



UNITED WORLD
WRESTLING

INTERNATIONALE RINGKAMPFREGELEN

GRIECHISCH-RÖMISCHER RINGKAMPF
RINGKAMPF FREISTIL MÄNNER
RINGKAMPF FREISTIL FRAUEN

Kampfrichterchef Swiss Wrestling Federation: Jean-Claude Zimmermann

Übersetzung: Robin Mamie

März 2017





VORWORT

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

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

Im griechisch-römischen Ringkampf ist es verboten, den Gegner unterhalb der Hüfte zu fassen, ihm das Bein zu stellen, seine Beine zu greifen oder die Beine aktiv gegenüber dem Gegner 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. Der Ringkampf Freistil Frauen folgt den Regeln des Ringkampfes Freistil Männer, jedoch ist der Doppelnelson verboten.

Beach-Wrestling, Pankration Athlima, Belt Wrestling und traditionelles Ringen sind Gegenstand eines speziellen Reglements.

Die Wettkampfbestimmungen sind vielfach geändert worden und unterliegen immer weiteren Anpassungen; die hier folgenden Regeln müssen allen Ringern, Trainern, Kampfrichtern und Delegationsleitern bekannt sein und von ihnen akzeptiert werden. Sie fordern von den Sportlern einen totalen und universellen Ringkampf im Sinne der Ehrlichkeit und des Fairplay zur Freude der Zuschauer.



INHALT

Allgemeine Bestimmungen	4
1 Ziele und Aufgaben	4
2 Auslegung	4
3 Geltungsbereich	4
1 Technische Bestimmungen	4
4 Matte	4
5 Uniform	5
6 Wettkampflizenz	6
7 Alters- und Gewichtsklassen	7
2 Wettkämpfe und Programme	9
8 Wettkampfsystem	9
9 Wettkampfprogramm	11
10 Siegerehrung	12
3 Ablauf eines Wettkampfes	12
11 Wiegen	12
12 Auslosung	13
13 Starterliste	14
14 Kampfpaarungen	14
15 Ausscheiden aus dem Wettkampf	14
4 Das Kampfgericht	15
16 Zusammensetzung	15
17 Allgemeine Aufgaben	15
18 Bekleidung der Kampfrichter	16
19 Der Kampfrichter	16
20 Der Punkterichter	17
21 Der Mattenpräsident	18
22 Bestrafungen des Kampfgerichtes	19
5 Der Kampf	19
23 Dauer des Kampfs	19
24 Aufruf	19
25 Vorstellung der Ringer	19
26 Kampfbeginn	20
27 Kampfunterbrechung	20
28 Ende des Kampfes	20
29 Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes	21
30 Arten von Siegen	21
31 Der Trainer	22
32 Die Challenge	22
33 Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen	23
34 Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen	24
6 Punkte für Aktionen und Griffe	25
35 Bewertung von wichtigen Aktionen oder Griffen	25
36 Die gefährliche Lage	26
37 Eintragung der Punkte	26
38 Aktion mit „grosser Amplitude“	26
39 Bewertung für Aktionen und Griffe	27
40 Entscheidung und Abstimmung	28
41 Entscheidungstabelle	28
7 Platzierungspunkte nach einem Kampf	29
42 Platzierungspunkte	29
43 Der Schultersieg	30
44 Technische Überlegenheit	30



8 Negativer Ringkampf	30
45 Kampf in der Bodenlage	30
46 Die Passivitätszone (orange Zone)	31
47 Vorgehensweise bei Passivität (Freistil und griechisch-römisch)	32
9 Verbote und unerlaubte Griffe	33
48 Allgemeine Verbote	33
49 Griffflucht	34
50 Mattenflucht	34
51 Verbotene Griffe	35
52 Besondere Verbote	36
53 Auswirkungen auf den Kampf	36
10 Protest	36
54 Der Protest	36
11 Medizinische Belange	37
55 Medizinische Betreuung	37
56 Einsatz des medizinischen Dienstes	37
57 Doping	38
12 Anwendung der Ringkampfgregeln	38



ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Artikel 1 - Ziele und Aufgaben

In Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Statuten der UWW, des Finanzreglements, des Disziplinarreglements, des internationalen Wettkampfrelements und aller speziellen Reglemente aufgesetzt, haben die internationalen Ringkampfregele zum Ziel:

- die praktischen und technischen Bedingungen für die Wettkämpfe zu definieren und zu spezifizieren.
- das Wettkampfsystem, die Bedingungen für den Sieg, die Niederlage, die Platzierung, Bestrafung, für das Ausscheiden von Wettkämpfern usw.
- den entsprechenden Wert für Aktionen und Griffe festzulegen.
- die Situationen und Verbote aufzuführen.
- die technischen Aufgaben des Kampfgerichts 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.

Artikel 2 - Auslegung

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

Artikel 3 - Geltungsbereich

Die Bestimmungen der internationalen Regeln gelten für die Olympischen Spiele, die Meisterschaften sowie für alle internationalen Begegnungen und Wettkämpfe, die unter Kontrolle der UWW ausgetragen werden.

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

KAPITEL 1 - TECHNISCHE BESTIMMUNGEN

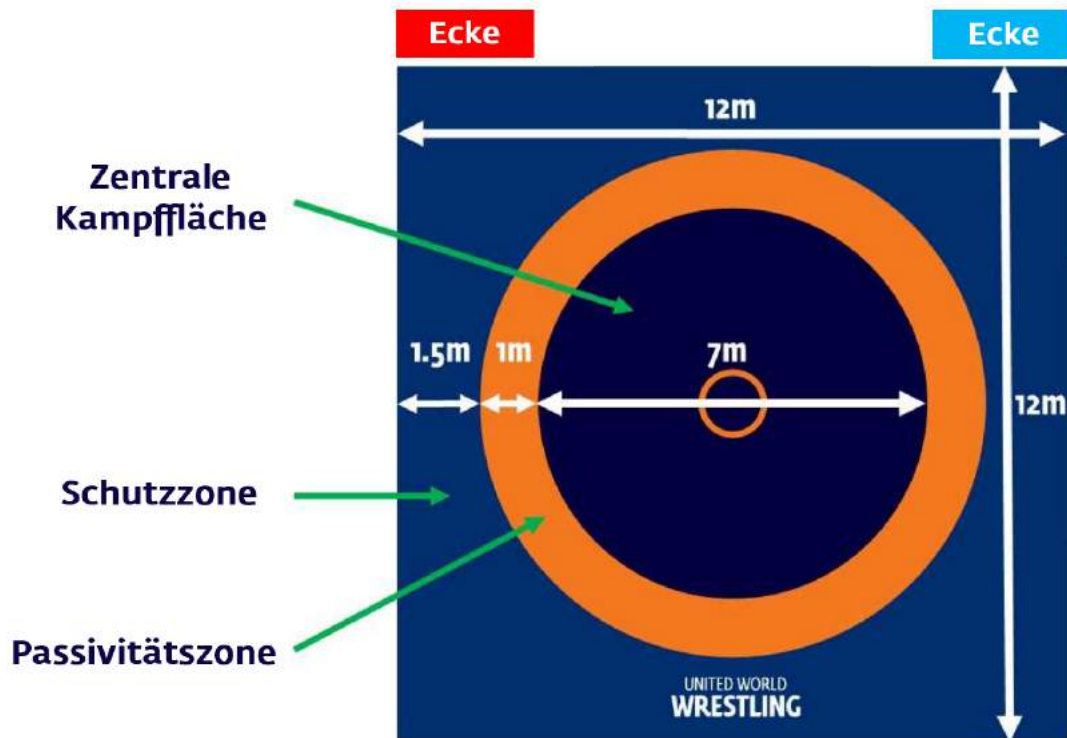
Artikel 4 - Matte

Für Olympische Spiele, Meisterschaften und Pokalwettkämpfe ist eine neue Matte erforderlich, deren Typ von der UWW 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 allen anderen internationalen Wettkämpfen müssen die Matten anerkannt, aber nicht unbedingt neu sein.

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

Innerhalb, aber am äusseren Rand, der Mattenfläche mit 9m Durchmesser ist ein 1m breiter oranger Ring gezeichnet, welcher fester Bestandteil der Wettkampffläche ist.

Die verschiedenen Teile der Matte werden wie folgt bezeichnet:



Der zentrale Kreis ist die Mattenmitte (1 m Durchmesser). Der innere Teil der Matte, der sich innerhalb des orangen Kreises befindet, ist die zentrale Kampffläche (7 m Durchmesser). Der orange Ring ist 1m breit. Die Umrandung ist die Schutzzone (1,50 m breit).

Bei allen Olympischen Spielen, Welt- und Kontinentalmeisterschaften muss die Matte auf ein Podium aufgelegt werden, das nicht höher als 1,10 m und nicht niedriger als 0,5 m sein darf. Wenn sich die Matte auf einem Podium befindet, und der Schutzrand (Schutzzone plus Rand des Podiums) nicht mindestens 2 m breit ist, müssen die Seiten des Podiums von um 45 Grad geneigten Sicherheitsbändern umgeben sein. Der Sicherheitsrand muss 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 Trainer von beiden Athleten werden auf der gleichen Seite der Matte positioniert. Der rote Ringer nimmt den Platz auf der linken Seite ein und der blaue Ringer den Platz auf der rechten Seite ein.

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

Alle Details betreffend dem UWW Logo und dem Matten Lieferanten Logo müssen an den Hauptsitz von United World Wrestling gesandt werden und müssen die Richtlinien des Matten-Produzenten befolgen.

Artikel 5 - Uniform

Um an einem Wettkampf von United World Wrestling startberechtigt zu sein, müssen die Athleten aller Altersklassen die Richtlinien von United World Wrestling betreffend der Uniform (Wettkampfbekleidung) einhalten. Diese Richtlinien wurden aufgestellt, um Freiraum für innovative Trikots zu schaffen, welche konform mit den Ringkampfgeln und Reglementen sind.



Verantwortung für die Konformität

Für UWW Wettkämpfen sind die nationalen Verbände, für die Olympischen Spiele jedoch die Nationalen Olympischen Komitees verantwortlich, dass die Wettkampfbekleidung der Delegationsmitglieder diese Regeln einhalten.

Allgemeine Bestimmungen

Das Ringer-Trikot ist die Standard-Uniform für alle olympischen Stilarten.

Das Ringer-Trikot muss aus einem glatten Stoff gemacht sein, welcher keine rauen Ränder aufweist und keine Gefahr auf Hautirritation weder für den Träger oder den Gegner birgt.

Das Trikot muss es dem Ringer erlauben alle möglichen Aktionen und Techniken ausführen zu können.

In den Richtlinien von UWW betreffend den Uniformen sind alle spezifischen Informationen zu finden, welche das Ringertrikot betreffen, wie zum Beispiel die Farben, die Flächen für Sponsoren, die Ohrenschützer und Schuhe.

Verstöße

Beim Wiegen muss der Kampfrichter kontrollieren, ob der Teilnehmer die Bestimmungen dieses Artikels erfüllt. Den Ringern muss beim Wiegen mitgeteilt werden, falls ihr Trikot nicht regelkonform ist. Falls die Bekleidung eines Ringers die Richtlinien nicht erfüllt, wird sein nationaler Verband an Ende des Wettkampfs bestraft. Wenn ein Wettkämpfer auf der Matte mit einer falschen Trikot-Farbe erscheint, gewährt ihm das Kampfgericht höchstens 1 Minute zur Herstellung des entsprechenden Zustandes. Nach Ablauf dieser Zeit verliert der Ringer den Kampf durch Aufgabe.

Es ist insbesondere verboten:

- das Emblem oder die Abkürzung eines anderen Landes tragen.
- den Körper mit fettenden oder klebrigen Mitteln einzureiben.
- sich schwitzend zu Beginn des Kampfes sowie jeder Kampfrunde vorzustellen.
- 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.
- Gegenstände zu tragen, die den Gegner verletzen können (Ringe, Armschmuck, Ohringe, Prothesen, Piercings usw.)
- für weibliche Ringer Bügel-BHs zu tragen.

Artikel 6 - Wettkampflizenz

Jeder männliche oder weibliche Ringer der Altersklasse Kadetten, Junioren und Senioren (Männer/Frauen), der an Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften, Weltcups, Kontinentalmeisterschaften, -cups und -spielen, an regionalen Spielen, der Welt- und Kontinentalliga, internationalen Turnieren des UWW-Kalenders teilnimmt, muss entsprechend einer speziellen Regelung im Besitz einer internationalen Wettkampflizenz sein.

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

Diese Lizenz dient gleichzeitig als Unfall-Versicherung für Arzt- und Krankenhauskosten im Falle eines Unfalls während des internationalen Wettkampfs, an dem der Ringer teilnimmt.

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

Ein Lizenzantrag muss mindestens 2 Monate vor dem Wettkampf, an welchem der Ringer teilnimmt, eingereicht werden. Dies damit genügend Zeit bleibt, um den Prozess abzuschliessen und somit die Lizenz gültig ist.



Artikel 7 - Alters- und Gewichtsklassen

Altersklassen

Es wird eine Einteilung in folgende Altersklassen vorgenommen:

SCHÜLER/-INNEN	14-15 Jahre (ab 13 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)
KADETTEN/-INNEN	16-17 Jahre (ab 15 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)
JUNIOREN/-INNEN	18-20 Jahre (ab 17 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)
MÄNNER/FRAUEN U23	19-23 Jahre (ab 18 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)
MÄNNER/FRAUEN	20 Jahre und älter
VETERANEN	älter als 35 Jahre

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 Wettkämpfen von Männern oder Frauen teilnehmen.

Das Alter wird bei allen Meisterschaften bei der Akkreditierung überprüft.

Für die Meisterschaften Männer/Frauen U23 werden die gleichen Regeln und Gewichtsklassen wie für die Kategorie Männer/Frauen angewendet.

Der Präsident des jeweiligen Verbandes muss für jeden Teilnehmer eine Ehren-Bescheinigung ausstellen, welche das Alter des Wettkämpfers bestätigt. Diese Bestätigung muss gemäss Vorlage von United World Wrestling und auf einem offiziellem Briefpapier des jeweiligen National-Verbandes erstellt werden.

Ein Ringer kann zu einem Wettkampf nur unter der Nationalität antreten, die in seinem Pass ausgewiesen ist. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt von der UWW festgestellt wird, dass die Erklärung falsch ist und dass eine Täuschung bzw. ein Betrug vorliegt, werden die für diesen Fall vorgesehenen Disziplinar-massnahmen gegen den Verband, den Ringer und den Unterzeichnenden der falschen Erklärung unmittelbar zur Anwendung gebracht.

Bei Nationalitätswechsel müssen die Ringer sich an die Vorgehensweise der Internationalen Regularien für Nationalitätswechsel halten. Ringer können nur ein einziges Mal ihre Nationalität wechseln. Nachdem der Nationalitätswechsel vollzogen ist, sind sie nicht mehr berechtigt, bei einem offiziellen Wettkampf der UWW für ihr ehemaliges Land oder irgendein anderes Land zu starten.

Jeder Ringer, der an einem Wettkampf teilnimmt, gestattet der UWW automatisch, Film- und Fotoaufnahmen seiner Person für die Promotion der betreffenden oder zukünftigen Wettkämpfe zu verwenden. Lehnt ein Ringer diese Bestimmung ab, dann muss er dies bei der Anmeldung erklären, und ihm kann in diesem Fall die Teilnahme am Wettkampf verboten werden.

Gewichtsklassen

Die Gewichtsklassen für Ringer im Freistil und im griechisch-römischen Stil sind die folgenden (in Kilogramm):

MÄNNER (Freistil)	MÄNNER (griechisch-römisch)	MÄNNER (Freistil, olympische Ge- wichtsklassen*)	MÄNNER (griechisch-römisch, olympische Gewichtsklas- sen*)
1. 57	1. 59	1. 57	1. 59
2. 61	2. 66	2. 65	2. 66
3. 65	3. 71	3. 74	3. 75
4. 70	4. 75	4. 86	4. 85
5. 74	5. 80	5. 97	5. 98
6. 86	6. 85	6. 125	6. 130
7. 97	7. 98		
8. 125	8. 130		

*einschliesslich Olympia-Qualifikationsturniere



SCHÜLER	KADETTEN	JUNIOREN
1. 29-32	1. 39-42	1. 46-50
2. 35	2. 46	2. 55
3. 38	3. 50	3. 60
4. 42	4. 54	4. 66
5. 47	5. 58	5. 74
6. 53	6. 63	6. 84
7. 59	7. 69	7. 96
8. 66	8. 76	8. 96-120
9. 73	9. 85	
10. 73-85	10. 85-100	

Die Gewichtsklassen für Ringerinnen im Freistil sind die folgenden (in Kilogramm):

FRAUEN (Freistil)	FRAUEN (Freistil, olympische Ge- wichtsklassen*)
1. 48	1. 48
2. 53	2. 53
3. 55	3. 58
4. 58	4. 63
5. 60	5. 69
6. 63	6. 75
7. 69	
8. 75	

*einschliesslich Olympia-Qualifikationsturniere

SCHÜLERINNEN	KADETTINNEN	JUNIORINNEN
1. 28-30	1. 36-38	1. 40-44
2. 32	2. 40	2. 48
3. 34	3. 43	3. 51
4. 37	4. 46	4. 55
5. 40	5. 49	5. 59
6. 44	6. 52	6. 63
7. 48	7. 56	7. 67
8. 52	8. 60	8. 67-72
9. 57	9. 65	
10. 57-62	10. 65-70	

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/Frauen können die Teilnehmer auch in der in Bezug auf ihr Körpergewicht nächsthöheren Gewichtsklasse ringen. Die Ausnahme bildet das Schwergewicht, wo der Ringer über 97 kg im Freistil Männer, über 98 kg im griechisch-römischen Stil und die Ringerin über 69 kg im Freistil Frauen wiegen muss.



Wettkampf-Kategorien

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 Weltmeisterschaften	(jedes Jahr) (jedes Jahr)
Junioren	18-20 Jahre	Internationale Wettkämpfe Kontinentalmeisterschaften Weltmeisterschaften	(jedes Jahr) (jedes Jahr)
Männer	U23 19-23 Jahre	Kontinentalmeisterschaften	(jedes Jahr)
Männer	20 Jahre und älter	Internationale Wettkämpfe Kontinentalmeisterschaften Kontinentalcups Weltmeisterschaften Weltcups Golden Grand Prix Herausforderungskämpfe Super Stars Matches Olympische Spiele	(jedes Jahr) (jedes Jahr) (jedes Jahr, ausser in den Jahren der Olympischen Spiele) (jedes Jahr) (jedes Jahr) (auf Anforderung) (auf Anforderung) (alle vier Jahre)
Veteranen	35 Jahre und älter	Wettkämpfe entsprechend besonderen Programmen, Kategorien und Reglements	(jedes Jahr)

KAPITEL 2 - WETTKÄMPFE UND PROGRAMME

Artikel 8 - Wettkampfsystem

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

Paarung in der Reihenfolge der bei der Auslosung gezogenen Nummern. Recht auf Hoffnungsrunde haben nur die Ringer, die gegen die beiden Finalisten verloren haben. Bei der Hoffnungsrunde gibt es zwei getrennte Gruppen: eine Gruppe der Verlierer gegen den ersten Finalisten und eine Gruppe der Verlierer gegen den zweiten Finalisten. Die Kämpfe der Hoffnungsrunde beginnen mit den Ringern, die in der ersten Runde (einschliesslich der Kämpfe zur Ermittlung der Idealzahl) gegen einen der beiden Finalisten verloren haben bis zu den Verlierern der Halbfinals, in direkter Linie. Die Sieger der beiden letzten Kämpfe der Hoffnungsrunde erhalten je eine Bronzemedaille.

Jede Gewichtskategorie beginnt und endet am gleichen Tag. Die Arzt- und Gewichtskontrolle findet für jede Gewichtskategorie am Vortag des jeweiligen Wettkampftags ab.

Der Wettkampf setzt sich wie folgt zusammen:

- Qualifikationskämpfe
- Eliminierungsrunden
- Hoffnungsrundenkämpfe
- Finalkämpfe



Gibt es in einer Gewichtsklasse weniger als 6 Ringer, wird nach dem nordischen System gerungen (jeder gegen jeden).

Beispiel eines Wettkampfes mit direkter Eliminierung

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

Zur Ermittlung der nächst tieferen Idealzahl, welche die Anwendung des Systems der direkten Eliminierung ermöglicht (16 Ringer), müssen Qualifikationskämpfe ausgetragen werden. In unserem Beispiel haben wir 6 Ringer mehr als die Idealzahl 16 beträgt. Die Qualifikationskämpfe werden deshalb von den 6 Ringern, welche die höchsten Nummern ab 16 gezogen haben, d. h. die Nummern 17, 18, 19, 20, 21 und 22, sowie von den 6 Ringern, welche die direkt vor 17 liegenden Nummern gezogen haben, d. h. die Nummern 16, 15, 14, 13, 12 und 11, ausgetragen. Gemäss dem Prinzip der Paarung in der Reihenfolge der gezogenen Nummern haben wir folglich die Kämpfe:

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

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

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

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

Wie bereits oben gesagt, haben alle Ringer (Ringerinnen), die gegen die beiden Finalisten verloren haben, das Recht auf eine Hoffnungsrunde. Die Ringer, die gegen den Finalisten Nummer 5 verloren haben, sind folgende:

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

Die Ringer, die gegen den Finalisten Nummer 15 verloren haben

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

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

1. Kampf: Nummer 6 (Verlierer der 1. Runde) gegen Nummer 7 (Verlierer der 2. Runde)
2. Kampf: der Sieger des 1. Kampfes (Nr. 6) gegen Nummer 3 (Verlierer der 3. Runde)

* Die Hoffnungsrunde beginnt mit derjenigen Tableauhälfte, in welcher es mehr Ringer hat. In dem aufgeführten Beispiel hat es in der unteren Tableauhälfte 4 Ringer und in der oberen Tableauhälfte 3 Ringer. Somit ist der erste Kampf der Hoffnungsrunde derjenige der unteren Tableauhälfte. Wenn beide Tableauhälften der Hoffnungsrunde die gleiche Anzahl von Ringer aufweist, wird mit dem Kampf der oberen Tableauhälfte begonnen.



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

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

1. Kampf: Nummer 16 (Verlierer der Qualifikation) gegen Nummer 17 (Verlierer der 1. Runde)
2. Kampf: der Sieger des 1. Kampfes (Nr. 16) gegen Nummer 19 (Verlierer der 2. Runde)
3. Kampf: der Sieger des 2. Kampfes (Nr. 16) gegen Nummer 12 (Verlierer der 3. Runde)

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

Die beiden Finalisten der Eliminierungsrunden, d. h. die Nummern 5 und 15, nehmen am Kampf um den 1. und 2. Platz teil. Die beiden Sieger der beiden letzten Kämpfe der Hoffnungsrunde (die Nr. 6 und Nr. 16) erhalten jeder eine Bronzemedaille. Die Verlierer der beiden Finalkämpfe um die Bronzemedailles werden gleichrangig als 5. platziert.

Platzierungskriterien

Ab dem 7. Platz werden die Ringer jeder Gewichtsklasse entsprechend ihren Platzierungspunkten platziert. Bei Gleichstand werden sie durch aufeinander folgende Prüfung der nachstehenden Kriterien platziert:

- Die meisten Schultersiege
- Die meisten durch Überlegenheit gewonnen Kämpfe
- Die meisten im gesamten Wettkampf erzielten technischen Punkte
- Die wenigsten im gesamten Wettkampf abgegebenen technischen Punkte

Kann aufgrund der nachstehenden Kriterien nicht zwischen den beiden Ringern entschieden werden, werden sie gleichrangig platziert.

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

Platzierungskriterien Nordisches Turnier

Beim Nordischen Turnier gewinnt derjenige mit den meisten Siegen.

Bei Gleichstand der Anzahl Siege zweier Ringer entscheidet die Direktbegegnung über deren Platzierung.

Bei Gleichstand der Anzahl Siege mehrerer Ringer beginnt man damit, ab dem letzten die Ringer aus dieser Gruppe entsprechend folgenden Kriterien zu platzieren, bis nur noch zwei Ringer übrigbleiben:

- Die wenigsten Platzierungspunkte
- Die wenigsten Schultersiege
- Die wenigsten durch Überlegenheit gewonnenen Kämpfe
- Die wenigsten im gesamten Wettkampf erzielten technischen Punkte
- Die meisten im gesamten Wettkampf abgegebenen technischen Punkte
- Die höchste Losnummer

Artikel 9 - Wettkampfprogramm

Die Wettkampfdauer bei Olympischen Spielen ist auf 8 Tage auf 3 Matten festgelegt.

Die Wettkampfdauer bei Weltmeisterschaften der Männer/Frauen wird auf 7 Tage, bei Weltmeisterschaften der Junioren auf 6 Tage für alle Stilarten (Freistil Männer, griechisch-römischer Stil, Freistil Frauen) auf drei Matten festgelegt. Je nach Anzahl der Anmeldungen kann im Einverständnis mit der UWW bei allen Wettkampftypen eine Matte hinzugefügt oder abgezogen werden.

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

Mit Ausnahme von United World Wrestling Wettkämpfen mit Fernsehübertragungen müssen alle Finalkämpfe um den 1. und 2. Platz auf einer Matte durchgeführt werden. Die Kämpfe um die 3. und 5. Plätze können auf 2 Matten durchgeführt werden.



Für alle Wettkämpfe mit Fernsehübertragungen müssen alle Finalkämpfe (Gold und beide Bronze-Kämpfe) auf einer Matte durchgeführt werden. Dies damit alle Kämpfe übertragen werden können.

Artikel 10 - Siegerehrung

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

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

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

Falls in einer Gewichtskategorie mit dem Modus Nordisches Turnier gerungen wird, wird nur eine Bronzemedaille vergeben.

Mit dem Ziel die Finalkämpfe möglichst ideal zu organisieren und den Ringern genügend Zeit zu geben sich korrekt zu kleiden, werden die Siegerehrungen in folgender Reihenfolge durchgeführt:

Kategorie 1	1. Kampf um Bronzemedaille
Kategorie 1	2. Kampf um Bronzemedaille
Kategorie 1	Kampf um Goldmedaille
Kategorie 2	1. Kampf um Bronzemedaille
Kategorie 2	2. Kampf um Bronzemedaille
Kategorie 2	Kampf um Goldmedaille
Kategorie 1	Siegerehrung
Kategorie 3	1. Kampf um Bronzemedaille
Kategorie 3	2. Kampf um Bronzemedaille
Kategorie 3	Kampf um Goldmedaille
Kategorie 2	Siegerehrung
Kategorie 3	Siegerehrung

In Ausnahmefällen kann diese Reihenfolge durch United World Wrestling geändert werden.

KAPITEL 3 - ABLAUF EINES WETTKAMPFES

Artikel 11 - Wiegen

Die endgültige Liste der Wettkampfteilnehmer muss dem Sekretariat des Organisationskomitees durch den Delegationsleiter spätestens um 12 Uhr am Tag des Wiegens übergeben werden. Nach dieser Frist ist eine Veränderung dieser Liste nicht mehr zulässig.

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

Zum Wiegen können nur die Ringer zugelassen werden, welche gemäss der im entsprechenden Wettkampfreglement vorgeschriebenen Frist ärztlich untersucht wurden. Diese Untersuchung findet immer 1 Std. 15 Min. vor dem Wiegen statt. Zwischen der Arztkontrolle und dem Wiegen müssen obligatorisch 15 Minuten eingeplant sein. Die Ringer müssen bei der ärztlichen Untersuchung und beim Wiegen ihre Lizenz und ihren Akkreditierung vorweisen.



Die Ringer dürfen nur mit ihrem Trikot zum Wiegen antreten. Dies nachdem sie von den zuständigen Ärzten untersucht wurden. Die Ärzte müssen Ringer, bei denen in irgendeiner Weise Gefahr durch eine ansteckende Krankheit festgestellt wird, vom Ringkampf ausschliessen. Es wird keine Gewichtstoleranz für das Trikot gewährt.

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.

Die für das Wiegen verantwortlichen Kampfrichter müssen kontrollieren, dass alle Wettkämpfer das Gewicht derjenigen Kategorie einhalten, für welche sie gemeldet sind, und dass die Ringer alle im Artikel 5 „Uniform“ (Seite 5) getroffenen Festlegungen einhalten. Die Kampfrichter müssen die Ringer ebenfalls über die Risiken informieren, mit denen sie rechnen müssen, wenn sie auf der Matte in nicht zugelassener Kleidung erscheinen. Die Kampfrichter lehnen es ab, einen Ringer zu wiegen, der nicht in regelkonformer Kleidung erscheint.

Artikel 12 - Auslosung

Die Wettkampfteilnehmer werden entsprechend der beim Wiegen erfolgten Auslosung für jede Runde gepaart. Die Auslosung muss öffentlich sein. Das UWW Wettkampf Management System wird für das Wiegen und für die Verwaltung aller internationalen UWW Wettkämpfe verwendet.

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

Der gewogene Ringer zieht gleich nach dem Verlassen der Waage eine Nummer, auf deren Grundlage er gepaart wird. Diese Losnummer muss sofort auf einer vom Publikum einzusehenden Tafel angezeigt und ausserdem in der Starter- und Wiegelisten eingetragen werden.

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

Die Kampfrichter haben die Pflicht die jeweiligen Auslosungsnummern der Ringer von Hand auf der Wiegelisten einzutragen und diese Liste zu datieren und zu unterschreiben. Bei allfälligen Protesten ist diese Liste verbindlich.

Spezialverfahren für die Olympischen Spiele: Der Weltmeister (Erster) und Vize-Weltmeister (Zweiter) der Männer/Frauen des Vorjahres werden vorgängig gesetzt. Der Weltmeister wird als Erster in der oberen Tableauhälfte und der Vize-Weltmeister als Erster der unteren Tableauhälfte gesetzt. Aus diesem Grunde ziehen sie keine Losnummer beim Wiegen. Alle anderen Ringer müssen eine Losnummer ziehen, damit die Paarungen vorgenommen werden können. In einem Teilnehmerfeld von 16 Ringern wird beispielsweise der Weltmeister als #1 zuoberst auf der Liste gesetzt. Der Vize-Weltmeister des Vorjahres (Silbermedaillengewinner) würde in diesem Falle das Los #9 ganz zuoberst in der unteren Tableauhälfte zugeteilt. Diese zwei zugeteilten Nummern ändern sich bis zu einem Teilnehmerfeld von 24 Ringern nicht. Bei einem Teilnehmerfeld von 25 bis 31 Ringer ändert sich die Nummer der obersten Position der unteren Tableauhälfte jeweils um 1 für jeden zusätzlichen Ringer. In diesem Sinne wird bei einem Teilnehmerfeld von 32 Ringern der Goldmedaillengewinner immer noch die #1 zuoberst auf der Liste zugeteilt. Dem Silbermedaillengewinner wird das Los #17 zugeteilt, was der obersten Position der unteren Tableauhälfte entspricht. Bis 48 Teilnehmer ändern diese zugeteilten Nummern nicht. Bei einem Teilnehmerfeld von 49 bis 63 Ringer ändert sich die Nummer der obersten Position der unteren Tableauhälfte jeweils um 1 für jeden zusätzlichen Ringer.

Diese fix gesetzten Positionen können in keinem Fall einem anderen Ringer übertragen werden. Nur die zwei Ringer (Ringerinnen), welche die Gold- und Silbermedaille in ihrer entsprechenden Gewichtsklasse gewonnen haben, können auf diese Weise fix gesetzt werden. Falls die zwei Medaillengewinner (Gold und Silber) vom Vorjahr ihr Land nicht vertreten, wird die normale Auslosung angewendet. Falls nur einer der zwei Medaillengewinner teilnimmt, wird er automatisch als #1 gesetzt, sprich zuoberst auf der oberen Tableauhälfte eingeteilt. Sie finden die fix zugeteilten Nummer der gesetzten Ringer in der nachfolgenden Liste (je nach Anzahl Teilnehmer):



Teilnehmer	Platz 1	Platz 2
1-5 Ringer	Modus Nordisches Turnier, keine Gesetzten	
6 Ringer	1	3
7 Ringer	1	4
8-12 Ringer	1	5
13 Ringer	1	6
14 Ringer	1	7
15 Ringer	1	8
16-24 Ringer	1	9
25 Ringer	1	10
26 Ringer	1	11
...		

Artikel 13 - Starterliste

Wenn ein oder mehrere Ringer, die in der Wiegelisten aufgeführt sind, nicht erscheinen oder beim Wiegen zu schwer sind, werden die restlichen Ringer, entsprechend ihrer Losnummer, in einer genauen Reihenfolge aufgeschrieben - von der niedrigsten bis zur höchsten Nummer.

Artikel 14 - Kampfpaarungen

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

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

Artikel 15 - Ausscheiden aus dem Wettkampf

Der Ringer, der eine Niederlage erlitten hat, scheidet aus und wird entsprechend den erzielten Platzierungspunkten platziert. Ausnahme sind die Ringer, die gegen einen der beiden Finalisten verloren haben, da sie an der Hoffnungsrunde um die dritten und fünften Plätze teilnehmen können.

Ein Ringer wird disqualifiziert und scheidet ohne Platzierung aus dem Wettkampf aus, falls er nach dem Wiegen ohne Begründung beim Aufruf seines Namens nicht an der Matte erscheint. Als Begründung muss er entweder eine vom UWW-Arzt oder vom Wettkampfarzt unterschriebene ärztliche Bescheinigung oder eine Entschuldigung beim Wettkampfsekretariat vorweisen können. Sein Gegner gewinnt den Kampf.

Können die UWW Ärzte nachweisen, dass ein Ringer eine Verletzung aus politischen Gründen simuliert, damit er nicht gegen seinen Gegner ringen muss, wird er disqualifiziert und scheidet ohne Platzierung aus dem Wettkampf mit dem Vermerk „Dsq“ neben seinem Namen aus.

Ein Ringer, der nachweislich gegen das Fair Play, die Idee und das Prinzip von UWW bezüglich des totalen, universellen 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. In diesem Fall scheidet er ohne Platzierung aus dem Wettkampf mit dem Vermerk „Dsq“ neben seinem Namen aus.

Wenn beide Ringer im selben Kampf wegen Brutalität disqualifiziert werden, scheiden sie wie oben beschrieben aus. Die Paarung in der folgenden Runde wird nicht verändert. Der Ringer, der mit einem von beiden gepaart werden muss, wird Sieger des Kampfes.

Falls beide Halb-Finalisten wegen Brutalität im gleichen Kampf disqualifiziert werden, scheiden sie aus und die Verlierer ihrer Viertelfinals treffen im Halbfinal aufeinander. Die Hoffnungsrunde ändert sich dementsprechend und basierend auf dem Resultat dieses Halbfinals.

Wenn diese Disqualifikation(en) die Platzierung in einem Finalkampf betrifft/betreffen, rücken die nachfolgenden



Ringer in der Tabelle auf, um die Endplatzierung festzulegen.

Werden die beiden Ersten disqualifiziert, findet ein Kampf zwischen den beiden Bronzemedallengewinnern statt, um den ersten und den zweiten Platz zu ermitteln. Alle anderen rücken in der Platzierung nach oben, die beiden Fünftplatzierten werden Dritte.

Platzierung bei Dopingfällen

Bei einem positiven Dopingfall wird der Ringer disqualifiziert und scheidet ohne Platzierung mit dem Vermerk „Dsq“ neben seinem Namen aus.

Wenn der Erst- oder Zweitplatzierte wegen Dopings disqualifiziert wird, rückt der Bronzemedallengewinner vor, der in seiner Eliminierungsreihe verloren hat.

Die Bronzemedaille wird ebenfalls an den Verlierer des Finales um Platz 3-5 derselben Eliminierungsreihe vergeben. In diesem Fall wird nur ein Ringer im 5. Platz klassiert. Alle nachfolgenden Ringer rücken um einen Rang auf.

KAPITEL 4 - DAS KAMPFGERICHT

Artikel 16 - Zusammensetzung

Bei allen Wettkämpfen setzt sich das Kampfgericht wie folgt zusammen:

- 1 Mattenpräsident
- 1 Kampfrichter
- 1 Punktrichter

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

Das Kampfgericht trifft alle Entscheidungen mit einer zwei-zu-eins Mehrheit oder einstimmig. Ausnahme: im Falle eines Schulterziels ist die Zustimmung des Mattenpräsidenten erforderlich.

Artikel 17 - Allgemeine Aufgaben

- a) Das Kampfgericht übernimmt alle Aufgaben, die in den Regeln für Ringkampfwettbewerbe und in allfälligen Spezial-Vorschriften von Wettkämpfen vorgesehen sind.
- b) Es ist die Pflicht des Kampfgerichts, jeden Kampf vom Anfang bis zum Ende mit grösster Aufmerksamkeit zu folgen und die Kampfhandlungen so zu beurteilen, dass das Ergebnis auf dem Punktzettel genau den Verlauf des Kampfes wiedergibt.
- c) Der Mattenpräsident, der Kampfrichter und der Punktrichter bewerten die Griffe eigenständig, um zu einer endgültigen Entscheidung zu gelangen. Kampfrichter und Punktrichter haben zusammen unter der Leitung des Mattenpräsidenten zu agieren, welcher die Tätigkeit des Kampfgerichts koordiniert.
- d) Das Kampfgericht übernimmt alle Aufgaben der Bewertung: das Vergabe von Punkten und die Bestrafung gemäss den Regeln.
- e) Die Punktzettel des Punktrichters und des Mattenpräsidenten dienen zum Festhalten sämtlicher von den beiden Ringern erzielten Wertungen. Die Punkte, Verwarnungen (0) müssen genauestens in der Reihenfolge des Auftretens im Kampf eingetragen werden. Diese Punktzettel müssen jeweils vom Punktrichter und vom Mattenpräsidenten unterschrieben werden.



- f) Wird ein Kampf nicht durch einen Schulterriegel beendet, entscheidet der Mattenpräsident über das Ergebnis, indem er sämtliche aufgezeichneten Punkte auf dem Punktzettel des Punktrichters und seinem eigenen berücksichtigt.
- g) Alle Wertungen, welche der Punktrichter zuteilt, müssen dem Publikum umgehend durch Farbtafeln oder durch ein elektronisches Dispositiv angezeigt werden.
- h) Bei der Leitung eines Kampfes und bei der Ausführung ihrer Aufgaben haben sich die Mitglieder des Kampfgerichts der Grundsprache der UWW zu bedienen. Es ist ihnen verboten, mit irgendjemandem während einem Kampf zu sprechen. Sie dürfen lediglich im Interesse der richtigen Erfüllung ihrer Aufgaben miteinander sprechen.
- i) Wenn eine Challenge durch einen Trainer gefordert und durch den Ringer bestätigt wird, müssen der delegierte Kampfrichter (oder sein Stellvertreter) und der Mattenpräsident die beanstandete Aktion den Videobeweis auf Grossbildleinwand ansehen. Nachdem sie die Aktion besprochen haben, teilt der delegierte Kampfrichter (oder sein Stellvertreter) seine Entscheidung eigenständig mit, ohne sich vorher mit dem Kampfgericht abzustimmen.

Artikel 18 - Bekleidung der Kampfrichter

Das Kampfgericht, Instruktor, Supervisor, Kampfrichter, Punktrichter, Mattenpräsident und Jurymitglieder müssen mit einer von United World Wrestling zugelassener Uniform gekleidet sein.

Das Modell der Bekleidung muss von der UWW zugelassen sein. Das Kampfgericht darf nicht den Namen eines Sponsors tragen. Allerdings kann die Identifikationsnummer den Namen eines UWW-Sponsors tragen.

Artikel 19 - Der Kampfrichter

- a) Der Kampfrichter ist verantwortlich für den vorschriftsmässigen Ablauf des Kampfes auf der Matte, welchen er nach den Ringkampfbestimmungen leitet.
- b) Der Kampfrichter hat sich bei den Ringern Respekt zu verschaffen, so dass sie seinen Befehlen und Anweisungen unverzüglich Folge leisten. Er hat den Kampf so zu leiten, dass illegale und unpassende Eingriffe von aussen nicht toleriert werden.
- c) Er arbeitet mit dem Punktrichter zusammen. Es gehört zu seiner Pflicht den Kampf zu überwachen, ohne jedoch ungestüm oder unangebracht einzugreifen. Sein Pfeifsignal eröffnet, unterbricht oder beendet den Kampf.
- d) Der Kampfrichter weist die Ringer an, sich auf die Matte zu begeben, falls sie diese verlassen haben. Er bestimmt auch wie der Kampf weitergeführt wird: 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 Handgelenk eine rote und an seinem rechten Handgelenk 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 Heben des Armes, der dem entsprechenden Ringer zugeordnet ist.
- f) Der Kampfrichter darf niemals zögern:
 - den Kampf im richtigen Augenblick, d.h. nicht zu früh und nicht zu spät zu unterbrechen.
 - anzuzeigen, ob ein soeben ausgeführter Griff am Mattenrand gültig ist oder nicht.
 - den Schulterriegel, nach Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten, anzuzeigen und TOUCHÉ (Schulterriegel) auszusprechen. Um festzustellen, dass ein Ringer tatsächlich mit beiden Schultern gleichzeitig die Matte berührt, spricht der Kampfrichter für sich in Gedanken das Wort „tombé“, hebt dann den Arm, um die Zustimmung des Mattenpräsidenten zu bekommen, schlägt mit der Hand auf die Matte und pfeift sofort den Kampf ab.
- g) Der Kampfrichter muss folgendes beachten:
 - Sich den Ringer nicht zu stark zu nähern, solange diese sich im Standkampf befinden, da er sonst deren



Beine nicht sehen würde. Im Bodenkampf soll er sich aber nahe den Ringer platzieren.

- Schickt er die Ringer zur Mattenmitte, so hat er ohne zu zögern sofort die Position zu bestimmen, in welcher der Kampf fortgesetzt wird (Füße im zentralen Kreis).
- Er soll sich nicht zu nahe bei den Ringern positionieren, damit der dem Punktrichter und dem Mattenpräsidenten nicht die Sicht nimmt - 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, eine Verletzung vorzutäuschen usw. In diesen Fällen muss er den Kampf anhalten und als Bestrafung eine Verwarnung (0) und 2 Punkte für den Gegner fordern.
- Der Kampfrichter muss jederzeit in der Lage sein, seine Position auf der Matte zu wechseln. Insbesondere muss er sofort in die Bauchlage gehen können, um eine anstehende Schulterniederlage besser erkennen zu können.
- Er soll den oder die Ringer zum aktiven Kämpfen auffordern, ohne dabei den Kampf zu unterbrechen. Er kann sich dazu einem Ringer, der eine Mattenflucht begehen will, in den Weg stellen.
- Er muss zum Pfeifsignal bereit sein, sobald sich die Ringer dem Mattenrand nähern.
- Er unterbricht den Kampf nicht, wenn eine gefährliche Lage besteht, ausser es handelt sich um einen illegalen Griff / Aktion.
- Er hindert die Ringer resolut die Finger zu halten oder ineinander zu greifen.

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, bei welchen dies notwendig ist, soll er zuerst die Zustimmung des Punktrichters einholen mit Blickkontakt zum Mattenpräsidenten.
- Er hat nach Zustimmung des Mattenpräsidenten den Sieger des Kampfes zu verkünden.

i) Der Kampfrichter verlangt Bestrafung bei Regelwidrigkeiten oder wegen Brutalität.

j) Der Kampfrichter muss bei 8 Punkten Unterschied im griechisch-römischen Ringen und 10 Punkten Unterschied im Freistil Männer und Frauen nach Intervention des Mattenpräsidenten den Kampf unterbrechen und den Sieg durch technische Überlegenheit verkünden. In dieser Situation muss er den Ablauf der vollständigen Handlung, Angriff oder Gegenangriff, abwarten.

Artikel 20 - Der Punktrichter

- a) Der Punktrichter erfüllt alle Aufgaben, welche in den Ringkampffregeln vorgesehen sind.
- b) Er verfolgt sehr aufmerksam den Ablauf des Kampfes, ohne sich in keiner Weise ablenken zu lassen, zeigt offen die Punkte an und vermerkt diese, in Übereinstimmung mit Kampfrichter oder Mattenpräsident, auf dem Punktzettel. Er muss in allen Situationen seine eigene Meinung anzeigen.
- 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. Er zeigt die Entscheidung auf einer Punktetafel oder mittels Anzeigetäfelchen an, welche sich neben ihm befinden und sichtbar für das Publikum und für die Ringer sein müssen.
- d) Er zeigt dem Kampfrichter den Schultersieg an (TOUCHE).
- e) Bemerkt der Punktrichter während des Kampfes irgendetwas, das er für nötig hält, dem Kampfrichter zur Kenntnis zu geben, falls dieser es im Augenblick nicht selbst sehen konnte (z. B. eine Schulterniederlage, einen verbotenen Griff usw.), hebt er die Tafel mit der Farbe des betreffenden Ringers hoch und dies auch dann, wenn der Kampfrichter nicht um seine Meinung 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.
- f) Der Punktzettel muss 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 und das Land des Siegers einzutragen.



- g) Die Entscheidungen des Punktrichters und des Kampfrichters sind, insofern sie übereinstimmen, ohne Einverständnis des Mattenpräsidenten gültig, mit Ausnahme des Sieges durch technische Überlegenheit und durch Schulterrieg, bei welchen die Meinung des Mattenpräsidenten einzuholen ist, oder falls der Mattenpräsident beide zur Konsultation zu sich holt oder der Challenge.
- h) Auf dem Punktzettel des Punktrichters muss die exakte Kampfzeit eingetragen werden, wenn der Kampf durch einen Schulterrieg, technische Überlegenheit, usw. beendet wird.
- i) Um den Kampf besser beobachten zu können, besonders bei gefährlichen Lagen, darf sich der Punktrichter ausnahmsweise auch entlang des Mattenrandes jedoch nur auf seiner Seite bewegen.
- j) Ebenfalls muss er durch Unterstreichen den letzten erzielten Punkt kennzeichnen, der dazu dienen kann, den Sieger des Kampfs zu bestimmen.
- k) Verwarnungen wegen Mattenflucht, verbotener Griffe, oder Brutalität werden in der Spalte des betreffenden Ringers durch ein „0“ (Verwarnung) festgehalten.
- l) Die Passivität, welche zu einer Aktivitätszeit führt, wird mit einem „P“ in der Spalte des fehlerhaften Ringers eingetragen. Eine Ermahnung wird mit eine „V“ notiert.

Artikel 21 - Der Mattenpräsident

- a) Der Mattenpräsident, dessen Aufgaben entscheidend sind, muss alle Pflichten, die in den Ringkampffregeln vorgesehen sind, wahrnehmen.
- b) Er koordiniert die Arbeit des Kampfrichters und des Punktrichters.
- c) Er verfolgt sehr aufmerksam den Ablauf der Kämpfe, ohne sich in keiner Weise ablenken zu lassen; er bewertet nach den Regeln das Verhalten und die Aktionen der Mitglieder des Kampfgerichts.
- d) Falls sich der Punktrichter und der Kampfrichter nicht einig sind, muss er über das Resultat, die Anzahl der Punkte und den Schulterrieg entscheiden.
- e) 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, deren Entscheidungen zu beeinflussen.
- f) Die Zustimmung des Mattenpräsidenten muss absolut ersucht werden bevor ein Schulterrieg gegeben wird.
- g) Der Mattenpräsident kann entscheiden, den Kampf im Falle eines schwerwiegenden Kampfrichterfehlers zu unterbrechen.
- h) Er kann den Kampf auch bei einem schwerwiegenden Fehler des Kampfrichters und/oder des Punktrichters bezüglich der Punktevergabe unterbrechen. In diesem Falle bittet er um Konsultation. Der Mattenpräsident hat das Recht den Videobeweis mit dem Kampfrichter und dem Punktrichter zu konsultieren. Erhält der Mattenpräsident während der Konsultation nicht die Mehrheit, so muss er sich auf die Seite des Kampfrichters oder des Punktrichters stellen. Diese Konsultation berührt das Recht des Ringers auf eine Challenge nicht.
- i) Meint ein Trainer während eines Kampfes, dass ein Kampfrichterfehler gegen seinen Ringer begangen wurde und fordert er die Challenge, so muss der Mattenpräsident abwarten bis die Aktion wieder neutral ist und unterbricht dann den Kampf. Der delegierte Kampfrichter (oder sein Stellvertreter) und der Mattenpräsident sehen die beanstandete Aktion auf Grossbildleinwand an. Stimmt der delegierte Kampfrichter (oder sein Stellvertreter) der Kampfrichterentscheidung zu, so muss der Mattenpräsident sicherstellen, dass dem betroffenen Ringer während des restlichen Kampfes keine weitere Challenge gewährt wird.

Nach dem Betrachten der beanstandeten Aktion, fällt alleinig der delegierte Kampfrichter (oder sein Stellvertreter) die Entscheidung. Diese Entscheidung ist definitiv und kann nicht beanstandet werden.



Artikel 22 - Bestrafungen des Kampfgerichtes

Das Präsidium der UWW kann als oberstes Entscheidungsgremium mit Mehrheitsbeschluss und basierend auf einem Bericht der Wettkampfdelegierten folgende Disziplinarmaßnahmen gegen ein oder mehrere Mitglieder des Kampfgerichtes verhängen, welche technische Fehler begangen haben:

- eine Ermahnung erteilen
- von einer oder mehreren Sessionen eines Wettkampf ausschliessen
- vom einem laufenden Wettkampf ausschliessen
- in eine niedrigere Kategorie einstufen
- für eine bestimmte Zeit sperren
- für immer sperren

KAPITEL 5 - DER KAMPF

Artikel 23 - Dauer des Kampfs

Schülern und Kadetten: 2 Kampfabschnitte von 2 Minuten mit 30-sekündiger Pause zwischen den beiden Kampfabschnitten.

Junioren, Männer und Frauen: 2 Kampfabschnitte von 3 Minuten mit 30-sekündiger Pause zwischen den beiden Kampfabschnitten.

Bei allen Wettkämpfen wird bei der Zeitanzeige obligatorisch aufsteigend von 0 bis 6 Minuten (bis 4 Minuten bei Schüler und Kadetten) gezählt.

Der Gewinner wird durch die Addition der Punkte beider Runden am Ende der regulären Zeit ermittelt.

Offensichtliche technische Überlegenheit von 8 Punkten im griechisch-römischen Stil und 10 Punkten im Freistil Frauen und Männer führt automatisch zum Sieg und zum Ende des Kampfes.

Der Schulterriegel beendet den Kampf automatisch, ungeachtet des Kampfabschnitts, in dem er erfolgt.

Freistil Männer und Frauen: Ein Kampfabschnitt dauert 3 Minuten. Hat nach 2 Minuten des ersten Kampfabschnitts keiner der Ringer gepunktet, muss der Kampfrichter den passiven Ringer benennen.

Artikel 24 - Aufruf

Die Wettkämpfer werden laut und deutlich aufgefordert, sich auf der Matte einzufinden. Ein Ringer kann nur dann zum Kampf aufgerufen werden, wenn seit dem Ende seines vorangegangenen Kampfs mindestens eine Erholungszeit von zwanzig (20) Minuten vergangen ist.

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 in französischer und englischer Sprache 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.

Artikel 25 - Vorstellung der Ringer

Die folgende Zeremonie muss bei den Finalkämpfen um den 1. und 2. Platz für jede Gewichtsklasse durchgeführt werden: Die Finalisten werden auf der Matte vorgestellt. Der Sprecher verliert ihre Erfolgsbilanz, wenn sie die Matte betreten.



Artikel 26 - Kampfbeginn

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

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

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

Artikel 27 - Kampfunterbrechung

- a) Wenn sich ein Wettkämpfer veranlasst sieht, den Kampf aufgrund einer Verletzung oder eines anderen akzeptablen und von ihm unabhängigen Zwischenfalls zu unterbrechen, kann der Kampfrichter den Kampf aussetzen. Bei einer Kampfunterbrechung müssen sich die Ringer aufrecht in der Ecke aufhalten, die ihnen vorbehalten ist. Sie können sich ein Tuch oder einen Mantel über die Schultern legen und Ratschläge von ihrem Trainer erhalten.
- b) Wenn aus medizinischen Gründen ein Kampf nicht fortgesetzt werden kann, wird die Entscheidung hierüber vom verantwortlichen Wettkampfarzt getroffen. Er informiert hierüber den Trainer des betreffenden Ringers und den Mattenpräsidenten, der dann das Ende des Kampfes anordnet. Die Entscheidung des Wettkampfarztes kann nicht rückgängig gemacht werden.
- c) In keinem Falle darf ein Wettkämpfer von sich aus die Initiative zur Unterbrechung des Kampfes ergreifen, indem er etwa selbst eine Entscheidung hinsichtlich des Kampfes im Stand oder am Boden trifft, oder seinen Gegner vom Mattenrand in die Mattenmitte zieht.
- d) Wenn ein Ringer den Kampf unterbrechen muss, weil sein Gegner ihn absichtlich verletzt hat, wird der Ringer, der dies begangen hat, disqualifiziert.
- e) Unterbricht ein Ringer den Kampf ohne dass Blut oder eine Verletzung sichtbar ist, und auch nicht vom Wettkampfarzt bestätigt wird, so erhält sein Gegner 1 Punkt. Der Kampf muss sofort wieder aufgenommen werden.
- f) Falls ein Ringer blutet, unterbricht der Kampfrichter den Kampf, damit das Bluten gestoppt werden kann. Die Verletzungszeit wird gemessen, sobald der Arzt auf die Matte tritt. Falls die totale Verletzungszeit aller Unterbrechungen während eines Kampfes 4 Minuten übersteigt, beendet der Mattenpräsident den Kampf. In diesem Fall verliert der Ringer diesen Kampf und sein Gegner gewinnt den Kampf durch Verletzung seines Gegners. Falls der Kampf zu Ende geführt werden kann, wird die Verletzungszeit für den nächsten Kampf wieder auf Null gestellt.
- g) Nach der Verletzungszeit, beginnt der Kampf unverzüglich in der gleichen Position, in welcher der Kampf unterbrochen wurde.

Artikel 28 - Ende des Kampfes

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

Ein Kampf endet ebenfalls durch technische Überlegenheit (8 Punkte Unterschied im griechisch-römischen Stil und 10 Punkte Unterschied im Freistil).

Erreicht ein Ringer 8 Punkte mehr als sein Gegner im griechisch-römischen Stil und 10 Punkte Unterschied im Freistil, gewinnt er den Kampf durch Überlegenheit. Der Kampfrichter muss in jedem Fall das Ende der Aktion abwarten: Angriff, Gegenangriff oder Schultersieg, sofern der Ringer sich in einer Lage befindet, welche zu einem Schultersieg führen kann.

Falls 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 Tisch des Mattenpräsidenten 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 Wettkampfhalle 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 29 - Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes

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

- wenn ein Fuss ganz die Schutzzone berührt und keine Aktion ausgeführt wird.
- wenn die Ringer mit gefasstem Griff mit drei oder vier Füßen in die Zone eindringen und dort verharren, ohne einen Griff auszuführen
- wenn der Kopf des Untermanns vollständig die Schutzzone berührt

Bei allen unerlaubten Aktionen wie Griffflucht, Mattenflucht, Foul durch den angreifenden Ringer oder Verletzungen im Bodenkampf geht der Kampf am Boden weiter.

Bei allen unerlaubten Aktionen wie Griffflucht, Mattenflucht, Fehler oder Verletzungen im Standkampf geht der Kampf im Stand weiter.

Um den angreifenden Ringer zu schützen, wenn er seinen Gegner während des Bodenkampfs vom Boden abhebt und der angegriffene Ringer den Angriff durch eine unerlaubte Aktion verhindert, bestraft der Kampfrichter den schuldigen Ringer mit einer Verwarnung sowie 2 Punkte für den angreifenden Ringer. Dies ungeachtet davon, ob der Angreifer seinen Griff ausführen kann oder nicht. Der Kampf geht am Boden weiter. Falls der Angreifer seinen Griff ausführen kann, werden ihm die entsprechende Punkte ebenfalls zugeteilt.

Wird von einem Trainer eine Challenge gefordert, so unterbricht der Mattenpräsident den Kampf, sobald die Aktion wieder neutral ist. Falls der Ringer mit dem Entscheid des Trainers nicht einverstanden ist, kann er die Challenge zurückweisen und der Kampf wird direkt weitergeführt.

Artikel 30 - Arten von Siegen

Ein Kampf kann auf folgende Arten gewonnen werden:

- durch Schultersieg
- durch Verletzung
- nach 3 Verwarnungen, die sein Gegner während dem Kampf zugesprochen erhielt
- durch technische Überlegenheit
- durch Forfait-Sieg
- durch Disqualifikation des Gegners
- nach Punkten (Sieg bei mindestens 1 Punkt mehr nach Addition der 2 Kampfabchnitte)

**Artikel 42 beschreibt alle Details der Siegarten.*

Bei Punktgleichheit wird der Gewinner gemäss folgender Prioritätenliste ermittelt:

- die höchste Wertung und deren Anzahl
- die Anzahl der wenigsten Verwarnungen
- der oder die letzten erzielten Punkte

Beispiel:



Rot	Blau	Kommentar	Ergebnis
1 1 1	1 1 <u>1</u>	Letzter technischer Punkt von blau erzielt.	Blau Sieger
1 2	1 1 <u>1</u>	Letzter technischer Punkt von blau erzielt. Rot hat eine 2-Punkte-Wertung erzielt.	Rot Sieger
0 0 1 1 <u>1</u>	1 1 1 0	Letzter technischer Punkt von rot erzielt. Rot hat jedoch zwei Verwarnungen, blau hat dagegen nur eine Verwarnung.	Blau Sieger
1 1 1	1 <u>2</u> 0	Blau hat durch die 2-Punkte-Wertung die höchste Wertung erzielt.	Blau Sieger
1 1 <u>1</u> 0	1 2 0	Rot hat den letzten technischen Punkt erzielt, aber Blau hat eine 2-Punkte-Wertung erzielt. Jeder Ringer erhielt eine Verwarnung.	Blau Sieger
1 1 1 0 0	0 0 1 1 <u>1</u>	Beide Ringer haben jeweils zwei Verwarnungen. Blau hat den letzten technischen Punkt erzielt.	Blau Sieger

Erhält ein Ringer drei Verwarnungen während eines Kampfes, wird er disqualifiziert. Die dritte Verwarnung eines Ringers ist nur dann gültig, wenn sie einstimmig, d.h. durch alle Mitglieder des Kampfgerichts (Kampfrichter, Punktrichter und Mattenpräsident), ausgesprochen wird. Eine allfällige Challenge muss in diesem Fall angenommen werden.

Artikel 31 - 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, falls der UWW Arzt (oder der Wettkampfarzt) dies erlaubt. Abgesehen von dieser Situation und der Pausenzeit, ist es dem Trainer ausdrücklich verboten, auf die Matte zu steigen. Bei Widerhandlung kann er vom Kampfrichter bestraft werden.

Zudem ist es ihm streng verboten, auf Entscheidungen Einfluss zu nehmen oder das Kampfgericht zu beleidigen. Er darf nur zu seinem Ringer sprechen. Der Trainer darf seinem Ringer nur während der Pause Wasser geben. Es ist dem Ringer jedoch verboten das Wasser auszuspucken. Es ist dem Ringer ausdrücklich untersagt, jegliche andere Substanz während der Pause oder dem Kampf zu sich zu nehmen.

Es gehört zu den Pflichten des Trainers seinen Ringer während der Pause zu trocknen. Sobald der Kampf wieder aufgenommen wird sollte sein Ringer (seine Ringerin) nicht mehr in einem schwitzenden Zustand sein.

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 (rote Karte) unterrichtet hat, wird der betreffende Trainer vom Wettkampf ausgeschlossen, und er kann seine Tätigkeit nicht mehr wahrnehmen. Diese Vorkommnisse müssen auf dem Punktezettel des betroffenen Kampfs aufgeführt sein. Die Ringer der betreffenden Mannschaft haben jedoch das Recht auf einen anderen Trainer. Der nationale Verband des ausgeschlossenen Trainers wird entsprechend den Bestimmungen des Disziplinar- und Finanzreglements bestraft.

Artikel 32 - Die Challenge

Die Challenge erlaubt es dem Trainer, im Namen des Ringers den Kampf zu unterbrechen, damit der delegierte Kampfrichter (oder sein Stellvertreter) und der Mattenpräsident die beanstandete Aktion auf Video betrachten können. Diese Möglichkeit besteht nur während den Wettkämpfen, bei denen die Videoaufzeichnung von der UWW oder dem Organisationskomitee offiziell eingerichtet wurde.

Der Trainer fordert die Challenge durch das Drücken eines dafür vorgesehenen Knopfs unmittelbar nachdem das Kampfgericht die Punkte für die in Frage stehende Situation gegeben oder nicht gegeben hat. Ist der Ringer mit der Entscheidung des Trainers nicht einverstanden, muss er die Challenge unverzüglich zurückweisen und der Kampf geht weiter.



Falls an einem Wettkampf das für die Challenge vorgesehene System mit Knöpfen den Trainer nicht zur Verfügung steht, muss der der Organisator ein Schaumstoff-Körper bereitstellen, welcher für die Challenge benutzt wird.

Die Organisatoren sind ebenfalls verpflichtet, das UWW Wettkampf Management System zu nutzen und das Video auf einer Grossbildleinwand (min. 1 pro Matte) zu projizieren, welcher in der gesamten Wettkampfstätte sichtbar ist. Es muss sich dabei um einen Plasma-Bildschirm oder einen Projektor auf Grossleinwand handeln.

Falls aufgrund grösserer technischer Probleme das Betrachten der beanstandeten Aktion nicht möglich ist, wird die ursprüngliche Beurteilung der Aktion des Kampfgerichts angewendet und der betreffende Trainer behält das Recht auf einen Challenge.

Besondere Punkte

Jeder Ringer hat Anspruch auf eine (1) Challenge pro Kampf. Ändert der delegierte Kampfrichter (oder sein Stellvertreter) nach Betrachtung der Challenge die Entscheidung zugunsten des Ringer, welcher die Challenge gefordert hat, so kann die Challenge ein weiteres Mal während des Kampfs genutzt werden.

Bestätigt der delegierte Kampfrichter (oder sein Stellvertreter) die Entscheidung des Kampfgerichts, so verliert der Ringer seine Challenge und sein Gegner erhält einen (1) technischen Punkt.

Der Mattenpräsident muss eine Unterbrechung des Kampfs herbeiführen, um die Challenge zu betrachten, sobald die Situation auf der Matte neutral ist.

Bei Unstimmigkeit zwischen dem Kampfgericht und dem Trainer, kann das Kampfgericht die Challenge nur nach Zustimmung des delegierten Kampfrichters (oder seines Stellvertreters) zurückweisen. Der Mattenchef oder der Kampfrichter kann nicht eigenständig eine Challenge zurückweisen.

Keine Challenge kann für Strafen aus Passivität resultieren oder im Fall eines Schultersiegs gefordert werden, da der Schultersieg durch den Mattenpräsidenten obligatorisch bestätigt werden muss nachdem der Kampfrichter oder der Punktrichter ihn entschieden haben (eine Challenge aufgrund illegaler Aktionen, Konterangriffe oder einer Aktion kurz vor Ablauf der regulären Wettkampfzeit vor einem Schultersieg muss angenommen werden). Verbleiben weniger als 30 Sekunden in einem Freistilkampf und das Kampfgericht ist einstimmig der Meinung, ein Ringer sei passiv, können sie Verwarnung + 2 Punkt für Kampfverweigerung vergeben. Sollte diese Punkte den Gewinner des Kampfs bestimmen, darf der andere Ringer die Challenge fordern.

Keine Challenge kann nach der regelgerechten Beendigung eines Kampfabchnitts gefordert werden, ausser im Falle, dass die Punkte erst nach dem Pfiff des Kampfrichters der Anzeigetafel hinzugefügt werden oder falls sich die Aktion kurz vor Ende einer Periode abspielt. Der Trainer hat 5 Sekunden Zeit nachdem die fragliche Wertung auf der offiziellen Anzeigetafel erscheint, um eine Challenge zu fordern.

Der Trainer der die Challenge fordert muss dies von seinem Platz aus machen ohne die Matte zu betreten oder sich dem Tisch des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten zu nähern. Im weiteren darf der Trainer seine Forderung für eine Challenge nicht mit dem Werfen von Objekten auf die Matte anzeigen.

Nachdem die Aktion betrachtet wurde, gibt der delegierte Kampfrichter (oder sein Stellvertreter) nach Besprechung mit dem Mattenpräsident seine Entscheidung bekannt. Er interveniert und gibt seine Entscheidung auf jeden Fall bekannt. Seine Entscheidung ist endgültig und kann nicht angefochten werden.

Es ist nicht möglich, eine „Gegen-Challenge“ zu fordern, sobald eine Entscheidung durch die Jury gefallen ist.

Artikel 33 - Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen

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

Platzierung in der Gewichtsklasse	Punkte	Platzierung in der Gewichtsklasse	Punkte
1.	10	7.	4
2.	9	8.	3
3. - 3.	8	9.	2
5. - 5.	6	10.	1



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

Falls in einer Kategorie nach dem nordischen System gerungen wird, wird die Mannschaftswertung gemäss folgender Tabelle ermittelt:

Platzierung in der Gewichtsklasse	Punkte
1.	10
2.	9
3.	8
4.	7
5.	6

Bei gleicher Punktzahl mehrerer Mannschaften werden sie gemäss folgender Prioritätenliste platziert:

1. meisten ersten Plätzen;
2. meisten zweiten Plätzen;
3. meisten dritten Plätzen;
4. usw.

Artikel 34 - Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen

Ein Mannschaftswettkampf läuft im Prinzip entsprechend den offiziellen Gewichtsklassen der UWW ab, d. h. 8 Gewichtsklassen. Jede Mannschaft darf bei jeder Begegnung Ringer austauschen, wenn diese vorher gewogen wurden.

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

Wenn es sich um einen Wettkampf zwischen nur zwei Mannschaften handelt

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

a) Durchführung einer dritten Begegnung, bei welcher die Siegermannschaft bestimmt wird.

b) Bestimmung der Siegermannschaft gemäss folgender Prioritätenliste:

- die meisten Siege durch Addition der Punkte der beiden Wettkämpfe
- die Gesamtzahl der Klassifizierungspunkte nach 2 Begegnungen (Hin- und Rückrunde)
- die meisten Siege durch Schulterieg, Aufgabe oder Disqualifikation
- die meisten Siege in einem Kampf durch technische Überlegenheit
- die meisten erzielten technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
- die wenigsten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
- das Resultat des letzten Kampfs

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

Dasselbe System wird zur Ermittlung des Siegers einer Begegnung angewendet. Die Siegermannschaft erhält 1 Punkt und die Verlierermannschaft 0 Punkte.

Besteht am Ende des Wettkampfes Punktgleichstand zwischen zwei Mannschaften wird der Sieger auf der Grundlage des direkten Vergleichs ermittelt.

Bei Punktgleichheit zwischen 3 oder mehr Mannschaften wird das folgende Prinzip angewandt, um die weniger gute(n) Mannschaft(en) zu platzieren:

- die wenigsten Klassifizierungspunkte
- die wenigsten Siege durch Schulterieg, Aufgabe oder Disqualifikation
- die wenigsten Siege in einem Kampf durch technische Überlegenheit
- die wenigsten erzielten technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes

* Falls ein Ringer disqualifiziert wird und nur ein Ringer im 5. Platz klassiert wird, erhält dieser 6 Punkte und der Ringer im 6. Platz 5 Punkte.



- die meisten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes.
- die höchste Auslosungsnummer

Die beiden letzten verbleibenden Mannschaften werden auf der Grundlage des direkten Vergleichs ermittelt.

Wenn in einem letzten Mannschaftswettkampf eine Begegnung zwischen zwei Mannschaften unentschieden endet (gleiche Anzahl Siege, zum Beispiel 4-4), dann wird der Sieger gemäss folgender Prioritätenliste ermittelt:

- die Gesamtzahl der Klassifizierungspunkte
- die meisten Siege durch Schultersieg, Aufgabe oder Disqualifikation
- die meisten Siege in einem Kampf durch technische Überlegenheit
- die meisten erzielten technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
- die wenigsten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
- das Resultat des letzten Kampfs

KAPITEL 6 - PUNKTE FÜR AKTIONEN UND GRIFFE

Artikel 35 - Bewertung von wichtigen Aktionen oder Griffen

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

Wenn der angreifende Ringer bei der Ausführung eines Griffes in der eigenen Brücke anhält und dann seine Aktion beendet, indem er seinen Gegner ebenfalls in die Brücke bringt, wird er nicht bestraft. Nur der angreifende Ringer erhält Punkte, da er einen Griff mit eigenem Risiko ausgeführt hat. Dagegen erhält sein Gegner aber Punkte, wenn dieser den Griffausführenden in der Brückenlage blockieren oder eine Konteraktion ausführen kann.

Falls eine Aktion im Stand ausgeführt wird, wird diese immer besser bewertet als dieselbe Aktion in der Bodenlage. Der Wert der Aktion wird immer basierend auf der Position des Verteidigers bestimmt. Falls der Verteidiger mindestens ein Knie am Boden hat, wird seine Position als Bodenlage beurteilt. Die Position des Angreifers ist für die Bewertung eines Griffes irrelevant.

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

- a) den angreifenden Ringer zu Boden bringt
- b) einen gegnerischen Angriff übernehmen und weiterführen kann
- c) Wenn er den angreifenden Ringer in der Brücke oder in einer gefährlichen Lage festhalten kann.
- d) Der Kampfrichter muss das Ende der Situation abwarten, um die von jedem Ringer erreichten Punkte zu vergeben.
- e) Im Fall, dass die Aktionen beider Ringer zu einer Veränderung von einer Position in eine andere führen, werden die Punkte für alle Aktionen entsprechend ihrem Wert vergeben.
- f) Der Momentschulterfall „beide Schultern des Ringers berühren gleichzeitig und unmittelbar die Matte“ wird nicht als Schultersieg (völlig durch den Gegner beherrscht) betrachtet (Artikel 43). Wenn ein Ringer aus der aufrechten Position infolge einer Aktion seines Gegners in den Momentschulterfall gerät, erhält der Angreifer 4 Punkte sofern er den Gegner kontrolliert; sein Gegner erhält auch keinen Punkt für den Momentschulterfall.
- g) Das Drehen über die Ellenbogen von einer Schulter auf die andere in die Brückenposition und umgekehrt wird als eine einzige Aktion bewertet.
- h) Ein Griff darf nicht als neue Aktion bewertet werden, so lange die Wettkämpfer nicht in die Ausgangsposition



zurückkehren.

- i) Der Kampfrichter zeigt alle Punkte an. Ist der Punktrichter damit einverstanden, zeigt er das mit der entsprechenden Kelle in der entsprechenden Farbe und mit dem entsprechenden Wert an (1, 2, 4 oder 5 Punkte). Bei Meinungsverschiedenheiten zwischen dem Punkt- und dem Kampfrichter muss sich der Mattenpräsident für einen der beiden entscheiden, ausser er beruft eine Konsultation ein und erhält die Mehrheit.
- j) Im Falle eines Schultersieges, der am Ende der regulären Kampfzeit erfolgt, ist allein der Gongschlag (und nicht der Pfiff des Kampfrichters) gültig.
- k) Am Ende einer Kampfrunde sind alle Griffe gültig, wenn sie vor dem Gongschlag beendet wurden. Keinesfalls darf ein Griff, der nach dem Gong beendet wurde, bewertet werden.

Artikel 36 - Die gefährliche Lage

Ein Ringer befindet sich in einer gefährlichen Lage, wenn die Linie des Rückens (oder die Linie 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:

- der sich verteidigende Ringer in die Brücke geht, um nicht geschultert zu werden.
- der sich verteidigende Ringer, mit dem Rücken zur Matte, sich auf einen oder beide Ellbogen stützt, um nicht geschultert zu werden.
- 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).
- der Ringer über seine Schultern rollt.

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

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

Artikel 37 - Eintragung der Punkte

Der Punktrichter trägt nach jeder einzelnen Wertung auf dem Wertungszettel die Punkte ein, die die Ringer durch ihre Aktionen und Griffe erzielt haben.

Die Punkte, die zum Schultersieg geführt haben, werden eingekreist.

Verwarnungen wegen Mattenflucht, Griffflucht, Nichteinnahme der korrekten Position, verbotener Griffe sowie Brutalität werden mit (0) eingetragen. Nach jeder Verwarnung (0) erhält der Gegner in jedem Fall 2 technische Punkte.

Im Falle eines Punktgleichstands wird der letzte technische Punkt unterstrichen.

Artikel 38 - Aktion mit „grosser Amplitude“

Jeder Griff, bei dem der ausführende Ringer seinen Gegner im Stand vollständig vom Boden abhebt, ihn sicher beherrscht, ihn in einem grossen Bogen durch die Luft wirft und ihn sofort in eine gefährliche Lage bringt, ist als ein Griff mit „grosser Amplitude“ zu betrachten.

In der Bodenlage wird jedes vollständige Ausheben durch den Angreifer ebenfalls als Griff mit grosser Amplitude bewertet, wenn der angegriffene Ringer in eine neutrale Lage (4 Punkte) oder sofort in eine gefährliche Lage geworfen wird (5 Punkte).



Artikel 39 - Bewertung für Aktionen und Griffe

1 Punkt

- Erhält der Ringer, dessen Gegner (im Stand) mit einem Fuss vollständig in die Schutzzone gerät ohne einen Griff auszuführen.

Präzisierung betreffend dem Heraustreten in die Schutzzone im Stand für beide Stilarten:

Falls der Angreifer, welcher eine Aktion initiiert, als Erster in die Schutzzone steht, werden folgende Bestimmungen angewendet:

- Falls der Ringer seine Aktion fließend beendet, erhält er die entsprechenden Punkte (1, 2, 4 oder 5 Punkte).
- Falls der Ringer seinen Griff nicht zu Ende führen kann, nachdem er seine Aktion gestoppt hat, erhält sein Gegner 1 Punkt.
- Falls der Ringer seinen Gegner abhebt und kontrolliert, jedoch seine Aktion nicht fließend beenden kann, unterbricht der Kampfrichter den Kampf, teilt dem Gegner jedoch keinen Punkt zu.

NB: Falls ein Ringer seinen Gegner absichtlich in die Schutzzone stösst, ohne eine klar erkennbare Aktion durchzuführen, erhält er keinen Punkt. Falls er dies ein zweites Mal macht, wird er mit einer Verwarnung und 2 Punkten für den Gegner bestraft.

- Alle Kampfunterbrechungen wegen Verletzung ohne Bluten oder ohne offensichtliche Verletzung werden mit 1 Punkt für den Gegner bestraft.
- An den Ringer, dessen Gegner eine Challenge gefordert hat, wenn die Ursprungswertung bestätigt wird.
- Erhält der Gegner des als passiv benannten Ringers, der während einer 30-sekündigen Aktivitätszeit im Freistil nicht punktet
- Für einen Ringer, der sich von der Unterlage in die Oberlage kämpft und seinen Gegner von hinten beherrscht (Gegenangriff des dominierten Ringers und Beherrschung von hinten).

2 Punkte

- Erhält der Ringer, der seinen Gegner zu Boden bringt und diesen von hinten beherrscht (Hierbei sind die 3 Berührungspunkte des Untermannes zu beachten: 2 Arme und 1 Knie, 2 Knie und 1 Arm oder 2 Knie und der Kopf).
- Erhält der Ringer, der im Stand oder in der Bodenlage einen gültigen Griff ausführt, wodurch sein Gegner mit 3 Kontaktpunkten die Matte berührt, aber er seinen Gegner nicht von hinten beherrscht.
- Erhält der Ringer, der am Boden einen korrekten Griff ausführt und damit seinen Gegner in eine gefährliche Lage bringt, dies inklusive der Situation, wenn sein Gegner sich mit einem oder zwei gestreckten Ellbogen verteidigt.
- Erhält der Ringer, der infolge Regelwidrigkeit seines Gegners an einer Griffausführung gehindert wird, aber dennoch seinen Griff erfolgreich vollenden kann
- Erhält der angreifende Ringer, dessen Gegner wegen Griffflucht, Mattenflucht, Nichteinnahme der korrekten Position, verbotenen Griff oder Brutalität sanktioniert wird.
- Erhält der angreifende Ringer, dessen Gegner über die Schultern rollt.
- Erhält der angreifende Ringer, dessen Gegner sich einem Griff entzieht, indem er Mattenflucht begeht, und sich dabei in einer gefährlichen Lage befindet.
- Für den angreifenden Ringer, dessen Gegner die Ausführung eines angesetzten Griffes oder eines Schultersieges durch eine Regelwidrigkeit verhindert.
- Erhält der Ringer, der seinen Gegner bei der Ausführung eines Standgriffes in einer gefährlichen Lage blockieren kann.
- Erhält der Ringer, dessen Gegner, egal ob Ober- oder Untermann, nach einer ersten freundlichen Ermahnung nicht die korrekte Bodenposition einnimmt

4 Punkte

- Erhält der Ringer, der einen Griff im Stand ausführt und damit seinen Gegner durch eine kleine Amplitude direkt 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 durch eine kleine



Amplitude in eine gefährliche Lage gebracht wird

- Für den Ringer, der einen Griff mit grosser Amplitude ausführt, jedoch seinen Gegner nicht direkt und unmittelbar in eine gefährliche Lage bringt.

NB: 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 4 Punkte.

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, einen Griff mit grosser Amplitude ausführt und der Gegner sofort in eine gefährliche Lage gebracht wird.

Artikel 40 - Entscheidung und Abstimmung

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. Der Mattenpräsident hat nicht das Recht, eine Entscheidung zu beeinflussen oder zu verändern, wenn Punktrichter und Kampfrichter sich einig sind, ausser er ordnet eine Konsultation an oder nach einer Challenge.

Kommt es zur Bewertung, dann benutzen der Punktrichter und der Mattenpräsident zum Anzeigen ihrer Entscheidung die hierfür vorgesehenen elektronischen Tafeln oder Kellen. Es gibt 11 Kellen im griechisch-römischen Stil und im Freistil von blauer, weisser oder roter Farbe.

Eine weisse Kelle; fünf rote beschriftete Kellen mit den Zahlen 1, 2, 4, 5 dienen zum Anzeigen der Punkte. Die unbeschriftete Kelle wird für das Anzeigen von Verwarnungen und zum Lenken der Aufmerksamkeit auf den Ringer der betreffenden Farbe benutzt. 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.

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 41 - Entscheidungstabelle

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

R: Ringer rot - B: Ringer blau - 0: kein Punkt

Bei diesen Beispielen muss der Mattenpräsident nicht eingreifen, da sich Kampfrichter und Punktrichter einig sind, ausser es würden schwerwiegenden Fehler vorliegen:

Kampfrichter	Punktrichter	Mattenpräsident	Offizielles Ergebnis
1R	1R	-	1R
2B	2B	-	2B
4R	4R	-	4R
5R	5R	-	5R



Bei den folgenden Beispielen sind sich der Punktrichter und Kampfrichter uneinig, deshalb greift der Mattenpräsident ein und es entscheidet die Mehrheit:

Kampfrichter	Punktrichter	Mattenpräsident	Offizielles Ergebnis
1R	0	0	0
1B	1R	1R	1R
2R	1R	2R	2R
2B	0	2B	2B
4R	2R	2R	2R
2B	1R	2B	2B

Bei gravierenden Regelverstößen muss der Mattenpräsident eine Konsultation fordern.

KAPITEL 7 - PLATZIERUNGSPUNKTE NACH EINEM KAMPF

Artikel 42 - Platzierungspunkte

Die Addition der von einem Ringer erreichten Platzierungspunkte bestimmt seine endgültige Platzierung.

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

- Schultersieg (mit oder ohne technische Punkte für den Verlierer) (VFA 5:0)
- Verletzung (VIN 5:0)
 - Falls ein Ringer sich vor oder während einem Kampf verletzt und dies vom UWW Arzt bestätigt wird.
- 3 Verwarnungen in einem Kampf (VCA 5:0)
- Aufgabe (VFP 5:0) - siehe Artikel 15
 - Falls ein Ringer sich nicht auf der Matte präsentiert
- Disqualifikation (DSQ 5:0) - siehe Artikel 15
 - Falls ein Ringer vor oder während einem Kampf wegen antisportlichem Verhalten disqualifiziert wird

4 Punkte für den Sieger und 0 für den Verlierer (VSU 4:0):

- Technischer Überlegenheit (8 Punkte Differenz in griechisch-römischen Stil und 10 Punkte im Freistil während einer der 2 Kampfabchnitte), wobei der Verlierer keinen technischen Punkt erzielte.

4 Punkte für den Sieger und 1 Punkt für den Verlierer (VSU1 4:1):

- Sieg durch technische Überlegenheit während einer der 2 Kampfabchnitte, wobei der Verlierer technische Punkte erzielte.

3 Punkte für den Sieger und 0 für den Verlierer (VPO 3:0):

- Wenn der Ringer am Ende der zwei Kampfabchnitte mit 1 bis 7 Punkten Differenz im griechisch-römischen Stil und 1 bis 9 Punkten im Freistil gewinnt und der Verlierer keine technischen Punkte erzielte.

3 Punkte für den Sieger und 1 Punkt für den Verlierer (VPO1 3:1):

- Wenn der Kampf durch Punktsieg nach Ablauf der regulären Kampfzeit endet und der Verlierer 1 oder mehrere technische Punkte erzielt hat.

0 Punkte für den roten Ringer und 0 Punkte für den blauen Ringer (2DSQ 0:0):

- Wenn beide Ringer wegen Regelverstößen disqualifiziert werden.



Artikel 43 - 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. Damit eine Schulterniederlage am Mattenrand gegeben werden kann, müssen die Schultern des angegriffenen Ringers die orange Zone berühren, wobei der Kopf die Schutzzone nicht berühren darf. In der Schutzzone kann kein Schultersieg erzielt werden.

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

Der durch den Kampfrichter festgestellte Schultersieg ist gültig, wenn der Mattenpräsident zustimmt. Wenn der Kampfrichter den gültigen Schultersieg nicht anzeigt, kann dieser mit Zustimmung des Punktrichters und des Mattenpräsidenten erklärt werden. In jedem Falle schlägt der Kampfrichter erst auf die Matte, nachdem er die Zustimmung des Mattenpräsidenten erhält; danach pfeift er den Kampf ab.

Damit ein Schultersieg anerkannt werden kann, muss dieser genau ersichtlich sein, d.h. dass beide Schultern des Ringers während der kurzen Zeit gleichzeitig die Matte berühren, wie im Absatz 1 erwähnt. Dasselbe gilt auch bei einem rückwärtigen Wurf aus dem Stand (Soupless).

Die Forderung einer Challenge ist im Falle eines Schultersiegs, der, nach Entscheidung des Kampfrichters oder des Punktrichters, vom Mattenpräsidenten bestätigt wurde, nicht möglich.

Artikel 44 - Technische Überlegenheit

Abgesehen von einem Schultersieg oder Disqualifikation muss der Kampf auch dann ungeachtet des Punktestandes vorzeitig beendet werden, wenn

- ein Punktunterschied von 8 Punkten im griechisch-römischen Stil und 10 Punkten Unterschied im Freistil zwischen beiden Ringern besteht.

Der Kampf kann nicht vor Beendigung der Aktion unterbrochen werden, um den Sieg durch technische Überlegenheit zu erklären (siehe Artikel 28).

Der Mattenpräsident muss dem Kampfrichter anzeigen, wenn ein Unterschied von 8 oder 10 Punkten erreicht ist. Nach Rücksprache mit den Mitgliedern des Kampfgerichtes verkündet der Kampfrichter den Sieger des Kampfes.

KAPITEL 8 - NEGATIVER RINGKAMPF

Artikel 45 - Kampf in der Bodenlage

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

Der Untermann darf im griechisch-römischen Stil die Aktionen und Griffe des Obermanns nicht gleichzeitig mit beiden Händen auf dem oberen Teil des Körpers (Oberkörper oder irgendeinen Teil der Arme des Gegners) verteidigen. Im Weiteren darf sich der Untermann nicht mit geschlossenen Armen oder mit blockierten Ellbogen und Knien verteidigen.

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 beim ersten Mal verbal ermahnen. Im Wiederholungsfall erhält der schuldige Ringer eine Verwarnung, sein Gegner erhält 2 Punkte und der Kampf wird im Stand fortgesetzt.



Der Obermann hat nicht das Recht, allein den Kampf zu unterbrechen oder die Wiederaufnahme des Kampfes im Stand zu fordern.

Angeordnete Bodenlage

Ausgangsstellung der Ringer am Boden vor dem Pfiff des Kampfrichters ist wie folgt: Der in die Bodenlage geschickte Ringer stützt sich auf beide Hände und Knie innerhalb des zentralen Mittelkreises. Die Hände sind mindestens 20 cm von den Knien entfernt. Die Arme müssen gestreckt bleiben, die Füße dürfen nicht überkreuzt sein und die Oberschenkel stehen in einem Winkel von 90° zur Matte.

Der Ringer in der Oberlage platziert sich hinter seinen Gegner. Sobald der Kampfrichter die angeordnete Bodenlage befohlen hat, legt der Obermann ohne Zögern seine beiden Hände auf die Schultern seines Gegners. Er kann dabei stehen oder ein oder zwei Knie auf dem Boden haben.

Artikel 46 - Die Passivitätszone (orange Zone)

Die Passivitätszone hat die Aufgabe, den fliehenden Ringer klar erkennen zu lassen, den ständigen Kampf am Mat-tenrand 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, einschliess-lich 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 im Stand fortgesetzt und die Punkte werden entsprechend dem Wert des Griffes vergeben.

Ein Schultersieg in der Schutzzone ist nicht gültig. Der Kampf muss unterbrochen werden und die Ringer werden in der Standposition in die Mattenmitte beordert.

Eine Aktion, welche keinen Punkt in der Mattenmitte zur Folge hat, wird auch keinen Punkt in der Schutzzone zugeteilt. Hingegen wird ein Punkt für das Hinaustreten in die Schutzzone gegeben.

Im Allgemeinen wird bei jedem Hinaustreten in die Schutzzone, ohne komplette Griffausführung, derjenige Ringer mit 1 Punkt bestraft, welcher als erster die Schutzzone betritt (das heisst, dass der Gegner 1 Punkt erhält). Wenn beide Ringer die Matte gleichzeitig verlassen, muss der Kampfrichter entscheiden welcher Ringer als Erster die Schutzzone berührt hat und seinem Gegner 1 Punkt zuteilen.

Falls ein Ringer einen Griff ausführt, diesen aber nicht zu Ende führen kann, sich in der Schutzzone befindet und von seinem Gegner in einer neutralen Position kontrolliert wird (der Gegner hat keine Bewegung/Konter ausgeführt, um in diese Position zu kommen), dann verliert er 1 Punkt, da er die Kampffläche im Stand verlassen hat. Falls er sich auf seinem Rücken in der Schutzzone befindet, und der Gegner ihn kontrolliert, dann verliert er 2 Punkte.

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 Griffführung mit nur 2 Füßen in dieser Zone befinden. In diesem Fall lässt der Kampfrichter die Situation für einen bestimmten Zeitraum gewähren und wartet ab, wie sich der Griff entwickelt.

Wenn die Ringer ihre Aktion in der 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 im Stand fortsetzen lassen.

Falls im Standkampf ein Fuss des angreifenden Ringers die Schutzzone betritt, also über die Passivitätszone hinaus-kommt, unterbricht der Kampfrichter den Kampf nicht und wartet, bis die Aktion zu Ende geführt wird.

Wenn der angegriffene Ringer mit einem Fuss auf die Schutzzone kommt, der Griff aber vom Ausführenden unmit-



telbar fortgesetzt wird, dann ist der Griff gültig. Wenn der angreifende Ringer den Griff nicht beendet, unterbricht der Kampfrichter den Kampf.

Sobald ein Ringer einen Fuss in die 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 im Stand weiterringen.

Im Bodenkampf kann der angreifende Ringer zur Vollendung seiner Aktion auch auf die Schutzzone 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 bzw. auf der Schutzzone sein.

Artikel 47 - Vorgehensweise bei Passivität (Freistil und griechisch-römisch)

Vorgehensweise zur Erteilung von Strafen für Inaktivität im Freistil

Die Aufgabe der Kampfrichter, neben anderen wesentlichen Pflichten, ist es zu erkennen und zu unterscheiden, was eine echte Aktion und was ein vorgetäuschter Versuch ist, um Zeit zu schinden.

- a) Jedes Mal, wenn die Mitglieder des Kampfgerichts sich darüber einig sind, dass ein Ringer blockiert, Finger fasst, seinen Gegner abwehrt und/oder grundsätzlich dem Kampf ausweicht, signalisiert der Kampfrichter dem Ringer „Aktion Blau oder Rot“. Der erste Verstoss zieht eine kurze Kampfunterbrechung und verbale Ermahnung nach sich: „Achtung“. Zweiter Verstoss: Der Kampf wird kurz unterbrochen, um den schuldigen Ringer zu benennen und eine 30-sekündige Aktivitätszeit, in welcher der schuldige Ringer punkten muss, beginnt. Der Kampfrichter darf den Kampf während einer gültigen Aktion nicht unterbrechen, dies bei Beginn oder Ende der Aktivitätszeit. Ein dem schuldigen Ringer zugeordnetes Leuchtsignal wird aktiviert. Dies zeigt den Ringern, Trainern und Zuschauern, dass eine „Aktivitätszeit“ begonnen hat. Sollte einer der beiden Ringer innerhalb der 30 Sekunden Aktivitätszeit punkten, wird kein Strafpunkt vergeben, sondern lediglich der/die entsprechende(n) technische(n) Punkt(e). Punktet kein Ringer, bekommt der Gegner des passiv bestimmten Ringers 1 Punkt ohne Kampfunterbrechung.
- b) Hat nach 2:00 Minuten des ersten Kampfabschnitts kein Ringer gepunktet, muss der Kampfrichter zwingendermassen einen der Ringer als passiv benennen (dieselbe Vorgehensweise wie oben beschrieben wird durchgeführt).
- c) Verbleiben in einer von beiden Kampfabschnitte weniger als 30 Sekunden und sind sich alle 3 Mitglieder des Kampfgerichts einig, dass ein Ringer offensichtlich ausweicht und/oder seinen Gegner blockiert, erhält sein Gegner 2 Punkte (analog Griffflucht). Für diese Situation kann eine Challenge gefordert werden.
- d) Falls ein Ringer wenige Sekunden vor 2:00 Minuten beim Stand von 0:0 eine Aktion initiiert, wird der Kampfrichter den Kampf nicht unterbrechen damit der Ringer seine Aktion zu Ende führen kann. Falls die Aktion mit Punkten endet, wird der Kampf ohne Unterbrechung weitergehen. Andernfalls wird der Kampfrichter den Kampf unterbrechen und die Aktivitätszeit einleiten.

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

Ein aktives Ringen besteht aus dem Bestreben den Kontakt mit seinem Gegner zu suchen, indem sich die Ringer gegenseitig greifen und versuchen einen Angriff zu platzieren. Beide Ringer werden stets ermuntert aktiv zu sein.

Falls nur ein Ringer aktiv ist, wird dieser belohnt. In diesen Fällen wird sein Gegner, welcher den Kampf verhindert und blockiert, als passiv bestimmt und die entsprechende Vorgehensweise für Passivität eingeleitet.

Die angeordnete Bodenlage ist aufgelöst. Die folgende Vorgehensweise ist zu befolgen:

- **Erster Verstoss:** verbale Ermahnung des Ringers mittels des UWW Vokabulars ohne Kampfunterbrechung. Es gibt keine Notwendigkeit, ein „V“ auf den Punktzettel zu schreiben.



- **Zweiter Verstoss (P):** falls derselbe Ringer passiv ist, bekommt er seine erste Passivitätsverwarnung, wieder ohne Kampfunterbrechung.
- **Dritter Verstoss (P):** falls derselbe Ringer passiv ist, bekommt er seine zweite Passivitätsverwarnung und sein Gegner einen Punkt, wieder ohne Kampfunterbrechung.
- **Bei jeder weiteren zweiten Passivität** bekommt der Gegner einen Punkt, auch wieder ohne Kampfunterbrechung.

Zusatzbestimmung

Falls der Punktestand 0:0 ist, muss die dritte Verstoss nicht später als 4:30 Minuten gegeben werden (3:00 Minuten für Schüler und Kadetten).

Falls der Kampf 4:30 Minuten erreicht hat (3:00 für Schüler und Kadetten) und der Punktestand 0:0 ist, wird der Kampfrichter den Kampf unterbrechen. Das Kampfgericht wird einen Ringer als passiv wählen und seinem Gegner 1 Punkt geben.

Falls ein Ringer blockiert, seinen Kopf gegen die Brust seines Gegners hält, Finger fasst oder im Allgemeinen den offenen Ringkampf im Stand vermeidet (sich weigert, zurück zu einer geraden Oberkörperposition zu kommen), wird der Kampfrichter den Ringer als negativ bestimmen.

Jede Aktion, welche für den Gegner potentiell gefährlich ist, oder gegen das Prinzip eines offensiven und spektakulären Kampfs verstößt (zum Beispiel Finger blockieren, Kontakt vermeiden), wird als negativer Kampf definiert.

Ein negativer Kampf muss vom Kampfrichter mit einem klaren ersten Zeichen angezeigt werden (zum Beispiel „Rot, no finger!“) und muss durch den Mattenpräsident bestätigt werden.

Sobald die Bestätigung folgt, wird sogleich eine Verwarnung (0) ausgesprochen und seinem Gegner 2 Punkte zugeteilt.

Der negative Kampf, welcher in der Artikeln 49-51 beschrieben ist, darf nicht mit der Passivität verwechselt werden. In allen Fällen wird der negative Kampf mit einer Verwarnung und 2 Punkten geahndet.

Die Passivität und der negative Kampf müssen erkannt werden. Die Passivität darf nicht als negativer Kampf bestraft werden, oder umgekehrt. Die Passivität und der negative Kampf sind klar zu unterscheiden.

Es gilt zu beachten: die Vorgehensweisen bei Passivität unterscheiden sich im Freistil und im griechisch-römischen Stil deutlich.

KAPITEL 9 - VERBOTE UND UNERLAUBTE GRIFFE

Artikel 48 - Allgemeine Verbote

Es ist den Ringern verboten:

- an den Haaren, Ohren oder Geschlechtsteilen zu ziehen, in die Haut zu kneifen, zu beißen sowie Finger oder Zehen zu verdrehen und Ähnliches, sowie im Allgemeinen Aktionen, Bewegungen oder Griffe mit der Absicht durchzuführen, den Gegner zu quälen oder ihm Schmerzen zu bereiten, um ihn damit zum Nachgeben bzw. Aufgeben zu zwingen.
- mit den Füßen zu treten, mit dem Kopf zu stossen, zu würgen, zu stoßen, 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, dem Gegner Schmerzen zu bereiten, das Trikot des Gegners zu fassen.
- sich an der Matte festzuhalten.
- während des Kampfes 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.
- Finger zu fassen oder zu kreuzen mit der Absicht den Gegner zu blockieren und ein aktives Ringen zu verhindern.



Artikel 49 - Griffflucht

Als Griffflucht 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 zentralen Kampffläche als auch in der Passivitätszone. Die Griffflucht wird ebenso bestraft wie die Mattenflucht, das heißt:

Griffflucht im Bodenkampf:

- 1 Verwarnung für den Schuldigen (0)
- 2 Punkte für den Gegner
- Fortsetzung am Boden

Griffflucht im Stand:

- 1 Verwarnung für den Schuldigen (0)
- 2 Punkte für den Gegner
- Fortsetzung im Stand

Griffflucht am Boden im griechisch-römischen Ringkampf

Die Situation, in welcher sich ein Ringer nach einer Aktion seines Gegners am Boden befindet und dann nach vorn springt, um sich dem Griff seines Gegners zu entziehen und durch diese Aktion den angreifenden Ringer in eine verbotene Griffsituation - Hände auf den Schenkeln des angegriffenen Ringers - bringt, gilt als Griffflucht. Der Kampfrichter darf eine solche Situation in keinem Fall tolerieren. Hier handelt es sich um eine eindeutige Griffflucht des Verteidigers. Er muss diese Situation ganz klar und deutlich sanktionieren. Er muss sich auch selbst so vor die Ringer platzieren, dass er dadurch die Griffflucht unterbindet.

- Wenn der Ringer am Boden das erste Mal nach vorn springt, um sich dem Griff seines Gegners zu entziehen, muss der Kampfrichter mit lauter Stimme sagen: „Attention, NO JUMP“.
- Beim zweiten Mal muss der Kampfrichter eine Verwarnung und 2 Punkte wegen Griffflucht fordern, den Kampf nach Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten unterbrechen, die Ringer wieder aufstehen lassen, den Fehler anzeigen und der Kampf am Boden fortsetzen.

Diese Vorgehensweise gilt für die Bestrafung der Griffflucht eines Ringers, der nach vorne springt. Dagegen ist die Verteidigung, die daraus besteht, sich seitlich zu bewegen, um die Ausführung eines Griffes zu verhindern, erlaubt und darf nicht bestraft werden.

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

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

Artikel 50 - Mattenflucht

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

Mattenflucht im Bodenkampf:

- 2 Punkte + 1 Verwarnung für den Gegner (0)
- Fortsetzung am Boden

Mattenflucht in der gefährlichen Lage:

- 2 Punkte + 1 Verwarnung für den Gegner (0)
- Fortsetzung am Boden

Mattenflucht im Stand:



- 2 Punkte + 1 Verwarnung für den Gegner (0)
- Fortsetzung im Stand

Wenn einer der Ringer zum ersten Mal in die orange Zone der Matte tritt, muss der Kampfrichter ihn mündlich ermahnen (orange / blaue Zone). Die Ringer müssen wieder in die Mitte der Matte zurückzukehren. Falls die Ringer dies nicht befolgen und in der orangenen Zone mit 3 Füßen verharren, muss der Kampfrichter den Kampf unterbrechen und die Ringer in die Mitte beordern. Falls es sich aber um einen Angriff handelt, dann werden dem Angreifer die Punkte für die Aktion zugesprochen, selbst wenn die Beine von beiden Ringern in der Passivitätszone sind oder beide Beine des Verteidigers sich in der Schutzzone befinden. Dagegen sind Gegenangriffe und Konter in der Schutzzone ungültig.

Besteht die Standposition darin, den Gegner absichtlich auf Distanz zu halten oder den Kontakt absichtlich abzubauen, wird mit 1 Verwarnung und 2 Punkte für den Gegner bestraft, wie es für den Griffentzug festgelegt ist.

Artikel 51 - Verbotene Griffe

Folgende Handlungen oder Griffe sind ausdrücklich verboten:

- Fassen am Hals
- Verdrehen der Arme um mehr als 90 Grad
- am Unterarm angesetzter Armhebel
- das Fassen des Kopfes oder des Nackens mit beiden Händen sowie alle Situationen und Positionen mit Würgen
- der Doppelnelson, wenn er nicht von der Seite ausgeführt wird, ohne Beineinsatz an irgendeinem Körperteil des Gegners
- den Arm des Gegners auf dessen Rücken legen und dabei unter Druck setzen, so dass Unterarm und Oberarm einen spitzen Winkel ergeben
- Griffe, bei denen die Wirbelsäule des Gegners mit Spannung belastet wird
- der Kopfgriff „Krawatte“ mit nur einer oder beiden Händen, gleich in welche Richtung
- nur Griffe mit Kopf und einem Arm sind erlaubt
- bei allen Aktionen vom Stand und von hinten, bei welchen der Kopf des Gegners gegen unten zeigt (verkehrter Ausheber) muss der Niederwurf seitlich erfolgen - auf keinen Fall senkrecht auf den Kopf
- bei der Ausführung eines Griffes den Kopf oder Hals des Gegners mit beiden Armen zu halten
- den Gegner aus der Brückenstellung abzuheben und ihn auf die Matte zu werfen (Stauchung durch Aufprall auf dem Boden), d. h. die Brücke muss eingedrückt werden
- die Brücke einzudrücken durch Druck in Richtung des Kopfes
- Allgemein gilt: wenn der angreifende Ringer bei Ausführung eines Griffes gegen die Regeln verstößt, ist die betreffende Aktion ungültig und der Ringer, der diesen Verstoss begeht, wird bestraft (Ermahnung). Wenn der Angreifer seinen Fehler wiederholt, wird er durch eine Verwarnung und 2 Punkte für den Gegner bestraft.
- Wenn ein angegriffener Ringer seinen Gegner durch eine Regelwidrigkeit daran hindert, einen Griff auszuführen, wird er durch eine Verwarnung und zwei Punkte für den Gegner bestraft.

Verbotene Griffe im Freistil Frauen

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

Verbotene Griffe für Schüler und Kadetten

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

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

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

Wenn der angreifende Ringer eine Aktion trotz eines verbotenen Griffes des angegriffenen Ringers ausführen kann:

- den Verstoss sofort zu unterbinden;
- dem Gegner entsprechend dem Griff Punkte geben;
- eine Verwarnung fordern;



- 2 Punkte an den Gegner geben;
- den Kampf unterbrechen;
- der Kampf wird dort fortgesetzt wo er unterbrochen wurde.

Wenn der angreifende Ringer seine Aktion aufgrund eines verbotenen Griffes des angegriffenen Ringers nicht ausführen kann:

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

Artikel 52 - 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 geschlossene Beinschere am Kopf, Hals oder Körper verboten.

Artikel 53 - Auswirkungen auf den Kampf

Die Regelwidrigkeit des angegriffenen Ringers soll durch den Kampfrichter beseitigt bzw. unterbunden werden, ohne dass dadurch die Ausführung des Griffes behindert wird, sofern dies möglich ist. Wenn keine Gefahr besteht, erlaubt der Kampfrichter die Entwicklung des Griffes und wartet das Ergebnis ab. Danach unterbricht er den Kampf, gibt die entsprechende Wertung, die Verwarnung für den schuldigen Ringer.

Wenn ein Griff ordnungsgemäss begonnen wird und dann regelwidrig zu Ende geführt wird, ist der Griff nur bis zum Beginn der Regelwidrigkeit zu werten. Danach ist der Kampf zu unterbrechen, in der Standposition fortzusetzen und der angreifende Ringer freundlich zu ermahnen. Wenn der Ringer ein weiteres Mal regelwidrig angreift, unterbricht der Kampfrichter den Kampf, erteilt dem schuldigen Ringer eine Verwarnung (0) sowie seinem Gegner 2 Punkte.

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 - PROTEST

Artikel 54 - Der Protest

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

Wenn der Präsident der UWW oder der Verantwortliche für die Kampfrichtertätigkeit feststellt, 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 UWW die Verantwortlichen gemäss den Bestimmungen des Reglements für das internationale Kampfgericht bestrafen.



KAPITEL 11 - MEDIZINISCHE BELANGE

Artikel 55 - Medizinische Betreuung

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 UWW-Arztes. Die Anforderungen an die medizinische Betreuung ist in einem ad hoc Reglement beschrieben.

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. In keinem Fall kann die UWW für eine Verletzung, Behinderung oder den Tod eines Ringers verantwortlich gemacht werden.

Artikel 56 - Einsatz des medizinischen Dienstes

- a) Der medizinische Verantwortliche der UWW 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. Die erste Behandlung der Verletzungen unterliegt der Verantwortung des UWW Arztes. Falls dieser Unterstützung benötigt, kann er dem Team-Arzt des Ringers oder dem Trainer erlauben, ihn bei der Behandlung zu unterstützen.
- b) Er kann ebenfalls sofort einen Kampf unmittelbar abbrechen, indem er einen Ringer als unfähig erklärt, weiter zu ringen. Der Ringer darf niemals die 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 wenn es sich nicht um eine sichtbare oder blutende Verletzung handelt, wird der Kampfrichter eine Sanktion fordern (Bestätigung durch Punktrichter oder Mattenpräsidenten).
- c) 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 den Kampf fortsetzen kann oder nicht.
- d) Jedem Ringer wird maximal 4 Minuten für die gesamte Dauer eines Kampfes gewährt, um eine blutende Verletzung zu behandeln. Die Folgen einer Überschreitung dieser Zeitlimit sind im Artikel 27 beschrieben.
- e) 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 Arzt der Medizinischen Kommission der UWW kann vom Kampfgericht fordern, den Kampf zu beenden.
- f) Bei Wettkämpfen, die ohne Anwesenheit eines Vertreters der medizinischen Kommission der UWW ablaufen, wird der Entscheid, einen Kampf abubrechen durch den Wettkampfarzt nach Absprache mit dem Vertreter von UWW oder dem delegierten Kampfrichter von UWW und dem Mannschaftsarzt des verletzten Ringers getroffen.
- g) 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 oder dessen Gegners und er darf keine Interessen hinsichtlich der betreffenden Gewichtsklasse haben. Falls dieser Fall eintritt, wird der delegierte Kampfrichter die Entscheidung an einen anderen Arzt delegieren.



- h) Alle bei internationalen UWW Wettkämpfen auftretenden Erste-Hilfe-Verletzungen (kein Krankenhausaufenthalt erforderlich) gehen auf Kosten des Organisators. Die Verletzungen, die einen Krankenhausaufenthalt erfordern, sind über die Versicherung der UWW-Lizenz abgedeckt, sofern der Fall noch am selben Tag an die Adresse gemeldet wird, welche sich auf der UWW Lizenz befindet.

Artikel 57 - Doping

In Anwendung der Bestimmungen der Statuten und um gegen eventuelles Doping, das ausdrücklich verboten ist, vorzugehen, behält sich die UWW das Recht vor, Ringer in allen Wettkämpfen, die unter Kontrolle der UWW stattfinden, einer Untersuchung oder einem Test zu unterziehen. Dies erfolgt zwingend bei Kontinental- und Weltmeisterschaften entsprechend den Regeln der UWW 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, die diesbezüglichen Sanktionen und Strafen sind im Antidoping Reglement von UWW aufgeführt. Die Medizinische Kommission der UWW 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 unter der Kontrolle des bevollmächtigten Arztes der UWW im Beisein eines Mannschaftsbetreuers des zu kontrollierenden Ringers.

Die Bereitstellung und die finanziellen Folgen der Anti-Dopingkontrollen werden für die Wettkämpfe vom ausrichtenden Land getragen. Die Kontrollen ausserhalb von Wettkämpfen werden von UWW oder den Nationalen Verbänden getragen.

Im Falle eines positiven Befundes werden die Sanktionen des Antidoping Reglement von UWW angewendet. Da die UWW 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 UWW alle Reglements, Verfahrensweisen und Bestrafungen dieser Agentur.

Das richterliche Berufungsorgan für Fälle von Bestrafung eines Ringers wegen Dopings durch das Präsidium der UWW ist der CAS/TAS (Sportschiedsgericht) in Lausanne (Schweiz), dies nachdem in einem solchen Fall alle möglichen Rekurse, welche in den Reglementen von UWW aufgeführt sind, ausgeschöpft wurden.

KAPITEL 12 - ANWENDUNG DER RINGKAMPFREGELN

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

Das vorliegende Reglement wurde unter Berücksichtigung aller von der UWW verteilten Rundschreiben und Informationen ausgearbeitet. Es enthält alle von den Hilfsorganen und dem Büro unterbreiteten Vorschläge, die von Kongress der UWW 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 UWW (Englisch oder Französisch) bei sich haben.



UNITED WORLD
WRESTLING