der Junioren können bei den Männern 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. Das Alter wird bei allen Meisterschaften und Wettkämpfen bei der endgültigen Meldung, 6 Stunden vor dem Wiegen, kontrolliert. Hierzu muss der Verantwortliche einer jeden 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 für jeden Teilnehmer, ausgestellt vom Präsidenten des nationalen Verbandes, aus dem das Alter des Ringers hervorgeht. Die Bescheinigung nach dem Muster der FILA muss auf einem Kopfbogen 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. ein Betrug vorliegt, werden die für diesen Fall vorgesehenen Disziplinarmaßnahmen gegen den Verband, den Ringer und den Unterzeichnenden der falschen Erklärung unmittelbar zur Anwendung gebracht.
- Jeder Ringer, der an einem Wettkampf teilnimmt, gestattet der FILA automatisch, Film- und Fotoaufnahmen seiner Person für die Promotion des betreffenden oder zukünftiger Wettkämpfe zu verwenden. Lehnt ein Ringer diese Bestimmung ab, dann muss er dies bei der Meldung erklären, und ihm kann in diesem Fall die Teilnahme am Wettkampf verboten werden.

## b) Gewichtsklassen

Es wird eine Unterteilung in folgende Gewichtsklassen vorgenommen:

### International:

Schüler (10)	29-32, 35, 38, 42, 47, 53, 59, 66, 73, 73-85 kg
Kadetten (10)	39-42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, 85-100 kg
Junioren (8)	46-50, 55, 60, 66, 74, 84, 96, 96-120 kg
Männer (7)	50-55, 60, 66, 74, 84, 96, 96-120 kg

Jeder Wettkämpfer, der freiwillig und auf eigene Verantwortung teilnehmen will, kann nur in der Gewichtsklasse starten, die seinem Körpergewicht beim offiziellen Wiegen entspricht. In den Gewichtsklassen der Altersklasse Männer können die Teilnehmer auch in der in Bezug auf ihr Körpergewicht nächsthöheren Gewichtsklasse ringen. Die Ausnahme bildet das Schwergewicht, wo der Ringer über 96 kg wiegen muss.

## c) Wettkämpfe

Es gibt in den verschiedenen Altersklassen folgende internationale Wettkämpfe:

### Schüler: 14-15 Jahre

- Internationale Wettkämpfe (bilateral und regional)

### Kadetten: 16-17 Jahre

- Internationale Wettkämpfe
- Kontinentalmeisterschaften jedes Jahr

### Junioren: 18-20 Jahre

- Internationale Wettkämpfe
- Kontinentalmeisterschaften jedes Jahr
- Weltmeisterschaften jedes Jahr

### Männer: 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
- Herausforderungskämpfe, Masters, Internationaler Grand Prix, Gala Grand Prix der FILA, Super Stars Matches
- Olympische Spiele alle vier Jahre

### Veteranen: 35 Jahre und älter

- Wettkämpfe entsprechend besonderen Programmen, Kategorien und Reglements

## Artikel 7 - Wettkampflizenz

Jeder Ringer bzw. jede Ringerin der Altersklassen Schüler, Kadetten, Junioren, Senioren (Männer) oder Veteranen, der bzw. die an Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften, Weltcups, kontinentalen Meisterschaften, Pokalwettkämpfen und Spielen, an regionalen Spielen, der Welt- und Kontinentalliga *und an internationalen Turnieren* teilnimmt, muss entsprechend einer speziellen Regelung im Besitz einer internationalen Wettkampflizenz sein.

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 gültig, wenn sie mit der speziellen Beitragsmarke der FILA für das laufende Jahr versehen ist.

Mit der Bezahlung der jährlichen Marke ist der Ringer (außer Veteranen) für den Fall eines Unfalles während des Wettkampfes, an dem er teilnimmt, hinsichtlich der Arzt- und Krankenhauskosten ausschließlich bei Olympischen Spielen, Welt- und Kontinentalmeisterschaften, Weltcups und Weltliga versichert.

Die Lizenz und die Marken sind ebenfalls bei allen internationalen Turnieren der Senioren obligatorisch, die unter der Kontrolle der FILA organisiert werden.

## Artikel 8 - Bekleidung

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

### 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 Größe der Buchstaben maximal 10 x 10 cm betragen darf.

Der Ringer darf nicht:

- Das Emblem oder die Abkürzung eines anderen Landes tragen.
- Das Tragen von leichten Knieschützern ohne Metallteile ist gestattet.
- Der Ringer muss während des gesamten Wettkampfes ein Stofftaschentuch bei sich haben, das er vor dem Kampf dem Kampfrichter zeigt.

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:

- 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.)

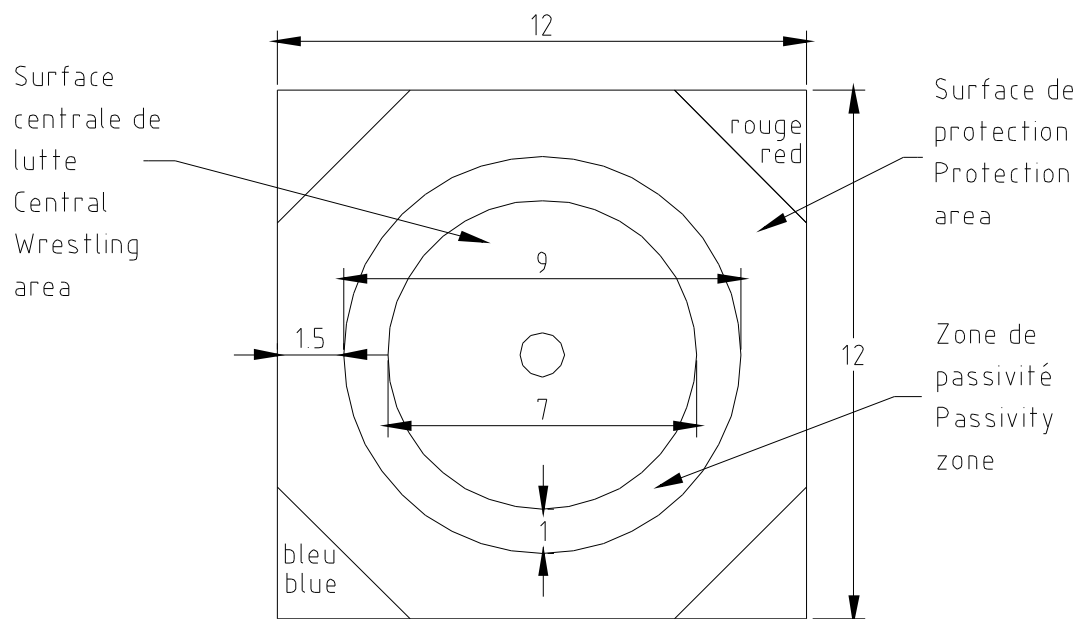
Beim Wiegen muss der Kampfrichter kontrollieren, ob der Teilnehmer die Bestimmungen dieses Artikels erfüllt. Dem Ringer muss beim Wiegen mitgeteilt werden, dass er, wenn seine Kleidung nicht korrekt ist, nicht am Wettkampf teilnehmen kann. Wenn ein Ringer in einer nicht vorschriftsmäßigen Kleidung erscheint,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

## **Artikel 9 - 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 1,50 m mit der gleichen Stärke wie die Matte haben.

Bei Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften müssen die Aufwärm- und Trainingsmatten ebenfalls von der FILA genehmigt und von derselben Qualität wie die Wettkampfmatten sein. Zur Mattenfläche mit einem Durchmesser von 9 Metern gehört ein ein Meter breiter roter Ring, der zur Kampffläche gehört.

Die verschiedenen Teile der Matte werden wie folgt bezeichnet:



- Der zentrale Kreis ist die Mattenmitte (1 m Durchmesser).
- Der zentrale Teil der Matte, der sich innerhalb des roten Kreises befindet, ist die zentrale Kampffläche (Durchmesser: 7 m).
- Der rote Ring ist die Passivitätszone (Breite: 1 m).
- Die Umrandung ist die Schutzzone (Breite: 1,50 m).

Bei allen Olympischen Spielen, Welt- und Kontinentalmeisterschaften muss die Matte auf ein Podium aufgelegt werden, das nicht höher als 1,10 m sein darf. Wenn sich die Matte auf einem Podium befindet, und der Schutzrand (Schutzzone plus Rand des Podiums) nicht mindestens 2 m breit ist, müssen die Seiten des Podiums von um 45 Grad geneigten Sicherheitsbanden umgeben sein. Der Sicherheitsrand muss auf jeden Fall eine andere Farbe als die Matte haben. 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 gewaschen und desinfiziert werden. Auch wenn glatte, einheitliche Matten mit einer feinen Oberflächenstruktur verwendet werden (auch mit Plane), sind stets die hygienischen Sicherheitsvorkehrungen einzuhalten.

In der Mitte der Matte muss sich ein Kreis von 1 m Innendurchmesser befinden, der von einem 10 cm breiten Streifen umgeben ist.

Die oben beschriebene Kreisumfanglinie und die Begrenzung der Kampffläche sind von roter Farbe. Innerhalb dieser müssen sich die Prägungen für den Zwiegriff und die Bodenlage befinden.

Die einander gegenüber liegenden 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.

## Artikel 10 - Medizinische Betreuung

Gemäß den Regeln über die internationale Wettkampflizenz hat sich jeder Ringer in seinem Heimatland drei Tage vor seiner Abreise zu Meisterschaften, Pokalwettkämpfen und Spielen einer ärztlichen Untersuchung zu unterziehen.

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 Veranstaltungen bereitstehende medizinische Dienst steht unter Aufsicht des verantwortlichen FILA-Arztes.

Vor dem Wiegen der Teilnehmer führen die Ärzte die Untersuchung der Athleten durch, um ihren Gesundheitszustand festzustellen. 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 den 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 ob er 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.

## Artikel 11 - Befugnisse des medizinischen Dienstes

- Der medizinische Verantwortliche der FILA hat das Recht und die Pflicht, den Kampf durch den Mattenpräsidenten jederzeit unterbrechen zu lassen, wenn er einschätzt, dass für den einen oder den anderen der Ringer Gefahr besteht.  
Er kann ebenfalls sofort einen Kampf unmittelbar abbrechen, indem er einen Ringer als unfähig erklärt, weiter zu ringen.
- Der Ringer darf die niemals Matte verlassen, außer im Falle einer schweren Verletzung, die seinen unverzüglichen Abtransport erfordert.
- Ist ein Ringer verletzt, muss der Kampfrichter unverzüglich den Arzt hinzuziehen und diesen fragen, ob die Unterbrechung gerechtfertigt oder simuliert ist. **Zeigt der Arzt auf eine Simulation an, fordert der Kampfrichter vom Punktrichter oder vom Mattenpräsidenten die Bestrafung.**
- Wenn sich ein Ringer eine sichtbare oder blutende Verletzung zuzieht, verfügt der Arzt über die notwendige Zeit, um die Wunde zu versorgen und er entscheidet, ob der Ringer ohne Zeitbegrenzung den Kampf fortsetzen kann oder nicht.
- Bei Meinungsverschiedenheiten medizinischer Art hat der Mannschaftsarzt des betreffenden Ringers das Recht, bei der etwaigen Behandlung mitzuwirken oder seinen Rat hinsichtlich der 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 2 Minuten** für einen Kampf unterbrechen. Das Kampfgericht ist befugt zu entscheiden, ob Simulation vorliegt oder nicht.

- 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 über die Unterbrechung des Kampfes vom Delegierten der FILA oder dem von der FILA delegierten Kampfrichter nach Konsultation mit dem Wettkampfarzt und dem Mannschaftsarzt des verletzten Ringers getroffen.
- In jedem Fall muss der Arzt, der entscheiden muss, einem Ringer die Fortsetzung des Kampfes zu untersagen, eine andere Nationalität haben als der betreffende Ringer und er darf keine Interessen hinsichtlich der betreffenden Gewichtsklasse haben (siehe Reglement medizinische Betreuung).
- Der Ringer, der den Kampf ohne blutende Verletzung plötzlich unterbricht, verliert automatisch 1 Punkt, der seinem Gegner zuerkannt wird.

## **Artikel 12 - Doping**

In Anwendung der Bestimmungen der Satzung und um gegen eventuelles Doping, das ausdrücklich verboten ist, vorzugehen, behält sich die FILA das Recht vor, Ringer in allen Wettkämpfen, die unter Kontrolle der FILA stattfinden, einer Untersuchung oder einem Test zu unterziehen.

Dies erfolgt zwingend bei kontinentalen und Weltmeisterschaften entsprechend den Regeln der FILA und bei Olympischen und kontinentalen 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 Probenentnahme erfolgt durch einen bevollmächtigten Arzt der FILA im Beisein eines Mannschaftsbetreuers des zu kontrollierenden Ringers.

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

## **Platzierung bei Dopingfällen**

Wenn der Erst- oder Zweitplatzierte wegen Dopings disqualifiziert wird, rückt der Bronzemedailengewinner 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 entsprechend dem Platzierungssystem nach.

## **Kapitel 3: Das Kampfgericht**

### **Artikel 13 - Zusammensetzung**

Bei allen Wettkämpfen setzt sich das Kampfgericht wie folgt zusammen:

1 Mattenpräsident - 1 Kampfrichter - 1 Punktrichter, also drei Offizielle, deren Befähigung und Berechtigung zum Ausüben der Kampfrichtertätigkeit durch das internationale Kampfgerichts-Reglement festgelegt ist. 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.

### **Artikel 14 - Allgemeine Aufgaben**

- a) Das Kampfgericht übernimmt alle Aufgaben, die in den Regeln für internationale Ringkampf Wettbewerbe und den Vorschriften für die Durchführung von Wettkämpfen vorgesehen sind. Es ist die Pflicht des Kampfgerichts, dem Kampf vom Anfang bis zum Ende mit Aufmerksamkeit zu folgen und die Kampfhandlungen so zu beurteilen, dass das Ergebnis auf dem Punktzettel genau den Verlauf des Kampfes wiedergibt.
- b) Der Mattenpräsident, der Kampfrichter und der Punktrichter bewerten die Griffe gemeinsam. Eine endgültige Entscheidung wird auf der Grundlage der Zusammenarbeit getroffen, und zwar unter der Leitung des Mattenpräsidenten, der die Tätigkeit des Kampfgerichts koordiniert.
- c) Das Kampfgericht übernimmt alle Aufgaben der Bewertung: das Vergabe von Punkten und die Bestrafung gemäß den Regeln.
- d) Die Punktzettel des Punktrichters und des Mattenpräsidenten dienen zum Festhalten sämtlicher von den beiden Ringern erzielten Wertungen. Die Punkte, Verwarnungen (0) müssen genauestens in der Reihenfolge des Auftretens im Kampf eingetragen werden. Diese Punktzettel müssen jeweils vom Punktrichter und vom Mattenpräsidenten unterschrieben werden.
- e) Wird eine Kampfrunde nicht durch einen Schultersieg beendet, entscheidet der Mattenpräsident über das Ergebnis, indem er sämtliche aufgezeichneten Punkte auf dem Punktzettel des Punktrichters und seinem eigenen berücksichtigt.
- f) Alle Wertungen, die der Punktrichter notiert, müssen dem Publikum durch Farbtafeln oder durch Leuchtschrift auf elektrischen Anzeigetafeln angezeigt werden.
- g) Bei der Leitung eines Kampfes und bei der Ausführung ihrer Aufgaben haben sich die Mitglieder des Kampfgerichts der Grundsprache der FILA zu bedienen. Es ist ihnen verboten, mit irgend jemandem zu sprechen. Sie dürfen lediglich im Interesse der richtigen Erfüllung ihrer Aufgaben miteinander sprechen.

## Artikel 15 - Der Kampfrichter

- a) Der Kampfrichter ist verantwortlich für den vorschriftsmäßigen Ablauf des Kampfes auf der Matte. Er hat nach den Ringkampfbregeln 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) Er 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 zurückzugeben, 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 Arms, wenn der Ringer im roten Trikot Punkte erzielte.
- f) Der Kampfrichter soll niemals zögern
  - den Kampf im richtigen Augenblick, d.h. nicht zu früh und nicht zu spät zu unterbrechen;
  - anzuzeigen, ob ein soeben ausgeführter Griff am Mattenrand gültig ist oder nicht;
  - sichtbar die fünf Sekunden anzuzählen, in denen ein Ringer in der Brücke gehalten wird, um für diese Lage den Zusatzpunkt zu geben;
  - 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 die Position zu bestimmen, in welcher der Kampf fortgesetzt wird (Füße im zentralen Kreis).
  - Er soll nicht so dicht an die Kämpfer herangehen, dass dem Punktrichter und dem Mattenpräsidenten die Sicht genommen wird - besonders in einer Lage, die zu einem Schultersieg 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 den oder die 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.
- 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.
  - Bei Ermittlung des Siegers durch Kampfgerichtsentscheid oder im Falle einer Disqualifikation hat er sich mit den anderen Mitgliedern des Kampfgerichts abzustimmen (dafür oder dagegen).
  - Er hat nach Zustimmung des Mattenpräsidenten den Sieger zu verkünden.
- i) Der Kampfrichter verlangt Bestrafung bei Regelwidrigkeiten oder wegen Brutalität.
- j) Der Kampfrichter muss nach Zustimmung des Mattenpräsidenten den Kampf bei technischer Überlegenheit (sechs Punkte Unterschied) abbrechen und den Sieg verkünden. In dieser Situation muss er den Ablauf der vollständigen Handlung, Angriff oder Gegenangriff, abwarten.
- k) Nachdem er den Kampf unterbrochen hat, muss er den siegreichen Ringer fragen, ob er den Kampf bis zu Ende fortsetzen will.
- l) Nach einem 5-Punkte-Griff muss der Kampfrichter den Sieger ebenfalls fragen, ob er den Kampf fortsetzen will, jedoch ist in dieser Situation kein Gegenangriff möglich.

### **Artikel 16 - Der Punktrichter**

- a) Der Punktrichter erfüllt seine Aufgaben im Sinne der Ringkampffregeln.
- b) Er verfolgt aufmerksam den Ablauf des Kampfes, ohne sich ablenken zu lassen, zeigt offen die Punkte an und vermerkt diese auf dem Punktzettel. Er muss in allen Situationen immer seine eigene Meinung aufzeigen.
- c) Nach jeder Aktion schreibt er die erzielten Punkte auf seinen Punktzettel, die der Kampfrichter anzeigt, 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 für die Ringer sein muss. Die angezeigten Wertungen müssen unbedingt mit den Eintragungen auf dem Punktzettel übereinstimmen.
- d) Er zeigt dem Kampfrichter den Schultersieg 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, eine verbotene Lage usw.), hebt er die Tafel mit der Farbe des betreffenden Ringers hoch und dies auch dann, wenn der Kampfrichter nicht um seine Meinung nachgesucht hat.  
In jedem Fall muss der Punktrichter den Kampfrichter auf alles aufmerksam machen, was ihm am Kampfverlauf oder am Verhalten der Ringer als unnormale 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.

- f) Die Entscheidungen des Punktrichters und des Kampfrichters sind ohne Einverständnis des Mattenpräsidenten gültig, falls sie übereinstimmen mit Ausnahme des Sieges durch technische Überlegenheit. In diesem Fall ist die Meinung des Mattenpräsidenten einzuholen.
- g) Auf dem Punktzettel des Punktrichters muss die exakte Kampfzeit eingetragen werden, wenn der Kampf durch einen Schulter Sieg, technische Überlegenheit, Aufgabe, usw. beendet wird.
- h) Um den Kampf besser beobachten zu können, besonders bei gefährlichen Lagen, darf sich der Punktrichter entlang des Mattenrandes auf seiner Seite bewegen.
- i) Ebenso muss er auf dem Punktzettel vermerken, wenn ein Ringer einen Durchdreher ausgeführt hat, indem er die Punktwertung für diese Aktion unterstreicht.
- j) Verwarnungen wegen Mattenflucht, verbotener Griffe, falschen Einnehmens der Bodenlage oder Brutalität werden in der Spalte des betreffenden Ringers durch ein "O" (Verwarnung) festgehalten.
- k) Bei jedem Zwiegriff muss in der entsprechenden Spalte des Ringers, der als Erster zum Zwiegriff gefasst hat, ein „K“ eingetragen werden und die vergebenen technischen Punkte müssen eingerahmt werden.

### **Artikel 17 - Der Mattenpräsident**

- a) Der Mattenpräsident, dessen Aufgaben entscheidend sind, muss alle Pflichten, die in den Ringkampffregeln vorgesehen sind, übernehmen.
- b) Er koordiniert die Arbeit des Kampfrichters und des Punktrichters.
- c) Endet eine Kampfrunde 0-0, ordnet er den Zwiegriff an.
- d) Er verfolgt sehr aufmerksam den Ablauf der Kämpfe, ohne sich ablenken zu lassen; er bewertet nach den Regeln die Entscheidungen und die Arbeit des Kampfgerichts.
- e) Falls sich der Punktrichter und der Kampfrichter nicht einig sind, muss er über die Anzahl der Punkte, den Schulter Sieg oder die Verwarnung entscheiden.
- f) Er kann 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.
- g) Er hat das Recht, im Falle von offensichtlicher Fehlentscheidung den Kampf zu unterbrechen und den Punktrichter und den Kampfrichter nach den Gründen befragen, weshalb sie so entschieden haben. Nach einer Besprechung mit dem Punktrichter und dem Kampfrichter kann er mit Stimmenmehrheit von 2 Stimmen (2 zu 1) sofort die Entscheidung berichtigen und das in Artikel 18 vorgesehene Verfahren anwenden.

Im allgemeinen muss der Mattenpräsident die technischen Kompetenzen und Einzelheiten des entsprechenden Kapitels der Regeln für internationale Kampfgerichte beachten und durchsetzen.

### **Artikel 18 - Der Verantwortliche für die Kampfrichtertätigkeit**

Bei allen Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften, Weltcups, Kontinentalmeisterschaften, -cups und -spielen, Regionalspielen werden zwei Mitglieder des Kampfrichterressorts ernannt, um als Kontrolleure jeder Matte tätig zu sein.

Wenn der Mattenpräsident bei einem Kampf einen schwerwiegenden Fehler des Punkt- und des Kampfrichters feststellt und er mit ihnen nicht einverstanden ist, ist er zur Unterbrechung des Kampfes verpflichtet. Er muss die Videosequenz ansehen und mit Zustimmung des Punkt- oder des Kampfrichters die richtige Entscheidung treffen, wenn diese ihre Fehler anerkennen. Im gegenteiligen Fall kann die Entscheidung nicht geändert werden.

## Artikel 19 - 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 in der in Artikel 18 vorgesehenen Situation.
- 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, 3, 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 20 - Verzeichnis der Entscheidungen

### Vergabe von Punkten

Der Punktrichter und der Kampfrichter vergeben für jede Aktion wie folgt Punkte, Verwarnungen, was jeweils zu folgendem Ergebnis führt:  
(R: Ringer rot - B: Ringer blau - 0: kein Punkt)

Kampfrichter	Punktrichter	Mattenpräsident	Offizielles Ergebnis	Anmerkungen
1.R	1.R	---	1.R	Bei diesen Beispielen braucht der Mattenpräsident nicht einzugreifen, da sich Kampfrichter u. Punktrichter einig sind, außer bei schwerwiegenden Fehlern.
2.R	2.R	---	2.R	
3.R	3.R	---	3.R	
5.R	5.R	---	5.R	

Punkte		Punkte		
1.R	0	0	0	Da sich Punktrichter und Kampfrichter uneinig sind, greift der Mattenpräsident ein und es entscheidet die Mehrheit.
1.B	1.R	1.R	1.R	
2.R	1.R	2.R	2.R	
2.B	0	2.B	2.B	
3.R	2.R	2.R	2.R	
3.B	1.R	3.B	3.B	

Bei schweren Verletzungen der Regeln muss der Mattenpräsident eine Konsultation gemäß Artikel 18 fordern.

Jede Kampfrunde beginnt beim Punktstand null.

Beispiel:

Punktrichter Punkte	Kampfrichter Punkte	Entscheidung des Mattenpräsidenten - Punkte
1.R	1.B	1.R oder 1.B
2.R	2.B	2.R oder 2.B

### **Artikel 21 - Bestrafung 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 Kampfgerichtes 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.

### **Artikel 22 - 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 mit Emblem der FILA auf der linken Brustseite
- 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.

## Kapitel 4: Ablauf eines Wettkampfes

### Artikel 23 - Wiegen

Die endgültige Liste der Wettkampfteilnehmer muss dem Sekretariat des Organisationskomitees durch den Delegationsleiter 6 Stunden vor dem 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.

Zum Wiegen können nur die Ringer zugelassen werden, die in einer vorgeschriebenen Frist ärztlich untersucht wurden. Diese Untersuchung findet immer eine (1) Stunde vor dem Wiegen statt. Die Ringer müssen ihre Lizenz und den Pass vorweisen.

Die Ringer müssen mit Trikot gewogen werden (ohne Schuhe), 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 sehr kurz geschnittene Fingernägel haben.

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

Für alle Wettkämpfe wird nur einmal pro Gewichtsklasse gewogen.

Die für das Wiegen verantwortlichen Kampfrichter sind angehalten zu kontrollieren, dass alle Ringer alle im Artikel 8 „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.

### Artikel 24 - Auslosung

Die Wettkampfteilnehmer werden entsprechend der beim Wiegen erfolgten Auslosung für jede Runde gepaart. Die Auslosung muss öffentlich sein. Die Anzahl der Lose muss mit der Anzahl der Ringer übereinstimmen, die medizinisch untersucht wurden. Die nummerierten Lose müssen in einer Urne, einer Tasche oder einem ähnlichen Behälter verschlossen sein. 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 Wiege liste einzutragen.

**Wichtig:** Falls beim Auslosen vom Verantwortlichen für das Wiegen und für das Auslosen ein Fehler festgestellt wird, muss die Auslosung der betreffenden Gewichtsklassen annulliert und wiederholt werden. Mit Zustimmung des Wettkampfleiters wird die Auslosung in dieser Gewichtsklasse erneut vorgenommen.

## Artikel 25 - Starterliste

Wenn ein oder mehrere Ringer, die in der Wiegelisten aufgeführt sind, nicht erscheinen oder beim Wiegen zu schwer sind, werden diese Ringer gestrichen. Die restlichen Ringer werden sofort nach dem Ende des Wiegens, in jeder Gewichtsklasse, entsprechend ihrer Losnummer, in einer genauen Reihenfolge aufgeschrieben - von der niedrigsten bis zur höchsten Nummer. (s.

Beispiel)

Nr. 1	E
Nr. 2	H
Nr. 3	B
Nr. 4	A
Nr. 5	D
Nr. 6	C
Nr. 7	J
Nr. 8	L
Nr. 9	I
Nr. 10	G
Nr. 11	K
Nr. 12	F

Die Ringer werden also in fortlaufender Reihenfolge geordnet.

usw.

## Artikel 26 - Kampfpaarungen

Die Ringer werden in der Reihenfolge der beim Wiegen gezogenen Nummern gepaart. Es muss ein Plan erstellt werden, in dem der Zeitplan 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.

## Artikel 27 - Ausscheiden 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 Fair Play, 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 Kampfgerichts vom Wettkampf ausgeschlossen und nicht platziert.
- Wenn in einem Kampf beide Ringer im selben Kampf wegen Brutalität disqualifiziert werden, werden sie wie oben eliminiert und die Paarung in der folgenden Runde wird **nicht** verändert. Der Ringer, der mit einem von beiden gepaart werden muss, wird Sieger des Kampfes.
- Wenn diese Disqualifikation(en) die Platzierung in einem Finalkampf betrifft/betreffen, rücken die nachfolgenden Ringer in der Tabelle auf, um die Endplatzierung festzulegen.

## Artikel 28 - 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

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

Die Ringer der Plätze 5 bis 10 erhalten eine Urkunde.

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

## Artikel 29 - Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen

Die Mannschaftswertung errechnet sich durch die Platzierungen der 10 besten Ringer.

Der erstplatzierte Ringer jeder Gewichtsklasse erhält	10 Punkte
2. Platz	"
3. Platz - 3. Platz	"
5. Platz	"
5. Platz	"
7. Platz	"
8. Platz	"
9. Platz	"
10. Platz	"
	9 Punkte
	8 Punkte
	6 Punkte
	6 Punkte
	4 Punkte
	3 Punkte
	2 Punkte
	1 Punkt

Die Anwendung dieser Tabelle bleibt ungeachtet der Anzahl der Ringer pro Gewichtsklasse unverändert.

Bei gleicher Punktzahl mehrerer Mannschaften wird die Mannschaft mit den meisten ersten Plätzen als erste platziert usw.

## Artikel 30 - Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen

### Allgemeines Prinzip

Eine Mannschaft besteht aus sieben Ringern, mit einem Ringer je Gewichtsklasse, mindestens aber aus **sechs** Ringern. Jede Mannschaft darf 9 Ringer wiegen lassen.

Jeder Wettbewerb besteht aus zwei Kämpfen (Hin- und Rückkampf), mit einer Pause von 10-15 Minuten zwischen den beiden Kämpfen.

Am Ende dieser beiden Kämpfe werden die von jedem Ringer erzielten Platzierungs- (*Positiv*-)punkte addiert, und die Mannschaft mit den meisten Platzierungs- (*Positiv*-)punkten gewinnt den Wettkampf. Jede Mannschaft darf bei der Rückrunde Ringer austauschen, wenn diese zuvor gewogen wurden.

### **Wenn es sich um einen Wettkampf zwischen nur zwei Mannschaften handelt:**

Das Ergebnis wird ermittelt durch die Addition der Platzierungs- (*Positiv*-)punkte eines jeden Ringers am Ende eines Kampfes entsprechend Artikel 46 (5-0 / 4-0 / 4-1 / 3-0 / 3-1). Die Mannschaft mit den meisten Platzierungs- (*Positiv*-)punkten wird Sieger.

Wenn beide Mannschaften die gleiche Anzahl an Platzierungs- (*Positiv*-)punkten haben, erfolgt die Platzierung nach folgenden Kriterien in der genannten Reihenfolge:

1. die meisten Siege durch Schultersieg, Nichtantreten, Aufgabe (5-0)
2. die meisten Siege in einem Kampf durch technische Überlegenheit (6 Punkte Unterschied)
3. die meisten Siege in einer Kampfrunde durch technische Überlegenheit
4. die meisten erzielten technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
5. die wenigsten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes.

### **Wenn es sich um einen Wettkampf zwischen mehr als zwei Mannschaften handelt:**

Das Ergebnis eines jeden Kampfes wird ebenfalls durch die Addition der Platzierungs- (*Positiv*-)punkte für jeden Ringer am Ende eines Kampfes bestimmt.

Im Falle eines Gleichstandes an Platzierungs- (*Positiv*-)punkten wird keine Aufteilung der beiden Mannschaften nach Qualität der Siege vorgenommen, sondern sie werden gleich platziert (unentschieden).

Die Endplatzierung der Mannschaften erfolgt, indem am Ende eines jeden Kampfes Punkte für jede Mannschaft vergeben werden.

- Die siegende Mannschaft erhält 2 Punkte.
- Die verlierende Mannschaft erhält 0 Punkte.
- Bei Unentschieden erhalten beide 1 Punkt.

Wenn am Ende aller Begegnungen des Wettkampfes zwei oder mehrere Mannschaften einen Gleichstand an Punkten aufweisen, wird die Aufteilung durch Addition der im Verlauf des gesamten Wettkampfes gesammelten Platzierungs- (*Positiv*-)punkte vorgenommen.

Es wird diejenige Mannschaft Sieger, die die meisten Platzierungs- (*Positiv*-)punkte erreicht hat. Bei Gleichstand bestimmt der direkte Vergleich den Sieger.

## **Kapitel 5: Der Kampf**

### **Artikel 31 - Dauer der Kämpfe**

Bei allen Wettkämpfen wird bei der Zeitanzeige obligatorisch aufsteigend von 0 bis 2 Minuten gezählt. Ein Lampe in der Farbe des betreffenden Ringers muss den Sieger jeder Kampfrunde anzeigen.

Die Dauer der Kämpfe ist wie folgt festgelegt:

Schüler und Kadetten (männlich und weiblich)  
3 Kampfrunden à 1 Minute 30 Sekunden

- Senioren und Junioren (männlich und weiblich)  
3 Kampfrunden à 2 Minuten  
jeweils 30 Sekunden Pause nach jeder Kampfrunde

Am Ende jeder Kampfrunde muss ein Sieger erklärt werden. Gewinnt ein Ringer zwei Kampfrunde, ist er Sieger des Kampfes. Kann der Sieg nach zwei Kampfrunden erklärt werden, entfällt die dritte Kampfrunde.

Der Schultersieg beendet den Kampf automatisch, ungeachtet der Kampfrunde, in der er erfolgt. In dem Ausnahmefall, in dem die Kampfrunde mit 0:0 endet, wird am Ende der regulären Zeit ein Zwiegriff angeordnet. Der Zwiegriff dauert höchstens 30 Sekunden.

### **Artikel 32 - Aufruf**

Die Wettkämpfer werden 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 15 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:

- 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.
- Sein Gegner wird dann kampfflos Sieger.
- Die Aufrufe erfolgen in französischer und englischer Sprache.

### **Artikel 33 - Vorstellung der Ringer**

Die folgende Zeremonie muss bei den Finalkämpfen für jede Gewichtsklasse durchgeführt werden:

Die Finalisten um Platz 1 und 2 werden mit ihrem Trainer auf der Matte vorgestellt. Der Sprecher verliest ihre Erfolgsbilanz. Der Mattenpräsident, der Kampf- und der Punktrichter werden ebenfalls mit den Finalisten vorgestellt.

### **Artikel 34 - Kampfbeginn**

Vor dem Kampf stellen sich die Ringer in den gegenüberliegenden Ecken der Matte auf. 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.

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

### **Artikel 35 - Kampfunterbrechung**

#### **International:**

- 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 entsprechend den Bestimmungen des Artikels 11 dieses Reglements 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) Der Mattenpräsident kann eine Unterbrechung des Kampfes anordnen, wenn er einen groben Entscheidungsfehler seitens des Kampfrichters feststellt. Er kann den Kampf auch unterbrechen, wenn dem Kampfrichter oder Punktrichter ein schwerer Wertungsfehler unterläuft. In diesem Falle verlangt er eine Konsultation. Erzielt der Mattenpräsident bei dieser Konsultation keine Mehrheit, muss er das Verfahren gemäß Artikel 18 anwenden.
- d) 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.
- e) 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.

### **Artikel 36 - Ende des Kampfes**

Der Kampf wird entweder bei einem Schultersieg, durch die Disqualifikation eines Ringers oder durch Verletzung beendet.

Eine Kampfrunde endet entweder durch technische Überlegenheit (sechs Punkte Unterschied, Artikel 48), nach Ausführung eines 5-Punkte-Griffes mit großer Amplitude ungeachtet des Punktestandes, nach Ausführung von zwei 3-Punkte-Griffen ungeachtet des Punktestandes, im Fall des Zwiegriffs, bei dem der Ringer vor Ablauf der 30 Sekunden einen oder mehrere Punkte erzielt, oder bei Ablauf der tatsächlichen Kampfzeit, mit dem Gong und dem Pfiff des Kampfrichters.

Führt ein Ringer in der regulären Zeit einen 5-Punkte-Griff aus, muss der Kampfrichter abwarten, bis der eventuelle Schultersieg erfolgt. Wenn sich sein Gegner aus der gefährlichen Lage befreit, muss der Kampfrichter unverzüglich pfeifen. Er muss den Ringer fragen, ob er den Kampf fortsetzen will. Ist dies nicht der Fall, muss er den Sieger der Kampfrunde oder des Kampfes erklären. Dasselbe gilt beim zweiten 3-Punkte-Griff.

Zum Gewinn eines Kampfes durch technische Überlegenheit muss der Ringer zwei Kampfunden mit technischer Überlegenheit gewonnen haben (zweimal 6 Punkte Differenz) oder zwei Kampfunden mit 5-Punkte-Griff oder jeweils einem von beiden.

Bei technischer Überlegenheit muss der Kampfrichter den Ringer jedes Mal fragen, ob er den Kampf fortsetzen will.

Dieses Verfahren gilt nicht für die Finalkämpfe um die Plätze 1-2, 3-4.

Der Ringer, der eine Kampfunde durch Überlegenheit gewonnen hat, hat die Wahl, den Kampf fortzusetzen, um zu versuchen, mit Schultersieg zu gewinnen, wobei er es riskiert, die Kampfunde zu verlieren.

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 Wettkampfzone 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 37 - Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes**

### **Allgemeine Regeln**

In allen Fällen, in denen 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:

- a. wenn ein Fuß die Schutzzone berührt
- b. wenn die Ringer mit gefasstem Griff mit drei oder vier Füßen in die Zone eindringen und dort verharren, ohne einen Griff auszuführen
- c. in allen Fällen, in denen der Ringer in die Schutzzone gerät

In dem besonderen Fall, wenn ein angegriffener Ringer beim Bodenkampf einen verbotenen Griff ausführt, erhält er eine Verwarnung, sein Gegner 1 oder 2 Punkte. Der Kampf wird am Boden fortgesetzt.

## **Artikel 38 - Arten von Siegen**

Ein Kampf kann auf folgende Arten gewonnen werden:

- a. durch Schultersieg;
- b. durch Verletzung, Nichtantreten oder Aufgabe, Disqualifikation des Gegners. Am Ende jeder Kampfrunde muss ein Sieger genannt werden. Der Ringer, der zwei Kampfunden gewonnen hat, wird zum Sieger des Kampfes erklärt. Kann der Sieg nach zwei Kampfunden erklärt werden, entfällt die dritte Kampfunde;
- c. durch technische Überlegenheit;
- d. nach Punkten (wobei der Sieger in zwei Kampfunden mit 1 bis 5 Punkten Differenz gewinnt).

Wenn der Ringer einen 5-Punkte-Griff mit großer Amplitude ausführt, wird er ungeachtet des Punktestandes zum Sieger der Kampfunde erklärt

Wenn der Ringer zwei 3-Punkte-Griffe in der Kampfunde ausführt, wird er ungeachtet des Punktestandes zum Sieger der Kampfunde erklärt.

Bei Punktgleichheit 1-1, 2-2, 3-3 usw. und wenn die Kriterien des Wertes der Griffe und die Verwarnungen identisch sind, wird der Sieger nicht durch den ersten, sondern durch den letzten erzielten Punkt bestimmt, um die Kampfunde in ihrer Gesamtheit zu stimulieren.

Gibt es eine oder mehrere Verwarnungen, wird der Ringer mit den wenigsten zum Sieger erklärt. Endet die Kampfrunde mit 0-0, ist derjenige Ringer Sieger der Kampfrunde, der während des angeordneten Zweigriffs von maximal 30 Sekunden Dauer einen oder mehrere Punkte erzielt.

Bei Verwarnungen muss der gesamte Kampf berücksichtigt werden. Erhält ein Ringer drei Verwarnungen im Kampf, wird er disqualifiziert.

### **Artikel 39 - Verlängerung**

Ist der Punktstand am Ende einer regulären Kampfrunde 0-0, unterbricht der Kampfrichter den Kampf und ordnet die Wiederaufnahme des Kampfes in der Zweigriffposition an (Artikel 51), der höchstens 30 Sekunden dauert.

### **Artikel 40 - 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.

Werden diese Regeln nicht befolgt, muss der Kampfrichter den Mattenpräsidenten bitten, dass dem betreffenden Trainer die GELBE Karte (Verwarnung) gezeigt wird. Im Wiederholungsfalle wird ihm der Mattenpräsident die ROTE Karte (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 Trainer hat nicht das Recht, während der Pause oder während des Kampfes Wasser oder andere Substanzen zu verabreichen.

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

### **Artikel 41 - Bewertung von wichtigen Aktionen oder Griffen**

**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. Um einer Simulation vorzubeugen, wird der Kampf in der Bodenposition fortgesetzt, ohne dass der Kampf durch den Kampfrichter unterbrochen wird.**

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 Griffausführenden 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

- a. den angreifenden Ringer zu Boden bringt
- b. einen gegnerischen Angriff übernehmen und weiterführen kann
- c. Wenn er den angreifenden Ringer in der Brücke oder in einer gefährlichen Lage festhalten kann.
- d. Der Kampfrichter muss das Ende der Situation abwarten, um die von jedem Ringer erreichten Punkte zu vergeben.
- e. 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.
- f. Der Momentschulterfall existiert nicht (Artikel 47). Wenn ein Wettkämpfer aus der aufrechten Position infolge einer Aktion seines Gegners in den Momentschulterfall gerät, erhält der Angreifer 3 Punkte. Wenn ein Ringer aufgrund einer eigenen Aktion in den Momentschulterfall gerät, erhält sein Gegner 2 Punkte. Beim Bodenkampf erhält der Gegner für alle Positionen, in denen sich der Ringer im Momentschulterfall befindet, 2 Punkte.
- g. Das Drehen über die Ellenbogen von einer Schulter auf die andere in die Brückenposition und umgekehrt wird als eine einzige Aktion bewertet.
- h. Ein Griff darf nicht als neue Aktion bewertet werden, so lange die Wettkämpfer nicht in die Ausgangsposition zurückkehren.
- i. Der Kampfrichter zeigt alle Punkte an. Ist der Punktrichter damit einverstanden, zeigt er das mit der entsprechenden Kelle in der entsprechenden Farbe und mit dem entsprechenden Wert an (1, 2, 3 oder 5 Punkte). Bei Meinungsverschiedenheiten zwischen dem Punkt- und dem Kampfrichter muss sich der Mattenpräsident für einen der beiden Ringer entscheiden.
- k. Im Falle eines Schultersieges, der am Ende der regulären Kampfzeit erfolgt, ist allein der Gongschlag (und nicht der Pfiff des Kampfrichters) gültig.
- l. Am Ende des Kampfes sind alle Griffe gültig, wenn sie vor dem Gongschlag beendet wurden. Keinesfalls darf ein Griff, der nach dem Gong beendet wurde, bewertet werden.

#### **Artikel 42 - Die gefährliche Lage**

Ein Ringer befindet sich in einer gefährlichen Lage, wenn die Linie des Rückens (oder der Schultern) vertikal oder parallel mit der Matte einen Winkel von weniger als 90 Grad bildet, indem er mit dem oberen Teil seines Körpers Widerstand leistet, um eine Schulterniederlage zu vermeiden (s. Definition des Schultersieges).

Die gefährliche Lage liegt vor, wenn:

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

Eine gefährliche Lage liegt nicht mehr vor, wenn der Ringer mit Brust und Bauch zur Matte die vertikale Linie von 90 Grad überschreitet.

Wenn der Rücken des Ringers mit der Matte nur einen Winkel von 90 Grad bildet, liegt noch keine gefährliche Lage vor (toter Punkt).

### **Artikel 43 - Eintragung der Punkte**

Der Punktrichter trägt auf dem Wertungszettel die Punkte ein, die 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 die Punkte, die zum Schulterfall geführt haben, eingekreist..

Um genau unterscheiden zu können, werden die Punkte, die durch einen Durchdreher (Ceinture en pont) erzielt wurden, unterstrichen. Verwarnungen wegen Mattenflucht, Griffentzug, 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 der Schwere des Verwarnungsgegenstands.

Derjenige, der zum Zwiegriff fassen kann, wird durch ein „K“ gekennzeichnet und der oder die Punkte, die daraus resultieren, werden eingerahmt.

### **Artikel 44 - Griffe mit "großer Amplitude"**

Als Aktion oder Griff mit "großer Amplitude" 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 (3 Punkte) oder sofort in eine gefährliche Lage geworfen wird (5 Punkte).

**Anm.:** Wenn der Ringer bei der Ausführung eines Griffes mit „großer Amplitude“ selbst die Matte mit beiden Schultern berührt, erhält er die Punkte (3 oder 5) und sein Gegner 2 Punkte wegen des Momentschulterfall bei der Ausführung des Griffes.

### **Artikel 45 - Bewertung für Aktionen und Griffe**

#### **1 Punkt 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);
- der im Stand oder in der Bodenlage einen gültigen Griff ausführt, aber seinen Gegner nicht in eine gefährliche Lage bringen kann;
- 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 oder den Zwiegriff löst;
- der seinen Gegner für fünf oder mehr Sekunden in einer gefährlichen Lage hält;
- dessen Gegner mit einen Fuß in die Schutzzone gerät,
- dessen Gegner sich weigert, den Zwiegriff exakt einzunehmen.
- Alle Kampfunterbrechungen wegen Verletzung ohne Bluten werden mit einem Punkt für den Gegner bestraft.

**2 Punkte:**

- 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 sich dem Griff entzieht, indem er Mattenflucht begeht, und dabei in eine gefährliche Lage kommt;
- für den angreifenden Ringer, dessen Gegner die Ausführung eines angesetzten Griffes oder eines Schultersieges durch eine Regelwidrigkeit verhindert;
- 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;
- für den Ringer, der seinen Gegner bei der Ausführung eines Standgriffes in einer gefährlichen Lage blockieren kann.

**3 Punkte**

- für den Ringer, der einen Griff im Stand ausführt und damit seinen Gegner durch einen direkten Wurf mit kleiner Amplitude in eine gefährliche Lage bringt;
- für jeglichen Griff, bei dem ein Ringer vom Boden abgehoben wird, selbst wenn sich der ausführende Ringer mit einem oder beiden Knien auf dem Boden befindet - sofern der angegriffene Ringer sofort in eine gefährliche Lage gebracht wird  
*Beachte:* Wenn bei der Griffdurchführung der angegriffene Ringer mit einer Hand Kontakt mit dem Boden behält, aber dennoch unmittelbar in eine gefährliche Lage gebracht wird, dann erhält der Angreifer ebenfalls 3 Punkte.
- für den Ringer, der einen Griff mit großer Amplitude ausführt, jedoch seinen Gegner nicht direkt und unmittelbar in eine gefährliche Lage bringt (Bauchlage).

**5 Punkte:**

- 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 vollständig vom Boden abhebt und eine große Amplitude ausführt und der Gegner sofort in eine gefährliche Lage gebracht wird.

## Kapitel 7: Platzierungspunkte nach einem Kampf

### Artikel 46 - Platzierungs-(*Positiv*-)punkte

Prinzip: Die von einem Ringer erreichten Platzierungs-(*Positiv*-)punkte bestimmen seine Platzierung.

Platzierungs-(*Positiv*-)punkte am Ende eines Wettkampfes:

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

- Schulterrieg (mit oder ohne technische Punkte für den Verlierer)
- Verletzung
- Nichtantreten
- Aufgabe
- Disqualifikation
- 3 Verwarnungen wegen Regelwidrigkeit

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

- Technischer Überlegenheit (Punktdifferenz 6 Punkte in zwei Kampfunden), wobei der Verlierer keinen technischen Punkt erkämpfte

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

- Sieg durch technische Überlegenheit (Punktdifferenz 6 Punkte in zwei Kampfunden), wobei der Verlierer technische Punkte erzielte.

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

- Wenn der Ringer zwei der drei Kampfunden mit 1 bis 5 Punkten Differenz gewinnt und der Verlierer keine technischen Punkte erzielte.

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

- Wenn der Kampf in zwei Kampfunden mit Punktsieg in der regulären Kampfzeit endet, oder durch Zwiegriff und der Verlierer einen oder mehrere technische Punkte erzielt hat.

### Artikel 47 - Der Schulterrieg

Ein Schulterrieg 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 KR soll für sich in Gedanken "Tombé" sprechen.*)

Damit eine Schulterniederlage am Mattenrand gegeben werden kann, müssen die Schultern des angegriffenen Ringers die rote Zone berühren, wobei der Kopf die Schutzzone nicht berühren darf.

In der Schutzzone (Umrandung) kann kein Schulterrieg erzielt werden.

Wenn ein Ringer infolge eigener Regelwidrigkeit oder bei Ausführung eines Griffes selbst auf beide Schultern kommt, ist der Schulterrieg für seinen Gegner gültig.

Der durch den Kampfrichter festgestellte Schulterrieg ist gültig, wenn der Punktrichter oder der Mattenpräsident ihre Zustimmung erklärt haben. Wenn der Kampfrichter den gültigen Schulterrieg nicht anzeigt, kann dieser mit Zustimmung des Punktrichters und des Mattenpräsidenten erklärt werden.

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. In jedem Falle schlägt der Kampfrichter erst auf die Matte, nachdem er die Zustimmung des Punktrichters, oder, wenn diese ausbleibt, des Mattenpräsidenten erhält. Danach pfeift er den Kampf ab.

### **Artikel 48 - Technische Überlegenheit**

Außer bei einem Schultersieg, Aufgabe oder Disqualifikation kann der Kampf auch dann vorzeitig beendet werden, wenn ein Ringer einen Punktunterschied von 6 Punkten erzielt hat. Der Kampf kann nicht vor dem völligen Ende der Aktion (Angriff oder Gegenangriff) unterbrochen werden, um den Sieg durch technische Überlegenheit zu erklären. Der Mattenpräsident muss dem Kampfrichter anzeigen, wenn ein Unterschied von 6 Punkten erreicht ist. Nach Rücksprache mit den Mitgliedern des Kampfgerichtes verkündet der Kampfrichter den Sieger einer Kampfrunde oder des Kampfes (bei dem der Ringer zwei Kampfunden durch Überlegenheit gewonnen hat).

## **Kapitel 8: Negativer Ringkampf**

### **Artikel 49 - 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 weiterringen 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 und den am Boden befindlichen Ringer wieder aufstehen lassen. Der Obermann hat nicht das Recht, allein den Kampf zu unterbrechen oder die Wiederaufnahme des Kampfes im Stand zu fordern.

### **Angeordnete Bodenlage**

Ausgangsstellung der Ringer am Boden vor dem Pfiff des Kampfrichters. 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. Die Arme müssen gestreckt bleiben, und die Füße dürfen nicht überkreuzt sein. Das Gesäß darf nicht die Hacken berühren.

## Artikel 50 - Die rote Zone

- a) Die Passivitätszone 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 (ausgenommen die Passivitätszone) 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 Griffführung 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 und in der Mattenmitte im Stand fortsetzen lassen.
  - In allen Fällen, bei denen im Standkampf ein Fuß des ausführenden Ringers auf die Schutzzone, also über die rote Zone hinaus kommt, ist der Kampf obligatorisch zu unterbrechen und die Regeln anzuwenden..
  - 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 und wendet die Regeln an.
  - Sobald ein Ringer einen Fuß in die Passivitätszone 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 51 - Der Zwiegriff (*angeordneter Kontakt*)**

### **Allgemeines Prinzip**

In dem Ausnahmefall, in dem die Kampfrunde ohne technische Punkte (0:0) endet, wird am Ende einer Kampfrunde (nach der regulären Kampfzeit) in allen Stilarten und für Altersklassen der Zwiegriff angeordnet. Der Kampfrichter nimmt die Verlosung vor, um den Ringer zu bestimmen, das als erster fasst. Der Zwiegriff dauert höchstens 30 Sekunden.

Im Freistil- und Frauenringen wird der Zwiegriff mit Fassen eines Beines des Gegners durch den Ringer, der die Auslosung gewonnen hat, durchgeführt.

- In jeder Stilart dauert der Zwiegriff regulär 30 Sekunden. In dem Fall, dass derjenige, der die Auslosung zum Zwiegriff gewonnen hat, keinen Griff ausgeführt hat, wird er mit einer Verwarnung (0) bestraft und sein Gegner erhält einen technischen Punkt. Sieger ist derjenige, der 1 Punkt gewonnen hat.
- Verlässt ein Ringer die Matte und kann das Kampfgericht den Ringer feststellen, dessen Fuß zuerst außerhalb der Matte geraten ist, wird die Strafe direkt angewandt Verwarnung (0), ein Punkt.
- Geraten beide Ringer beim Zwiegriff gleichzeitig mit einem Fuß in die Schutzzone, muss das Kampfgericht entscheiden, wer der Schuldige ist und die Strafe anwenden, Verwarnung (0) und 1 Punkt.
- In der Zwiegriffssituation existiert die Risikoregel nicht und der Ringer, der sich in der Unterlage befindet oder beherrscht wird, verliert den oder die Punkte.
- Trägt ein Ringer seinen Gegner absichtlich von der Matte, ohne dass dessen Füße den Boden berühren, erhält er eine Verwarnung und sein Gegner einen Punkt.

### **Auslosung**

Wenn der Punktestand am Ende einer Kampfrunde 0:0 ist, wird derjenige, der den Zwiegriff als Erster einnimmt, durch Auslosung bestimmt (Kopf oder Schrift).

## **Zwiegriffposition im griechisch-römischen Ringkampf**

Wird nach einer Kampfrunde der Zweigriff angeordnet, fordert der Kampfrichter die Ringer auf, sich in der Zweigriffposition Brust gegen Brust zu platzieren (ein Arm unter der Schulter des Gegners, der andere Arm umschließt den Arm seines Gegners zwischen dem Ellenbogen und der Schulter, beide Hände fassen sich hinter dem Rücken). Der Kampfrichter muss die Startposition in der Mattenmitte anordnen, wobei sich die 4 Füße der Ringer in dem zentralen Kreis von 1 Meter Durchmesser befinden müssen.

Es müssen drei Phasen bei der Art der Anordnung des Zweigriffs nach der Auslosung beachtet werden.

- Erste Phase: Der Ringer, der die Auslosung verloren hat, muss sich in der Mattenmitte im zentralen Kreis in aufrechter Position aufhalten, die Füße in gleicher Höhe, mit aufrechtem Oberkörper und leicht vom Oberkörper abgehaltenen Armen.
- Zweite Phase: Der Ringer, der die Auslosung gewonnen hat, muss den Zweigriff mit Fassen über den linken oder rechten Arm des Gegners entsprechend seiner Wahl einnehmen.
- Dritte Phase: Nachdem der Ringer, der die Auslosung gewonnen hat, den Zweigriff eingenommen hat, pfeift der Kampfrichter und die beiden Ringer können den Kampf beginnen. Die ersten Punkte beenden den Kampf.

## **Zwiegriffposition im Freistil**

Im Freistil tritt der Verlierer der Auslosung mit einem Fuß in die Mitte des Kreises, der Fuß drückt auf den Boden. Dann nimmt der Gewinner der Auslosung die von ihm gewünschte Position mit Fassen dieses Beines durch beide Arme ein. Ummittelbar danach pfeift der Kampfrichter und der Kampf kann fortgesetzt werden.

# **Kapitel 9: Verbotene Handlungen und unerlaubte Griffe**

## **Artikel 52 - 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 zu verdrehen. Es ist verboten, zu beißen, Finger oder 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 Fußsohle des Gegners zu fassen (das Fassen des oberen Teils des Fußes und der Ferse ist erlaubt);
- sich gegenseitig über das Kampfergebnis abzusprechen.

## Artikel 53 - 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,

### 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.

- 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 die Bodenposition zur Fortsetzung des Kampfes fordern.

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.

### Im Stand im Freistil und griechisch-römischen Ringkampf

Der Ringer, der den Kontakt im Stand im Freistil und griechisch-römischen Ringkampf verweigert oder der gestikuliert, um den Kontakt zu simulieren, muss bestraft werden, weil er täuscht und entgegen dem Geist des Ringkampfes handelt, indem er eine Aktivität simuliert. Der Kampfrichter muss deshalb beim ersten Mal auf dieselbe Art freundlich ermahnen, indem er sagt, rouge contact oder bleu contact. Wenn der Ringer den Kontakt verweigert, wird er mit einer Verwarnung bestraft und sein Gegner erhält 1 Punkt für Griffentzug. Nachdem der Kampfrichter den Kampf unterbrochen hat, wird der Kampf im Stand fortgesetzt.

## Artikel 54 - 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 + 1 Verwarnung für den Gegner (0)

### **Mattenflucht in der gefährlichen Lage:**

2 Punkte + Verwarnung für den Gegner (0). Der Kampf wird im Stand fortgesetzt.

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

## Artikel 55 - 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 von hinten 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 und einen Punkt für den Gegner bestraft.
- Wenn ein angegriffener Ringer seinen Gegner durch eine Regelwidrigkeit daran hindert, einen Griff auszuführen, wird er durch eine Verwarnung und zwei Punkte für den Gegner bestraft.

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

**Wenn der Ringer eine 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 entsprechend dem Griff Punkte geben;
- den Kampf unterbrechen;
- der Kampf wird in der Position fortgesetzt, in der er unterbrochen wurde

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

- den Kampf unterbrechen
- dem Gegner zwei Punkte geben
- der Kampf wird in der Position fortgesetzt, in der er unterbrochen wurde.

**Artikel 56 - 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 Beinhaken (Doppelnelson mit Einsteiger).

**Artikel 57 - 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 am Kopf, Hals oder Körper verboten.

**Artikel 58 - 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 59 - Protest

Nach einem Kampf kann keine Beschwerde bezüglich des Kampfergebnisses eingelegt werden. Nur das auf der Matte erzielte Ergebnis zählt. Wenn der Präsident der FILA oder des Kampfrichterressorts feststellen, dass das Kampfgericht seine Befugnisse überschritten hat, 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. Das Ergebnis eines Kampfes kann in keinem Fall geändert werden.

## Kapitel 11: Spezielle Punkte der Internationalen Regeln für den weiblichen Ringkampf

### Artikel 60 - Alters- und Gewichtsklassen

Für Mädchen und *Frauen* gelten die folgenden Altersklassen:

Schülerinnen:	14 / 15 Jahre (ab 13 Jahre mit Attest des Arztes <u>und der Eltern</u> )
Cadettes	16 / 17 Jahre (ab 15 Jahre mit Attest des Arztes <u>und der Eltern</u> )
Juniorinnen	18-20 Jahre (ab 17 Jahre mit Attest des Arztes <u>und der Eltern</u> )
Seniorinnen	20 Jahre und älter
( <i>Frauen</i> )	Die Ringerinnen, die 17 Jahre als sind, können mit ärztlichem Attest und Genehmigung der Eltern bei den Seniorinnen ringen.

### Es gelten folgende Gewichtsklassen:

#### International:

Schülerinnen (10):	28-30, 32, 34, 37, 40, 44, 48, 52, 57, 57-62 kg
Kadetten (10):	36-38, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, 65-70 kg
Juniorinnen (8)	40-44, 48, 51, 55, 59, 63, 67, 67-72 kg
Frauen (7)	44-48, 51, 55, 59, 63, 67, 67-72 kg
Olympia (4)	44-48, 55, 63, 63-72 kg

### Artikel 61 - Bekleidung

Die Wettkampfteilnehmerinnen müssen in der in Artikel 8 festgelegten Bekleidung zum Wettkampf antreten:

- Das Tragen eines BH mit metallenen Teilen ist verboten.
- Es ist verboten, Ohringe, Haarspangen, Armbänder (*Halsketten*), Ringe oder sonstige metallene oder harte Gegenstände zu tragen. Ebenso ist es verboten, im Ringertrikot der Männer mit einem darunter angezogenen T-Shirt zum Wettkampf anzutreten.
- Von der FILA zugelassene Ohrenschützer müssen von den Altersklassen Kadetten und Juniorinnen getragen werden. Für Seniorinnen ist das Tragen von Ohrenschützern freiwillig.

### Artikel 62 - Wiegen

Prinzip: Die Teilnehmerinnen werden in der gleichen Weise wie die Männer gewogen (s. Artikel 23 dieser Regeln).

### **Artikel 63 - Wettkampfdauer**

SCHÜLERINNEN, KADETTEN: 3 Kampfunden à 1 Minute 30 Sekunden

JUNIORINNEN, FRAUEN: 3 Kampfunden à 2 Minuten

**Die Pause zwischen beiden Perioden beträgt 30 Sekunden.**

### **Artikel 64 - Allgemeine technische Regeln**

Alle technischen Regeln des vorliegenden Reglements finden auch im Frauen-Ringkampf Anwendung.

### **Artikel 65 - Verbotene Griffe**

Außer den allgemeinen Verboten und den verbotenen Griffen des vorliegenden Reglements, die auch für die Ringerinnen Gültigkeit haben, ist speziell im Frauen-Ringkampf verboten: alle Arten des Doppelnelson am Boden und im Stand.

## **Kapitel 12: Auslegung der Ringkampfbestimmungen**

### **Artikel 66 - Regeländerungen und Unvorhergesehenes**

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 Ringkampffregeln 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: Beach-Wrestling**

### **REGLEMENT FÜR „BEACH WRESTLING“ MÄNNER UND FRAUEN**

#### **Alterklassen**

- 10 - 15 Jahre                      Kadetten
- 16 - 20 Jahre                     Junioren
- 21 Jahre und älter                Senioren

#### **Gewichtsklassen**

Der Animateur teilt die Teilnehmer in zwei Kategorien ein:

- eine leichte Kategorie
- eine schwere Kategorie

Es gibt kein Wiegen, die Einteilung erfolgt entsprechend der Korpulenz der Teilnehmer und um so schnell wie möglich die ideale teilbare Anzahl zu erreichen.

#### **Wettkampftart**

- Für alle offenes Turnier oder Meisterschaft, ohne Mitgliedschaft oder Lizenz
- Den Mitgliedern eines Nationalen Verbandes vorbehaltenes Turnier oder Meisterschaft.

#### **Wettkampfkleidung**

- Für Männer Badehose ohne jegliches Zubehör
- Ein- oder zweiteiliger Badeanzug für Frauen ohne jegliches Zubehör

#### **Oberfläche des Wettkampfes**

Sand, innerhalb eines Kreises von 6 Metern Durchmesser

#### **Dauer der Kämpfe**

Eine Kampfrunde, maximal 3 Minuten

#### **Wettkampfsystem**

Wettkampf mit direkter Eliminierung. Die Verlierer der Halbfinale werden beide als 3. platziert.

#### **Identifizierung der Ringer und Ringerinnen**

Nach der Einteilung in die Kategorien erhält jeder Ringer der Kategorie eines der Bänder, die von 1 an aufwärts nummeriert sind, (unterschiedlich für jede Kategorie), welches er am Fußgelenk anbringt. Nach jedem Kampf übergibt der Verlierer sein Band an den Kampfrichter.

#### **Kampfrichter**

Der Animateur fungiert als einziger Kampfrichter und seine Entscheidungen sind unwiderruflich.

## Arten von Siegen

„Beach Wrestling“ wird nur im Standkampf ausgeführt. Der Sieg kann auf folgende Weise errungen werden:

- Durch Schultersieg, wenn ein Ringer mit beiden Schultern den Boden berührt.
- Durch Wurf, wenn es einem Ringer gelungen ist, dass der Körper seines Gegners zweimal den Boden berührt. Während der Aktion darf der Angreifende ein oder beide Knie auf den Boden setzen.
- Durch Heraustreten aus der Wettkampffläche, wenn es einem Ringer gelungen ist, dass der Fuß seines Gegners zweimal aus der Wettkampffläche herausgerät.
- Bei einem Wurf, der außerhalb der Wettkampffläche endet.
- Durch Kampfrichterentscheid wird der aktivere Ringer zum Sieger bestimmt, wenn am Ende der 3 Minuten keiner der beiden Ringer eine Aktion durchgeführt hat.

## Verbote

- Fußtritt oder Faustschlag
- Angriffe auf das Gesicht oder die Haare
- Einreiben des Körpers mit fettenden oder gleitenden Substanzen
- Griffe, die zu einer Verrenkung führen können
- Unterbrechen des Kampfes aus irgendeinem Grund

## Platzierung

Sowohl für die leichte als auch die schwere Kategorie werden ein 1., ein 2. und ein 3. Platz vergeben.

Die beiden ersten jeder Kategorie müssen einen Kampf zur Ermittlung des absoluten Siegers des Turniers austragen.

Der 1. der leichten Kategorie gegen den 1. der schweren Kategorie.

Der 2. der leichten Kategorie gegen den 2. der schweren Kategorie.

## 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. Sie gehen danach in ihre entsprechenden Mattenecken zurück und warten das Pfeifsignal des Kampfrichters für die Aufnahme des Kampfes ab.
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 die Ringer in die rote Zone kommen.
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  
Mit diesem Ausdruck wird eine Aktion angezeigt, die nicht gültig ist und damit 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. DEFAITE  
Der Gegner hat eine Niederlage erlitten.
27. DISQUALIFICATION  
Die Disqualifikation wird in Folge eines regelwidrigen oder brutalen Verhaltens ausgesprochen.
28. FIN  
Das Ende des Kampfes
29. CHRONOMETRE  
Bei dieser Aufforderung durch den Kampfrichter muss der Zeitnehmer die Uhr stoppen bzw. wieder in Gang setzen.
30. GONG  
Der Gongschlag gibt den Beginn und das Ende eines Kampfes bekannt.
31. JURY  
Kampfgericht
32. ARBITRE  
Kampfrichter, der den Kampf auf der Matte leitet.
33. 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.
34. CHEF DE TAPIS  
Der offiziell für eine Matte verantwortlich ist. Er hat im Falle einer Meinungsverschiedenheit zwischen Kampfrichter und Punktrichter die Entscheidung zu treffen.
35. 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.
36. AVERTISSEMENT  
Der Kampfrichter bestraft einen Ringer für einen Regelverstoß.
37. CLINIC  
Lehrgang
38. DOCTEUR  
Der offizielle Arzt für den Kampf.
39. VICTORY  
Der Kampfrichter gibt den Sieger bekannt.

## 40. PROTET

Die von einem Verband eingelegte Beschwerde und von der FILA auf Grund des Reglements als unzulässig erklärt.

## 41. NO JUMP

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

## 42. ACCROCHAGE

Bestimmung des Artikels 51

## 43. SCORESHEET

Punktzettel

## 44. ROUNDSHEET

Turnierzettel

Januar 2005  
FILA Lausanne

Deutscher Ringer-Bund e. V.

Februar 2005

Übersetzung: Kerstin Meister  
Bearbeitung: Manfred Werner/Kampfrichterreferent  
Prof. Dr. Harold Tünnemann