



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DES LUTTES ASSOCIÉES



ÖSTERREICHISCHER RINGSPO RTVERBAND
ÖRSV

INTERNATIONALE UND NATIONALE
WETTKAMPFREGELN

GR.-RÖM. STIL
FREIEN STIL
WEIBLICHER RINGKAMPF

2010

INHALTSVERZEICHNIS

Der Ringkampf	4
ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN	
Artikel 1 Ziele und Aufgaben	4
Artikel 2 Auslegung	4
Artikel 3 Geltungsbereich	5
KAPITEL 1 - TECHNISCHE BESTIMMUNGEN	
Artikel 4 Die Matte	5
Artikel 5 Bekleidung	6
Artikel 6 Wettkampflizenz	7
Artikel 7 Alters- und Gewichtskassen, Wettkämpfe	7
KAPITEL 2 - DIE WETTKÄMPFE UND PROGRAMME	
Artikel 8 Wettkampfsystem- und methode	10
Artikel 9 Wettkampfprogramm	13
Artikel 10 Siegerehrung	13
KAPITEL 3 - DER WETTKAMPFABLAUF	
Artikel 11 Wiegen	14
Artikel 12 Auslosung	14
Artikel 13 Die Starterliste	15
Artikel 14 Die Kampfpaarungen	15
Artikel 15 Ausscheiden aus dem Wettkampf	15
KAPITEL 4 - DAS KAMPFGERICHT	
Artikel 16 Zusammensetzung	15
Artikel 17 Allgemeine Aufgaben	15
Artikel 18 Bekleidung der Kampfrichter	16
Artikel 19 Der Kampfrichter	17
Artikel 20 Der Punkterichter	18
Artikel 21 Der Mattenpräsident	19
Artikel 22 Der verantwortliche für die Kampfrichtertätigkeit	19
Artikel 23 Bestrafung des Kampfgericht	19
KAPITEL 5 - DER KAMPF	
Artikel 24 Dauer der Kämpfe	20
Artikel 25 Aufruf	20
Artikel 26 Vorstellung der Ringer	20
Artikel 27 Kampfbeginn	20
Artikel 28 Kampfunterbrechung	20
Artikel 29 Ende des Kampfes	21
Artikel 30 Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes	23
Artikel 31 Verlängerung (Freistil und Frauenringen)	23
Artikel 32 Arten von Siegen	23
Artikel 33 Der Trainer	24
Artikel 34 Das Recht des Ringers («Challenge»)	24
Artikel 35 Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen	26
Artikel 36 Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen	27

KAPITEL 6 - PUNKTE FÜR AKTIONEN UND GRIFFE

Artikel 37	Bewertung von wichtigen Aktionen oder Griffen	28
Artikel 38	Die gefährliche Lage	29
Artikel 39	Eintragung der Punkte	29
Artikel 40	Griffe mit „großer Technik“ (Amplitude)	30
Artikel 41	Bewertung für Griffе und Aktionen	30
Artikel 42	Entscheidung und Abstimmung	31
Artikel 43	Verzeichnis der Entscheidung	32

KAPITEL 7 - PLATZIERUNGSPUNKTE NACH EINEM KAMPF

Artikel 44	Platzierungspunkte	32
Artikel 45	Der Schultersieg	33
Artikel 46	Technische Überlegenheit	33

KAPITEL 8 - NEGATIVE RINGKAMPF

Artikel 47	Kampf in der Bodenlage	34
Artikel 48	Die rote Zone	34
Artikel 49	Der angeordnete Kontakt	35

KAPITEL 9 - VERBOTENE HANDLUNGEN UND UNERLAUBTE GRIFFE

Artikel 49	Allgemeine Verbote	39
Artikel 50	Griffentzug	39
Artikel 51	Mattenflucht	40
Artikel 52	Verbotene Griffе	40
Artikel 53	Verbotene Griffе (Schüler – Kadetten)	41
Artikel 54	Besondere Verbote	41
Artikel 55	Auswirkungen auf den Kampf	41

KAPITEL 10 - DER PROTEST

Artikel 56	Protest	42
------------	---------	----

KAPITEL 11 - MEDIZINISCHE BELANGE

Artikel 57	Medizinische Betreuung	42
Artikel 58	Befugnisse des medizinischen Dienstes	43
Artikel 59	Doping	43

KAPITEL 12 - SPEZIELLE REGELN FÜR DEN WEIBLICHEN RINGKAMPF

Artikel 60	Alters- und Gewichtsklassen	44
Artikel 61	Bekleidung	44
Artikel 62	Wiegen	45
Artikel 63	Wettkampfdauer	45
Artikel 64	Allgemeine technische Regeln	45
Artikel 65	Verbotene Griffе	45

KAPITEL 13 - AUSLEGUNG DER RINGKAMPFBESTIMMUNGEN

Artikel 66	Regeländerungen und Unvorhergesehenes	45
------------	---------------------------------------	----

KAPITEL 14 - ANHANG

	Grundbegriffe	46
	Internationale Länderkennzeichen	49

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

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

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

Allgemeine Bestimmungen

ARTIKEL 1 - ZIELE UND AUFGABEN

Entsprechend den Bestimmungen der Statuten der FILA:

- unter Berücksichtigung der Finanzordnung;
- unter Berücksichtigung der Disziplinarordnung;
- unter Berücksichtigung der internationalen Wettkampfordnung;
- unter Berücksichtigung aller speziellen Ordnungen haben die internationalen Ringkampfregeln zum Ziel:
- die praktischen und technischen Bestimmungen für die Wettkämpfe zu definieren und genau zu beschreiben;
- die entsprechenden Werte für Angriffe und Griffe festzulegen;
- die Situationen und Verbote aufzuführen;
- die technischen Aufgaben des Kampfgerichtes festzulegen;
- die Bedingungen für Platzierung, Bestrafung, für das Ausscheiden von Wettkämpfern, usw. festzulegen.

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

ARTIKEL 2 - AUSLEGUNG

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

ARTIKEL 3 - GELTUNGSBEREICH

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

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

Kapitel 1 - Technische Bestimmungen

ARTIKEL 4 - DIE MATTE

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

Um die Matte von 7 m Durchmesser befindet sich ein 1 m breiter roter Ring, der zur Kampffläche gehört. Im Mittelpunkt der Matte befindet sich eine roter Kreis von 1 m Durchmesser (s. Seite 34).

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

Die verschiedenen Teile der Matte werden wie folgt bezeichnet:

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

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

Die Bodenfläche im Umkreis der Matte muss mit einem weichen und gut befestigten Belag versehen sein.

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

In der Mitte der Matte muss sich ein Kreis von 1 m Innendurchmesser befinden der von einem 10 cm breiten Streifen umgeben ist. Eine Linie von 2 cm Breite teilt den Kreis in zwei Hälften. Die oben beschriebene Kreisumfangsline und die Begrenzung der Kampffläche sind von roter Farbe. Innerhalb dieser müssen sich die Prägungen für den Zwiegriff und die Bodenlage befinden (siehe Zeichnung Art. 49).

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

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

ÖRSV - Regelung:

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

ARTIKEL 5 - BEKLEIDUNG

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

a) Das Wettkampftrikot

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

Der Ringer muss tragen:

- Das Emblem seines Landes auf der Brust.
- Auf dem Rücken seines Trikots muss der Ringer die Abkürzung seines Landes tragen, wobei die Größe der Buchstaben maximal 10 x 10 cm betragen darf.
- Das Tragen von leichten Knieschützern ohne Metallteile ist gestattet.

b) Werbung auf der Kleidung

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

c) Ohrenschützer

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

d) Schuhe

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

e) Verbote

Es ist verboten:

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

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

ÖRSV - Regelung:

National gewährt ihm das Kampfgericht höchstens 2 Minuten.

ARTIKEL 6 - WETTKAMPFLIZENZ

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

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

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

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

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

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

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

ÖRSV - Regelung:

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

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

ARTIKEL 7 - ALTERS- UND GEWICHTSKLASSEN, WETTKÄMPFE

a) Altersklassen für Männer und Frauen

Es wird eine Einteilung in folgende Altersklassen vorgenommen:

FILA International

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

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

ÖRSV-Altersklassen:

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

Für die Altersbestimmung ist der Jahrgang entscheidend.

Das Alter wird bei allen Meisterschaften und Wettkämpfen bei der endgültigen Meldung, 6 Stunden vor dem Wiegen, kontrolliert. Hierzu muss der Verantwortliche jeder Delegation dem technischen Delegierten der FILA folgendes übergeben:

- Die für das laufende Jahr gültige Ringerlizenz.
- Den Pass oder Ausweis des jeweiligen Ringers (Sammelpässe werden nicht anerkannt).
- Ein Führungszeugnis des Präsidenten des nationalen Verbandes, aus dem das Alter des Ringers hervorgeht. Die Bescheinigung nach dem Muster der FILA muss auf einem offiziellen Briefpapier des nationalen Verbandes ausgefertigt sein.
- Ein Ringer kann zu einem Wettkampf nur unter der Nationalität antreten, die in seinem Pass ausgewiesen ist. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt von der FILA festgestellt wird, dass die Erklärung falsch ist und dass eine Täuschung bzw. Betrug vorliegt, werden die für diesen Fall vorgesehenen Disziplinarmaßnahmen gegen den Verband, den Ringer und den Unterzeichnenden der falschen Erklärung unmittelbar zur Anwendung gebracht.
- Jeder Ringer, der an einem Wettkampf teilnimmt, gestattet der FILA automatisch, Film- und Fotoaufnahmen seiner Person für Werbung und Promotion für den betreffenden oder für zukünftige Wettkämpfe zu verwenden. Lehnt ein Ringer diese Bestimmung ab, dann muss er dies bei der Meldung erklären, und er kann in diesem Fall vom Wettkampf ausgeschlossen werden.

b) FILA Gewichtsklassen

Es wird eine Einteilung in folgende Gewichtsklassen vorgenommen:

Männer				Frauen				
Sen	Jun.	Kad.	Schül.	Sen.	Olymp.	Jun.	Kad.	Mäd.
Mindestgewicht:								
50	46	39	29	44	44	40	36	28
Gewichtsklassen								
55	50	42	32	48	48	44	38	30
60	55	46	35	51	55	48	40	32
66	60	50	38	55	63	51	43	34
74	66	54	42	59	-72	55	46	37
84	74	58	47	63		59	49	40
96	84	63	53	67		63	52	44
-120	96	69	59	-72		67	56	48
	-120	76	66			-72	60	52
		85	73				65	57
		-100	-85				-70	-62

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

In den Altersklassen Senioren können die Teilnehmer auch in der in Bezug auf ihre Meldung nächsthöheren Gewichtsklasse ringen. Die Ausnahme bildet das Schwergewicht, wo der Ringer über 96 kg wiegen muss.

ÖRSV - Gewichtsklassen:

	Sen.	Jun.	Kad.	Sch. A	Sch. B	Frauen	Mäd.
	Mindestgewicht						
	48	43	38	30	25	41	25
	Gewichtsklassen						
1	55	47	42	33	27	48	28
2	60	50	46	37	29	51	30
3	66	55	50	41	32	55	32
4	74	60	54	45	35	59	34
5	84	66	58	50	38	63	37
6	96	74	63	55	42	67	40
7	-120	84	69	60	47	-72	44
8		96	76	66	-55		48
9		-120	85	73			52
10			-100	-85			57
11							-62

ÖRSV - Regelung:

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

Für die Mannschaftswertung werden Schüler A und Schüler B zusammengezählt.

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

c) Wettkämpfe:

Es gibt in den verschiedenen Altersklassen folgende internationale Wettkämpfe:

Schüler (14 bis 15 Jahre):

- Internationale Wettkämpfe (bilateral und regional)

Kadetten (16 bis 17 Jahre):

- Internationale Wettkämpfe
- Kontinentalmeisterschaften jedes Jahr

Junioren (18-20 Jahre):

- Internationale Wettkämpfe
- Kontinentalmeisterschaften jedes Jahr
- Weltmeisterschaften jedes Jahr

Senioren (20 Jahre und älter):

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

Veteranen (35 Jahre und älter):

- Wettkämpfe entsprechend besonderen Programmen, Kategorien und Regeln.

Kapitel 2 - Die Wettkämpfe und Programme

ARTIKEL 8 - WETTKAMPFSYSTEM- UND METHODE

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

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

ÖRSV - Regelung:

Wiegebeginn 3 Stunden vor Wettkampfbeginn

Bei Österreichischen Meisterschaften wird der 3. Platz ausgerungen.

Der Wettkampf setzt sich wie folgt zusammen:

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

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

BEISPIEL EINES WETTKAMPFES MIT DIREKTER ELIMINIERUNG

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

Qualifikationskämpfe

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

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

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

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

Eliminierungsrunden

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

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

Hoffnungsrundenkämpfe

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

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

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

Die Ringer, die gegen den Finalisten Nummer 15 verloren haben

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

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

1. Kampf: Nummer 6 (Verlierer der 1. Runde) gegen Nummer 7 (Verlierer der 2. Runde)

2. Kampf: der Sieger des 1. Kampfes (Nr. 6) gegen Nummer 3 (Verlierer der 3. Runde)

Der Ringer 6 ist der Sieger der Gruppe der Hoffnungsrunde, die gegen den Finalisten Nummer 5 verloren haben.

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

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

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

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

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

Finale

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

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

PLATZIERUNGSKRITERIEN

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

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

- 1) Die meisten Schultersiege
- 2) Die meisten durch Überlegenheit (6 P. Differenz) gewonnenen Kämpfe
- 3) Die meisten durch Überlegenheit gewonnenen Kampfrunden
- 4) Die meisten im gesamten Wettkampf erzielten technischen Punkte
- 5) Die wenigsten im gesamten Wettkampf abgegebenen technischen Punkte

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

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

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

PLATZIERUNGSKRITERIEN NORDISCHES TURNIER

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

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

Bei Gleichstand der Platzierungspunkte zweier Ringer entscheidet der direkte Vergleich.

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

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

- 1) Die wenigsten Schultersiege
- 2) Die wenigsten durch Überlegenheit gewonnenen Kämpfe
- 3) Die wenigsten durch Überlegenheit gewonnenen Kampfrunden
- 4) Die wenigsten im gesamten Wettkampf erzielten technischen Punkte
- 5) Die meisten im gesamten Wettkampf abgegebenen technischen Punkte

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

ÖRSV - Regelung:

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

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

ARTIKEL 9 - WETTKAMPFPROGRAMM

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

6 Tage für drei Stilarten (Freistil, gr.-röm, Frauen) auf drei Matten.

Je nach Anzahl der Anmeldungen kann im Einverständnis mit der FILA eine Matte hinzugefügt oder abgezogen werden. Im Prinzip soll die Dauer der Veranstaltungen 3 Stunden nicht übersteigen. Bei allen Arten von Wettkämpfen wird eine Gewichtsklasse an einem Tag ausgerungen. Bei jeder Wettkampfrunde muss eine Gewichtsklasse prinzipiell auf derselben Matte ausgetragen werden und nicht gleichzeitig auf mehreren Matten.

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

ÖRSV - Regelung:

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

ARTIKEL 10 - SIEGEREHRUNG

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

1. Platz Gold
2. Platz Silber

Zwei 3. Plätze Bronze

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.

ÖRSV - Regelung:

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

Kapitel 3 - Der Wettkampfablauf

ARTIKEL 11 - WIEGEN

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

Das Wiegen findet stets am Vorabend der Wettkämpfe - entsprechend der Festlegung des Ausrichters - zwischen 18:00 und 20:00 Uhr statt. Das Wiegen dauert 30 Minuten.

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

Die Ringer müssen mit Trikot gewogen werden, nachdem sie von den zuständigen Ärzten untersucht wurden. Es wird keine Gewichtstoleranz für das Trikot gewährt.

Die Ärzte müssen Ringer, bei denen in irgendeiner Weise Gefahr durch eine ansteckende Krankheit festgestellt wird, vom Ringkampf ausschließen.

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

Bis zum Ende des Abwiegens hat jeder Ringer das Recht, sich in der Wiegezeit so oft wiegen zu lassen, wie er es wünscht. Bei 2-tägigen Veranstaltungen werden die Wettkämpfer am Vorabend des Beginns der Kämpfe ihrer Gewichtsklasse gewogen.

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 5 „Bekleidung“ getroffenen Festlegungen einhalten und die Ringer über die Risiken zu informieren, mit denen sie rechnen müssen, wenn auf der Matte in nicht entsprechender Kleidung erscheinen. Die Kampfrichter lehnen es ab, einen Ringer zu wiegen, der nicht in entsprechender Kleidung erscheint.

ÖRSV - Regelung:

- *Bei nationalen Veranstaltungen beginnt das Abwiegen am ersten Wettkampftag 3 Stunden vor dem ersten Wettkampf und endet nach einer Stunde.*
- *Es wird jedem einzelnen Ringer überlassen, ob er nackt oder mit Trikot und Socken über die Waage geht.*
- *Die Ringer müssen in einem zufriedenen und gepflegten körperlichen Zustand sein.*
- *Ein Ringer, der bei der ersten offiziellen Abwaage mit zu geringem Körpergewicht (lt. Nennung) die Waage betritt, hat aufgrund möglicher Manipulationen nicht mehr die Möglichkeit, ein zweites Mal die Waage zu betreten. Er darf nur in der Gewichtsklasse starten, die seinem Gewicht im Augenblick der Abwaage entspricht (Ausnahme: die unterste Gewichtsklasse, um das Mindestgewicht zu erreichen).*

ARTIKEL 12 - AUSLOSUNG

Die Wettkampfteilnehmer werden entsprechend der beim Wiegen erfolgten Auslosung für jede Runde gepaart.

Die Auslosung muss öffentlich sein. Die 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 Wiegeliste einzutragen.

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

ARTIKEL 13 - DIE STARTERLISTE

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

ARTIKEL 14 - DIE KAMPFPAARUNGEN

Die Ringer werden in der Reihenfolge der gezogenen Losnummern gepaart. (1-2, 3-4, usw.)

Es muss ein Plan erstellt werden, in dem der zeitliche Ablauf sowie alle wichtigen Einzelheiten über den Ablauf des Wettkampfes enthalten sind.

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

ARTIKEL 15 - AUSSCHIEDEN AUS DEM WETTKAMPF

- Der Ringer, der eine Niederlage erlitten hat, wird eliminiert und entsprechend den erzielten Platzierungspunkten platziert, ausgenommen die Ringer, die gegen einen der beiden Finalisten verloren haben, da sie an der Hoffnungsrunde um die dritten und fünften Plätze teilnehmen können.
- Ein Ringer, der ohne eine ärztliche Bescheinigung und ohne eine Entschuldigung beim Wettkampfsekretariat bei Aufruf seines Namens nicht an der Matte erscheint, scheidet ohne Platzierung aus dem Wettkampf aus. Sein oder seine Gegner werden Sieger.
- Ein Ringer, der gegen das Fairplay, die Idee der FILA bezüglich des totalen, dynamischen Ringkampfes verstößt, der erkennbar in betrügerischer Absicht handelt, eine grobe Unsportlichkeit oder Brutalität begeht, wird sofort disqualifiziert und nach Einstimmigkeit des Kampfgerichtes vom Wettkampf ausgeschlossen und nicht platziert.
- Wenn in einem Kampf beide Ringer wegen Brutalität disqualifiziert werden, werden sie nicht platziert und die Paarung in der folgenden Runde wird **nicht** verändert. Der Ringer, der mit einem von beiden gepaart werden muss, wird zum Sieder des Kampfes.
- Wenn diese Disqualifikation(en) der Wettkampf betrifft/betreffen, rücken die nachfolgenden Ringer in der Tabelle auf, um die Kämpfe zu bestreiten und um die Endplatzierung festzulegen.

Kapitel 4 - Das Kampfgericht

ARTIKEL 16 - ZUSAMMENSETZUNG

Das Kampfgericht setzt sich aus folgenden 3 Personen zusammen:

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

Es ist ausdrücklich verboten, ein Mitglied des Kampfgerichts im Verlaufe eines Kampfes auszutauschen, es sei denn, es liegt eine Krankheit oder eine Verletzung vor.

Dem Kampfgericht dürfen niemals zwei Mitglieder gleicher Nationalität angehören.

Weiterhin ist es den Mitgliedern des Kampfgerichts streng untersagt, ihre Tätigkeit in einem Kampf wahrzunehmen, der von einem Landsmann bestritten wird.

ARTIKEL 17 - ALLGEMEINE AUFGABEN

- a) Das Kampfgericht übernimmt alle Aufgaben, die in den Regeln für internationale Ringkampfwettbewerbe und den Vorschriften für die Durchführung von Wettkämpfen vorgesehen sind.

Es ist die Pflicht des Kampfgerichtes, jeden Kampf von Anfang bis zum Ende mit Aufmerksamkeit zu verfolgen und die Kampfhandlungen so zu beurteilen, dass das Ergebnis auf dem Punktezettel genau den Verlauf des Kampfes wiedergibt.

- b) Der Mattenpräsident, der Kampfrichter und der Punktrichter bewerten die Griffe gemeinsam. Eine endgültige Entscheidung wird auf Grundlage der Zusammenarbeit getroffen und zwar unter der Leitung des Mattenpräsidenten, der die Tätigkeit des Kampfgerichts koordiniert.
- c) Das Kampfgericht übernimmt alle Aufgaben der Kampfrichtertätigkeit und der Bewertung: das Vergeben von Punkten und die Bestrafung gemäß den Regeln.
- d) Die Punkte zettel 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 (Ohne Binde- oder Beistrich). Diese Punkte zettel müssen jeweils vom Punktrichter und Mattenpräsidenten unterschrieben werden.

- e) Wird der Kampfrunde nicht durch einen Schulter­sieg beendet, entscheidet der Mattenpräsident über das Ergebnis, indem er sämtliche aufgezeichneten Punkte auf dem Punkte zettel des Punktrichters und seinem eigenen berücksichtigt.
- f) Alle Wertungen, die das Kampfgericht notiert, müssen dem Publikum angezeigt werden, sei es durch Farbtafeln, durch Leuchtschrift auf elektrischen Anzeigetafeln oder durch andere geeignete Vorrichtungen.
- g) Bei der Leitung des Kampfes und bei der Ausführung ihrer Aufgaben, haben sich die Mitglieder des Kampfgerichtes der Grundsprache der FILA zu bedienen. Es ist ihnen verboten, mit irgendjemandem zu sprechen. Sie dürfen lediglich im Interesse der richtigen Erfüllung ihrer Aufgaben miteinander sprechen.

ARTIKEL 18 - BEKLEIDUNG DER KAMPFRICHTER

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

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

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

Das Modell der Bekleidung muss von der FILA zugelassen sein.

ÖRSV - Regelung:

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

ARTIKEL 19 - DER KAMPFRICHTER

- a) Der Kampfrichter ist verantwortlich für den vorschriftsmäßigen Ablauf des Kampfes auf der Matte. Er hat nach den Ringkampfgeln zu handeln.
- b) Der Kampfrichter hat sich bei den Ringern Respekt zu verschaffen, so dass sie seinen Anweisungen und Belehrungen sofort Folge leisten. Er hat den Kampf so zu leiten, dass Eingriffe von außen vermieden werden.
- c) Der Kampfrichter arbeitet mit dem Punkrichter zusammen und leitet den Kampf ohne unnötiges Eingreifen. Sein Pfeifsignal eröffnet, unterbricht oder beendet den Kampf.
- d) Der Kampfrichter ist zu Weisungen an die Ringer ermächtigt, sich auf die Matte zurück zu begeben, falls sie sich außerhalb befinden, für die Weiterführung des Kampfes im Stand, am Boden, in der Ober- oder Unterlage, dies jeweils mit dem Einverständnis des Punkrichters oder, falls notwendig, des Mattenpräsidenten.
- e) Der Kampfrichter trägt an seinem linken Arm eine rote und an seinem rechten Arm eine blaue Manschette. Nachdem ein Griff ausgeführt wurde, zeigt er mit den Fingern die Punktwertung entsprechend dem Wert dieses Griffes an (sofern dieser Griff gültig ist, innerhalb der Begrenzungen der Matte ausgeführt wurde, eine gefährliche Lage herbeigeführt wurde usw.). Dabei erfolgt dieses Anzeigen der Wertung durch Erheben des rechten Armes, wenn der Ringer im blauen Trikot Punkte erkämpft hat, bzw. durch Heben des linken Armes, wenn der Ringer im roten Trikot Punkte erzielte.
- f) Der Kampfrichter soll niemals zögern:
 - den Kampf im richtigen Augenblick, d.h. nicht zu früh oder zu spät zu unterbrechen;
 - anzuzeigen, ob ein soeben ausgeführter Griff am Mattenrand gültig ist oder nicht; sichtbar die 5 Sekunden anzuzählen, in denen ein Ringer in der gefährlichen Lage gehalten wird, um für diese Lage einen Zusatzpunkt zu geben;
 - den Schultersieg, nach Zustimmung des Punkrichters 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 Punkrichters oder des Mattenpräsidenten zu bekommen, schlägt dann mit der Hand auf die Matte und pfeift den Kampf sofort ab.
- g) Der Kampfrichter muss folgendes beachten:
 - Er darf den Ringern, die im Stand kämpfen, nicht zu nahe kommen, weil er dann die Beine der beiden Ringer nicht beobachten kann. Beim Kampf am Boden kann er sich jedoch in ihrer Nähe befinden.
 - Schickt er die Ringer zur Mattenmitte, so hat er ohne zu zögern, sofort zu bestimmen, ob der Kampf am Boden oder im Stand fortgesetzt wird (FüÙe im zentralen Kreis).
 - Er soll nicht so dicht an die Kämpfer herangehen, dass dem Punkrichter und den Zuschauern 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 einen passiven Ringer zum aktiven Kämpfen auffordern, ohne dabei den Kampf zu unterbrechen. Er kann sich dazu einem Ringer, der eine Mattenflucht begehen will, in den Weg stellen.

- Er muss zum Pfeifsignal bereit sein, sobald sich die Ringer dem Mattenrand nähern.
 - Im griechisch-römischen Ringkampf unterbricht er den Kampf bei 1 Minute und 30 Sekunden nicht, wenn eine gefährliche Lage besteht.
- h) Weiterhin muss der Kampfrichter folgendes beachten:
- Im griechisch-römischen Stil hat er besonders die Beine der Ringer zu beobachten.
 - Der Kampfrichter hat dafür zu sorgen, dass beide Ringer bis zur Verkündung des Kampfergebnisses auf der Matte bleiben.
 - In allen Fällen soll er zuerst die Zustimmung des Punktrichters einzuholen mit Blickkontakt zum Mattenpräsidenten.
 - Er hat nach Zustimmung des Mattenpräsidenten den Sieger jeder Kampfrunde sowie des Kampfes 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, abzuwarten.
- k) Tritt eine Verletzung oder ein sonstiger Unterbrechungsgrund auf, muss der Kampfrichter dem Zeitnehmer das Zeichen zum Anhalten der Uhr geben. Der Kampfrichter hat die Pflicht den Start der Verletzungszeit dem Zeitnehmer anzuordnen.

ÖRSV - Regelung:

Mindestalter des Zeitnehmers beträgt 14 Jahre!

ARTIKEL 20 - DER PUNKTERICHTER

- a) Der Punkterichter 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 Punktezettel. Er muss in allen Situationen immer seine eigene Meinung aufzeigen.
- c) Nach jeder Aktion schreibt er die erzielten Punkte, die der Kampfrichter anzeigt, auf seinen Punktezettel, aber nur dann, wenn er damit einverstanden ist. Andernfalls trifft der Mattenpräsident die Entscheidung. Das Ergebnis zeigt er auf einer Tafel an, die sich neben ihm befindet und gut sichtbar für das Publikum und die Ringer sein muss. Die angezeigten Wertungen müssen unbedingt mit den Eintragungen auf dem Punktezettel übereinstimmen.
- d) Er zeigt dem Kampfrichter den Schultersieg an (TOUCHE).
- e) Bemerkt der Punkterichter während des Kampfes irgend etwas, das er für nötig hält, dem Kampfrichter zur Kenntnis zu geben, falls dieser es im Augenblick nicht selbst sehen konnte (z.B. eine Schulterniederlage, einen verbotenen Griff, usw.), hebt er die Tafel mit der Farbe des betreffenden Ringers hoch und dies auch dann, wenn der Kampfrichter nicht um seine Meinung gefragt hat. In jedem Fall muss der Punkterichter den Kampfrichter auf alles aufmerksam machen, was ihm am Kampfergebnis oder am Verhalten der Ringer als Unmoral oder regelwidrig auffällt.
- f) Die Punkte müssen unmittelbar nach dem Empfang vom Punktrichter unterschrieben werden. Nach dem Kampf ist das Kampfergebnis deutlich einzutragen, das Bewertungsfeld mit dem Namen des Unterlegenen deutlich durchzustreichen und der Name des Siegers einzutragen.
- g) Die Entscheidungen des Punktrichters und des Kampfrichters sind ohne Einverständnis des Mattenpräsidenten gültig, wenn sie übereinstimmen - mit Ausnahme des Sieges durch technische Überlegenheit. In diesem Fall ist die Meinung des Mattenpräsidenten einzuholen.
- h) Auf dem Punktezettel muss immer die exakte Kampfzeit eingetragen werden, wenn der Kampf durch einen Schultersieg, techn. Überlegenheit, Aufgabe usw. beendet wird.

- i) Um den Kampf besser beobachten zu können, besonders bei gefährlichen Lagen, darf sich der Punkrichter entlang des Mattenrandes auf seiner Seite bewegen.
- j) Verwarnungen wegen Mattenflucht, verbotener Griffe, falscher Einnahme der Bodenlage oder Brutalität werden in der Spalte des betreffenden Ringers durch ein "O" (Verwarnung) festgehalten.

ARTIKEL 21 - DER MATTENPRÄSIDENT

- a) Der Mattenpräsident, dessen Aufgaben entscheidend sind, muss alle Aufgaben, die in den Ringkampffregeln vorgesehen sind, übernehmen.
- b) Er koordiniert die Arbeit des Kampf- und Punktrichters.
- c) Endet eine Kampfrunde im Freistil 0-0, ordnet er den Kontakt an, ebenso im gr.-röm. Ringkampf nach 1 Minute 30 Sekunden.
- 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 Kampfgerichtes.
- e) Falls sich der Punkrichter und der Kampfrichter nicht einig sind, muss er über die Anzahl der Punkte, den Schultersieg oder die Verwarnung entscheiden.
- f) Er darf auf keinen Fall zuerst seine Meinung äußern, sondern wartet zuvor die Meinung des Punktrichters und des Kampfrichters ab. Er hat nicht das Recht, diese Entscheidungen zu beeinflussen.
- g) 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.

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

ARTIKEL 22 - 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. Ist der Verantwortliche für Kampfrichtertätigkeit im Streiffall und nach Ansehen der Videosequenz mit dem Mattenpräsidenten einverstanden, gilt deren Entscheidung.

ARTIKEL 23 - BESTRAFUNGEN DES KAMPFGERICHTES

Das Präsidium der FILA kann als oberstes Entscheidungsgremium nach dem Bericht der Delegierten zu den Wettkämpfen folgende Disziplinarmaßnahmen gegen ein Mitglied oder die Mitglieder des 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.

ÖRSV - Regelung:

Die technische Kommission, die nach der Abwaage gebildet wird, besteht aus zwei Personen (wenn möglich) aus verschiedenen Landesverbänden. Sie ist verantwortlich für den ordnungsgemäßen Ablauf der gesamten Veranstaltung. Weiters hat sie das Recht, bei groben Regelverstößen den Mattenpräsidenten zu konsultieren und Entscheidungen im Einvernehmen mit dem Kampfgericht zu ändern.

Kapitel 5 - Der Kampf

ARTIKEL 24 - 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 und das Ergebnis jeder Kampfrunde muss auf der Anzeige verbleiben.

Die Dauer der Kämpfe ist wie folgt festgelegt:

➤ Schüler, Kadetten, Junioren und Senioren (*männlich und weiblich*): 3 Kampfrunden à 2 min.
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, dass im freien Stil die Kampfrunde mit 0:0 endet, wird am Ende der regulären Zeit ein Kontakt angeordnet. Der angeordnete Kontakt dauert höchstens 30 Sekunden. Im gr. röm. Stil besteht eine Kampfrunde aus 90 Sekunden Standkampf und 1 x 30 Sekunden angeordneten Bodenkampf (siehe Ausführungen zu Artikel 49 «Clinch»)

ARTIKEL 25 - 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:

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

ÖRSV - Regelung:

Mindestpause für Ringer zwischen 2 Kämpfen: 10 Minuten.

ARTIKEL 26 - VORSTELLUNG DER RINGER

Die folgende Zeremonie muss bei den Finalkämpfen um den 1. und 2. Platz für jede Gewichtsklasse durchgeführt werden:

Die Finalisten werden 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 27 - 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 28 - KAMPFUNTERBRECHUNG

- a) Wenn sich ein Wettkämpfer veranlasst sieht, den Kampf aufgrund einer Verletzung oder eines anderen zu akzeptablen und von ihm unabhängigen Zwischenfalls zu unterbrechen, kann der

Kampfrichter den Kampf entsprechend den Bestimmungen (Kapitel 11 Seite 42) dieses Reglements aussetzen.

- b) 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.
- c) 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.
- d) Der Mattenpräsident kann eine Unterbrechung des Kampfes anordnen (gemäß Art. 21/g), 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 22 anwenden.
- e) 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.
- f) 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.

ÖRSV - Regelung:

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

ARTIKEL 29 - ENDE DES KAMPFES

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

Eine Kampfrunde endet:

- durch technische Überlegenheit (6 Punkte Unterschied, Artikel 46),
- nach Ausführung eines 5-Punkte-Griffes (keine Kontermöglichkeit) mit großer Amplitude ungeachtet des Punktstandes,
- nach Ausführung von zwei 3-Punkte-Griffen ungeachtet des Punktstandes. Nach dem zweiten 3-Punktegriff darf ein Kontergriff (z.B. Übertragen) erfolgen. Zwischen Griff und Konter darf jedoch kein Stillstand sein. Endet der Konter nicht mit einem Schultersieg wird die Runde mit technischer Überlegenheit für den Griffausführenden gewertet und die Wertung für den Kontergriff entfällt.

Situationen:

1. Rot zieht eine Kopfzug und erhält die zweite 3'er Wertung, danach kommt Blau in die Bauchlage.

Folge: Runde endet Sieger Rot durch technische Überlegenheit.

2. Rot macht einen Kopfbzug (erhält die zweite 3'er Wertung) und hält Blau 3 Sekunden in der gefährlichen Lage fest, danach überträgt Blau seinen Gegner und bringt ihn in die gefährliche Lage. Rundenende (da Stillstand auch keine Punkte für Blau)

Folge: Sieger Rot durch technische Überlegenheit

3. Rot macht einen Kopfbzug (erhält die zweite 3'er Wertung) und Blau überträgt seinen Gegner sofort und bringt ihn in die gefährliche Lage. Aus dieser Situation kann sich Rot nach 8 Sekunden befreien. Rundenende, da kein Schultersieg erzielt erhält auch Blau keine Punkte.

Folge: Sieger Rot durch technische Überlegenheit.

4. Rot macht einen Kopfbzug (erhält die zweite 3'er Wertung) und Blau überträgt seinen Gegner sofort und bringt ihn in die gefährliche Lage. Nach 4 Sekunden kann Blau einen Schultersieg erzielen. Blau erhält 2 Punkte und der Kampf endet mit einem Schultersieg.

Folge: Sieger Blau durch Schultersieg

5. Rot führt ein Griff mit einer 5'er Wertung aus und wird danach sofort von seinem Gegner in die gefährliche Lage übertragen. Nach einer 5'er Wertung ist kein Konter möglich.

Folge: Sieger Rot durch technische Überlegenheit.

6. Rot führt mit 3:0 (jeweils 1'er Wertung). Danach führt Rot eine Technik mit einer 3'er Wertung aus und wird vom Gegner nach einem Stillstand in der Brücke selbst in die gefährliche Lage übertragen. Blau erhält für das Übertragen 2 Punkte.

Folge: Der Kampf steht 6:2 und wird fortgeführt.

- im Fall des angeordneten Kontakts im Freistil, 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 und den Sieg der Runde oder des Kampfes erklären. Dasselbe gilt beim zweiten 3-Punkte-Griff.

Zum Gewinn eines Kampfes durch technische Überlegenheit muss der Ringer zwei Kampfrunden mit technischer Überlegenheit gewonnen haben (zweimal 6 Punkte Differenz) oder zwei Kampfrunden mit 5-Punkte-Griff oder er muss einen Sieg mit einem 5-Punkte-Griff und einen Sieg durch technische Überlegenheit (6 Punkte Differenz) erzielt haben oder zwei Runden mit (je) zwei 3-Punkte-Griffen gewonnen haben.

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 30 - UNTERBRECHUNG UND FORTSETZUNG DES KAMPFES

ALLGEMEINE REGELN

Wenn der Kampf im Stand oder am Boden unterbrochen wird, wird er im Stand fortgesetzt. In den folgenden Fällen muss der Kampf unterbrochen und in der Mattenmitte ebenfalls stehend fortgesetzt werden:

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

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

ÖRSV-Regelung:

Wenn der Obermann die Einnahme der Bodenposition offensichtlich verzögert, wird ihm – außer im Falle schwerwiegender Verletzung oder Blutungen – der Entscheidungsvorteil über die Einnahme der Kampfposition genommen.

ARTIKEL 31 - VERLÄNGERUNG (FREISTIL UND FRAUENRINGEN)

Ist der Punktstand am Ende einer regulären Kampfrunde 0-0, unterbricht der Kampfrichter den Kampf und ordnet die Wiederaufnahme des Kampfes durch angeordneten Kontakt an (Artikel 49). Die Verlängerung dauert höchstens 30 Sekunden.

ARTIKEL 32 - ARTEN VON SIEGEN

Ein Kampf kann auf folgende Arten gewonnen werden:

- a) durch Schultersieg;
- b) durch Verletzung, Nichtantreten oder Aufgabe, Disqualifikation des Gegners;
- c) durch technische Überlegenheit;
- d) nach Punkten (wobei der Sieger in zwei Kampfrunden mit 1 bis 5 Punkten Differenz gewinnt).

Wenn der Ringer einen 5-Punkte-Griff mit großer Amplitude ausführt, wird er ungeachtet des Punktstandes zum Sieger der Kampfrunde erklärt (TPS).

Wenn der Ringer zwei 3-Punkte-Griffe in der Kampfrunde ausführt, wird er ungeachtet des Punktstandes zum Sieger der Kampfrunde erklärt (TPS).

BEI PUNKTGLEICHHEIT

Der Sieger wird am Ende einer Kampfrunde nach der Anzahl der Verwarnungen, dem Wert der Griffe und durch den letzten erzielten Punkt bestimmt (siehe Tabelle unten).

Im Falle eines Unentschieden nach einer Kampfrunde gilt:

- 1) die wenigsten Verwarnungen
- 2) die meisten 5-Punkte-Techniken
- 3) die meisten 3-Punkte-Techniken
- 4) die meisten 2-Punkte-Techniken
- 5) letzten erzielten Punkt

Punkte rot	Punkte blau	Kommentar	Sieger
1 1 1	1 1 1	Letzter technischer Punkt von blau	Blau
1 2	1 1 1	Letzter technischer Punkt von blau erzielt, rot hat eine 2- Punkte Wertung erzielt	Rot
1 1 1 0 0	1 1 1 0	Letzter technischer Punkt von rot erzielt, hat aber zwei Verwarnungen, blau hat nur eine Verwarnung.	Blau
1 1 1	1 2 0	Blau hat eine 2-Punkte-Wertung, welche die letzten technischen Punkte sind, hat aber eine Verwarnung.	Rot
1 1 1 0	1 2 0	Rot hat den letzten technischen Punkt erzielt. Jeder Ringer erhielt eine Verwarnung. Blau hat einen 2-Punkte-Griff realisiert.	Blau
1 1 1 0 0	1 1 1 0 0	Beide Ringer haben jeweils zwei Verwarnungen. Blau hat den letzten technischen Punkt erzielt.	Blau

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

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

Endet im Freistil eine Kampfunde mit 0-0, ist derjenige Ringer Sieger der Kampfunde, der während des angeordneten Kontakts den ersten Punkt erzielt.

ARTIKEL 33 - 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 (Verwarnung) gezeigt wird. Im Wiederholungsfalle wird ihm der Mattenpräsident die ROTE (Ausschluss) zeigen.

Der Mattenpräsident kann aber auch von sich aus die GELBE bzw. ROTE Karte zeigen.

Sobald der Mattenpräsident den Verantwortlichen des Wettkampfes von diesem Vorgang unterrichtet hat, wird der betreffende Trainer vom Wettkampf ausgeschlossen, und er kann seine Tätigkeit nicht mehr wahrnehmen. Die Ringer der betreffenden Mannschaft haben dabei das Recht auf einen anderen Trainer.

Der Trainer hat nicht das Recht, während der Pause oder während des Kampfes Wasser oder andere Substanzen zu verabreichen.

ARTIKEL 34 – DAS RECHT DES RINGERS – «DIE CHALLENGE»

Das Recht des Ringers – die «Challenge»

Die Challenge ist diejenige Aktion, die es dem Trainer erlaubt bei Meinungsverschiedenheit bezüglich der Entscheidung, im Namen des Ringers, das Geschehen zu unterbrechen und das Kampfgericht aufzufordern, den Videobeweis zu bemühen.

Diese Möglichkeit bietet sich nur bei Wettkämpfen, für die die Videoaufzeichnung formal von der FILA und dem Organisationskomitee festgeschrieben ist.

Der Trainer fordert die Challenge, indem er unmittelbar nachdem das Kampfgericht die Punkte für die in Frage stehende Situation gegeben oder nicht gegeben hat, indem er einen weichen

Gegenstand (Wurfkissen in roter oder blauer Farbe) auf die Matte wirft. Der Trainer, welcher die Challenge fordert muss dies von seinem Platz aus tun, ohne sich dem Kampfrichter, dem Punktrichter oder dem Mattenpräsidenten zu nähern. Ist der Ringer mit der Entscheidung des Trainers nicht einverstanden, so geht der Kampf weiter (**der Ringer muss dies sofort nach der Unterbrechung und vor Betrachtung des Videobeweises dem Kampfrichter auf der Matte mitteilen oder ihm deutlich anzeigen**). Der Kampfrichter gibt darauf hin den Wurfkissen zurück in die Trainerecke und der Kampf wird fortgeführt.

Besondere Punkte:

- Jedem Ringer steht eine (1) Challenge pro Kampf zu. Wenn das Kampfgericht nach Überprüfung der Challenge seine Entscheidung ändert, kann die Challenge während des Kampfes wieder genutzt werden.
- Wenn das Kampfgericht oder das Berufungsgericht die Entscheidung bestätigt, verliert der Ringer die Challenge und sein Gegner erhält einen (1) technischen Punkt.
- Der Mattenpräsident stoppt den Kampf sobald die Situation auf der Matte neutral ist, um die Challenge zu überprüfen.
- Die Challenge kann nicht im Fall eines Schultersieges gefordert werden, das heißt wenn der Schultersieg vom Mattenpräsidenten nach der Entscheidung des Kampfrichters oder des Punktrichters bestätigt wurde.
- Der Trainer, welcher die Challenge fordert muss dies von seinem Platz aus tun, ohne sich dem Kampfrichter, dem Punktrichter oder dem Mattenpräsidenten zu nähern.
- Während der Ansicht der Challenge darf keine Beratung unter den Mitgliedern des Kampfgerichtes stattfinden.
- Nach einmaliger Ansicht der Aktion gibt der Kampfrichter seine Entscheidung zuerst bekannt, unmittelbar gefolgt vom Punktrichter, der seine Entscheidung mit dem ihm zur Verfügung stehenden Material (Kelle oder elektronisch) von seinem Platz aus bekannt gibt. Stimmt der Mattenpräsident zu, so gibt es keine weitere Intervention des Berufungsgerichts.
- Stimmt der Mattenpräsident dem Kampfrichter und dem Punktrichter nicht zu, so muss er die Meinung des Berufungsgerichts anfordern. In diesem Fall ist die Entscheidung des Berufungsgerichts, bestätigt durch den Mattenpräsidenten endgültig und kann zu keiner weiteren Challenge führen.
- Es ist nicht möglich, nachdem eine endgültige Entscheidung durch das Kampfgericht oder das Berufungsgericht gefällt worden ist, eine „Gegen-Challenge“ zu fordern.
- Die Challenge wird unmittelbar nachdem der Trainer die weichen Gegenstand (rotes oder blaues Wurfkissen) auf die Matte geworfen hat berücksichtigt und kann von ihm nicht wieder zurückgenommen werden.

Das Berufungsgericht

Das Berufungsgericht ist eine Gruppe kampfrichterlicher Experten, dessen Funktion darin besteht, sicherzustellen, dass die Ringkampffregeln während aller großen FILA Veranstaltungen, wie den Olympischen Spielen, den Welt- und Kontinentalmeisterschaften, den Welt Cups, den Golden Grand Prix Turnieren und besonderen Spielen strikt angewendet werden.

Das Berufungsgericht wird durch den FILA-Präsidenten oder durch seinen Stellvertreter zusammengestellt und besteht aus drei (3) Personen, ausgewählt aus Instrukteuren, Präsidiumsmitgliedern oder Sachkundigen entsprechend der verschiedenen Kämpfe und Nationalitäten. Es gibt ein Berufungsgericht pro Matte.

Funktionen:

- Das Berufungsgericht ist dafür verantwortlich zu kontrollieren, ob die einen Ringkampf bestimmenden Regeln vom Kampfgericht angewendet wurden, bevor der Gewinner einer Runde oder des Kampfs durch den Mattenpräsidenten festgestellt wird.
- Ein Mitglied des Berufungsgerichts wird als Koordinator eingesetzt und ist dafür zuständig, die Entscheidungen des Berufungsgerichts im Namen aller zu verkünden.
- Bemerkt das Berufungsgericht, dass ein schwerer administrativer, die Zeit betreffender oder den Score betreffender Fehler begangen wurde, so muss der Koordinator den Mattenpräsidenten darauf aufmerksam machen und dessen Berichtigung fordern.
- Bemerkt das Berufungsgericht, dass der Mattenpräsident den Kampf nach einer Aufforderung zur Challenge nicht angehalten hat, so muss der Koordinator ihn auffordern, dies unverzüglich nach Beendigung der Aktion zu tun.
- Während des Abspielen des Videobeweises darf das Berufungsgericht nicht mit dem Kampfgericht, welches seine Entscheidung allein fällen muss, sprechen.
- Wenn die Mehrheit des Kampfgerichts zu einer Übereinstimmung kommt (zwingend erforderliches Einverständnis des Mattenpräsidenten), darf das Berufungsgericht nicht intervenieren und die Entscheidung ist endgültig.
- Ist der Mattenpräsident nicht derselben Meinung wie der Kampfrichter und der Punktrichter, so muss er die Entscheidung des Berufungsgerichts anfordern und diese wird als endgültig und unumstößlich betrachtet.
- Ein kompletter Satz roter, blauer und weißer Kellen muss jedem Berufungsgericht zur Verfügung gestellt werden, damit dessen Entscheidung für jeden sichtbar ist.
- Keine weitere Anfechtung kann beim FILA Präsidium, dem internationalen Sportgerichtshof CAS, oder jedem anderen Gericht eingereicht werden, sobald eine Entscheidung vom Kampfgericht (mit Einverständnis des Mattenpräsidenten) oder dem Berufungsgericht gefällt wurde.
- Das FILA Präsidium kann ein Mitglied des Kampfgerichts oder des Berufungsgericht jederzeit aussondern wenn es befindet, dass ein schwerwiegender Fehler bezüglich der Anwendung der Regeln oder einer Entscheidung bei einer Challenge begangen wurde.
- Das Berufungsgericht ist ebenso dafür zuständig, die Arbeit der Kampfrichter zu bewerten und der FILA seine schriftliche Auswertung zukommen zu lassen.

ÖRSV-Regelung:

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

Das Berufungsgericht bei ÖRSV setzt sich zusammen aus dem Kampfgericht, einer neutralen Person aus der techn. Kommission und des hauptverantwortlichen Kampfrichters.

ARTIKEL 35 - MANNSCHAFTSWERTUNG

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

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

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

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

ÖRSV - Regelung:

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

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

ARTIKEL 36 - PLATZIERUNG BEI MANNSCHAFTSKÄMPFEN

ALLGEMEINES PRINZIP

Ein Mannschaftswettkampf läuft im Prinzip entsprechend den offiziellen Gewichtsklassen der FILA ab, d. h. 7 Gewichtsklassen.

Werden aus Gründen eines besonderen landeseigenen Systems oder des Interesses der Mannschaften Gewichtsklassen hinzugefügt, wird empfohlen, immer mit einer ungeraden Anzahl an Gewichtsklassen zu ringen.

Jede Mannschaft darf bei jedem Wettkampf Ringer austauschen, wenn diese vorher gewogen wurden.

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

ÖRSV - Regelung:

Bei nationalen Mannschaftskämpfen werden die gesonderten Ligabestimmungen angewendet.

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

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

- a) Durchführung eines dritten Wettkampfes, bei dem die Siegermannschaft bestimmt wird.
- b) Bestimmung der Siegermannschaft durch aufeinander folgende Berücksichtigung dieser

Kriterien:

- 1) die meisten Siege durch Addition der Punkte der beiden Wettkämpfe
- 2) die meisten Siege durch Schulterieg, Nichtantreten, Aufgabe/Disqualifikation
- 3) die meisten Siege in einem Kampf durch technische Überlegenheit
- 4) die meisten Siege in einer Kampfunde durch technische Überlegenheit
- 5) die meisten erzielten technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
- 6) die wenigsten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes

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

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

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

BEI PUNKTGLEICHHEIT ZWISCHEN 3 ODER MEHREREN MANNSCHAFTEN

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

- die wenigsten Siege durch Schultersieg, Nichtantreten, Aufgabe/Disqualifikation;
- die wenigsten Siege in einem Kampf durch technische Überlegenheit;
- die wenigsten Siege in einer Kampfrunde durch technische Überlegenheit;
- die wenigsten erzielten technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes;
- die meisten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes.

Kapitel 6 - Punkte für Aktionen und Griffe

ARTIKEL 37 - 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 eine 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:

- den angreifenden Ringer zu Boden bringt,
- einen gegnerischen Angriff übernehmen und weiterführen kann,
- wenn er den angreifenden Ringer in der Brücke oder in einer gefährlichen Lage festhalten kann. Der Kampfrichter muss das Ende der Situation abwarten, um die von jedem Ringer erreichten Punkte zu vergeben.
- Im Fall, dass die Aktionen beider Ringer zu einer Veränderung von einer Position in eine andere führen, werden die Punkte für alle Aktionen entsprechend ihrem Wert vergeben. Das kurzzeitige Berühren des Bodens mit den Schultern (Momentschulterfall) wird als „gefährliche Lage“ betrachtet.
- Wenn ein Ringer 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.
- Wenn ein Ringer, der sich kurzzeitig in der gefährlichen Lage befindet, seinen Gegner (dem er zwei Punkte abgegeben hat) überträgt, und danach einen Gegenangriff ansetzt und andere Griffe durchführt, bekommt er so viele Punkte, wie er Griffe ausgeführt hat.
- Das wiederholte Drehen über die Ellenbogen von einer Schulter in die Brückenposition wird als eine Aktion bewertet.
- Ein Griff darf nicht als neue Aktion bewertet werden, solange die Ringer nicht in die Ausgangsposition (Bauchlage) zurückkehren.

- Der Kampfrichter zeigt alle Punkte an. Ist der Punkterichter damit einverstanden, zeigt er das mit der entsprechenden Kelle in der entsprechenden Farbe und mit dem entsprechenden Wert an (1, 2, 3 oder 5 Punkte). Bei Meinungsverschiedenheiten zwischen dem Punkte- und dem Kampfrichter muss sich der Mattenpräsident für einen der beiden Ringer entscheiden.
- Im Falle eines Schultersieges, der am Ende der regulären Kampfzeit erfolgt, ist allein der Gongschlag (und nicht der Pfiff des Kampfrichters) gültig.
- Am Ende des Kampfes sind alle Griffe gültig, wenn sie vor dem Gongschlag beendet wurden. Keinesfalls darf ein Griff, der nach dem Gong ausgeführt wurde, bewertet werden.

ARTIKEL 38 - DIE GEFÄHRLICHE LAGE

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

Die gefährliche Lage liegt vor, wenn:

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

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

Ein Winkel von genau 90 Grad zwischen Schulter und Matte genügt noch nicht für eine gefährliche Lage.

ÖRSV Regelung:

Zeigt ein Ringer, der sich in einer gefährlichen Lage befindet, von sich aus eine Verletzung an, ist nach Art. 32, (Arten von Siegen) der Kampf als verloren und nach Art. 44, (Platzierungs-(Positiv-)punkte) mit 5 Punkten für den Sieger und 0 Punkten für den Verlierer zu bewerten (zählt als Schulterniederlage und nicht als Aufgabe oder Verletzung). Die Regelung, ob ein Kampfrichter in einer gefährlichen Lage den Kampf unterbrechen darf, ist bekannt und bleibt auch durch diese Ergänzung unberührt.

ARTIKEL 39 - EINTRAGUNG DER PUNKTE

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

Die Punkte müssen fortlaufend nach jeder erzielten Wertung eingetragen werden.

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

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

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

Vergehens.

ARTIKEL 40 - GRIFFE MIT „GROSSER TECHNIK“ (AMPLITUDE)

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

- seinen Gegner vollständig vom Boden abgehoben hat, ihn sicher beherrscht, ihn in einem großen Bogen durch die Luft schwingt und ihn sofort in eine gefährliche Lage bringt.
- In der Bodenlage wird jedes vollständige Ausheben durch den Angreifer ebenfalls als Griff mit großer Amplitude bewertet, wenn der angegriffene Ringer durch eine große Umdrehung auf den Bauch (3 Punkte) oder sofort in eine gefährliche Lage geworfen wird (5 Punkte).

N. B. Wenn der Ringer bei der Ausführung eines Griffes mit „großer Amplitude“ selbst die Matte mit beiden Schultern berührt, erhält er die Punkte (3 oder 5) und sein Gegner 2 Punkte wegen des Momentschulterfalls bei der Ausführung des Griffes (siehe Art. 29).

ARTIKEL 41 - BEWERTUNG FÜR GRIFFE UND AKTIONEN

1 Punkt erhält ein Ringer,

- der seinen Gegner zu Boden bringt und diesen von hinten beherrscht (Hierbei sind 3 Berührungspunkte des Untermannes zu beachten: als Berührungspunkte zählen Arme, Knie und der Kopf z.B. zwei Arme und ein Knie, zwei Knie und ein Arm, zwei Arme und der Kopf usw.);
- der im Stand oder in der Bodenlage einen gültigen Griff ausführt, aber seinen Gegner nicht in eine gefährliche Lage bringen kann;
- der von der Unterlage 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;
- der seinen Gegner für fünf oder mehr Sekunden in einer gefährlichen Lage hält;
- dessen Gegner mit dem kompletten Fuß in die Schutzzone gerät;
- wenn der Obermann beim angeordneten Kontakt (nur bei Punktstand 0:0) innerhalb der 30 Sekunden keine Wertung erzielt, erhält sein Gegner 1 Punkt;
- 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 bei einer Griff- oder Mattenfucht außerhalb der Matte in eine gefährliche Lage kommt;
- für den angreifenden Ringer, dessen Gegner die Ausführung eines angesetzten Griffes durch eine Regelwidrigkeit verhindert;
- für den 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 Wurf mit kleiner Amplitude direkt in eine gefährliche Lage bringt;
- für jegliche Griffe, bei denen ein Ringer vom Boden abgehoben wird, selbst wenn sich der ausführende Ringer mit einem oder beiden Knien auf dem Boden befindet und den Gegner mit einer kleinen Amplitude sofort in eine gefährliche Lage bringt.
- Beachte: Wenn bei der Griffführung der angegriffene Ringer mit einer Hand Kontakt am Boden behält, aber dennoch unmittelbar in eine gefährliche Lage gebracht wird, dann erhält der Angreifer ebenfalls 3 Punkte.
- für den Ringer, der einen Griff mit großer Amplitude ausführt, jedoch seinen Gegner nicht direkt und unmittelbar in eine gefährliche Lage bringt (Landung 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 vom Boden abhebt, eine große Amplitude ausführt und der Gegner sofort in eine gefährliche Lage gebracht wird.

ARTIKEL 42 - 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 21 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 43 - VERZEICHNIS DER ENTSCHEIDUNGEN

Vergabe von Punkten und Verwarnungen

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

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

KR	PR	MP	Offizielles Ergebnis
1 R	1 R	---	1 R
2 R	2 R	---	2 R
3 R	3 R	---	3 R
5 R	5 R	---	5 R
Bei diesen Beispielen braucht der Mattenpräsident - nicht einzugreifen, da sich Kampfrichter - und Punktrichter einig sind, außer bei schwerwiegenden Fehlern.			
1 R	0	0	0
1 B	1 R	1 R	1 R
2 R	1 R	1 R	1 R
2 B	0	2 B	2 B
3 R	2 R	2 R	2 R
3 B	1 R	3 B	3 B
Da sich Kampf- und Punkterichter uneinig sind, greift der Mattenpräsident ein, und es entscheidet die Mehrheit.			

Bei schweren Verletzungen der Regeln muss der Mattenpräsident das Kampfgericht zur Konsultation gemäß Artikel 22 zusammenrufen.

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

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

Jede Kampfrunde beginnt beim Punktstand null.

Kapitel 7 - Platzierungspunkte nach einem Kampf

ARTIKEL 44 - PLATZIERUNGSPUNKTE

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

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

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

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

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

- Sieg durch technische Überlegenheit (Punktendifferenz 6 Punkte), wobei der Verlierer keinen technischen Punkt erkämpfte,

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

- Sieg durch technische Überlegenheit (Punktendifferenz 6 Punkte), wobei der Verlierer

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

- Wenn der Ringer zwei der drei Kampfrunden 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 Kampfrunden mit Punktsieg in der regulären Kampfzeit endet, oder durch angeordneten Kontakt und der Verlierer einen oder mehrere technische Punkte erzielt hat.

0 Punkte für den roten Ringer und 0 Punkte für den blauen Ringer

- Wenn beide Ringer wegen Regelverstößen disqualifiziert werden.

ARTIKEL 45 - DER SCHULTERSIEG

- Ein Schultersieg ist erst dann gültig, wenn ein Ringer von seinem Gegner auf beiden Schultern festgehalten wird, ein sichtbarer Stillstand eingetreten ist und diese Lage vom Kampfrichter nach genauer Überprüfung festgestellt wurde. Der Kampfrichter soll für sich in Gedanken „einundzwanzig oder Tombé“ sprechen.
- Damit eine Schulterniederlage am Mattenrand gegeben werden kann, müssen die Schultern des angegriffenen Ringers die Passivitätszone berühren, wobei der Kopf die Schutzzone nicht berühren darf.
- In der Schutzzone kann kein Schultersieg erzielt werden.
- Wenn ein Ringer infolge eigener Regelwidrigkeit oder bei Ausführung eines verbotenen Griffes selbst auf beide Schultern kommt, ist das als gültige Schulterniederlage zu werten.
- Der durch den Kampfrichter festgestellte Schultersieg ist gültig, wenn der Punkterichter oder der Mattenpräsident ihre Zustimmung erklärt haben. Wenn der Kampfrichter einen gültigen Schultersieg nicht anzeigt, kann dieser mit Zustimmung des Punkterichters und des Mattenpräsidenten erklärt werden. Die Zustimmung des Mattenpräsidenten ist immer erforderlich.
- 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 Fall schlägt der Kampfrichter erst auf die Matte, nachdem er die Zustimmung des Punkterichters und, wenn diese ausbleibt, des Mattenpräsidenten erhalten hat. Danach pfeift er den Kampf ab.
- Wenn in gefährlicher Lage der Kampf aufgrund von Schreien oder Klopfen ohne ersichtliche Gefahr abgebrochen wird, ist dies als Schultersieg zu werten.

ARTIKEL 46 - TECHNISCHE ÜBERLEGENHEIT

- Außer bei einem Schultersieg, Aufgabe, oder Disqualifikation wird der Kampf in einer Kampfrunde auch dann ungeachtet des Punktestandes vorzeitig beendet, wenn
 - ein Punkteunterschied von 6 Punkten zwischen beiden Ringer besteht,
 - Ein Ringer zwei 3er Wertungen erzielt hat,
 - Ein Ringer eine 5er Wertung erzielt hat.
- Der Kampf kann aber erst dann abgebrochen werden, wenn die Aktion völlig beendet ist (sofortiger Angriff oder Gegenangriff) und keine gefährliche Lage mehr besteht.

Der Mattenpräsident zeigt den Kampfrichter an, wenn der Punkteunterschied von 6 Punkten erreicht ist. Nach Rücksprache mit den Mitgliedern des Kampfgerichtes verkündet der Kampfrichter den Sieger einer Kampfrunde oder des Kampfes (wenn der Ringer zwei Kampfrunden durch Überlegenheit gewonnen hat).

Kapitel 8 – Negativer Ringkampf

ARTIKEL 47 KAMPF IN DER BODENLAGE

Wird einer der beiden Ringer im Kampf zu Boden gebracht, wird das Ringen am Boden fortgesetzt, der Ringer in der Unterlage kann den Anstrengungen seines Gegners entgegenwirken und sich in die Standlage bringen oder alle gewünschten Gegenangriffe ausführen.

Wenn jedoch ein Ringer seinen Gegner zu Boden bringt und sich der angegriffene Ringer so gut und aktiv verteidigt, dass der Angreifer keine Aktion ansetzen kann, wird der Kampfrichter nach Verstreichen einer angemessenen Zeit den Kampf stoppen und im Stand weiter ringen lassen.

Dem Ringer in der Oberlage ist es verboten, den Kampf aufzunehmen, indem er sich auf seinen Gegner stürzt. Wenn sich ein solches Vergehen ereignet, muss der Kampfrichter den schuldigen Ringer ermahnen 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 ist wie folgt.

Der in die Bodenlage geschickte Ringer geht auf die Knie und stützt die Hände auf die Matte. Hände und Ellbogen sind auseinander und mindestens 70 cm von den Knien entfernt und der Abstand zwischen den Händen beträgt maximal 30 cm. Die Arme müssen gestreckt bleiben, und die Füße dürfen nicht überkreuzt sein. Das Gesäß darf nicht die Hacken berühren.

Der Ringer in der Oberlage platziert sich hinter seinem Gegner, die Hände auf den Schultern und ein Knie muss er auf dem Boden haben.

ARTIKEL 48 – DIE ROTE ZONE

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

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

- Wenn die Ringer ihre Aktion in der roten Zone stoppen und dort verharren bzw. mit 2, 3 oder 4 Füßen ohne Aktion stehen bleiben, muss der Kampfrichter den Kampf unterbrechen und in der Mattenmitte im Stand fortsetzen lassen.
- In allen Fällen, bei denen im Standkampf ein Fuß des ausführenden Ringers komplett auf die Schutzzone, also über die rote Zone hinaus kommt, ist der Kampf durch den Kampfrichter obligatorisch zu unterbrechen.
- Wenn der angegriffene Ringer mit einem Fuß auf die Schutzzone kommt, der Griff aber vom Ausführenden unmittelbar fortgesetzt wird, dann ist der Griff gültig. Wenn der angreifende Ringer den Griff nicht beendet, unterbricht der Kampfrichter den Kampf.
- Sobald ein Ringer einen Fuß in die rote Zone setzt, muss der Kampfrichter "ZONE" rufen. Daraufhin müssen die Ringer sich bemühen, wieder in die Mattenmitte zu kommen, ohne dabei die laufende Aktion zu unterbrechen.
- Im Bodenkampf ist jede Aktion, jeder Griff oder Kontergriff aus der roten Zone heraus oder in die rote Zone gültig, selbst wenn sie bzw. er in der Schutzzone endet.
- Für alle Aktionen im Bodenkampf, die in der roten Zone begonnen werden und in der Ausführung in die Schutzzone führen, gibt der Kampfrichter die entsprechenden Punkte, unterbricht aber den Kampf und lässt in der Mattenmitte (im Stand) weiterringen.
- Im Bodenkampf kann der angreifende Ringer zur Vollendung seiner Aktion auch außerhalb der Matte kommen. Bedingung hierfür ist, dass Schultern und Kopf des Gegners noch in der Zone sind. In diesem Fall dürfen sogar vier Beine außerhalb der Matte sein.

ARTIKEL 49 - DER ANGEORDNETE KONTAKT (ZWIEGRIF)

Allgemeines Prinzip

Es muss zwischen dem angeordneten Kontakt im Freistil und im griechisch-römischen Ringkampf unterschieden werden, da er zwei verschiedene Funktionen hat.

Angeordneter Kontakt im Freistil (Zwiegriff)

Wenn im Freistil die Kampfrunde ohne technische Punkte 0:0 endet, wird am Ende einer Kampfrunde (nach der regulären Kampfzeit von 2 Minuten) Kontakt angeordnet, um den Sieger zu bestimmen. Der erste erzielte technische Punkt bestimmt den Sieger.

Die Verlängerung dauert maximal 30 Sekunden.

Der Kampfrichter nimmt die Verlosung vor, um den Ringer zu bestimmen, der als erster fasst.

Der Losverlierer stellt ein Bein in den zentralen Innenkreis der Matte, das andere Bein außerhalb des Kreises und die Arme sind geöffnet.

Der Losgewinner bestimmt durch Erklärung gegenüber dem Kampfrichter das Bein (rechts oder links), das in den zentralen Innenkreis zu stellen ist.

Dann nimmt der Gewinner der Auslosung der von ihm gewünschten Position mit Fassen dieses Beines durch beide Arme ein, in der von ihm gewünschten Position, wobei sich sein Kopf außerhalb der Beine seines Gegners befindet. Die Fassung darf über die Handgelenke, Unterarme oder Oberarme erfolgen. Der Losgewinner muss jedoch in Höhe der Kniekehle bzw. leicht darüber fassen. Der Losgewinner kann stehen oder mit einem Knie die Matte berühren.

Der Losverlierer kann seine Hände auf die Schultern seines Gegners legen.

Wenn die Position korrekt eingenommen wurde, pfeift der Kampfrichter, und der Kampf kann beginnen.

Der erste erzielte Punkt unterbricht den Kampf und bestimmt den Sieger. Ein Kontergriff ist möglich.

In dem Fall, dass derjenige, der die Auslosung zum angeordneten Kontakt gewonnen hat, am Ende der 30 Sekunden keinen technischen Punkt erzielt hat, erhält sein Gegner einen technischen Punkt und ist Sieger der Kampfrunde.

Angeordneter Kontakt im griechisch-römischen Ringkampf («Clinch»)

Im gr.-röm. Stil besteht eine Kampfunde aus 90 Sekunden Standkampf und 1 x 30 Sekunden angeordnetem Bodenkampf.

Der Kampf beginnt im der Mattenmitte im Stand. Die Ringer können alle möglichen Aktionen durchführen.

Nach 90 Sekunden Kampfzeit unterbricht der Kampfrichter den Kampf und ordnet den Bodenkampf an. Der zu diesem Zeitpunkt führende Ringer (nach den Kriterien zur Feststellung des Sieges einer Kampfunde lt. Artikel 32) fasst als Obermann zuerst.

Der Ringer, der den «Clinch» ausführt, kann zwischen der gegenwärtigen Angriffsposition seitlich (verkehrter Ausheber) oder der Standposition hinten wählen, wobei ein Knie die Matte berührt und beide Hände auf den Schultern des Gegners ruhen. In allen Perioden, in denen ein Ringer nach 90 Sekunden nach Punkten führt, erhält dieser den Vorteil des ersten Angriffes und wird nicht mit einem Punkt bestraft, wenn er keine Wertung in der Bodenlage erzielt. In solchen Fällen, in denen der Obermann/angreifende Ringer seinen Vorteil nicht ausnützt (bzw. nur die Zeit verstreichen lassen will) wird der Kampf in der Standposition bis zum Ende der 2. Minute fortgesetzt. Am Ende der 2. Minute wird der Sieger der Runde erklärt.

- Wenn in der 1. Runde nach 90 Sekunden das Ergebnis 0:0 lautet, erhält der Ringer im roten Trikot den Vorteil des ersten Angriffes in der Bodenlage und wenn sich die Situation in der 2. Runde wiederholt, erhält der Ringer im blauen Trikot dieselbe Möglichkeit.
- Wenn der «Clinch» nach 0:0 angeordnet wird, muss der angreifende Ringer eine Wertung erzielen. Wenn ihm dies nicht gelingt, erhält der Untermann einen (1) Punkt und gewinnt diese Runde.

Wenn jeder der beiden Ringer eine Runde gewonnen hat und die 3. Runde endet nach 90 Sekunden 0:0 wird derjenige Ringer den Vorteil des «Clinch» bekommen, der in den vorangegangenen Runden die meisten Punkte erzielt hat. Wenn beide die gleiche Anzahl an Punkten erzielt haben, wird nach folgenden Kriterien der Obermann ermittelt:

- 1) die wenigsten Verwarnungen,
- 2) Anzahl der höheren Wertungspunkte (die meisten 5er, 3er und 2er),
- 3) Losentscheid

In der 3. Runde hat der Obermann die Wahlmöglichkeit ob er den («Clinch») als Ober- oder Untermann beginnt.

Bei Losentscheid ist der Gewinner immer Obermann.

Wenn in den 30 Sekunden keine Wertung erzielt wird, erhält der Untermann einen Punkt und wird zum Sieger des Kampfes erklärt.

Beispiele:

	Rot	Blau
Runde 1	3	---
Runde 2	---	3
Runde 3	1	<u>1</u>

Der blaue Ringer erzielte den letzten technischen Punkt in der 3. Runde. Er gewinnt den Clinch und wird nicht bestraft, falls er in den letzten 30 Sekunden nicht punktet.

	Rot	Blau
Runde 1	111	3
Runde 2	2	1
Runde 3	1	---

Der rote Ringer gewinnt den Clinch und wird nicht bestraft, falls er in den letzten 30 Sekunden nicht punktet.

	Rot	Blau
Runde 1	3	---
Runde 2	1	2
Runde 3	---	---

Der rote Ringer darf die Position wählen (Ober- oder Unterlage). Punktet der Ringer in der Oberlage nicht, so erhält der Ringer in der Unterlage einen Punkt und gewinnt den Kampf.

	Rot	Blau
Runde 1	3	---
Runde 2	---	3
Runde 3	---	--

Der Kampfrichter zieht einen Ball und der gezogene Ringer muss die Oberlage einnehmen. Punktet der Ringer in der Oberlage nicht, so erhält der Ringer in der Unterlage einen Punkt und gewinnt den Kampf.

Der zu Boden geschickte Ringer kniet sich in den zentralen Kreis, die Hände befinden sich ebenfalls im Kreis. Der Abstand zwischen seinen Händen und Knien beträgt 70 cm und der Abstand zwischen den Händen beträgt maximal 30 Zentimeter. Die Arme müssen gestreckt sein, die Füße nicht gekreuzt, und die Oberschenkel gestreckt und bilden mit der Matte einen Winkel von 90°.

Nach jedem Regelverstoß durch den Ringer „am Boden“ während des angeordneten Kontakts im griechisch-römischen Ringkampf wird der schuldige Ringer mit einer Verwarnung bestraft und sein Gegner erhält 1 oder 2 Punkte. Der Kampf wird erneut in der Zweigriffposition «Clinch» am Boden fortgesetzt. Erfolgt der Regelverstoß durch den Ringer in der „Bodenposition“, nachdem der Zweigriff gelöst wurde, dann wird dieser mit 1 Verwarnung bestraft, sein Gegner erhält 1 oder 2 Punkte und der Kampf wird in der der Bodenposition durch angeordnete Bodenlage (keine Zweigriffposition) fortgesetzt. Gelangen beide Ringer in die Standposition, nachdem sie den Zweigriff gelöst haben, und verhindert ein Ringer einen Angriff, indem er einen Fehler begeht, wird er mit 1 Verwarnung bestraft, sein Gegner erhält 1 oder 2 Punkte und der Kampf wird bis zum Ende der 30 Sekunden im Stand fortgesetzt.

Foul durch Untermann:

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

Foul durch Obermann:

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

Kapitel 9 - Verbotene Handlungen und unerlaubte Griffe

ARTIKEL 49 - ALLGEMEINE VERBOTE

Es ist den Ringern verboten:

- an den Haaren, Ohren, Geschlechtsteilen zu ziehen, in die Haut zu kneifen, zu beißen sowie Finger und Zehen usw. zu verdrehen und allgemein Aktionen, Bewegungen oder Griffe mit der Absicht durchzuführen, den Gegner zu quälen oder ihm Schmerzen zu bereiten, um ihn damit zu zwingen, im Kampf nachzugeben.
- mit den Füßen zu treten, mit dem Kopf zu stoßen, zu würgen, zu stoßen und Griffe auszuführen, die das Leben des Gegners gefährden oder den Bruch oder Verrenkung von Gliedern verursachen können, dem Gegner auf die Füße zu treten und das Gesicht des Gegners zwischen Augenbrauen und Mundlinie zu berühren.
- Ellenbogen oder Knie in den Magen oder Bauch des Gegners zu drücken; Griffe mit der Absicht anzuwenden, den Gegner zu quälen oder ihm Schmerzen zu bereiten, das Trikot des Gegners zu fassen;
- sich an der Matte festzuhalten;
- während des Kampfes miteinander zu sprechen;
- die Fußsohle des Gegners zu fassen (das Fassen des oberen Teils des Fußes und der Ferse ist erlaubt).
- Sich gegenseitig über das Kampfergebnis abzusprechen.

ARTIKEL 50 - GRIFFENTZUG

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

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

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

Griffentzug am Boden im griechisch-römischen Ringkampf

Die Situation, in der sich der Ringer, der sich infolge einer Aktion seines Gegners am Boden befindet, nach vorn springt, um sich dem Griff seines Gegners zu entziehen und durch diese Aktion den angreifenden Ringer in eine verbotene Griffsituation - Hände auf den Schenkeln des angegriffenen Ringers - bringt, gilt als Griffentzug.

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

Die Methode gilt für die Bestrafung des Griffentzuges des Ringers, der sich nach vorn wirft.

Dagegen ist die Verteidigung am Boden, die daraus besteht, sich seitlich zu bewegen, um die Ausführung eines Griffes zu verhindern, erlaubt und darf nicht bestraft werden.

Es wird daran erinnert, dass der Ringer, der am Boden beherrscht wird, nicht das Recht hat, eines oder beide Beine anzuwinkeln oder zu heben, um die Ausführung eines Griffes zu verhindern. Wenn ein am Boden beherrschter Ringer seine Beine zur Verteidigung verwendet, erhält er eine Verwarnung (0) und sein Gegner 2 Punkte.

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 (0)* bestraft und sein Gegner erhält *1 Punkt* für Griffentzug. Nachdem der Kampfrichter den Kampf unterbrochen hat, wird der Kampf im Stand fortgesetzt.

ARTIKEL 51 - MATTENFLUCHT

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

Der angreifende Ringer erhält Punkte wie folgt:

- Mattenflucht: 1 Punkt und eine Verwarnung (0). Der Kampf wird im Stand fortgesetzt.
- Mattenflucht in der gefährlichen Lage: 2 Punkte und eine Verwarnung (0) Der Kampf wird im Stand fortgesetzt.

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

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

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

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

➤ **Beinarbeit in der Bodenlage im gr. röm. Stil**

Der Ringer in der Unterlage hat im gr. röm. Stil nicht das Recht, ein oder beide Beine anzuwinkeln oder zu heben, um damit die Griffausführung des Gegners zu verhindern. Dies wird bei einer Griffverhinderung mit einer Verwarnung (0) für den Schuldigen und 2 Punkte für den Gegner bewertet.

ARTIKEL 52 - VERBOTENE GRIFFE

Folgende Handlungen und Griffe sind ausdrücklich verboten:

- Fassen am Hals;
- Verdrehen der Arme um mehr als 90 Grad;
- am Unterarm angesetzter Armhebel;
- das Fassen des Kopfes oder des Nackens mit beiden Händen sowie alle Situationen und Positionen mit Würgen;
- der Doppelnelson, wenn er nicht von der Seite ausgeführt wird, ohne Beineinsatz an irgendeinem Körperteil des Gegners;
- den Arm des Gegners auf dessen Rücken legen und dabei unter Druck setzen, so dass Unterarm und Oberarm einen spitzen Winkel ergeben;
- Griffe, bei denen die Wirbelsäule des Gegners mit Spannung belastet wird;
- der Kopfgreif "Krawatte" mit einer oder beiden Händen, gleich in welche Richtung; nur Griffe mit Kopf und einem Arm sind erlaubt;

- beim verkehrten Ausheber mit anschließendem Niederwurf muss der Niederwurf seitlich erfolgen - auf keinen Fall senkrecht auf den Kopf.
- bei der Ausführung eines Griffes den Kopf oder Hals des Gegners mit beiden Armen zu halten;
- den Gegner aus der Brückenstellung abzuheben und ihn auf die Matte zu werfen (Stauchung durch Aufprall auf dem Boden), d. h. die Brücke muss eingedrückt werden;
- die Brücke einzudrücken durch Druck in Richtung des Kopfes.
- Allgemein gilt: wenn der angreifende Ringer bei Ausführung eines Griffes gegen die Regeln verstößt, ist die betreffende Aktion ungültig, und der Ringer, der diesen Verstoß begeht, wird bestraft (Ermahnung). Wenn der Angreifer seinen Fehler wiederholt, wird er durch eine Verwarnung bestraft und sein Gegner erhält einen Punkt.
- Wenn ein angegriffener Ringer seinen Gegner durch eine Regelwidrigkeit daran hindert, einen Griff auszuführen, erhält er eine Verwarnung, und sein Gegner erhält zwei Punkte.

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

Wenn der angreifende Ringer eine verbotene Aktion ausführen kann

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

Wenn ein angreifende Ringer seine Aktion nicht ausführen kann

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

ARTIKEL 53 - VERBOTENE GRIFFE (SCHÜLER – 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 nach vorne, auch nach der Seite;
- Ebenso ist im Freistil der Doppelnelson unter der Zuhilfenahme der Beine (Einsteiger) verboten.

ARTIKEL 54 - BESONDERE VERBOTE

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

ARTIKEL 55 - 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 56 - 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 der Verantwortliche für die Kampfrichtertätigkeit feststellt, dass das Kampfgericht ihre Befugnisse überschritten haben, um das Ergebnis eines Kampfes zu verändern, können sie das Video überprüfen und mit Zustimmung des Präsidiums der FILA die Verantwortlichen gemäß den Bestimmungen des Reglements für das internationale Kampfgericht bestrafen.

Das Ergebnis eines Kampfes kann in keinem Fall geändert werden, nachdem der Sieg auf der Matte erklärt worden ist.

ÖRSV - Regelung:

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

ÖRSV - Regelung:

Die Technische Kommission übernimmt die Aufgaben der Jury(siehe Art. 23 ÖRSV).

Kapitel 11 Medizinische Belange

ARTIKEL 57 - MEDIZINISCHE BETREUUNG

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

Durch die Organisatoren eines Wettkampfes muss ein medizinischer Dienst zur Verfügung gestellt werden, der die medizinische Kontrolle vor dem Wiegen absichert und die Wettkämpfe medizinisch beaufsichtigt.

Der im gesamten Verlauf der Veranstaltung bereitstehende Sanitätsdienst steht unter Aufsicht des verantwortlichen FILA-Arztes.

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

Im Verlauf des gesamten Wettkampfes muss der medizinische Dienst zur Verfügung stehen, damit bei Unfällen unverzüglich eingegriffen und festgestellt werden kann, ob der Wettkämpfer seinen Kampf fortsetzen kann oder aufgeben muss.

Die Ärzte der teilnehmenden Mannschaften haben jederzeit das Recht, sich an der medizinischen Betreuung ihrer eigenen Verletzten zu beteiligen. Nur der Trainer oder ein Mannschaftsbetreuer darf sich zugleich mit dem Arzt um den Verletzten bemühen.

ARTIKEL 58 - BEFUGNISSE DES MEDIZINISCHEN DIENSTES

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

Er kann auch sofort einen Kampf beenden lassen, wenn er feststellt, dass ein Wettkämpfer nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen.

Der Ringer darf die Matte niemals verlassen, außer im Falle einer schweren Verletzung, die seinen unverzüglichen Abtransport erfordert.

Ist ein Ringer verletzt, muss der Kampfrichter unverzüglich den Arzt hinzuziehen, handelt es sich nicht um eine sichtbare oder blutende Verletzung fordert der Kampfrichter vom Punktrichter oder vom Mattenpräsidenten die Bestrafung (1 Punkt und Verwarnung).

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

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

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

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

Alle 30 Sekunden muss eine Anzeige auf der Uhr der betreffenden Matte erfolgen.

10 Sekunden vor Ende der 2 Minuten muss der Kampfrichter die beiden Ringer auffordern, den Kampf in der Mattenmitte wieder aufzunehmen.

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

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

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

ÖRSV - Regelung:

Kampfabbruch ist durch Trainer oder Mannschaftsführer möglich.

ARTIKEL 59 - DOPING

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

Dies erfolgt zwingend bei kontinentalen Meisterschaften und Weltmeisterschaften entsprechend den Regeln der FILA und bei Olympischen Spielen entsprechend den Regeln des IOC.

In keinem Falle können sich die Teilnehmer oder die Mannschaftsleiter dieser Kontrolle entziehen oder widersetzen, ohne dass daraufhin der sofortige Ausschluss und die für den Dopingfall vorgesehene Bestrafung erfolgt.

Die Medizinische Kommission der FILA entscheidet über den Zeitpunkt, die Anzahl und die

Häufigkeit dieser Kontrolluntersuchungen, die mit den Mitteln ausgeführt werden, die sie für notwendig und gegeben erachtet.

Die Probeentnahme erfolgt durch einen bevollmächtigten Arzt der FILA im Beisein eines Mannschaftsbetreuers des zu kontrollierenden Ringers.

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

Die Bereitstellung und die finanziellen Folgen der Anti-Dopingkontrollen werden vom ausrichtenden Land und den Nationalen Verbänden getragen. Da die FILA der beim IOC unterzeichneten Vereinbarung und von der Anti-Doping-Weltagentur AMA/WADA angewandten Vereinbarung über den Kampf gegen das Doping unterliegt, gelten für die FILA alle Reglements, Verfahrensweisen und Bestrafungen dieser Agentur.

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

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

ÖRSV - Regelung:

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

Kapitel 12 - Spezielle Regeln für den weiblichen Ringkampf

ARTIKEL 60 - ALTERS- UND GEWICHTSKLASSEN

Für die Mädchen und Frauen gelten dieselben Einteilungen nach Altersklassen wie für die Jungen und die Männer:

<u>FILA</u>	<u>ÖRSV</u>
Schülerinnen 14 - 15 Jahre (ab 13 Jahre mit ärztlichem Attest)	9-14
Kadettinnen 16 - 17 Jahre (ab 15 Jahre mit ärztlichem Attest)	
Juniorinnen 18 - 20 Jahre (ab 17 Jahre mit ärztlichem Attest)	
Frauen ab 20 Jahre	ab 15

Ringerinnen, die für die Teilnahme am Wettkampf einem ärztlichen Attest benötigen, ist auch die Erlaubnis der Eltern beizubringen.

Ringerinnen, die 17 Jahre alt sind, können mit ärztlichem Attest und Genehmigung der Eltern bei den Frauen ringen.

Gewichtsklassen: siehe Kapitel 1 Artikel 7

ARTIKEL 61 - BEKLEIDUNG

Die Wettkampfteilnehmerinnen müssen in dem Artikel 8 festgelegte Bekleidungen zum Wettkampf antreten:

- Das Tragen eines BH's mit metallenen Teilen ist verboten.
- Es ist verboten, Ohringe, Haarspangen, Halsketten, Ringe oder sonstige metallene oder harte Gegenstände zu tragen. Ebenso ist es verboten, im Ringertrikot der Männer mit einem darunter angezogenes T-Shirt zum Wettkampf anzutreten.
- Von der FILA zugelassene Ohrenschilder dürfen von allen Altersklassen des weiblichen Ringkampfes getragen werden.

ARTIKEL 62 - WIEGEN

Prinzip: die Teilnehmerinnen werden in der gleichen Weise wie die Männer gewogen (s. Art. 11 dieser Regeln).

ARTIKEL 63 - WETTKAMPFDAUER

Schülerinnen , Kadettinnen, Juniorinnen, Frauen: 3 Kampfrunden zu 2 Minuten

Verlängerung bei 0:0 max. 30 Sekunden

Die Pause zwischen den beiden Kampfrunden beträgt 30 Sekunden.

Die Verlängerung beginnt ohne nachfolgende Pause am Ende der regulären Kampfzeit.

ARTIKEL 64 - ALLGEMEINE TECHNISCHE REGELN

Alle technischen Regeln des vorliegenden Reglements finden auch im Frauenringkampf Anwendung.

ARTIKEL 65 - VERBOTENE GRIFFE

Außer den allgemeinen Verboten und den verbotenen Griffen des männlichen Ringkampfes, die auch für die Ringerinnen Gültigkeit haben, ist speziell verboten:

- Alle Arten des Doppelnelsons am Boden und im Stand.

Kapitel 13 - 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 14 - Anhang

GRUNDBEGRIFFE

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

1. SALUT

Die Ringer werden aufgefordert, einander zu begrüßen.

2. START

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

3. CONTACT

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

4. OPEN

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

5. DAWAI

Der Kampfrichter fordert die Ringer zu einem aktiveren Kampf auf.

6. ATTENTION

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

7. ACTION

Der Ringer wird aufgefordert, den angesetzten Griff auszuführen.

8. HEAD UP

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

9. JAMBE

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

10. POSITION

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

11. A TERRE

Der Kampf wird in der Bodenlage wieder aufgenommen.

12. PLACE

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

13. DANGER

Gefährliche Lage

14. FAULT

Illegaler Griff oder Regelwidrigkeit

15. STOP

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

16. ZONE

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

17. CONTINUER

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

18. TIME OUT

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

19. CENTRE

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

20. UP

Der Kampf muss in der Standlage wieder aufgenommen werden.

21. INTERVENTION

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

22. OUT

Griff außerhalb der Kampffläche.

23. O.K.

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

24. NON

Ungültige Aktion, die annulliert wird.

25. TOUCHE

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

26. DECLARE BATTU

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

27. DEFAITE

Der Gegner hat eine Niederlage erlitten.

28. DISQUALIFICATION

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

29. FIN

Das Ende des Kampfes

30. CHRONOMETRE

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

31. GONG

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

32. JURY

Kampfgericht

33. ARBITRE

Kampfrichter, der den Kampf auf der Matte leitet.

34. JUGE

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

35. CHEF DE TAPIS

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

36. CONSULTATION

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

37. AVERTISSEMENT

Der Kampfrichter bestraft einen Ringer für einen Regelverstoß.

38. CLINIC

Lehrgang

39. DOCTEUR

Der offizielle Arzt der Veranstaltung.

40. VIKTORY

Der Kampfrichter gibt den Sieger bekannt.

41. PROTET

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

42. NO JUMP

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

43. ACCROCHAGE

Bestimmungen des Artikels 49 (Zwiegriff/«Clinch»)

44. SCORSHEET

Punktezettel

45. ROUNDSHEET

Turnierzettel

INTERNATIONALE LÄNDERKENNZEICHEN

EUROPA

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

OCEANIEN

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

AMERIKA

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

ASIEN

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

AFRIKA

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

stark.fair.clever.



Hiermit werden alle anderen bisherigen Festlegungen, betreffend die Regeln des Ringkampfes außer Kraft gesetzt. Das vorliegende Dokument ist ab Jänner 2010 gültig.

Zusätzlich sind allfällige nationale Abänderungen und Ergänzungen des ÖRSV enthalten.

Überarbeitet für den Österreichischen Ringsportverband: Roland Schwab, Kampfrichter

ÖRSV ÖSTERREICHISCHER RINGSPORTVERBAND

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

Mobil: 0662/24 31 71

Fax: 0662/24 31 71 DW 15

E-mail: oersv@ringsport.at

Homepage: www.ringkampf.at