

# Internationale Ringkampffregeln Griechisch-römischer Ringkampf Freier Ringkampf Weiblicher Ringkampf

## Allgemeine Bestimmungen

- Artikel 1 – Ziele und Aufgaben
- Artikel 2 – Auslegung
- Artikel 3 – Geltungsbereich

## Kapitel 1: Wettkämpfe und Programme

- Artikel 4 – Wettkampfsystem und -methode
- Artikel 5 – Wettkampfprogramm

## Kapitel 2: Technische Bestimmungen

- Artikel 6 – Altersklassen – Gewichtsklassen – Wettkämpfe
- Artikel 7 – Wettkampflizenz
- Artikel 8 – Bekleidung
- Artikel 9 – Matte
- Artikel 10 – Medizinische Betreuung
- Artikel 11 – Befugnisse des Medizinischen Dienstes
- Artikel 12 – Doping

## Kapitel 3: Das Kampfgericht

- Artikel 13 – Zusammensetzung
- Artikel 14 – Allgemeine Aufgaben
- Artikel 15 – Der Kampfrichter
- Artikel 16 – Der Punktrichter
- Artikel 17 – Der Mattenpräsident
- Artikel 18 – Der Verantwortliche für die Kampfrichtertätigkeit
- Artikel 19 – Entscheidung und Abstimmung
- Artikel 20 – Verzeichnis der Entscheidungen
- Artikel 21 – Bestrafung des Kampfgerichtes
- Artikel 22 – Bekleidung der Kampfrichter

## Kapitel 4: Ablauf eines Wettkampfes

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

## Kapitel 5: Der Kampf

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

## Kapitel 6: Punkte für Aktionen und Griffe

- Artikel 41 – Bewertung von wichtigen Aktionen oder Griffen
- Artikel 42 – Bewertung der Beinschraube
- Artikel 43 – Bewertung des Durchdrehers (Rolle)
- Artikel 44 – Die gefährliche Lage
- Artikel 45 – Eintragung der Punkte
- Artikel 46 – Griffe mit „großer Amplitude“
- Artikel 47 – Bewertung für Aktionen und Griffe

## Kapitel 7: Platzierungspunkte nach einem Kampf

- Artikel 48 – Platzierungspunkte (*Positivpunkte*)
- Artikel 49 – Der Schultersieg
- Artikel 50 – Technische Überlegenheit
- Artikel 51 – Kampfgerichtentscheidung

## Kapitel 8: Die Passivität

- Artikel 52 – Definition der Passivität
- Artikel 53 – Kampf gegen die Passivität

- Artikel 54 – Der angeordnete Bodenkampf
- Artikel 55 – Der Kampf in der Bodenlage
- Artikel 56 – Die Passivitätszone
- Artikel 57 – Bestrafung der Passivität
- Artikel 58 – Der Zwiagriff

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

- Artikel 59 – Allgemeine Verbote
- Artikel 60 – Griffentzug (*und angeordneter Kontakt*)
- Artikel 61 – Mattenflucht
- Artikel 62 – Verbotene Griffe
- Artikel 63 – Griffe, die für Schüler und Kadetten verboten sind
- Artikel 64 – Besondere Verbote
- Artikel 65 – Auswirkungen auf den Kampf

### **Kapitel 10: Der Protest**

- Artikel 66 – Protest

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

- Artikel 67 – Alters- und Gewichtsklassen
- Artikel 68 – Bekleidung
- Artikel 69 – Wiegen
- Artikel 70 – Wettkampfdauer
- Artikel 71 – Allgemeine technische Regeln
- Artikel 72 – Verbotene Griffe
- Artikel 72 a – Nationale Bestimmungen für den weiblichen Ringkampf

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

- Artikel 73 – Regeländerungen und Unvorhergesehenes

### **Anhang**

Grundbegriffe

---

<sup>1</sup> *Ergänzende Erläuterungen aus nationaler Sicht in Kursivschrift.*

## **VORWORT**

### **DER RINGKAMPF**

Wie alle Sportarten, so unterliegt auch der Ringkampf gewissen Regeln, die seine Ausübung beschreiben und festlegen. Das Ziel des Ringkämpfers ist es, seinen Gegner auf beide Schultern zu zwingen oder ihn nach Punkten zu besiegen. Die vorliegenden Wettkampfbestimmungen befassen sich mit allen Stilarten des modernen Ringkampfes unter der Kontrolle der FILA.

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.

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

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

FILA

### **Allgemeine Bestimmungen**

#### **Artikel 1 – Ziele und Aufgaben**

Entsprechend den Bestimmungen der Statuten der FILA:

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

haben die internationalen Ringkampfbestimmungen zum Ziel:

- die praktischen und technischen Bedingungen für die Wettkämpfe zu definieren und genau zu beschreiben
- den entsprechenden Wert für Angriffe und Griffe festzulegen

- die Situationen und Verbote aufzuführen;
- die technischen Aufgaben des Kampfgerichts festzulegen;
- das Wettkampfsystem, die Bedingungen für die Platzierung, Bestrafung, für das Ausscheiden von Wettkämpfern usw. festzulegen.

Die nachfolgenden internationalen Regeln können aufgrund praktischer Feststellungen für ihre Anwendung und zur Verbesserung verändert werden; sie stellen den Rahmen dar, der für den Ringkampf in allen seinen Stilarten erforderlich ist. Die traditionellen Formen des Ringkampfes haben eigene Bestimmungen.

## Artikel 2 – Auslegung

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

## Artikel 3 – Geltungsbereich

Die Bestimmungen der internationalen Regeln gelten für alle Wettkämpfe der Olympischen Spiele, Weltmeisterschaften, kontinentalen Meisterschaften, für internationale, nationale und regionale Wettkämpfe sowie für alle internationalen Begegnungen, die unter Kontrolle der FILA ausgetragen werden. Bei internationalen Turnieren kann ein von den Regeln abweichendes Wettkampfvorgang angewendet werden, wenn hierfür die Zustimmung seitens der FILA und aller teilnehmenden Nationen vorliegt.

## Kapitel 1: Wettkämpfe und Programme

### Artikel 4 – Wettkampfsystem und -methode

Die Wettkämpfe laufen nach einem System 3-er oder 4-er Pools ohne Setzen ab, jeder gegen jeden. Ein Wettkampf unterteilt sich wie folgt:

#### a) Eliminierung im Pool

Die Ringer werden in der Reihenfolge der beim Wiegen gezogenen Losnummer gepaart, und zwar in aufsteigender Folge, d. h. Nummer 1 gegen Nummer 2 usw. und gemäß der Tabelle (siehe nächste Seite) in Pools von 3 oder 4 eingeteilt.

Im Pool kämpft jeder gegen jeden. Der Ringer, der die meisten Platzierungs-(Positiv-)punkte erzielt, ist Poolsieger und für den weiteren Wettkampf qualifiziert, der nach dem System der direkten Eliminierung fortgesetzt wird.

#### National:

**Ein Ringer, der alle Kämpfe gewinnt, ist immer der Erstplatzierte.**

## Internationales Wettkampfsystem der FILA

WETTKAMPFSYSTEM			
Nr.	Pools		Kämpfe
2-5	nordisch		
6	3 3	Die beiden Ersten jedes Pools tragen das Finale 1 – 2 aus. Die beiden Zweiten jedes Pools tragen das Finale 3 – 4 aus.	8
7	3 4		11
8	4 4		14
9	3 3 3 R	Die 3 zweitplatzierten Ringer jedes Pools kommen in die Hoffnungsrunde und kämpfen nordisch. Der Sieger ist der 4. für das Halbfinale qualifizierte Ringer. Er kommt ans Ende der Tabelle.	16
10	3 3 4 R		19
11	3 4 4 R		22
12	3 3 3 3	Die Ersten aus jedem Pool kämpfen um die Halbfinals. Die Sieger jedes Halbfinals kämpfen um 1 – 2, die Verlierer um 3 – 4.	16
13	3 3 3 4		19
14	3 3 4 4		22
15	3 3 3 3 3	Die Kämpfe zur Ermittlung der Idealzahl werden unter den Poolsiegern ausgetragen. Die Paarung erfolgt von oben, um die Idealzahl von 4 für die Halbfinals zu erreichen.	20
16	3 3 3 3 4		23
17	3 3 3 4 4		26
18	3 3 3 3 3 3	Ab dem 5. Platz werden als Erste der oder die Ringer platziert, die bei der Ermittlung der Idealzahl ausgeschieden sind, und zwar entsprechend der Gesamtzahl ihrer Platzierungs-(Positiv-)punkte. Im Falle des Gleichstandes wird entsprechend den Platzierungskriterien entschieden.	24
19	3 3 3 3 3 4		27
20	3 3 3 3 4 4		30
21	3 3 3 3 3 3 3		28
22	3 3 3 3 3 3 4		31
23	3 3 3 3 3 4 4		34
24	3 3 3 3 3 3 3 3		Die Ersten jedes Pools kämpfen um die Viertelfinals. Die Platzierung ab Platz 5 erfolgt so, wie oben beschrieben.
25	3 3 3 3 3 3 3 4	35	
26	3 3 3 3 3 3 4 4	38	
27	3 3 3 3 3 3 3 3 3	Die Kämpfe zur Ermittlung der Idealzahl werden zwischen den Siegern jedes Pools ausgetragen. Die Paarung erfolgt von oben, um die Idealzahl von 8 für die Viertelfinals zu erreichen. Ab Platz 5 erfolgt die Platzierung wie oben beschrieben.	36
28	3 3 3 3 3 3 3 3 4		39
29	3 3 3 3 3 3 3 4 4		42
30	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3		40
31	3 3 3 3 3 3 3 3 3 4		43
32	3 3 3 3 3 3 3 3 4 4		46
33	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3		44
34	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4		47
35	3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 4		50
36	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3		48
37	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4		51
38	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 4		54
39	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3		52
40	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4		55
41	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 4	58	
42	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	56	
43	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4	59	
44	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 4	62	
45	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	60	
46	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4	63	
47	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 4	66	
48	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3	Die Ersten jedes Pools kämpfen um die Achtelfinals. Ab dem 5. Platz erfolgt die Platzierung auf dieselbe Weise wie oben.	64
49	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4		67
50	3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 4 4		70

Im Falle eines Gleichstandes der Platzierungs-(*Positiv*-)punkte von zwei oder mehreren Ringern in einem Pool wird die Entscheidung unter aufeinanderfolgender Berücksichtigung der folgenden Elemente getroffen:

- a) Sieg des einen über den anderen
- b) Zahl der Schultersiege (bei Gleichstand die *kürzeste* Zeit für den Schultersieg)
- c) Anzahl der technischen Überlegenheiten (derjenige mit den meisten)
- d) erzielte technische Punkte (derjenige mit den meisten)
- e) Verwarnungen 0 (derjenige mit den wenigsten wird davor platziert)
- f) Ermahnungen wegen Passivität P (derjenige mit den wenigsten wird davor platziert)
- g) Wert der Griffe (derjenige mit den meisten 5-3-2-er Wertungen wird davor platziert)
- h) Bei weiter bestehender Gleichheit bestimmt das exakte Körpergewicht beim Wiegen den Sieger.

**Anmerkung:**

Im Falle des Gleichstandes der Platzierungspunkte von 3 Ringern in einem Pool werden sie wie folgt platziert:

- Wenn ein Ringer in Abhängigkeit der Platzierungskriterien als Erster oder Dritter platziert werden kann, muss dieser Ringer zuerst platziert werden.
- Die Platzierung der beiden andern erfolgt in Abhängigkeit von ihrem Aufeinandertreffen (*direkter Vergleich*).

Im Falle des Gleichstandes der Platzierungspunkte von 4 Ringern in einem Pool ist die Anzahl der Siege das erste Kriterium zur Bestimmung des Poolsiegers. Dann treten die o. g. Kriterien in Kraft. Alle anderen in den Pools ausgeschiedenen Ringer werden entsprechend denselben Kriterien wie oben platziert. Alle Ringer müssen platziert werden.

**Spezielle Fälle**

- Wenn die Zahl der Teilnehmer zwischen zwei und fünf liegt, kämpfen sie nach dem System jeder gegen jeden.
- Wenn die Zahl der Teilnehmer zwischen sechs und acht liegt, tragen die beiden Ersten jedes Pools das Finale um Platz 1–2 und die Zweitplatzierten jedes Pools das Finale 3–4 aus.
- Wenn es in einer Gewichtsklasse nur 9, 10 oder 11 Ringer gibt, bilden die Zweitplatzierten jedes Pools einen Hoffnungsrunden-Pool, in dem jeder gegen jeden ringt. Der Sieger dieses Pools wird der 4. Ringer, der für das Halbfinale qualifiziert ist, und wird am Ende der Tabelle platziert. In dem Fall, dass der Sieger der Hoffnungsrunde bereits gegen den Sieger von Pool 3 gerungen hat, erfolgt die Paarung für das Halbfinale über Kreuz.

- Wenn ein Ringer verletzt ist und den Wettkampf nicht fortsetzen kann, wird er entsprechend seinem Ergebnis bis zu seinem Ausscheiden platziert. Die nachfolgende Paarung wird nicht verändert, und sein oder seine Gegner werden zu Siegern erklärt. In diesem Fall erhält der siegreiche Ringer 4 Platzierungs-(*Positiv*-)punkte.

**b) Die Qualifikationsrunden**

Wenn die Sieger jedes Pools bekannt sind, kann es erforderlich sein, dass eine Qualifikationsrunde mit direkter Eliminierung zur Ermittlung der Idealzahl von 4, 8 oder 16 Ringern für den weiteren Wettkampf stattfindet. Die Paarung in dieser Runde erfolgt unter den Ringern an der Spitze der Tabelle.

Die bei der Qualifikationsrunde ausgeschiedenen Ringer werden automatisch vor den in den Pools ausgeschiedenen Ringern platziert.

Die Entscheidung erfolgt in Abhängigkeit von folgenden Kriterien und **einzig und allein bei der Qualifikationsrunde:**

- a) Platzierungs-(*Positiv*-)punkte
- b) erzielte technische Punkte (derjenige mit den meisten)
- c) Verwarnungen 0 (derjenige mit den wenigsten wird davor platziert)
- d) Ermahnungen wegen Passivität P (derjenige mit den wenigsten wird davor platziert)
- e) Wert der Griffe (derjenige mit den meisten 5-3-2-er Wertungen wird davor platziert)
- f) Bei weiter bestehender Gleichheit bestimmt das exakte Körpergewicht beim Wiegen den Sieger.

**National:**

**Hilfstabelle für das Abringen in den Qualifikationsrunden zur Ermittlung der Idealzahl**

Ringer pro Gew.-kl.	Gruppen-sieger	Kämpfe	frei
• 15 – 17	5	1 – 2	3, 4, 5
• 18 – 20	6	1 – 2 3 – 4	5, 6
• 21 – 23	7	1 – 2 3 – 4 5 – 6	7
• 27 – 29	9	1 – 2	3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Ringer pro Gew.-kl.	Gruppen-sieger	Kämpfe	frei
• 30 – 32	10	1 – 2 3 – 4	5, 6, 7, 8, 9, 10
• 33 – 35	11	1 – 2 3 – 4 5 – 6	7, 8, 9, 10, 11
• 36 – 38	12	1 – 2 3 – 4 5 – 6 7 – 8	9, 10, 11, 12
• 39 – 41	13	1 – 2 3 – 4 5 – 6 7 – 8 9 – 10	11, 12, 13
• 42 – 44	14	1 – 2 3 – 4 5 – 6 7 – 8 9 – 10 11 – 12	13,14
• 45 – 47	15	1 – 2 3 – 4 5 – 6 7 – 8 9 – 10 11 – 12 13 – 14	15

### c) Die Finalkämpfe

Die Finalkämpfe laufen nach dem System der direkten Eliminierung ab, bis nur zwei nicht ausgeschiedene Ringer übrigbleiben, die um Platz 1 und 2 kämpfen.

Die Verlierer der Halbfinalkämpfe tragen das Finale um Platz 3 und 4 aus. Die in der *Phase der direkten Eliminierung* ausgeschiedenen Ringer werden in Abhängigkeit von den Platzierungs-(*Positiv*-)punkten, **die sie in ihrem letzten Kampf erreicht haben**, platziert.

Im Falle der Punktgleichheit erfolgt die Entscheidung entsprechend den folgenden Kriterien:

- erzielte technische Punkte (derjenige mit den meisten)
- Verwarnungen 0 (derjenige mit den wenigsten wird davor platziert)
- Ermahnungen wegen Passivität P (derjenige mit den wenigsten wird davor platziert)
- Wert der Griffe (derjenige mit den meisten 5-3-2-er Wertungen wird davor platziert)
- Bei weiter bestehender Gleichheit bestimmt das exakte Körpergewicht beim Wiegen den Sieger.

Die Finalkämpfe um Platz 5–6 werden nur bei Olympischen Spielen zwischen den besten Verlierern der Viertelfinalkämpfe entsprechend den Platzierungskriterien ausgetragen.

#### Anmerkung:

Wenn ein Ringer aus irgendeinem Grund nicht an der Matte erscheint, sobald der Wettkampf begonnen hat, wird sein/e Gegner zum Sieger erklärt. Wenn die Aufgabe vor Beginn der Poolwettkämpfe erfolgt, wird die Paarung der gesamten Gewichtsklasse verändert.

### Artikel 5 – Wettkampfprogramm

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

4 Tage auf drei Matten pro Stilart.

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

Im Prinzip soll die Dauer der Veranstaltungen zu allen Arten von Wettkämpfen 3 Stunden nicht übersteigen.

Bei allen Arten von Wettkämpfen soll eine Gewichtsklasse an maximal drei Tagen absolviert werden, und zwar:

Erster Tag und zweiter Tag      Eliminierung im Pool und Qualifikation

Dritter Tag                      Halbfinal- und Finalkämpfe

Eine Gewichtsklasse kann in Abhängigkeit von der Anzahl der betreffenden Ringer an einem Tag oder an zwei Tagen stattfinden.

Bei jeder Wettkampfrunde muss eine Gewichtsklasse auf derselben Matte ausgetragen werden und nicht gleichzeitig auf mehreren Matten.

Generell darf ein Ringer nicht mehr als 4 Kämpfe an einem Tag austragen.

Alle Kämpfe um den ersten und zweiten Platz müssen auf ein und derselben Matte stattfinden. Die Kämpfe um den dritten und vierten Platz dürfen ausnahmsweise auf mehreren Matten ausgetragen werden.

**National:**

**Für die DM/DMM wird betreff Wettkampfsystem und -methode sowie Wettkampfprogramm auf die offizielle Ausschreibung verwiesen.**

**National:**

**NORDISCHES TURNIER**

*(bis zu 5 Teilnehmer in einer Gewichtsklasse)*

**PLATZIERUNGSKRITERIEN**

*Wird ein Ringer nach Beginn der Kämpfe in der jeweiligen Gewichtsklasse disqualifiziert und scheidet dadurch aus dem gesamten Wettbewerb aus, zählen für die Platzierung nur die Ergebnisse der verbleibenden Ringer untereinander. Scheidet ein Ringer nach Beginn der Kämpfe wegen Verletzung aus, und wird die Verletzung durch ein ärztliches Attest nachgewiesen (ein Attest entfällt bei Offensichtlichkeit), wird er entsprechend seinem Ergebnis bis zu seinem Ausscheiden platziert. Sein bzw. seine künftigen Gegner werden Sieger und erhalten 4 Punkte. Ist dies nicht mehr der Fall, zählen dann auch hier nur die Ergebnisse der verbleibenden Ringer untereinander. (Ausnahme: Wenn sich ein regulär gewogener und gepaarter Ringer vor dem Beginn der Kämpfe für die betreffende Gewichtsklasse verletzt, muss neu gepaart werden).*

**Die Platzierung erfolgt nach folgenden Kriterien:**

- Ein Ringer, der alle Kämpfe gewinnt, ist **immer der Erstplatzierte**.
- Die Platzierung erfolgt nach der Anzahl der Siege.
- Haben zwei Ringer die gleiche Anzahl von Siegen, zählt **immer der direkte Vergleich**.
- Haben drei Ringer die gleiche Anzahl von Siegen, aber unterschiedliche Gutpunkte, wird der Ringer mit den **meisten Gutpunkten besser platziert**, für die **weitere Platzierung** zählt **wieder der direkte Vergleich**.
- Haben vier oder fünf Ringer die **gleiche Anzahl von Siegen, aber unterschiedliche Gutpunkte**, wird der Ringer mit den **meisten Gutpunkten besser platziert**.

*Für die weitere Platzierung wird wie folgt verfahren:*

*Für die beiden Ringer mit den **nächst höheren Gutpunkten** wird im **direkten Vergleich** die **Platzierung** ermittelt. Analog wird für die weiteren Plätze verfahren. Dies **gilt auch für alle Platzierungen**, wenn ein **klarer Erster oder Letzter feststeht**.*

- Haben drei, vier oder fünf Ringer die **gleiche Anzahl von Siegen und Gutpunkten**, **müssen von allen Ringern die technischen Wertungen berücksichtigt** werden.

*Von den beiden Ringern mit den **meisten technischen Wertungen** wird im **direkten Vergleich** der Bestplatzierte ermittelt. Analog wird für die weiteren Plätze verfahren.*

**Sind die technischen Wertungen aller Ringer gleich, wird nach folgenden Kriterien platziert:**

- die Anzahl der höheren Wertungen (5, 3 Punkte etc.)
- die wenigsten Verwarnungen (0)
- die wenigsten Passivitätsermahnungen (P)
- die kürzeste Gesamtkampfzeit
- das leichtere Körpergewicht (Gewichtskontrolle erfolgt direkt im Anschluss)

**Merke:**

*Ist nach einem Kriterium eine Platzierung gefunden, zählt für die weiteren Platzierungen **immer der direkte Vergleich**.*

**Bemerkung:**

*Die Platzierung beim nordischen Turnier berücksichtigt **aller Kampfergebnisse, nicht nur die der besten Drei**.*

## **Kapitel 2: Technische Bestimmungen**

### **Artikel 6 – Altersklassen – Gewichtsklassen – Wettkämpfe**

#### **a) Altersklassen**

Es wird eine Einteilung in folgende Altersklassen vorgenommen:

**International:**

Schüler 14 – 15 Jahre (ab 13 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)  
Kadetten 16 – 17 Jahre (ab 15 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)  
Junioren 18 – 20 Jahre (ab 17 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)  
Männer 20 Jahre und älter

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

**National:**

C-Jugend 13–14 Jahre  
B-Jugend 15–16 Jahre  
A-Jugend 17–18 Jahre  
Junioren 17–20 Jahre  
Männer 17 Jahre und älter

Das Alter wird bei allen Meisterschaften und Wettkämpfen bei der endgültigen Meldung, 6 Stunden vor dem Wiegen, kontrolliert.

Hierzu muss der Verantwortliche einer jeden Delegation dem technischen Delegierten der FILA folgendes übergeben:

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

## b) Gewichtsklassen

Es wird eine Unterteilung in folgende Gewichtsklassen vorgenommen:

### **International:**

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

### **National:**

<i>C-Jugend (11)</i>	– 31, 34, 38, 42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 85 kg
<i>B-Jugend (11)</i>	– 38, 42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, 97 kg
<i>A-Jugend (10)</i>	– 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, 97, 120 kg
<i>Junioren (8)</i>	– 50, 55, 60, 66, 74, 84, 96, 120 kg
<i>Männer (7)</i>	– 55, 60, 66, 74, 84, 96, 120 kg

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

In den Gewichtsklassen der Altersklasse Männer können die Teilnehmer auch in der in Bezug auf ihr Körpergewicht nächsthöheren Gewichtsklasse ringen. Die Ausnahme bildet das Schwergewicht, wo der Ringer über 96 kg wiegen muss.

## c) Wettkämpfe

Es gibt in den verschiedenen Altersklassen folgende internationale Wettkämpfe:

### **Schüler: 14 – 15 Jahre**

- Internationale Wettkämpfe (bilateral und regional)

### **Kadetten: 16 – 17 Jahre**

- Internationale Wettkämpfe
- Kontinentalmeisterschaften jedes Jahr

### **Junioren: 18 – 20 Jahre**

- Internationale Wettkämpfe
- Kontinentalmeisterschaften alle zwei Jahre (gerade Jahreszahlen)
- Weltmeisterschaften alle zwei Jahre (ungerade Jahreszahlen)

### **Männer: 20 Jahre und älter**

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

### **Veteranen: 35 Jahre und älter**

- Wettkämpfe entsprechend besonderen Programmen, Kategorien und Reglements

Alle oben genannten Wettkämpfe unterliegen den Regeln, Statuten und Bestimmungen der FILA.

## Artikel 7 – Wettkampflizenz

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

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

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

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

## Artikel 8 – Bekleidung

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

### a) Das Wettkampftrikot

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

Eine farbliche Mischung von rot und blau ist verboten.

Der Ringer muss tragen:

- Das Emblem seines Landes auf der Brust.
- Auf dem Rücken seines Trikots muss der Ringer die Abkürzung seines Landes tragen, wobei die Größe der Buchstaben maximal 10 x 10 cm betragen darf.

Der Ringer darf nicht:

- Das Emblem oder die Abkürzung eines anderen Landes tragen.
- Das Tragen von leichten Knieschützern ohne Metallteile ist gestattet.

#### **Bemerkung aus nationaler Sicht:**

*Eine genaue Beschreibung einer leichten Kniebandage liegt jedoch nicht vor.*

- Der Ringer muss während des gesamten Wettkampfes ein Stofftaschentuch bei sich haben, das er vor dem Kampf dem Kampfrichter zeigt.

#### **National:**

*Das Tragen von Bandagen mit seitlichen Versteifungen bei nationalen Wettkämpfen ist erlaubt, z. B. bei Instabilität des Kniegelenkes. Voraussetzung ist allerdings, dass diese Versteifungen aus Kunststoff bestehen. Sollten Ecken und Kanten frei sein, müssen diese abgeklebt werden. Metallschienen sind nach wie vor nicht erlaubt.*

### b) Werbung auf der Kleidung

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

### c) Ohrenschützer

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

### d) Schuhe

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

### e) Verbote

Es ist verboten:

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

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

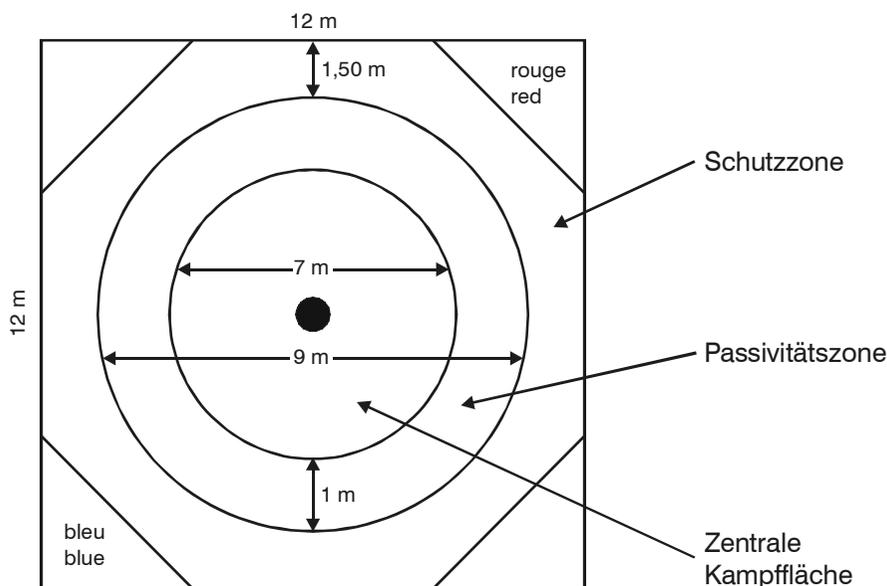
## Artikel 9 – Matte

Für Olympische Spiele, Meisterschaften und Pokalwettkämpfe sowie für alle internationalen Wettkämpfe ist eine Matte erforderlich, deren Typ von der FILA anerkannt ist. Die Matte muss einen Durchmesser von 9 m sowie eine Umrandung von 1,50 m mit der gleichen Stärke wie die Matte haben.

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

Zur Mattenfläche mit einem Durchmesser von 9 Metern gehört ein ein Meter breiter roter Ring, der zur Kampffläche gehört.

Die verschiedenen Teile der Matte werden wie folgt bezeichnet:



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

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

umgeben sein. Der Sicherheitsrand muss auf jeden Fall eine andere Farbe als die Matte haben. Die Bodenfläche im Umkreis der Matte muss mit einem weichen und gut befestigten Belag versehen sein.

Um Verschmutzung zu vermeiden, muss die Matte vor jeder Veranstaltung gewaschen und desinfiziert werden. Auch wenn glatte, einheitliche Matten mit einer feinen Oberflächenstruktur verwendet werden (auch mit Plane), sind stets die hygienischen Sicherheitsvorkehrungen einzuhalten. In der Mitte der Matte muss sich ein Kreis von 1 m Innendurchmesser befinden, der von einem 10 cm breiten Streifen umgeben ist.

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

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

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

## Artikel 10 – Medizinische Betreuung

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

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

Der im gesamten Verlauf der Veranstaltungen bereitstehende medizinische Dienst steht unter Aufsicht des verantwortlichen FILA-Arzt.

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

Wenn festgestellt wird, dass sich ein Teilnehmer nicht in gutem gesundheitlichen Zustand befindet oder dass aufgrund seines Zustandes die Teilnahme am Wettkampf für ihn selbst oder für seine Gegner eine Gesundheitsgefährdung darstellt, ist er von der Teilnahme an den Wettkämpfen auszuschließen.

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

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

## Artikel 11 – Befugnisse des medizinischen Dienstes

- Der medizinische Verantwortliche der FILA hat das Recht und die Pflicht, den Kampf durch den Mattenpräsidenten jederzeit unterbrechen zu lassen, wenn er einschätzt, dass für den einen oder den anderen der Ringer Gefahr besteht.  
Er kann ebenfalls sofort einen Kampf unmittelbar abbrechen, indem er einen Ringer als unfähig erklärt, weiter zu ringen.
- Der Ringer darf die niemals Matte verlassen, außer im Falle einer schweren Verletzung, die seinen unverzüglichen Abtransport erfordert.
- Ist ein Ringer verletzt, muss der Kampfrichter unverzüglich den Arzt hinzuziehen und diesen fragen, ob die Unterbrechung gerechtfertigt oder simuliert ist.  
**Zeigt der Arzt auf eine Simulation an, fordert der Kampfrichter vom Punktrichter oder vom Mattenpräsidenten die Bestrafung (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 er entscheidet, ob der Ringer ohne Zeitbegrenzung den Kampf fortsetzen kann oder nicht.
- Bei Meinungsverschiedenheiten medizinischer Art hat der Mannschaftsarzt des betreffenden Ringers das Recht, bei der etwaigen Behandlung mitzuwirken oder seinen Rat hinsichtlich der Behandlung oder der Entscheidung des medizinischen Dienstes zu geben.  
Nur der Delegierte der Medizinischen Kommission der FILA kann dem Kampfgericht vorschlagen, den Kampf zu beenden.
- Bei Wettkämpfen, die ohne Anwesenheit eines Vertreters der medizinischen Kommission ablaufen, kann der Kampfrichter den Kampf für die Dauer von **2 Minuten** für einen Kampf unterbrechen. Das Kampfgericht ist befugt zu entscheiden, ob Simulation vorliegt oder nicht.
- Diese Unterbrechung kann mit einem Mal oder mehrere Male gewährt werden und gilt für beide Ringer.
- Alle 30 Sekunden muss eine Anzeige auf der Uhr der betreffenden Matte erfolgen.  
10 Sekunden vor Ende der 2 Minuten muss der Kampfrichter die beiden Ringer auffordern, den Kampf in der Mattenmitte wieder aufzunehmen.
- Bei internationalen Wettkämpfen, bei denen die Medizinische Kommission der FILA nicht vertreten ist, wird die Entscheidung über die Unterbrechung des Kampfes vom Delegierten der FILA oder dem von der FILA delegierten Kampfrichter nach Konsultation mit dem Wettkampfarzt und dem Mannschaftsarzt des verletzten Ringers getroffen.

- In jedem Fall muss der Arzt, der entscheiden muss, einem Ringer die Fortsetzung des Kampfes zu untersagen, eine andere Nationalität haben als der betreffende Ringer und er darf keine Interessen hinsichtlich der betreffenden Gewichtsklasse haben (siehe Reglement medizinische Betreuung).

### **National:**

*Wenn sich ein Ringer veranlasst sieht, den Kampf infolge eines anderen akzeptablen Zwischenfalls oder Verletzung zu unterbrechen, kann der Kampfrichter den Kampf für insgesamt **maximal zwei Minuten** pro Kampf unterbrechen.*

### **Verfahrensweise wie international bei Gewährung von 2 Minuten Kampfunterbrechung.**

*Liegt bei einem der beiden Ringer eine blutende Wunde vor (z. B. Platzwunde oder Nasenbluten), darf der Kampf solange nicht fortgeführt werden, bis entweder die Blutung zuverlässig gestillt ist, oder aber die Wunde mit einem gut abschließenden Verband verschlossen ist. Der KR hat bei einer vorhandenen Blutung den Kampf sofort zu unterbrechen, auch wenn sich ein Ringer in einer gefährlichen Lage befindet.*

*Um eine einwandfreie Versorgung von blutenden Wunden zu gewährleisten, läuft bei Unterbrechung wegen blutenden Wunden keine Verletzungszeit.*

*Wenn die Verletzung bewusst vom Gegner hervorgerufen wurde, ist je nach Schwere der betreffende Ringer wegen Unsportlichkeit zu disqualifizieren oder mit einer Verwarnung zu bestrafen, und sein Gegner erhält 1 Punkt. Es läuft keine Verletzungszeit.*

## Artikel 12 – Doping

In Anwendung der Bestimmungen der Satzung und um gegen eventuelles Doping, das ausdrücklich verboten ist, vorzugehen, behält sich die FILA das Recht vor, Ringer in allen Wettkämpfen, die unter Kontrolle der FILA stattfinden, einer Untersuchung oder einem Test zu unterziehen. Dies erfolgt zwingend bei kontinentalen und Weltmeisterschaften entsprechend den Regeln der FILA und bei Olympischen und kontinentalen Spielen entsprechend den Regeln des IOC. In keinem Falle können sich die Teilnehmer oder die Mannschaftsleiter dieser Kontrolle entziehen oder widersetzen, ohne dass daraufhin der sofortige Ausschluss und die für den Dopingfall vorgesehene Bestrafung erfolgt.

Die Medizinische Kommission der FILA entscheidet über den Zeitpunkt, die Anzahl und die Häufigkeit dieser Kontrolluntersuchungen, die mit den Mitteln ausgeführt werden, die sie für notwendig und gegeben erachtet.

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

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

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

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

### **Kapitel 3: Das Kampfgericht**

#### **Artikel 13 – Zusammensetzung**

Bei allen Wettkämpfen setzt sich das Kampfgericht wie folgt zusammen:

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

Es ist ausdrücklich verboten, ein Mitglied des Kampfgerichts im Verlaufe eines Kampfes auszutauschen, es sei denn, es läge ein ärztlich nachgewiesener schwerwiegender medizinischer Zwischenfall vor.

Dem Kampfgericht dürfen niemals zwei Mitglieder gleicher Nationalität angehören. Weiterhin ist den Mitgliedern des Kampfgerichts streng untersagt, ihre Tätigkeit in einem Kampf wahrzunehmen, der von einem Landsmann bestritten wird.

Bei Olympischen Spielen, Welt- und Kontinentalmeisterschaften wird das Kampfgericht für jeden Kampf, mit Ausnahme des Mattenpräsidenten, durch Auslosung bestimmt.

#### **Artikel 14 – 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 Kampfgerichts, dem Kampf vom Anfang bis zum Ende mit Aufmerksamkeit zu folgen und die Kampfhandlungen so zu beurteilen, dass das Ergebnis auf dem Punktzettel genau den Verlauf des Kampfes wiedergibt.

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

#### **Artikel 15 – Der Kampfrichter**

- a) Der Kampfrichter ist verantwortlich für den vorschriftsmäßigen Ablauf des Kampfes auf der Matte. Er hat nach den Ringkampffregeln zu handeln.
- b) Der Kampfrichter hat sich bei den Ringern Respekt zu verschaffen, so dass sie seinen Anweisungen und Belehrungen sofort Folge leisten. Er hat den Kampf so zu leiten, dass Eingriffe von außen vermieden werden.
- c) Er arbeitet mit dem Punktrichter zusammen und leitet den Kampf ohne unnötiges Eingreifen. Sein Pfeifsignal eröffnet, unterbricht oder beendet den Kampf.
- d) Der Kampfrichter ist zu Weisungen an die Ringer ermächtigt, sich auf die Matte zurückzugeben, falls sie sich außerhalb befinden, für die Weiterführung des Kampfes im Stand, am Boden, in der Ober- oder Unterlage, dies jeweils mit dem Einverständnis des Punktrichters oder, falls notwendig, des Mattenpräsidenten.

- e) Der Kampfrichter trägt an seinem linken Arm eine rote und an seinem rechten Arm eine blaue Manschette. Nachdem ein Griff ausgeführt wurde, zeigt er mit den Fingern die Punktwertung entsprechend dem Wert dieses Griffes an (sofern dieser Griff gültig ist, innerhalb der Begrenzungen der Matte ausgeführt wurde, eine gefährliche Lage herbeigeführt wurde usw.); dabei erfolgt dieses Anzeigen der Wertung durch Erheben des rechten Armes, wenn der Ringer im blauen Trikot Punkte erkämpft hat, bzw. durch Heben des linken Arms, wenn der Ringer im roten Trikot Punkte erzielte.
- f) Der Kampfrichter soll niemals zögern
- einen bzw. die passiven Ringer zu ermahnen;
  - den Kampf im richtigen Augenblick, d.h. nicht zu früh und nicht zu spät zu unterbrechen;
  - anzuzeigen, ob ein soeben ausgeführter Griff am Mattenrand gültig ist oder nicht;
  - sichtbar die fünf Sekunden anzuzählen, in denen ein Ringer in der Brücke gehalten wird, um für diese Lage den Zusatzpunkt zu geben;
  - den Schultersieg, nach Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten, anzuzeigen. Um festzustellen, dass der Ringer tatsächlich mit beiden Schultern gleichzeitig die Matte berührt, spricht der Kampfrichter für sich in Gedanken das Wort „tombé“ oder „21, 22“, hebt dann den Arm, um die Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten zu bekommen, schlägt dann mit der Hand auf die Matte und pfeift sofort den Kampf ab.
  - dem Punktrichter und dem Mattenpräsidenten ohne Unterbrechung des Kampfes einen passiven Ringer anzuzeigen. Nach Zustimmung ist der betreffende Ringer auf die Passivität hinzuweisen, und die hierfür vorgesehenen Maßnahmen sind in Anwendung zu bringen.
- g) Der Kampfrichter muss folgendes beachten:
- Er darf den Ringern, die im Stand kämpfen, nicht zu nahe kommen, weil er dann die Beine der beiden Ringer nicht beobachten kann. Beim Kampf am Boden kann er sich jedoch in ihrer Nähe befinden.
  - Schickt er die Ringer zur Mattenmitte, so hat er ohne zu zögern sofort zu bestimmen, ob der Kampf am Boden oder im Stand fortgesetzt wird (Füße im zentralen Kreis).
  - Er soll nicht so dicht an die Kämpfer herangehen, dass dem Punktrichter und dem Mattenpräsidenten die Sicht genommen wird – besonders in einer Lage, die zu einem Schultersieg führen kann.
  - Der Kampfrichter hat darauf zu achten, dass sich die Ringer keine unerlaubten Kampfpausen verschaffen, indem sie vorgeben sich abzutrocknen, die Nase putzen zu müssen, die Schuhbänder fest-

ziehen 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.
- h) Weiterhin muss der Kampfrichter folgendes beachten:
- Im griechisch-römischen Stil hat er besonders die Beine der Ringer zu beobachten.
  - Der Kampfrichter hat dafür zu sorgen, dass beide Ringer bis zur Verkündung des Kampfergebnisses auf der Matte bleiben.
  - In allen Fällen soll er zuerst die Zustimmung des Punktrichters einzuholen mit Blickkontakt zum Mattenpräsidenten.
  - Bei Ermittlung des Siegers durch Kampfgerichtsentscheid oder im Falle einer Disqualifikation hat er sich mit den anderen Mitgliedern des Kampfgerichts abzustimmen (dafür oder dagegen).
  - Er hat nach Zustimmung des Mattenpräsidenten den Sieger zu verkünden.
- i) Der Kampfrichter verlangt Bestrafung bei Regelwidrigkeiten oder wegen Brutalität.
- j) Der Kampfrichter muss nach Zustimmung des Mattenpräsidenten den Kampf bei technischer Überlegenheit (10 Punkte Unterschied) abbrechen und den Sieg verkünden. In dieser Situation muss er den Ablauf der vollständigen Handlung, Angriff oder Gegenangriff, abwarten.
- k) Nachdem er den Kampf unterbrochen hat, muss er den siegreichen Ringer fragen, ob er den Kampf bis zu Ende fortsetzen will.

#### **Artikel 16 – Der Punktrichter**

- a) Der Punktrichter erfüllt seine Aufgaben im Sinne der Ringkampffregeln.
- b) Er verfolgt aufmerksam den Ablauf des Kampfes, ohne sich ablenken zu lassen, zeigt offen die Punkte an und vermerkt diese auf dem Punktzettel. Er muss in allen Situationen immer seine eigene Meinung aufzeigen.

- c) Nach jeder Aktion schreibt er die erzielten Punkte auf seinen Punktzettel, die der Kampfrichter anzeigt, aber nur dann, wenn er damit einverstanden ist. Andernfalls trifft der Mattenpräsident die Entscheidung. Das Ergebnis zeigt er auf einer Tafel an, die sich neben ihm befindet und gut sichtbar für das Publikum und für die Ringer sein muss. Die angezeigten Wertungen müssen unbedingt mit den Eintragungen auf dem Punktzettel übereinstimmen.
- d) Er zeigt seine Meinung bei Passivität an.
- e) Er zeigt dem Kampfrichter den Schulterrieg an (TOUCHE).
- f) Bemerkt der Punktrichter während des Kampfes irgend etwas, das er für nötig hält, dem Kampfrichter zur Kenntnis zu geben, falls dieser es im Augenblick nicht selbst sehen konnte (z. B. eine Schulterniederlage, einen verbotenen Griff, eine verbotene Lage usw.), hebt er die Tafel mit der Farbe des betreffenden Ringers hoch und dies auch dann, wenn der Kampfrichter nicht um seine Meinung nachgesucht hat. In jedem Fall muss der Punktrichter den Kampfrichter auf alles aufmerksam machen, was ihm am Kampfverlauf oder am Verhalten der Ringer als unnormal oder regelwidrig auffällt.
- g) Die Punktzettel müssen bereits unmittelbar nach dem Empfang vom Punktrichter unterschrieben werden. Nach dem Kampf ist das Kampfergebnis deutlich einzutragen, das Bewertungsfeld mit dem Namen des Unterlegenen deutlich durchzustreichen und der Name des Siegers einzutragen.
- h) Die Entscheidungen des Punktrichters und des Kampfrichters sind ohne Einverständnis des Mattenpräsidenten gültig, falls sie übereinstimmen mit Ausnahme des Sieges durch technische Überlegenheit. In diesem Fall ist die Meinung des Mattenpräsidenten einzuholen.
- i) Auf dem Punktzettel des Punktrichters muss die exakte Kampfzeit eingetragen werden, wenn der Kampf durch einen Schulterrieg, technische Überlegenheit, Aufgabe, usw. beendet wird.
- j) Um den Kampf besser beobachten zu können, besonders bei gefährlichen Lagen, darf sich der Punktrichter entlang des Mattenrandes auf seiner Seite bewegen.
- k) Der Punktrichter muss immer, wenn ein Ringer wegen Passivität bestraft wird, ein „P“ auf dem Punktzettel eintragen.
- l) Ebenso muss er auf dem Punktzettel vermerken, wenn ein Ringer einen Durchdreher ausgeführt hat, indem er die Punktwertung für diese Aktion unterstreicht.
- m) Verwarnungen wegen Mattenflucht, verbotener Griffe, falschen Einnehmens der Bodenlage oder Brutalität werden in der Spalte des betreffenden Ringers durch ein „O“ (Verwarnung) festgehalten.

- n) Bei jedem Zweigriff muss in der entsprechenden Spalte des Ringers, der als Erster zum Zweigriff gefasst hat, ein „K“ eingetragen werden und die vergebenen technischen Punkte müssen eingerahmt werden.

### **Artikel 17 – Der Mattenpräsident**

- a) Der Mattenpräsident, dessen Aufgaben entscheidend sind, muss alle Pflichten, die in den Ringkampffregeln vorgesehen sind, übernehmen.
- b) Er koordiniert die Arbeit des Kampfrichters und des Punktrichters.
- c) In den vorgesehenen Fällen ordnet er die Verlängerung des Kampfes an.
- d) Er verfolgt sehr aufmerksam den Ablauf der Kämpfe, ohne sich ablenken zu lassen; er bewertet nach den Regeln die Entscheidungen und die Arbeit des Kampfgerichts.
- e) Falls sich der Punktrichter und der Kampfrichter nicht einig sind, muss er über die Anzahl der Punkte, den Schulterrieg oder die Verwarnung entscheiden.
- f) Er kann auf keinen Fall zuerst seine Meinung äußern, sondern wartet zuvor die Meinung des Punktrichters und des Kampfrichters ab. Er hat nicht das Recht, diese Entscheidungen zu beeinflussen.
- g) Er hat das Recht, im Falle von offensichtlicher Fehlentscheidung den Kampf zu unterbrechen und den Punktrichter und den Kampfrichter nach den Gründen befragen, weshalb sie so entschieden haben.  
Nach einer Besprechung mit dem Punktrichter und dem Kampfrichter kann er mit Stimmenmehrheit von 2 Stimmen (2 zu 1) sofort die Entscheidung berichtigen und das in Artikel 18 vorgesehene Verfahren anwenden.  
Im allgemeinen muss der Mattenpräsident die technischen Kompetenzen und Einzelheiten des entsprechenden Kapitels der Regeln für internationale Kampfgerichte beachten und durchsetzen.

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

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

Wenn der Mattenpräsident bei einem Kampf einen schwerwiegenden Fehler des Punkt- und des Kampfrichters feststellt und er mit ihnen nicht einverstanden ist, ist er zur Unterbrechung des Kampfes verpflichtet. Mit Unterstützung eines anderen Mattenpräsidenten oder des Verantwortlichen für die Kampfrichtertätigkeit muss er die Videosequenz ansehen und die richtige Entscheidung treffen.

#### a) Auslosung

Ein Verantwortlicher für die Kampfrichtertätigkeit muss vor jedem Kampf den Kampfrichter und den Punktrichter durch Auslosen bestimmen. Diese Auslosung wird für jeden Kampf unter den Kampfrichtern, die jeder Matte zugewiesen wurden, wie folgt durchgeführt:

- Die erste gezogene Nummer bestimmt den Kampfrichter.
- Die zweite gezogene Nummer bestimmt den Punktrichter.
- Der Mattenpräsident wird auf neutrale Art und Weise unter den benannten Offiziellen nach der Auslosung des Kampf- und des Punktrichters ausgewählt. Wenn der Kampf beginnt, erfolgt die Auslosung für den nächsten Kampf usw.

Der Verantwortliche verfügt über eine Tasche mit den Nummern der jeder Matte zugewiesenen Kampfrichter. Der Organisator ist für die Vorbereitung dieser Taschen zuständig.

Alle Kampfrichter jeder Matte müssen sowohl als Kampfrichter als auch als Punktrichter tätig sein können.

Die gezogenen Nummern werden der Lostasche entnommen, sobald die Offiziellen bestimmt sind und verbleiben außerhalb, bis jeder als Kampfrichter tätig war. Wenn alle tätig nominiert waren, beginnt die Prozedur von Neuem.

Wenn die Auslosung einen Offiziellen derselben Nationalität wie einer der beiden Ringer ergibt, legt der Verantwortliche die Nummer zurück in die Tasche und zieht eine andere, damit ein neutrales Kampfgericht gebildet wird. Die Nummern der Offiziellen, die als Kampfrichter bestimmt wurden, werden in eine Tasche gelegt und die Nummern derjenigen, die als Punktrichter bestimmt wurden, werden in eine andere Tasche gelegt, damit bei der zweiten Auslosung der Wechsel zwischen Punktrichter und Kampfrichter möglich ist.

Für die Finalkämpfe, die auf der mittleren Matte stattfinden, erfolgt die Auslosung unter der Verantwortung des Direktors des Kampfrichterressorts oder eines zu seiner Vertretung bestimmten Mitgliedes des Präsidiums der FILA.

#### Artikel 19 – Entscheidung und Abstimmung

- a) Der Kampfrichter zeigt seine Entscheidung an, indem er in eindeutiger Weise den entsprechenden Arm hebt und mit den Fingern die Punktwertung zeigt. Wenn der Kampfrichter und der Punktrichter einer Meinung sind, ist die Entscheidung gültig.
- b) Der Mattenpräsident hat nicht das Recht, eine Entscheidung zu beeinflussen oder zu verändern, wenn Punktrichter und Kampfrichter sich einig sind, außer in der in Artikel 18 vorgesehenen Situation.

- c) Kommt es zur Abstimmung, dann benutzen der Punktrichter und der Mattenpräsident zum Anzeigen ihrer Ansicht die hierfür vorgesehenen elektronischen Tafeln oder Kellen. Es gibt 11 Kellen von blauer, weißer oder roter Farbe, im einzelnen:

- eine weiße Kelle
- 5 rote Kellen, von denen vier mit den Zahlen 1, 2, 3, 5 beschriftet sind. Sie dienen zum Anzeigen der Punkte; die nicht mit einer Zahl beschriftete zum Anzeigen von Verwarnungen und zum Lenken der Aufmerksamkeit auf den Ringer der betreffenden Farbe.
- 5 blaue, von denen 4 wie die roten mit Zahlen beschriftet sind, und eine nicht beschriftete.

Diese Kellen müssen stets griffbereit liegen. Der Punktrichter kann sich nicht der Stimme enthalten, er muss seine Entscheidung klar und deutlich anzeigen. Bei Nichtübereinstimmung gibt der Mattenpräsident den Ausschlag für die Entscheidung. Diese Entscheidung, die zwischen den widersprüchlichen Auffassungen des Punktrichters und des Kampfrichters getroffen wird, zwingt also den Mattenpräsidenten, sich für eine Partei (Punkt- oder Kampfrichter) zu entscheiden.

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

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

#### Artikel 20 – Verzeichnis der Entscheidungen

##### Vergabe von Punkten oder Verwarnungen

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

(R: Ringer rot – B: Ringer blau – 0: kein Punkt)

Kampfrichter	Punktrichter	Mattenpräsident	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

**Anmerkungen:** Bei diesen Beispielen braucht der Mattenpräsident nicht einzugreifen, da sich Kampfrichter und Punktrichter einig sind, außer bei schwerwiegenden Fehlern.

Punkte		Punkte	
1.R	0	0	0
1.B	1.R	1.R	1.R
2.R	1.R	2.R	2.R
2.B	0	2.B	2.B
3.R	2.R	2.R	2.R
3.B	1.R	3.B	3.B

**Anmerkungen:** Da sich Punktrichter und Kampfrichter uneinig sind, greift der Mattenpräsident ein und es entscheidet die Mehrheit.

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

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

Beispiel:

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

#### Artikel 21 – Bestrafung des Kampfgerichtes

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

1. eine Verwarnung erteilen;
2. vom laufenden Wettbewerb ausschließen;
3. in eine niedrigere Kategorie einstufen;
4. für eine bestimmte Zeit sperren;
5. für immer sperren.

#### Artikel 22 – Bekleidung der Kampfrichter

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

- Klassisches marineblaues Jackett mit Emblem der FILA
- graue Hose ohne Aufschlag mit schwarzem Gürtel
- kurz- oder langärmeliges hellblaues Hemd mit Emblem der FILA auf der linken Brustseite

- gelbe Krawatte mit Emblem der FILA
- schwarze Socken
- schwarze Turnschuhe

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

## Kapitel 4: Ablauf eines Wettkampfes

### Artikel 23 – Wiegen

Die endgültige Liste der Wettkampfteilnehmer muss dem Sekretariat des Organisationskomitees durch den Delegationsleiter 6 Stunden vor dem Beginn des Wiegens übergeben werden. Nach dieser Frist ist eine Veränderung dieser Liste nicht mehr zulässig. Das Wiegen findet stets am Vorabend der Wettkämpfe statt. Es dauert 30 Minuten.

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

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

Die Wettkämpfer müssen sich in einem einwandfreien körperlichen Zustand befinden und sehr kurz geschnittene Fingernägel haben. Bis zum Ende des Wiegens hat jeder Ringer das Recht, sich in der Wiegezeit so oft wiegen zu lassen, wie er es wünscht.

Bei zwei- und dreitägigen Veranstaltungen werden die Wettkämpfer jeweils am Vorabend des Beginns der Kämpfe in 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 8 „Bekleidung“ getroffenen Festlegungen einhalten und die Ringer über die Risiken zu informieren, mit denen sie rechnen müssen, wenn auf der Matte in nicht entsprechender Kleidung erscheinen. Die Kampfrichter lehnen es ab, einen Ringer zu wiegen, der nicht in entsprechender Kleidung erscheint.

### Artikel 24 – Auslosung

Die Wettkampfteilnehmer werden entsprechend der beim Wiegen erfolgten Auslosung für jede Runde gepaart. Die Auslosung muss öffentlich sein. Die Anzahl der Lose muss mit der Anzahl der Ringer übereinstimmen, die

medizinisch untersucht wurden. Die nummerierten Lose müssen in einer Urne, einer Tasche oder einem ähnlichen Behälter verschlossen sein. Wenn ein anderes System verwendet wird, muss es Eindeutigkeit gewährleisten. Der gewogene Ringer zieht eine Nummer, auf deren Grundlage er gepaart wird. Diese Losnummer muss auf einer vom Publikum einzusehenden Tafel angezeigt werden, und außerdem ist sie in die Starter- und Wiegelisten einzutragen.

#### **Wichtig:**

Falls beim Auslosen vom Verantwortlichen für das Wiegen und für das Auslosen ein Fehler festgestellt wird, muss die Auslosung der betreffenden Gewichtsklassen annulliert und wiederholt werden.

#### **Artikel 25 – Starterliste**

Wenn ein oder mehrere Ringer, die in der Wiegelisten aufgeführt sind, nicht erscheinen oder beim Wiegen zu schwer sind, werden diese Ringer gestrichen.

Die restlichen Ringer werden sofort nach dem Ende des Wiegens, in jeder Gewichtsklasse, entsprechend ihrer Losnummer, in einer genauen Reihenfolge aufgeschrieben – von der niedrigsten bis zur höchsten Nummer. (s. Beispiel)

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

usw.

Die Ringer werden also in fortlaufender Reihenfolge geordnet.

#### **Artikel 26 – Kampfpaarungen**

Die Ringer werden in Pools in der Reihenfolge der Startliste gepaart. Es muss ein Plan erstellt werden, in dem der Zeitplan sowie alle wichtigen Einzelheiten über den Ablauf des Wettkampfes enthalten sind.

Die Paarungen für jede Runde, sowie deren Ergebnisse müssen in einer Liste eingetragen werden, so dass sich die Wettkämpfer zu jeder Zeit informieren können.

Die nicht gepaarten Ringer (bye) müssen obligatorisch auf allen Programmen und verteilten Informationen erscheinen.

#### **Artikel 27 – Ausscheiden aus dem Wettkampf**

- Ein Ringer, der ohne eine ärztliche Bescheinigung und ohne eine Entschuldigung beim Wettkampfsekretariat bei Aufruf seines Namens nicht an der Matte erscheint, scheidet ohne Platzierung aus dem Wettkampf aus. Sein oder seine Gegner werden Sieger.
- Ein Ringer, der gegen das Fair Play, die Idee der FILA bezüglich des totalen, dynamischen Ringkampfes verstößt, der erkennbar in betrügerischer Absicht handelt, eine grobe Unsportlichkeit oder Brutalität begeht, wird sofort disqualifiziert und nach Einstimmigkeit des Kampfgerichts vom Wettkampf ausgeschlossen und nicht platziert.
- Wenn in einem Kampf beide Ringer im selben Kampf wegen Brutalität disqualifiziert werden, werden sie wie oben platziert und die Paarung in der folgenden Runde wird **nicht** verändert.
- Wenn diese Disqualifikation(en) den Wettkampf betrifft, rücken die nachfolgenden Ringer in der Tabelle auf, um die Kämpfe zu bestreiten und um die Endplatzierung festzulegen.

#### **Artikel 28 – Siegerehrung**

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

1. Platz	Gold
2. Platz	Silber
3. Platz	Bronze

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

Die Ringer der Plätze 4 bis 10 erhalten eine Urkunde.

Die Siegerehrungen finden unmittelbar nach dem Finalkampf der betreffenden Gewichtsklasse statt. Sie beginnen obligatorisch mit der Auszeichnung des Erstplatzierten.

#### **Artikel 29 – Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen**

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

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

6. Platz	"	5 Punkte
7. Platz	"	4 Punkte
8. Platz	"	3 Punkte
9. Platz	"	2 Punkte
10. Platz	"	1 Punkt

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

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

### Artikel 30 – Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen

#### Allgemeines Prinzip

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

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

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

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

Das Ergebnis wird ermittelt durch die Addition der Platzierungs-*(Positiv-)*punkte eines jeden Ringers am Ende eines Kampfes entsprechend Artikel 48 (4–0 / 4–1 / 3–0 / 3–1). Die Mannschaft mit den meisten Platzierungs-*(Positiv-)*punkten wird Sieger.

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

- die meisten Siege durch Schultersieg, Aufgabe, Disqualifikation, Nichtantreten, Verletzung
- die meisten Siege durch technische Überlegenheiten (10 Punkte Unterschied)
- die meisten Punktsiege
- Addition aller technischen Punkte der Ringer jeder Mannschaft

Es wird die Mannschaft zum Sieger erklärt, die die meisten technischen Punkte erreicht hat.

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

Das Ergebnis eines jeden Kampfes wird ebenfalls durch die Addition der Platzierungs-

*(Positiv-)*punkte für jeden Ringer am Ende eines Kampfes bestimmt.

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

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

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

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

Es wird diejenige Mannschaft Sieger, die die meisten Platzierungs-*(Positiv-)*punkte erreicht hat.

## Kapitel 5: Der Kampf

### Artikel 31 – Dauer der Kämpfe

Die Dauer der Kämpfe ist wie folgt festgelegt:

- Schüler und Kadetten (*männlich und weiblich*)  
2 Perioden à 2 Minuten
- Senioren und Junioren (*männlich und weiblich*)  
2 Perioden à 3 Minuten

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

Bei Verlängerung kann der Kampf um nicht mehr als die Dauer einer regulären Periode verlängert werden, d. h. 2 Minuten für Schüler und Kadetten und 3 Minuten für Junioren und Senioren.

### Artikel 32 – Aufruf

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

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

Die Wettkämpfer werden dreimal in Zeitabständen von 30 Sekunden aufgerufen. Wenn der Ringer nach dem dritten Aufruf nicht erscheint, scheidet er aus dem Wettkampf aus und wird nicht platziert. Sein Gegner wird dann kampfflos Sieger.

Die Aufrufe erfolgen in französischer und englischer Sprache.

### **Artikel 33 – Vorstellung der Ringer**

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

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

### **Artikel 34 – Kampfbeginn**

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

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

#### **Nationale Ergänzung:**

**Erfüllt ein Ringer vor seinem Kampf die Bestimmungen von Art. 8 (Bekleidung usw.) der internationalen Wettkampffregeln nicht, wird für die Herstellung des vorgeschriebenen Zustandes 1 Minute gewährt.**

**Diese 1 Minute hat nichts mit einer später eventuell auftretenden Verletzungs- bzw. Unterbrechungszeit zu tun, die bis zu 2 Minuten gesamt oder in Abständen möglich ist.**

### **Artikel 35 – Kampfunterbrechung**

#### **International:**

a) Wenn sich ein Wettkämpfer veranlasst sieht, den Kampf aufgrund einer Verletzung oder eines anderen zu akzeptablen und von ihm unabhängigen Zwischenfalls zu unterbrechen, kann der Kampfrichter den Kampf entsprechend den Bestimmungen des Artikels 11 dieses Reglements aussetzen.

Bei einer Kampfunterbrechung müssen sich die Ringer aufrecht in der Ecke aufhalten, die ihnen vorbehalten ist. Sie können sich ein Tuch oder einen Mantel über die Schultern legen und Ratschläge von ihrem Trainer erhalten.

- b) Wenn aus medizinischen Gründen ein Kampf nicht fortgesetzt werden kann, wird die Entscheidung hierüber vom verantwortlichen Wettkampfarzt getroffen. Er informiert hierüber den Trainer des betreffenden Ringers und den Mattenpräsidenten, der dann das Ende des Kampfes anordnet.
- c) Der Mattenpräsident kann eine Unterbrechung des Kampfes anordnen, wenn er einen groben Entscheidungsfehler seitens des Kampfrichters feststellt. Er kann den Kampf auch unterbrechen, wenn dem Kampfrichter oder Punktrichter ein schwerer Wertungsfehler unterläuft. In diesem Falle verlangt er eine Konsultation. Erzielt der Mattenpräsident bei dieser Konsultation keine Mehrheit, muss er das Verfahren gemäß Artikel 18 anwenden.
- d) In keinem Falle darf ein Wettkämpfer von sich aus die Initiative zur Unterbrechung des Kampfes ergreifen, indem er etwa selbst eine Entscheidung hinsichtlich des Kampfes im Stand oder am Boden trafe, oder seinen Gegner vom Mattenrand in die Mattenmitte zieht.
- e) Wenn ein Ringer den Kampf unterbrechen muss, weil sein Gegner ihn absichtlich verletzt hat, wird der Ringer, der dies begangen hat, disqualifiziert, und der verletzte Ringer wird zum Sieger erklärt.

#### **National:**

*Ist ein Wettkämpfer wegen einer Verletzung oder wegen eines 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 abubrechen 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 (auf Artikel 11 wird verwiesen).*

### **Artikel 36 – Ende des Kampfes**

Der Kampf wird bei einem Schultersieg oder einer technischen Überlegenheit (10 Punkte Differenz, Artikel 50), durch die Disqualifikation eines Ringers, durch Verletzung, nach Ablauf der Kampfzeit beendet. Die Anzeige erfolgt durch den Gong und den Pfiff des Kampfrichters.

Wenn der Kampfrichter den Gong nicht gehört hat, muss der Mattenpräsident zur Beendigung des Kampfes eingreifen, indem er zum Erlangen der Aufmerksamkeit des Kampfrichters einen weichen Gegenstand (Schaumstoff) auf die Matte wirft.

Jegliche Handlungen, die bei Ertönen des Gongs begonnen werden, und Aktionen, die sich zwischen dem Ertönen des Gongs und dem Pfiff des Kampfrichters ereignen, sind nicht gültig.

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

Unmittelbar nach der Entscheidung geben die Ringer dem Kampfrichter die Hand.

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

## Artikel 37 – Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes

### Allgemeine Regeln

*In allen Fällen, in denen der Kampf im Stand unterbrochen wird, wird er im Stand fortgesetzt.*

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

- wenn ein Fuß 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

### Bodenkampf

*In allen Fällen, in denen der Ringer die Kampfzone in der Bodenlage verlässt, gleich ob er beherrscht wurde oder eine Aktion ausgeführt hat, wird der Kampf am Boden fortgesetzt. gleiches gilt, wenn der Bodenkampf unterbrochen wurde.* In den Fällen, in denen kein Punkt vergeben wurde, nimmt der erste der beiden Ringer, der die Matte verlassen hat, den Bodenkampf wieder auf.

- a) In folgenden besonderen Situationen muss der Bodenkampf unterbrochen und ebenfalls am BODEN wiederaufgenommen werden:
- Wenn der kontrollierte Ringer in der Kampfzone kniet und mit beiden Händen die Schutzzone berührt.
  - Wenn der beherrschte auf dem Bauch liegend mit dem Kopf die Schutzzone berührt.
  - Wenn sich der Ringer in einer gefährlichen Lage in der Schutzzone befindet oder wenn seine Schulter oder sein Ellbogen diese berührt;

- Wenn der am Boden beherrschte Ringer eine Unterbrechung des Kampfes wegen Verletzung fordert, wird der Kampf am Boden fortgesetzt. Handelt es sich um den angreifenden Ringer, der die Kampfunterbrechung fordert, wird der Kampf ebenfalls am Boden fortgesetzt.
- Wenn ein Ringer seinen Gegner absichtlich von der Matte trägt, wird der Kampf im Stand fortgesetzt.

### Nationale Ergänzung:

- *Wenn der ermahnte (P) oder der verwarnte (O) Ringer vor der Einnahme der Bodenposition eine Unterbrechung wünscht (Verletzung usw.), wird der Kampf nach dieser Unterbrechung in der Bodenlage aufgenommen. Wenn der nicht ermahnte oder verwarnte Ringer die Einnahme der Bodenposition offensichtlich verzögert, kann ihm – außer im Falle schwerwiegender Verletzungen oder Blutungen – der Entscheidungsvorteil über die Einnahme der Kampfposition genommen werden.*
- **Laufender Bodenkampf**  
**Wenn der Obermann, nachdem er einen Durchdreher oder eine Beinschraube durchgeführt hat, und er wegen einer Verletzung eine Kampfunterbrechung fordert, kann ihm – außer im Falle schwerwiegender Verletzungen oder Blutungen – der Vorteil als Obermann genommen werden. Damit soll verhindert werden, dass der Obermann aufgrund einer Verletzungssimulation den Durchdreher oder die Beinschraube mehrfach hintereinander durchführen kann.**

## Artikel 38 – Arten von Siegen

Ein Kampf kann auf folgende Arten gewonnen werden:

- durch Schultersieg;
- durch technische Überlegenheit (10 Punkte Differenz);
- durch Verletzung, Aufgabe oder Nichtantreten;
- durch Disqualifikation des Gegners;
- nach Punkten, wobei der Sieger in der regulären Kampfzeit oder in der Verlängerung mindestens drei technische Punkte erkämpft haben muss;
- durch Kampfrichterentscheid am Ende der Verlängerung, wenn vorher kein Sieger ermittelt werden konnte.

## Artikel 39 – Verlängerung

Wenn am Ende der regulären Zeit beide Ringer punktgleich sind oder keiner von beiden das erforderliche Minimum von 3 Punkten erreicht hat, ordnet der Kampfrichter ungeachtet der Situation auf der Matte eine Verlängerung

des Kampfes an. Der Kampfrichter muss den Kampf beenden, den Mattenpräsidenten konsultieren und die Wiederaufnahme des Kampfes in stehender Position anordnen (oder in der Zwiagriffposition Artikel 57 b) .

Diese Verlängerung wird ohne Pause durchgeführt und dauert so lange, bis der erste technische Punkt erkämpft wird, sofern es diese Wertung dem Sieger erlaubt, das geforderte Minimum von drei Punkten zu erreichen.

**In der Verlängerung gilt die Klausel des Risikovorteils, und der Ringer, der den gewerteten Griff ausführt, wird immer als derjenige angesehen, der den ersten Punkt erkämpft hat, insofern ermöglicht es ihm dieser Punkt, den Sieg zu erringen.**

**Hat keiner der beiden Ringer drei Punkte erreicht, und führt der Ringer mit 0 Punkten einen Griff mit einer 2-Punkte-Wertung aus, die unmittelbar zum Schultersieg führt, dann ist dieser gültig. In allen anderen Situationen gibt es keinen Schultersieg.**

Die Verlängerung dauert je nach Altersklasse höchstens 2 oder 3 Minuten. Wenn am Ende der Verlängerung kein Sieger erklärt werden kann, tritt die Kampfgerichtsentscheidung ein. Es versteht sich von selbst, dass die Punkte, Verwarnungen (0) und Passivitätsermahnungen (P), die in der regulären Kampfzeit registriert wurden, ihre Gültigkeit behalten und mit als Kriterien für die Ermittlung des Siegers durch Kampfgerichtsentscheidung am Ende der Verlängerung herangezogen werden.

#### **Artikel 40 – Der Trainer**

Der Trainer bleibt während des Kampfes in der Nähe des Podiums oder der Matte, zumindest jedoch in 2 Meter Entfernung vom Mattenrand.

Der Trainer darf den Arzt bei der medizinischen Behandlung seines Ringers unterstützen. Ansonsten ist es ihm streng verboten, auf Entscheidungen Einfluss zu nehmen oder das Kampfgericht zu beleidigen. Er darf nur zu seinem Ringer sprechen.

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

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

Sobald der Mattenpräsident den Verantwortlichen des Wettkampfes von diesem Vorgang unterrichtet hat, wird der betreffende Trainer vom Wettkampf ausgeschlossen, und er kann seine Tätigkeit nicht mehr wahrnehmen. Die Ringer der betreffenden Mannschaft haben dabei das Recht auf einen anderen Trainer. Der Trainer hat nicht das Recht, während der Pause oder während des Kampfes Wasser oder andere Substanzen zu verabreichen.

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

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

**Wenn ein Ringer erfolglos versucht, einen Griff auszuführen und danach ohne Aktion seines Gegners in die Unterlage in der Bodenposition gelangt, erhält der Ringer in der Oberlage keinen technischen Punkt. Um einer Simulation vorzubeugen, wird der Kampf in der Bodenposition fortgesetzt, ohne dass der Kampf durch den Kampfrichter unterbrochen wird.**

Wenn jedoch ein angegriffener Ringer während der Ausführung dieses Griffes selbst zum Konterangriff übergeht und seinen Gegner zu Boden bringt, erhält er den bzw. die entsprechenden Punkte für diese Aktion.

Wenn der angreifende Ringer bei der Ausführung eines Griffes über die eigene Brücke anhält und dann seine Aktion beendet, indem er seinen Gegner beherrscht und diesen ebenfalls in die Brücke bringt, wird er nicht bestraft – nur er erhält Punkte, da er einen Griff mit eigenem Risiko ausgeführt hat.

Dagegen erhält sein Gegner aber Punkte, wenn dieser den Griffausführenden durch einen Gegengriff (Blockade) in der Brücken- oder gefährlichen Lage festhält.

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

- a) den angreifenden Ringer zu Boden bringt
- b) einen gegnerischen Angriff übernehmen und weiterführen kann
- c) Wenn er den angreifenden Ringer in der Brücke oder in einer gefährlichen Lage festhalten kann. 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. Der Momentschulterfall existiert nicht (Artikel 49).
  - Wenn ein Wettkämpfer aus der aufrechten Position infolge einer Aktion seines Gegners in den Momentschulterfall gerät, erhält der Angreifer 3 Punkte. Wenn ein Ringer aufgrund einer eigenen Aktion in den Momentschulterfall gerät, erhält sein Gegner 2 Punkte. Beim Bodenkampf erhält der Gegner für alle Positionen, in denen sich der Ringer im Momentschulterfall befindet, 2 Punkte.
  - Das Drehen über die Ellenbogen von einer Schulter auf die andere in die Brückenposition und umgekehrt wird als eine einzige Aktion bewertet.
  - Ein Griff darf nicht als neue Aktion bewertet werden, so lange die Wettkämpfer nicht in die Ausgangsposition zurückkehren.

- Der Kampfrichter zeigt alle Punkte an. Ist der Punktrichter damit einverstanden, zeigt er das mit der entsprechenden Kelle in der entsprechenden Farbe und mit dem entsprechenden Wert an (1, 2, 3 oder 5 Punkte). Bei Meinungsverschiedenheiten zwischen dem Punkt- und dem Kampfrichter muss sich der Mattenpräsident für einen der beiden Ringer entscheiden.
- 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 beendet wurde, bewertet werden.

### **Artikel 42 – Bewertung der Beinschraube**

Die Beinschraube ist folgendermaßen zu bewerten:

- Für eine Ausführung in eine gefährliche Lage: 2 Punkte
- Für eine Ausführung ohne gefährliche Lage, d. h. wenn der angegriffene Ringer über die Hände dreht: 1 Punkt.

Dieser Griff darf nur einmal hintereinander ausgeführt werden, um Verletzungen zu vermeiden. Nach der Ausführung muss der angreifende Ringer den Griff vollständig lösen. Damit in einem Kampf erneut Punkte für die Beinschraube vergeben werden können, muss der Ringer, der diesen Griff ausgeführt hat, einen oder mehrere technische Punkte erzielen oder erhalten, bevor er erneut diesen Griff ausführen kann.

Wenn ein Ringer eine Ermahnung wegen Passivität (P) erhalten hat und in allen Situationen, in denen der Bodenkampf nach einer Kampfunterbrechung angeordnet wird, kann er erneut eine Beinschraube ausführen, ungeachtet der Regel des obligatorischen Punktes dazwischen.

### **Artikel 43 – Bewertung des Durchdrehers (Rolle)**

Der Durchdreher (Rolle) und seine Varianten ist folgendermaßen zu bewerten:

- Für eine Ausführung in eine gefährliche Lage 2 Punkte
- Für eine Ausführung ohne gefährliche Lage, d. h. wenn der Ringer über die Hände dreht, 1 Punkt.

Dieser Griff kann nicht mehrere Male hintereinander durchgeführt werden, um mit technischen Punkten bewertet zu werden.

Damit in einem Kampf erneut Punkte für diesen Griff vergeben werden können, muss der Ringer, der den Durchdreher ausgeführt hat, obligatorisch einen oder mehrere technische Punkte erzielen oder erhalten, bevor er erneut diesen Griff ausführen kann.

Allerdings wird, um die Dynamik des Kampfes zu erhalten und um den Ringer zu ermutigen, andere Griffe auszuführen, der Kampf nach dem Durchdreher nicht unterbrochen und der Ringer kann ihn, wenn er es wünscht, mehrfach ausführen, um einen neuen Griff vorzubereiten oder einen Schultersieg zu erzielen.

Dennoch wird in der oben beschriebenen Situation nur der erste Durchdreher bewertet.

In dem Fall, dass der Ringer, der den Durchdreher durchführt, in den Momentschulterfall gerät, erhält sein Gegner immer die 2 Punkte, ungeachtet der Tatsache, dass der Angreifende 2, 1, oder 0 Punkte erhält.

Wenn ein Ringer eine Ermahnung wegen Passivität (P) erhalten hat und in allen Situationen, in denen der Bodenkampf nach einer Kampfunterbrechung angeordnet wird, kann er erneut eine Rolle ausführen, ungeachtet der Regel des obligatorischen Punktes zwischen zwei Ausführungen.

### **Nationale Ergänzung zu den Artikeln 42 und 43:**

*Zwischen der Ausführung und Bewertung des Durchdrehers und der Beinschraube besteht folgender Unterschied:*

#### **Durchdreher (Artikel 43):**

*Um erneut einen Durchdreher bewertet zu bekommen, reicht der erzielte **eine** Punkt für das Halten in der Brückenlage (5 sec.) aus, wenn nach Erreichen der vollen Ausgangslage wieder ein Durchdreher ausgeführt wird.*

#### **Beinschraube (Artikel 42):**

*Dies ist bei der Ausführung der Beinschraube nicht der Fall. Unabhängig davon, ob der Ringer zwei Punkte für die Ausführung (plus eventuell ein Punkt für das Halten in der Brückenlage, 5 sec.) oder nur einen Punkt erzielt hat, muss er einen technischen Punkt durch eine andere Aktion erringen, bevor er wieder eine Beinschraube mit Wertung ausführen kann. Ein Schultersieg ist in diesem Fall möglich.*

***Ist dies nicht der Fall, dann ist schon im Ansatz zur zweiten Griffausführung zu unterbrechen bzw. abzupfeifen. Dies gilt auch für den Fall, dass die Griffassung nicht sofort geändert wird.***

### **Artikel 44 – Die gefährliche Lage**

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

Die gefährliche Lage liegt vor, wenn:

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

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

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

#### **Nationale Ergänzung:**

*Zeigt ein Ringer, der sich in einer gefährlichen Lage befindet, von sich aus eine Verletzung an, ist nach Art. 38, (Arten von Siegen) der Kampf als verloren und nach Art. 48, hier Abs. 1 [Platzierungs-(Positiv-)punkte] mit 4 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 45 – Eintragung der Punkte**

Der Punktrichter trägt auf dem Wertungszettel die Punkte ein, die die Ringer durch ihre Aktionen und Griffe erzielt haben. Die Punkte müssen fortlaufend nach jeder erzielten Wertung eingetragen werden. Um eine einheitliche Punktwertung zu erreichen, werden die Punkte, die zum Schulterfall geführt haben, eingekreist.

Um genau unterscheiden zu können, werden die Punkte, die durch einen Durchdreher (Ceinture en pont) erzielt wurden, unterstrichen. Verwarnungen wegen Mattenflucht, Griffentzug, Nichteinnahme der korrekten Banklage, wegen verbotener Griffe sowie Brutalität werden mit (0) eingetragen.

Nach jeder Verwarnung (0) erhält der Gegner 1 oder 2 technische Punkte, je nach der Schwere des Verwarnungsgegenstands. Die Ermahnung wegen Passivität wird mit (P) vermerkt. Derjenige, der zum Zwiagriff fassen kann, wird durch ein „K“ gekennzeichnet und der oder die Punkte, die daraus resultieren, werden eingerahmt.

#### **Artikel 46 – Griffe mit „großer Amplitude“**

Als Aktion oder Griff mit „großer Amplitude“ werden bezeichnet, wenn der ausführende Ringer vom Stand

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

#### **Anmerkungen:**

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

#### **Artikel 47 – Bewertung für Aktionen und Griffe**

##### **1 Punkt erhält der Ringer,**

- der seinen Gegner zu Boden bringt und diesen von hinten beherrscht (Hierbei sind die 3 Berührungspunkte des Untermannes zu beachten: zwei Arme und 1 Knie, oder zwei Knie und ein Arm);
- der im Stand oder in der Bodenlage einen gültigen Griff ausführt, aber seinen Gegner nicht in eine gefährliche Lage bringen kann;
- der von der Unter- in die Oberlage kommt und seinen Gegner von hinten beherrscht;
- der seinen Gegner am Boden festhält, wobei dieser sich mit dem Rücken zur Matte auf den gestreckten Armen abstützt bzw. abdreht;
- der infolge Regelwidrigkeit seines Gegners an einer Griffansetzung gehindert wird, aber dennoch seinen Griff erfolgreich vollenden kann;
- dessen Gegner vor einem Angriff von der Matte oder in die Passivitätszone flüchtet, den Start verweigert, einen verbotenen Griff oder eine Brutalität anwendet oder den Zwiagriff löst;
- der seinen Gegner für fünf oder mehr Sekunden in einer gefährlichen Lage hält;
- der am Boden beherrscht oder in die Bodenlage geschickt wird, sich aber wieder gegen seinen Gegner die Standposition erkämpfen kann
- im Interesse publikumswirksamer Aktionen von hohem technischen Wert als Zusatzpunkt für Griffe, die beim Abheben vom Boden derart ausgeführt werden, dass der angegriffene Ringer völlig den Kontakt zur Matte verliert (Amplitude). In diesem Falle vergibt der Kampfrichter 5 bzw. 3 Punkte, und anschließend dazu den Zusatzpunkt.

### **Nationale Ergänzung:**

- dessen Gegner den angeordneten Kontakt der Zwiagriffposition löst (s. Artikel 58).

### **2 Punkte:**

- für den Ringer, der am Boden einen korrekten Griff ausführt und damit seinen Gegner in eine gefährliche Lage oder zum Momentschulterfall bringt;
- für den angreifenden Ringer, dessen Gegner über die Schultern rollt;
- für den angreifenden Ringer, dessen Gegner sich dem Griff entzieht, indem er Mattenflucht begeht, und dabei in eine gefährliche Lage kommt;
- für den angreifenden Ringer, dessen Gegner die Ausführung eines angesetzten Griffes oder eines Schultersieges durch eine Regelwidrigkeit verhindert;
- für den angegriffenen Ringer, wenn der Angreifer bei der Ausführung seines Griffes selbst mit beiden Schultern kurz die Matte berührt oder über die Schultern abrollt;
- für den Ringer, der seinen Gegner bei der Ausführung eines Standgriffes in einer gefährlichen Lage blockieren kann;
- für den Ringer, dessen Gegner die vorschriftsmäßige Einnahme des Zwiagriffs verweigert.

### **3 Punkte:**

- für den Ringer, der einen Griff im Stand ausführt und damit seinen Gegner durch einen direkten Wurf mit kleiner Amplitude in eine gefährliche Lage bringt;
- für jeglichen Griff, bei dem ein Ringer vom Boden abgehoben wird, selbst wenn sich der ausführende Ringer mit einem oder beiden Knien auf dem Boden befindet – sofern der angegriffene Ringer sofort in eine gefährliche Lage gebracht wird.

*Beachte:* Wenn bei der Griffführung der angegriffene Ringer mit einer Hand Kontakt mit dem Boden behält, aber dennoch unmittelbar in eine gefährliche Lage gebracht wird, dann erhält der Angreifer ebenfalls 3 Punkte.

- für den Ringer, der einen Griff mit großer Amplitude ausführt, jedoch seinen Gegner nicht direkt und unmittelbar in eine gefährliche Lage bringt (Bauchlage).

### **5 Punkte:**

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

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

### **Artikel 48 – Platzierungs-(Positiv-)punkte**

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

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

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

- Schultersieg (mit oder ohne technische Punkte für den Verlierer)

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

- Technischer Überlegenheit (Punktdifferenz 10 Punkte), wobei der Verlierer keinen technischen Punkt erkämpfte
- Verletzung
- Aufgabe
- Nichtantreten
- Disqualifikation

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

- Sieg durch technische Überlegenheit (Punktdifferenz 10 Punkte), wobei der Verlierer technische Punkte erzielte.

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

- Wenn der Kampf durch Sieg nach Punkten entschieden wird. Dabei müssen in der regulären Kampfzeit oder in der Verlängerung mindestens 3 technische Punkte erkämpft werden, und der Verlierer darf keinen technischen Punkt haben.
- Wenn der Sieger durch Kampfrichterentscheidung ermittelt wurde und der Verlierer keine technischen Punkte erzielte.

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

- Wenn der Kampf durch Sieg nach Punkten entschieden wird. Dabei müssen in der regulären Kampfzeit oder in der Verlängerung mindestens 3 technische Punkte erkämpft werden, und der Verlierer hat einen oder mehrere technische Punkte.
- Wenn der Sieger durch Kampfrichterentscheidung ermittelt wurde, ohne dass das geforderte Minimum von 3 Punkten erreicht wurde, oder wenn das Ergebnis am Ende der Verlängerung immer noch gleich ist, aber beide Ringer technische Punkte erkämpften.

### **Artikel 49 – 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 (21, 22 zählen). (*Der KR soll für sich in Gedanken „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 (Umrandung) kann kein Schultersieg erzielt werden.

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

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

Damit ein Schultersieg anerkannt werden kann, muss dieser genau ersichtlich sein, d.h. dass beide Schultern des Ringers während der kurzen Zeit gleichzeitig die Matte berühren. In jedem Falle schlägt der Kampfrichter erst auf die Matte, nachdem er die Zustimmung des Punktrichters, oder, wenn diese ausbleibt, des Mattenpräsidenten erhält. Danach pfeift er den Kampf ab.

#### **Artikel 50 – Technische Überlegenheit**

Außer bei einem Schultersieg, Aufgabe oder Disqualifikation kann der Kampf auch dann vorzeitig beendet werden, wenn ein Ringer einen Punktunterschied von 10 Punkten erzielt hat.

Der Kampf kann nicht vor dem völligen Ende der Aktion (Angriff oder Gegenangriff) unterbrochen werden, um den Sieg durch technische Überlegenheit zu erklären.

Der Mattenpräsident muss dem Kampfrichter anzeigen, wenn ein Unterschied von 10 Punkten erreicht ist. Nach Rücksprache mit den Mitgliedern des Kampfgerichtes verkündet der Kampfrichter den Sieger. Auf Anfrage des Kampfrichters kann der Ringer entscheiden, ob er den Kampf fortsetzen will, um einen Schultersieg zu erringen. Wenn der Ringer sich entscheidet, den Kampf fortzusetzen, darf er seine Entscheidung nicht ändern und alle regulären Prozeduren des Ringkampfes werden bis zum Ende des Kampfes angewandt.

Dieses Verfahren gilt nicht für die Finalkämpfe um die Plätze 1–2, 3–4, 5–6.

#### **Artikel 51 – Kampfgerichtentscheidung**

Wird ein Kampf nach der Verlängerungszeit beendet ohne dass ein Sieger feststeht, weil:

- keiner der beiden Ringer 3 technische Punkte erreicht hat oder eine Punktgleichheit fortbesteht,

dann berät sich der Mattenpräsident mit dem Punktrichter und vergleicht die Punktzettel.

Er erklärt den Sieger durch aufeinanderfolgende Beachtung der folgenden Elemente:

- a) Wenn die für einen Sieg notwendigen drei Punkte nicht erreicht wurden, wird der Ringer mit den meisten technischen Punkten zum Sieger erklärt.
- b) Bei Punktgleichheit werden die folgenden Kriterien angewandt, um den Sieger zu bestimmen:
  - Der Ringer mit den insgesamt wenigsten Verwarnungen 0 und Ermahnungen wegen Passivität P wird zum Sieger erklärt.
- c) Wenn weiterhin Gleichheit besteht
  - Der Ringer mit den wenigsten Verwarnungen wird zum Sieger erklärt.
- d) Wenn weiterhin Gleichheit besteht, wird der Sieger durch den allgemeinen Eindruck während des Kampfes durch die Mehrheit des Kampfgerichts 2–1 bestimmt.

### **Kapitel 8: Die Passivität**

#### **Artikel 52 – Definition der Passivität**

Es wird davon ausgegangen, dass im Ringkampf – ebenso wie in allen anderen Sportarten – die Athleten die Verpflichtung haben, während des gesamten Kampfes risikobereit zu sein. Passivität gibt es sowohl beim Ringen im Stand als auch am Boden. Aus diesem Grunde muss der Kampfrichter den passiven Ringer auffordern, aktiv zu sein. Wenn dieser den Aufforderungen des Kampfrichters nicht nachkommt, müssen die Passivitätskriterien in Anwendung gebracht werden.

Allgemein wird als Passivität eines oder beider Ringer angesehen, was gegen den Geist und das Ziel des totalen und universellen Ringkampfes im Stand und am Boden spricht, z.B.

- wenn keine den Regeln entsprechenden Griffe durchgeführt werden;
- wenn ein Ringer sich darauf beschränkt, seinen Gegner durch physische Mittel zu neutralisieren;
- wenn ein Ringer nicht versucht, wirkungsvolle Griffe anzusetzen;
- wenn fortgesetztes, absichtliches Ausweichen vor den Griffen des Gegners vorliegt;
- wenn absichtliches Verlassen der Matte im Stand oder in der Unterlage vorliegt;
- wenn der Ringer sich ständig flach auf den Bauch legt, ohne einen Gegenangriff einzuleiten;
- wenn der Ringer den Gegner mit einer oder mit beiden Händen festhält, um einen Griff zu verhindern;
- wenn die Ringer im griechisch-römischen Ringkampf mit dem Kopf abblocken und nicht Körper zu Körper ringen;

- wenn der Ringer im freien Stil mit beiden Beinen ein Bein des Gegners einklammert und kampflös auf dem Bauch liegen bleibt;
- wenn ein Ringer den Gegner von der Matte oder in die Passivitätszone drückt oder stößt;
- wenn er den Gegner über die zentrale Kampffläche der Matte schiebt, ohne einen Griff anzusetzen;
- wenn sich ein Ringer absichtlich auf den Boden fallen lässt;
- wenn der Ringer beim Ringen am Boden wegstiehlt, um den Gegner an der Ausführung einer Technik zu hindern.

Ein fortgesetztes Schieben des Gegners von der Matte mit dem Ziel, dessen Mattenflucht vorzutäuschen, muss auch als Passivität betrachtet werden und ist durch einen Passivitätshinweis (P) zu bestrafen.

### **Artikel 53 – Kampf gegen die Passivität**

Um gegen die Passivität einzuschreiten, wenn ein Ringer offensichtlich gegen das Konzept der FILA zum Ringen verstößt, muss der Kampfrichter den passiven Ringer zur Aktivität auffordern, ohne den Kampf zu unterbrechen, wobei er die Begriffe des Basiswortschatzes benutzt.

Beispiel:   – ROUGE: ACTION  
               – ROUGE: CONTACT  
               – ROUGE: OPEN

usw.

Wenn der Ringer nach dieser Aufforderung passiv bleibt, zeigt der Kampfrichter diese Passivität an, indem er die Hand mit der Farbe des zu bestrafenden Ringers erhebt.

Nach der Zustimmung des Punktrichters bzw. des Mattenpräsidenten, die diese durch das Heben der Kelle mit der Farbe des zu bestrafenden Ringers anzeigen, stoppt er den Kampf und erteilt eine Ermahnung wegen Passivität. Dem schuldigen Ringer wird die Art seines Fehlers angezeigt.

Dies wird auf dem Punktzettel des Punktrichters und des Mattenpräsidenten mit einem (P) eingetragen.

Danach fragt er den aktiven Ringer durch geeignete Gesten, ob dieser wünscht, dass der passive Ringer zur Wiederaufnahme des Kampfes in die Bodenlage geschickt werden soll oder ob der Kampf im Stand fortgesetzt wird.

Diese Maßnahme kann unbegrenzt oft für beide Ringer in Anwendung gebracht werden.

Beim Kampf in der Bodenlage muss der Kampfrichter in jedem Falle die Zeit einräumen, die für das Ansetzen und die Ausführung eines Griffes erforderlich ist, er darf also niemals einen Griff in der Ausführung unterbrechen.

### **Artikel 54 – Der angeordnete Bodenkampf**

Der Bodenkampf ist anzuordnen, wenn:

- der aktive Ringer eine Fortsetzung des Ringens am Boden wünscht, nachdem sein Gegner eine Passivitätsermahnung (P) oder eine Verwarnung für einen verbotenen Griff (O) erhalten hat.
- Der Kampfrichter unterbricht den Kampf am Boden in der Schutzzone.

In allen anderen Fällen wird der Kampf in der Position fortgesetzt, in der der Kampfrichter den Kampf unterbrochen hat.

Wenn der Bodenkampf angeordnet wird, kann dieser auf das Pfeifsignal des Kampfrichters erst dann aufgenommen werden, wenn beide Ringer die richtige Lage am Boden eingenommen haben, die wie folgt definiert wird:

#### **1. Position:**

Ausgangsstellung der Ringer am Boden vor dem Pfiff des Kampfrichters. Der in die Bodenlage geschickte Ringer geht auf die Knie und stützt die Hände auf die Matte. Hände und Ellbogen sind auseinander und mindestens 20 cm von den Knien entfernt.

Die Arme müssen gestreckt bleiben, und die Füße dürfen nicht überkreuzt sein. Das Gesäß darf nicht die Hacken berühren, die Knie und die Hände müssen sich an den markierten Stellen im zentralen Kreis befinden.

#### **2. Kontakt:**

Der Kampfrichter ordnet an, dass der oben befindliche Ringer seine beiden Hände auf den Rücken des Untermannes auflegt.

Der Obermann kann eine beliebige Angriffsstellung einnehmen, er muss jedoch zuvor mit seinem Gegner Kontakt aufnehmen, indem er beide Hände flach und parallel auf dessen Rücken auflegt, ohne in irgendeiner Weise seine Beine mit den Beinen des Gegners in Kontakt zu bringen.

Nachdem sich der Kampfrichter von der richtigen Ausgangsstellung beider Ringer überzeugt hat, pfeift er die Wiederaufnahme des Kampfes an.

Von diesem Moment an kann der Obermann seinen Gegner angreifen. Der Untermann ist dann nicht mehr an die Ausgangsstellung gebunden und kann seinerseits den Obermann angreifen und sich die Standposition erkämpfen.

#### **3. Bestrafung der fehlerhaften Ausgangsposition:**

Wenn die Bodenlage angeordnet wird, kommt es vor, dass die Ringer – sowohl der Obermann als auch der Untermann – nicht die richtige Stellung einnehmen oder Zeit zur Erholung gewinnen wollen.

In diesem Falle geht das Kampfgericht gegen den Ringer, der die richtige Stellung nicht oder nicht sofort einnimmt, wie folgt vor:

#### WENN ES DEN RINGER IN DER UNTERLAGE BETRIFFT:

- beim ersten Mal:  
freundliche Ermahnung (attention)
- beim zweiten und weiteren Malen:  
Verwarnung (entspricht der Verwarnung für Mattenflucht oder verbotenen Griff (0) und der Gegner erhält 1 technischen Punkt, Bestimmung der Position für den Obermann.

#### WENN ES DEN RINGER IN DER OBERLAGE BETRIFFT:

- beim ersten Mal:  
freundliche Ermahnung (attention)
- beim zweiten Mal:  
Verwarnung (entspricht Verwarnung für Mattenflucht oder verbotenen Griff (0) und der Gegner erhält 1 technischen Punkt. Der Ringer, der erst in der Unterlage war, hat nun die Wahl der Position.

### Artikel 55 – Der 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. Der Ringer, der seinen Gegner zu Boden bringt, muss aktiv sein. Wenn er in dieser Lage passiv ist, erteilt ihm das Kampfgericht eine Ermahnung wegen Passivität (P), stoppt den Kampf, und sein Gegner hat die Wahl, ob der Kampf im Stand oder am Boden fortgesetzt wird. Wenn jedoch ein Ringer seinen Gegner zu Boden bringt und sich der angegriffene Ringer so gut und aktiv verteidigt, dass der Angreifer keine Aktion ansetzen kann, wird der Kampfrichter nach Verstreichen einer angemessenen Zeit den Kampf stoppen und im Stand weiterringen lassen. Dem Ringer in der Oberlage ist es verboten, den Kampf aufzunehmen, indem er sich auf seinen Gegner stürzt. Wenn sich ein solches Vergehen ereignet, muss der Kampfrichter den schuldigen Ringer ermahnen und den am Boden befindlichen Ringer wieder aufstehen lassen. Der Obermann hat nicht das Recht, allein den Kampf zu unterbrechen oder die Wiederaufnahme des Kampfes im Stand zu fordern. Es wird daran erinnert, dass wenn ein Ringer die Matte am Boden verlässt, der Kampf am Boden fortgesetzt wird, gleich, ob er beherrscht wurde oder nach einer Aktion. Gleiches gilt, wenn der Kampf am Boden unterbrochen wurde.

### Artikel 56 – Die Passivitätszone

- a) Die Passivitätszone hat die Aufgabe, den passiven Ringer klar erkennen zu lassen, den taktischen Kampf am Mattenrand zu unterbinden und das Verlassen der Matte zu verhindern.

- Alle Griffe und Aktionen, die in der Mattenmitte begonnen werden und in dieser Zone enden, sind gültig, einschließlich der gefährlichen Lage, des Gegenangriffes und des Schultersiegs.
- Jeder Griff und jeder Gegenangriff, der im Stand in der Mattenmitte (ausgenommen die Passivitätszone) begonnen wird, ist gültig, unabhängig davon, wohin die Ausführung führt: ob in die Kampfzone, in die Passivitätszone, oder in die Schutzzone.
- Wenn der Griff jedoch in der Schutzzone endet, wird der Kampf unterbrochen. Der Kampf wird in der Mattenmitte in der Bodenlage 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 Bodenposition 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 in der Bodenlage 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 Passivitätszone 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 Passivitätszone 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 Passivitätszone 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 fortsetzen lassen – hierbei sind die Passivitätsregeln anzuwenden.
- In allen Fällen, bei denen im Standkampf ein Fuß des ausführenden Ringers auf die Schutzzone, also über die Passivitätszone hinaus kommt, ist der Kampf 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.

- Sobald ein Ringer einen Fuß in die Passivitätszone setzt, muss der Kampfrichter „ZONE“ rufen. Daraufhin müssen die Ringer sich bemühen, wieder in die Mattenmitte zu kommen, ohne dabei die laufende Aktion zu unterbrechen.
- Im Bodenkampf ist jede Aktion, jeder Griff oder Kontergriff aus der Passivitätszone heraus oder in die Passivitätszone gültig, selbst wenn sie bzw. er in der Schutzzone endet.
- Für alle Aktionen im Bodenkampf, die in der Passivitätszone 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 (am Boden) 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 Passivitätszone sind. In diesem Fall dürfen sogar vier Beine außerhalb der Matte sein.

#### **Nähere Erläuterungen**

- Gegenangriffe in der Schutzzone sind ungültig.
- Die Passivitätszone verändert die bestehenden Passivitätskriterien nicht, die insbesondere dann angewendet werden müssen, wenn:
  - einer oder beide Ringer in die Passivitätszone kommen und dort verharren, ohne Aktivität zu zeigen;
  - ein Ringer seinen Gegner in die Passivitätszone drückt oder stößt und ihn daran hindert, wieder in die zentrale Kampffläche zu gelangen.

#### **Artikel 57 – Bestrafung der Passivität**

##### a) Grundregel

Eine Ermahnung wegen Passivität ergibt keinen technischen Punkt. Der Kampfrichter kann an einen passiven Ringer ohne vorherige Zustimmung des Punktrichters bzw. Mattenpräsidenten einen verbalen Passivitätshinweis richten. Zum Aussprechen einer Ermahnung wegen Passivität ist aber die Zustimmung des Punktrichters bzw. Mattenpräsidenten erforderlich. Gibt es keine Übereinstimmung zwischen Kampfrichter und Punktrichter, entscheidet der Mattenpräsident, indem er entweder der Ansicht des Kampfrichters oder der des Punktrichters zustimmt. Die Leitung des Kampfes obliegt dem Kampfrichter, der in diesem Sinne die Ausführung eines Griffes oder die Änderung einer unkorrekten Stellung anordnen kann, ohne dabei den Kampf zu unterbrechen. Zu jedem Zeitpunkt kann er beide Ringer zum aktiven Kämpfen auffordern und eingreifen, wenn er Scheinangriff oder passives Ringen feststellt, indem er – ohne den Kampf zu unterbrechen – entsprechende Bemerkungen macht bzw. Aufforderungen erteilt.

Dabei muss unterschieden werden zwischen einem beherrschten Ringer und einem passiven Ringer. Ein technisch unterlegener Ringer soll nicht wegen Passivität ermahnt werden, sofern er nicht tatsächlich das aktive Kämpfen verweigert.

##### b) Ermittlung und Anwendung der Bestrafung

Es ist sehr wichtig, besonders in solchen Momenten, in denen sich keine Aktionen vollziehen, klar zu erkennen und festzustellen, welcher der beiden Ringer offen kämpft, und welcher sich dem Kampf entziehen will. Vorbehaltlich der Übereinstimmung des Kampfgerichtes (2:1) ist es die Aufgabe des Kampfrichters, dem passiven Ringer seinen Fehler durch Unterbrechung des Kampfes anzuzeigen, ihm eine Ermahnung wegen Passivität (P) zu erteilen und den Gegner die Wahl der Position für die Wiederaufnahme des Kampfes, am Boden oder im Stand wählen zu lassen. Wenn sich der Ringer weiterhin passiv verhält, zeigt der Kampfrichter dieses erneut durch Unterbrechen des Kampfes an und bringt dann die vorgesehenen Maßnahmen zum Unterbinden der Passivität in Anwendung.

#### **Artikel 58 – Der Zwiegriff (*angeordneter Kontakt*)**

##### **Allgemeines Prinzip**

Mit der Aufgabe, gegen einen negativen und passiven Ringkampf zu kämpfen, kann der Zwiegriff in allen Ringkampfstilarten und für alle Altersklassen angeordnet werden. *Als allgemeine Regel gilt, dass, wenn einer der beiden Ringer die für den Sieg notwendigen 3 technischen Punkte erzielt hat, der Zwiegriff für die gesamte Dauer des Kampfes nicht mehr möglich ist.*

##### *In der ersten Periode:*

1. In der ersten Periode gibt es keinen Zwiegriff, aber beim Punktestand 0:0 am Ende der ersten Periode ist der Zwiegriff mit Auslösung zu Beginn der zweiten Periode obligatorisch.

##### *In der zweiten Periode und während der Verlängerung:*

1. Die durch einen Zwiegriff zu Beginn der zweiten Periode oder zu Beginn der Verlängerung erzielten Punkte verändern nicht die nachstehenden Situationen. Wenn in der 2. Periode kein technischer Punkt erzielt wird (ungeachtet der durch einen Zwiegriff zu Beginn der Periode erzielten Punkte), und wenn ein Ringer 2 Ermahnungen wegen Passivität (P) erhielt, wird der Zwiegriff angeordnet. Der erste Ringer, der den Zwiegriff einnimmt, ist derjenige, der nicht die 2 (P) erhalten hat.
2. Zu Beginn einer Verlängerung, wenn der Stand 1–0, 1–1, 2–1, 2–2, 2–0 ist, muss ein Zwiegriff zu Beginn dieser Verlängerung angeordnet werden. Der Ringer, der während des gesamten Kampfes *die wenigsten*

*Ermahnungen wegen Passivität (P)* erhalten hat, muss den Zweigriff als Erster einnehmen. Im Falle eines Gleichstandes bei den (P) wird derjenige, der den Zweigriff als Erster einnimmt, durch Auslosung bestimmt.

3. Wenn nach dem Zweigriff zu Beginn der Verlängerung noch nicht die für den Sieg notwendigen 3 Punkte erzielt wurden, wird die Regel des Zweigriffs nach 2 Ermahnungen wegen Passivität (P) wie in der 2. Periode angewandt.
4. Die allgemeine Regel ist, dass der Zweigriff maximal eine Minute dauert. Die Maximaldauer kann auf 30 Sekunden reduziert werden, wenn der Zweigriff am Ende der 2. Periode angeordnet wird. In diesem Fall kann er zwischen 5 Minuten 1 Sekunde und 5 Minuten 29 Sekunden angeordnet werden. Das gilt auch für die letzte Minute der Verlängerung.
5. Nach einer Ermahnung wegen Passivität (P) während der letzten 30 Sekunden der 2. Periode oder der Verlängerung tritt die Wahl der Bodenposition in Kraft.

### **Auslosung**

Wenn der Punktestand am Ende der ersten Periode 0:0 ist oder wenn zu Beginn der Verlängerung Punktgleichheit besteht, wird derjenige, der den Zweigriff als Erster einnimmt, durch Auslosung bestimmt (Kopf oder Schrift).

### **Zwiegriffposition**

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

Es müssen vier Phasen bei der Art der Anordnung des Zweigriffs nach der Auslosung beachtet werden:

1. Phase: Der Ringer, der die Auslosung verloren hat, muss sich in der Mattenmitte in aufrechter Position aufhalten, die Füße in gleicher Höhe, mit aufrechtem Oberkörper und leicht vom Oberkörper abgehaltenen Armen.
2. Phase: Der Ringer, der die Auslosung gewonnen hat, muss den Zweigriff mit Fassen über den linken oder rechten Arm des Gegners entsprechend seiner Wahl einnehmen.
3. Phase: Nachdem der Ringer, der die Auslosung gewonnen hat, den Zweigriff eingenommen hat, ordnet der Kampfrichter an, dass sein Gegner zum Zweigriff fasst.

4. Phase: Wenn sich beide Ringer in korrektem Zweigriff befinden, Brust gegen Brust (und nicht Schulter gegen Schulter), pfeift der Kampfrichter und die beiden Ringer können den Kampf beginnen.

### **Dynamischer Zweigriff**

- Wenn einer der beiden Ringer den Zweigriff löst und einer der beiden Ringer in der Folge einen Griff mit Bewertung ausführt, dann ist die Bewertung gültig, derjenige, der den Zweigriff gelöst hat, wird nicht bestraft, und der Kampf wird fortgesetzt.
- Wenn einer oder beide Ringer den Zweigriff lösen, muss der Kampfrichter den Kampf nicht unmittelbar unterbrechen, er muss in dieser Situation das folgende Verfahren anwenden:
  - Dem Punktrichter anzeigen, welcher der beiden Ringer als Erster den Zweigriff unterbrochen hat.
  - Er toleriert dann eine notwendige Zeit, um es dem Ringer, der den Zweigriff unterbrochen hat, oder seinem Gegner zu gestatten, ihren Griff zu modifizieren und die Ausführung einer anderen Aktion zu versuchen.
  - Wenn sich der Kampf nach dem Unterbrechen des Zweigriffs am toten Punkt befindet, ohne Aktion und wenn keiner der beiden Ringer einen Griff ausführen konnte, unterbricht der Kampfrichter den Kampf, und der erste Ringer, der den Zweigriff unterbrochen hat, erhält eine Verwarnung (0), sein Gegner 1 technischen Punkt und die Wahl der Position.

### **Strafen**

- Wenn sich einer der beiden Ringer weigert, das Zweigriffverfahren anzuwenden, sagt der Kampfrichter laut: blau Achtung oder rot Achtung. Nach einer einmaligen verbalen Verwarnung spricht der Kampfrichter die Strafe aus, d. h.:
  - Verwarnung (0)
  - zwei Punkte für seinen Gegner und Wahl der Position.
- In der Regel dauert der Zweigriff eine Minute. Wenn die beiden Ringer während dieser Zeit nur im Zweigriff verbleiben ohne eine Aktion auszuführen, wird derjenige, der die Auslosung gewonnen hat, durch eine Verwarnung (0) bestraft und sein Gegner erhält 1 technischen Punkt und die Wahl der Position.
- Wenn ein Ringer die Matte verlässt und das Kampfgericht den Ringer feststellen kann, der den Fuß zuerst außerhalb der Matte setzt, wird die Strafe direkt angewandt, Verwarnung (0) , 1 Punkt, Wahl der Position.
- Wenn die beiden Ringer im Zweigriff gleichzeitig mit einem Fuß in die Schutzzone gelangen und das Kampfgericht nicht einschätzen kann, wer als erster dahin gelangt ist, wird erneut Kontakt in der Mattenmitte angeordnet. Die Wahl, als erster Kontakt zu nehmen, wird umgekehrt.

- Wenn sich dieselbe Situation ein zweites Mal wiederholt, muss das Kampfgericht obligatorisch entscheiden, wer der Schuldige ist und die Strafe anwenden, Verwarnung (0), 1 Punkt und Wahl der Position.
- In der Zwiagriffsituation existiert die Regel des Grifftrisikos nicht und der Ringer, der sich unten befindet oder der beherrscht wird, verliert den oder die Punkte, und der Bodenkampf wird ohne Unterbrechung durch den Kampfrichter fortgesetzt.
- Wenn ein Ringer seinen Gegner absichtlich von der Matte trägt, ohne dass dessen Füße den Boden berühren, erhält er eine Verwarnung und sein Gegner einen Punkt.

## Kapitel 9: Verbotene Handlungen und unerlaubte Griffe

### Artikel 59 – Allgemeine Verbote

Es ist den Ringern verboten:

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

### Artikel 60 – 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 Passivitätszone.

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

- eine Verwarnung für den Schuldigen (0),
- ein Punkt für den Gegner,
- der aktive Ringer hat die Wahl, ob der Kampf im Stand oder am Boden fortgesetzt wird.

### Am Boden im griechisch-römischen Ringkampf

Situation, in der der Ringer, der zu Boden geschickt wurde oder 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. Der Kampfrichter, der den Kampf leitet, darf diese Situation keinesfalls tolerieren, die ein offenkundiger Griffentzug von Seiten des angegriffenen Ringers ist. Er muss diese Situation deshalb sehr klar und präzise behandeln.

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

Die Methode gilt für die Bestrafung des Griffentzuges des Ringers, der sich nach vorn wirft. Dagegen ist die Verteidigung am Boden, die daraus besteht, sich seitlich zu bewegen, um die Ausführung eines Griffes zu verhindern, erlaubt und darf nicht bestraft werden. Es wird daran erinnert, dass der Ringer, der am Boden beherrscht wird, nicht das Recht hat, eines oder beide Beine anzuwinkeln oder zu heben, um die Ausführung eines Griffes zu verhindern. Wenn ein am Boden beherrschter Ringer seine Beine zur Verteidigung verwendet, erhält er eine Verwarnung (0) und sein Gegner 2 Punkte.

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

Der Ringer, der den Kontakt im Stand im Freistil und griechisch-römischen Ringkampf verweigert oder der gestikuliert, um den Kontakt zu simulieren, muss bestraft werden, weil er täuscht und entgegen dem Geist des Ringkampfes handelt, indem er eine Aktivität simuliert.

Der Kampfrichter muss deshalb beim ersten Mal auf dieselbe Art freundlich ermahnen, indem er sagt, *rouge contact* oder *bleu contact*. Wenn der Ringer den Kontakt verweigert, wird er mit *einer Verwarnung (0)* bestraft und sein Gegner erhält *1 Punkt* für Griffentzug und die Wahl der Position im Stand oder am Boden.

## Artikel 61 – Mattenflucht

Bei Mattenflucht im Stand- oder Bodenkampf wird dem schuldigen Ringer sofort eine Verwarnung erteilt. Der angreifende Ringer erhält Punkte wie folgt:

Mattenflucht: 1 Punkt + 1 Verwarnung für den Gegner (0) und Wahl der Position für den angreifenden Ringer

Mattenflucht in der gefährlichen Lage: 2 Punkte + Verwarnung für den Gegner (0) und Wahl der Position für den angreifenden Ringer

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

## Artikel 62 – 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 von hinten mit anschließendem Niederwurf muss der Niederwurf seitlich erfolgen – auf keinen Fall senkrecht auf den Kopf;
- bei der Ausführung eines Griffes den Kopf oder Hals des Gegners mit beiden Armen zu halten;
- den Gegner aus der Brückenstellung abzuheben und ihn auf die Matte zu werfen (Stauchung durch Aufprall auf dem Boden), d. h. die Brücke muss eingedrückt werden;
- die Brücke einzudrücken durch Druck in Richtung des Kopfes.
- Allgemein gilt: wenn der angreifende Ringer bei Ausführung eines Griffes gegen die Regeln verstößt, ist die betreffende Aktion ungültig und der Ringer, der diesen Verstoß begeht, wird bestraft (Ermahnung). Wenn der Angreifer seinen Fehler wiederholt, wird er durch eine Verwarnung bestraft, ein Punkt für den Gegner und Wahl der Position

- Wenn ein angegriffener Ringer seinen Gegner durch eine Regelwidrigkeit daran hindert, einen Griff auszuführen, erhält er eine Verwarnung und sein Gegner erhält zwei Punkte und die Wahl der Position.

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

*Wenn der Ringer eine Aktion ausführen kann*

- den Verstoß sofort zu unterbinden;
- den Ringer zu zwingen, seinen Griff zu lösen, sofern dieser Griff gefährlich ist;
- eine Verwarnung fordern;
- einen Punkt geben;
- dem Gegner entsprechend dem Griff Punkte geben;
- den Kampf unterbrechen;
- die Wahl der Position fordern.

*Wenn ein Ringer seine Aktion nicht ausführen kann*

- den Kampf unterbrechen
- dem Gegner zwei Punkte geben
- die Wahl der Position fordern.

## Artikel 63 – Verbotene Griffe für Schüler und Kadetten

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

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

**National bis 14 Jahre.**

## Artikel 64 – Besondere Verbote

- 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.
- 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.
- Im Freistil ist die Beinschere am Kopf, Hals oder Körper verboten.

## Artikel 65 – 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 und die Wahl von Stand- oder Bodenposition.

- 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 und die Wahl der Position.
- 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 66 – Protest

Nach einem Kampf kann keine Beschwerde bezüglich des Kampfergebnisses eingelegt werden. Nur das auf der Matte erzielte Ergebnis zählt. Wenn der Präsident der FILA oder des Kampfgerichtes feststellen, dass das Kampfgericht seine Befugnisse überschritten hat, um das Ergebnis eines Kampfes zu verändern, können sie das Video überprüfen und mit Zustimmung des Präsidiums der FILA die Verantwortlichen gemäß den Bestimmungen des Reglements für das internationale Kampfgericht bestrafen.

Das Ergebnis eines Kampfes kann in keinem Fall geändert werden.

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

### Artikel 67 – Alters- und Gewichtsklassen

Für Mädchen und *Frauen* gelten die folgenden Altersklassen:

Schülerinnen 14–15 Jahre (ab 13 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)

Cadettes 16–17 Jahre (ab 15 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)

Juniorinnen 18–20 Jahre (ab 17 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)

Seniorinnen 20 Jahre und älter

(*Frauen*) Die Ringerinnen, die 17 Jahre als sind, können mit ärztlichem Attest und Genehmigung der Eltern bei den Seniorinnen ringen.

### Es gelten folgende Gewichtsklassen:

#### International:

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

### Artikel 68 – Bekleidung

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

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

### Bekleidung – NATIONAL

- *Das Trikot sollte dem Sport angemessen und am Hals und unter den Armen hoch geschnitten sein.*
- *Zur Befestigung der Haare dürfen nur geeignete Gummis oder Bänder ohne Metallverschlüsse oder andere harte Teile verwendet werden.*
- *Von der FILA zugelassene Ohrenschützer können von allen Altersklassen des weiblichen Ringkampfes getragen werden.*

### Artikel 69 – Wiegen

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

### Artikel 70 – Wettkampfdauer

SCHÜLERINNEN, KADETTEN: 2 Perioden à 2 Minuten

JUNIORINNEN, FRAUEN: 2 Perioden à 3 Minuten

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

Für alle Alterklassen gilt, dass die Verlängerung nicht die Dauer einer normalen Kampfperiode überschreiten darf und dass sie ohne nachfolgende Pause am Ende der regulären Kampfzeit beginnt.

## Artikel 71 – Allgemeine technische Regeln

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

## Artikel 72 – Verbotene Griffe

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

### Artikel 72 a – Nationale Bestimmungen für den weiblichen Ringkampf

Die vorliegende Ordnung berücksichtigt die allgemeinen Regeln des weiblichen Ringkampfes im DRB.

#### 1. Grundregel

Alle Regeln der Ringkampftechnik, des Kampfgerichts, der Wertung des Klassements für Ringerinnen gelten analog denen des männlichen Ringkampfes. Alle technischen Regeln, die für den männlichen Ringkampf gelten, sind auch für den weiblichen Ringkampf verbindlich.

#### 2. Alters- und Gewichtsklassen

- a) Schülerinnen 6 – 12 Jahre  
Kampfzeit: 1 x 2 Minuten,  
Verlängerung max. 2 Minuten  
Für die Gewichtsklassen nach Abschluss des Wiegens sind die Ausschreibungen der LO's verbindlich.  
Empfehlung:  
19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 34, 37, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60 kg
- b) weibliche Jugend 13 – 17 Jahre  
Kampfzeit: 2 x 2 Minuten,  
Verlängerung max. 2 Minuten  
34, 37, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, 70 kg
- c) Juniorinnen 18 – 20 Jahre  
Kampfzeit: 2 x 3 Minuten,  
Verlängerung max. 3 Minuten  
44, 48, 51, 55, 59, 63, 67, 72 kg
- d) Frauen 18 Jahre und älter  
Kampfzeit: 2 x 3 Minuten,  
Verlängerung max. 3 Minuten  
48, 51, 55, 59, 63, 67, 72 kg

Der Jahrgang ist für die Einteilung entscheidend. Schülerinnen müssen das 6. Lebensjahr vollendet haben um startberechtigt zu sein.

Bei Überschreiten der höchsten Gewichtsklasse einer Altersklasse kann durch Sondergenehmigung der zuständigen Frauenreferentin in der nächsthöheren Altersklasse gestartet werden.

Die Deutschen Meisterschaften werden in den Altersklassen

a) weibliche Jugend (13 – 17 Jahre)

b) Frauen (18 Jahre und älter)

ausgetragen. Entscheidend ist der Jahrgang.

**Im Altersbereich der Frauen gelten bei Deutschen Meisterschaften die Gewichtsklassen, die in der Ausschreibung festgelegt sind.**

## Kapitel 12: Auslegung der Ringkampfbestimmungen

### Artikel 73 – 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.

## Anhang

### GRUNDBEGRIFFE

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

#### 1. SALUT

Die Ringer werden aufgefordert, einander zu begrüßen.

#### 2. START

Aufforderung an die Ringer, die sich in der Standlage in ihren Mattenecken befinden, sich zur Mattenmitte zu begeben, um kontrolliert zu werden und einander die Hand zu reichen. Sie gehen danach in ihre entsprechenden Mattenecken zurück und warten das Pfeifsignal des Kampfrichters für die Aufnahme des Kampfes ab.

#### 3. CONTACT

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

#### 4. OPEN

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

#### 5. DAWAI

Der Kampfrichter fordert die Ringer zu einem aktiveren Kampf auf.

#### 6. ATTENTION

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

#### 7. ACTION

Der Ringer wird aufgefordert, den angesetzten Griff auszuführen.

#### 8. HEAD UP

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

#### 9. JAMBE

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

#### 10. POSITION

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

#### 11. A TERRE

Der Kampf wird in der Bodenlage wieder aufgenommen.

#### 12. PLACE

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

#### 13. DANGER

Gefährliche Lage

#### 14. FAULT

Illegaler Griff oder Regelwidrigkeit

#### 15. PASSIF

rot oder blau passiv – Ermahnung an den passiven Ringer, wobei der Arm mit der Farbe des passiven Ringers seitlich ausgestreckt wird.

#### 16. REMARQUE

Zeichen des Kampfrichters, mit dem er dem Punktrichter und Mattenpräsidenten die Passivität eines Ringers anzeigt.

#### 17. STOP

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

#### 18. ZONE

Wird gerufen, wenn die Ringer in die Passivitätszone kommen.

#### 19. 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.

#### 20. 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.

#### 21. CENTRE

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

#### 22. UP

Der Kampf muss in der Standlage wieder aufgenommen werden.

#### 23. INTERVENTION

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

#### 24. OUT

Griff außerhalb der Kampffläche.

- 25. 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.
- 26. NON**  
Mit diesem Ausdruck wird eine Aktion angezeigt, die nicht gültig ist und damit annulliert wird.
- 27. 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.
- 28. DECLARE BATTU**  
Bekanntgabe der Entscheidung, nachdem ein Ringer durch Kampfgerichtsentscheid für besiegt erklärt wird.
- 29. DEFAITE**  
Der Gegner hat eine Niederlage erlitten.
- 30. DISQUALIFICATION**  
Die Disqualifikation wird in Folge eines regelwidrigen oder brutalen Verhaltens ausgesprochen.
- 31. FIN**  
Das Ende des Kampfes
- 32. CHRONOMETRE**  
Bei dieser Aufforderung durch den Kampfrichter muss der Zeitnehmer die Uhr stoppen bzw. wieder in Gang setzen.
- 33. GONG**  
Der Gongschlag gibt den Beginn und das Ende eines Kampfes bekannt.
- 34. JURY**  
Kampfgericht
- 35. ARBITRE**  
Kampfrichter, der den Kampf auf der Matte leitet.
- 36. 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.
- 37. CHEF DE TAPIS**  
Der offiziell für eine Matte verantwortlich ist. Er hat im Falle einer Meinungsverschiedenheit zwischen Kampfrichter und Punktrichter die Entscheidung zu treffen.
- 38. 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.
- 39. AVERTISSEMENT**  
Der Kampfrichter bestraft einen Ringer für einen Regelverstoß.
- 40. CLINIC**  
Lehrgang
- 41. DOCTEUR**  
Der offizielle Arzt für den Kampf.
- 42. VICTORY**  
Der Kampfrichter gibt den Sieger bekannt.
- 43. PROTET**  
Die von einem Verband eingelegte Beschwerde und von der FILA auf Grund des Reglements als unzulässig erklärt.
- 44. NO JUMP**  
Befehl des Kampfrichters an den Ringer am Boden, der nach vorn springt, um sich dem Griff seines Gegners zu entziehen.
- 45. ACCROCHAGE**  
Bestimmung des Artikels 58
- Das vorliegende Regelwerk wurde in Übereinstimmung mit allen Rundschreiben und von der FILA verteilten Informationen erarbeitet. Es enthält alle von den Hilfsorganen und dem Präsidiums eingebrachten und vom FILA-Kongress angenommenen Vorschläge. Es hebt alle vorherigen Bestimmungen hinsichtlich der Ringkampffregeln auf und ist das einzig gültige Dokument.  
Lausanne, Januar 2003 FILA
- Die Wettkampfbestimmungen der FILA wurden nach der Übersetzung bearbeitet und auf den neuesten Stand gebracht.  
Deutscher Ringer-Bund e. V. März 2003
- Übersetzung: Kerstin Meister  
Bearbeitung: Manfred Werner/Kampfrichterreferent  
Prof. Dr. Harold Tünnemann, IAT Leipzig