



## 10.01 Nationalliga-Reglement

---

24.03.2019 / ZV

### 1. Organisation

- 1.1. Swiss Wrestling Federation organisiert die Mannschaftsmeisterschaft (Swiss Wrestling WINFORCE League) der Premium- und Challenge League sowie die der 1. Liga.
- 1.2. Der NL-Chef organisiert die Swiss Wrestling WINFORCE League. Der Zentralvorstand von Swiss Wrestling Federation sorgt für die reglementarisch richtige Abwicklung.
- 1.3. Der Kampfrichterchef von Swiss Wrestling Federation ist für den Einsatz der Kampfrichter verantwortlich. Er informiert den Zentralvorstand vor Beginn der Mannschaftsmeisterschaft.
- 1.4. Der NL-Chef organisiert die Sicherstellung der Resultate und sorgt für eine termingerechte Weitergabe an die Massenmedien.
- 1.5. Die zwei Ressortchefs haben alle zu treffenden Massnahmen vor ihrer Durchführung vom Zentralvorstand von Swiss Wrestling Federation ratifizieren zu lassen.

### 2. Teilnahme

- 2.1. Teilnahmeberechtigt sind Klub- und Vereinsmannschaften, die alle statutarischen und reglementarischen Verpflichtungen gegenüber von Swiss Wrestling Federation erfüllt haben und pro Swiss Wrestling WINFORCE League-Mannschaft einen qualifizierten Kampfrichter mit mindestens der Kategorie Nationalliga stellen. 1. Liga Mannschaften haben mindestens einen Kampfrichter regional zu stellen. Sanktionen siehe Finanzreglement.
- 2.2. Ausländer-Ringer, die seit mindestens zwei Jahren ununterbrochen in der Schweiz Wohnsitz haben, gelten als Ringer-Schweizer und fallen nicht mehr unter die Ausländerklausel Art. 2.7. Die Originalbestätigung der **zuständigen Migrationsbehörde** ist dem Lizenzchef jährlich bis spätestens 13 Tage vor dem ersten Einsatz zuzustellen. Diese Regelung gilt nur für die Nationalliga und 1. Liga.

Ein Verein, welcher Ringer-Schweizer lizenziert, muss sich versichern, dass der zu lizenzierende Ringer an **keiner gleichzeitig stattfindenden oder sich überschneidenden ausländischen Mannschaftsmeisterschaft teilnimmt**. Die bei Verstössen ausgesprochenen Sanktionen durch UWW Europe, UWW oder andere Partner werden vollumfänglich dem Verein in Rechnung gestellt, bei welchem der Ringer-Schweizer lizenziert ist.

- 2.3. Weibliche Ringer sind in der Swiss Wrestling WINFORCE League nicht startberechtigt. In der 1. Liga dürfen weibliche Ringer eingesetzt werden.
- 2.4. Wird ein Ringer dreimal in der Premium League eingesetzt, kann er in der laufenden Saison nicht mehr in einer Mannschaft in der 1. Liga eingesetzt werden. Für Junioren und Kadetten entfällt diese Klausel.  
  
Der Wechsel zwischen Challenge League und 1. Liga ist uneingeschränkt möglich.
- 2.5. Ein Ringer darf pro Kalenderwoche (Montag bis Sonntag) nur in einer Liga starten (bezieht sich nur auf die WINFORCE League und 1. Liga).
- 2.6. Die Ringer und der Coach müssen eine persönliche und gültige auf den Namen ihres Klubs lautende Lizenz besitzen.
- 2.7. In der Premium- und Challenge League, sowie in der 1. Liga dürfen keine Ausländer eingesetzt werden. Ringerschweizer gelten als Schweizer gemäss Art. 2.2.
- 2.8. In der Premium- und Challenge League ist das Mindestalter 14 Jahre (Jahrgang ist entscheidend). Ringer die vierzehn- oder fünfzehn jährig sind (Jahrgang ist entscheidend) dürfen nur in der ihrem Körpergewicht entsprechenden Gewichtsklasse eingesetzt werden. Das Mindestgewicht beträgt in jedem Fall 52 kg.
- 2.9. In der 1. Liga gibt es keine Altersbeschränkung. Ringer die fünfzehnjährig (Jahrgang ist entscheidend) oder jünger sind, dürfen nur in der ihrem Körpergewicht entsprechenden Gewichtsklasse eingesetzt werden. Das Mindestgewicht beträgt in jedem Fall 46 kg.
- 2.10. Ein Klub/Verein kann nur mit einer Mannschaft in der Swiss WINFORCE League vertreten sein. Zweite Mannschaften und Kampfgemeinschaften (Siehe Abschnitt Doppel-lizenz) sind in der 1. Liga startberechtigt. Auch in der 1. Liga kann ein Verein nur mit einer Mannschaft vertreten sein.
- 2.11. Ein Rückzug aus der Swiss Wrestling WINFORCE League muss schriftlich dem NL-Chef gemeldet werden. Als letzter Termin gilt der 31. Dezember des laufenden Jahres. Rückzüge nach diesem Termin werden mit Bussen gemäss Finanzreglement geahndet. Bereits bezahlte Gebühren werden der Busse nicht angerechnet.
- 2.12. Neulizenzierungen und Lizenzerneuerungen müssen mindestens 13 Tage vor dem ersten Einsatz in der Mannschaft beantragt werden. In der NL sind nur Ringer mit der Lizenzkarte S (Sportler) für das laufende Jahr startberechtigt.
- 2.13. Neulizenzierungen sind gemäss Lizenzverfahren einzureichen. Die Lizenzgebühren richten sich nach den beim Lizenzantrag gültigen Gebühren des Finanzreglements.
- 2.14. Klubs/Vereine, die sich aus der Swiss Wrestling WINFORCE League zurückgezogen haben, müssen wieder in der 1. Liga beginnen.
- 2.15. Doppellizenzen
  - 2.15.1. Für die Mannschaftsmeisterschaft in der Swiss Wrestling WINFORCE League und 1. Liga können Doppellizenzen gelöst werden.
  - 2.15.2. Ein Ringer kann für eine Swiss Wrestling WINFORCE League-Saison in zwei Vereinen eingesetzt werden. Ein Wechsel in die gleiche Liga, ist nicht möglich, Ausnahmen siehe

Art. 2.15.3. und 2.15.4

- 2.15.3. Ein Ringer mit einer Doppellizenz kann innerhalb der 1. Liga während der Qualifikationsphase nicht für beide Vereine in der gleichen Gruppe starten. Sind die Vereine in unterschiedlichen Gruppen, ist ein Einsatz für beide Vereine möglich. Für die Finalrunde muss er sich für einen Verein entscheiden.
- 2.15.4. Die Auf-/Abstiegsbegegnungen Premium League / Challenge League gelten weder als Premium League noch als Challenge League Kampf. Ringer mit Doppellizenzen können in diesem eingesetzt werden unter Einhaltung der nachfolgenden Punkte (2.15.6. – 2.15.15)
- 2.15.5. Wird ein Ringer in beiden Vereinen in der gleichen Liga eingesetzt (Ausnahme Artikel 2.15.3. und 2.15.4) wird der Kampf, für diejenige Mannschaft für die er als zweites gekämpft hat mit 0:4 Mannschaftspunkten gewertet. Die Mannschaft wird mit einer Busse belegt (fehlender Ringer).
- 2.15.6. Am Ende der laufenden Meisterschaft verfallen die Doppellizenzen und der Ringer kehrt automatisch zu seinem Verein zurück.
- 2.15.7. Ein Verein (Geberverein) darf so vielen Ringern eine Doppellizenz ausstellen wie er will. Er darf aber maximal zwei Ringer in denselben Verein (Nehmerverein) ausleihen. Ein Verein (Nehmerverein) darf maximal zwei Ringern eine Doppellizenz lösen.
- 2.15.8. Ein Nehmerverein aus der 1. Liga kann für Junioren und Kadetten uneingeschränkt Doppellizenzen lösen. Es dürfen pro Kampf aber maximal drei Ringer mit einer Doppellizenz auf der Mannschaftsaufstellung sein. Die Anzahl der Ringer auf der Mannschaftsaufstellung mit Doppellizenz muss mindestens um 2 Ringer kleiner sein, als die der Ringer aus dem eigenen Verein.
- 2.15.9. Werden für die 1.Liga Kampfgemeinschaften, maximal aus 2 Vereinen bestehend, gebildet wird ein Verein bestimmt unter welchem der Verein läuft. Der zweite Verein kann für die Kampfgemeinschaft so viele Doppellizenzen ausstellen wie nötig. Die Doppellizenzen sind gemäss Artikel 2.15.11 dem NL-Chef zu melden.
- 2.15.10. Im Nehmerverein darf der Ringer mit der Doppellizenz nur in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- 2.15.11. Hat ein Verein mehrere Mannschaften können für jede Mannschaft zwei Doppellizenzen gelöst werden. Es muss aber 28 Tage vor Meisterschaftsbeginn dem NL-Chef mitgeteilt werden in welcher Mannschaft die jeweiligen Ringer mit der Doppellizenz eingesetzt werden. Ohne diese Mitteilung ist keiner der Ringer mit einer Doppellizenz startberechtigt. Der NL-Chef veröffentlicht diese Liste vor Meisterschaftsbeginn.
- 2.15.12. Die Anzahl der Startmöglichkeiten pro Verein sind uneingeschränkt, sofern die übrigen Doppellizenzartikel eingehalten werden. Dieser Artikel kann nicht mit dem Artikel 2.4 verglichen werden
- 2.15.13. Die Vereine haben sich selbstständig einig zu werden über die Einsätze der Ringer mit Doppellizenzen. Der Verein, welcher die Originallizenz (Geberverein) besitzt, hat Vorrang.
- 2.15.14. Pro Kalenderwoche kann ein Ringer nur in einem Verein bzw. in einer Mannschaft eingesetzt werden.
- 2.15.15. Der Nehmerverein erhält für die Dauer der Meisterschaft eine Lizenzkarte. Für den Geberverein gilt die ursprüngliche Lizenz.

### 3. Austragungsmodus Premium League – Challenge League – 1. Liga

#### 3.1. Allgemeines

Die Premium League besteht aus einer Gruppe von 6 Mannschaften, die Kämpfe werden in einer Vor- und einer Rückrunde ausgetragen.

Die erst- bis viertplatzierten Teams bestreiten die Playoffs um den Meistertitel.

Der Sechstplatzierte ringt mit dem Erstplatzierten der Challenge League um den Auf-/Abstieg.

**Die Challenge League ist unterteilt in zwei Gruppen (Gruppe a und Gruppe b) von je 4 Mannschaften. Die Gruppen werden ausgelost. Gesetzt sind lediglich der Gruppenerste der Challenge League oder der Absteiger aus der Premium League des Vorjahres (Gruppe a) und der Zweitplatzierte der Challenge League des Vorjahres (Gruppe b).**

Die Gruppenkämpfe werden in einer Vor- und einer Rückrunde ausgetragen. Die Erst- und Zweitplatzierten der Gruppen sind für die Playoffs qualifiziert, die Dritt- und Viertplatzierten tragen die Playouts aus.

Die Einteilung der Gruppennummern erfolgt mittels Auslosung (ohne gesetzte Teams).

Premium: 1-6

Challenge: **a1-a4 und b1-b4**

Die Meisterschaft wird in zwei Phasen ausgetragen:

- Vorrunde: Vor- und Rückkampf innerhalb der jeweiligen Gruppe
- Final- / Abstiegskämpfe

Die 1. Liga ist unterteilt in zwei Gruppen (West und Ost, geographische Zuteilung).

Die 1. Liga wird in einem Gruppensystem ausgetragen (3-4 Mannschaften pro Runde).

Die Heimrunden werden durch den NL-Chef oder dessen Vertreter zugeteilt.

Die Gruppensieger bestreiten den Final um den Meistertitel der 1. Liga.

Die Gruppenzweiten kämpfen um die Bronzemedaille.

#### 3.2. Premium League:

##### 3.2.1. Die Vor- und Rückrundenkämpfe werden gemäss folgendem Match-Plan durchgeführt:

1. Runde	2. Runde	3. Runde	4. Runde	5. Runde
H A	H A	H A	H A	H A
1 – 2	3 – 1	1 – 6	5 – 1	1 – 4
4 – 3	2 – 5	2 – 3	4 – 2	2 – 6
5 – 6	6 – 4	4 – 5	6 – 3	3 – 5

  

6. Runde	7. Runde	8. Runde	9. Runde	10. Runde
H A	H A	H A	H A	H A
2 – 1	1 – 3	6 – 1	1 - 5	4 – 1
3 – 4	5 – 2	3 – 2	2 – 4	6 - 2
6 – 5	4 – 6	5 – 4	3 – 6	5 – 3

H = Heimkampf

A = Auswärtskampf

### 3.2.2. Playoff-Halbfinal:

Vorrunde:      Vierter der Vorrunde -      Erster der Vorrunde (Begegnung A)  
                  Dritter der Vorrunde -      Zweiter der Vorrunde (Begegnung B)

Rückrunde:     Erster der Vorrunde -      Vierter der Vorrunde (Begegnung A)  
                  Zweiter der Vorrunde -      Dritter der Vorrunde (Begegnung B)

### 3.2.3. Finalkämpfe Premium League 1.-2. Rang

Der Schweizermeistertitel der Premium League wird in Modus Best of Three ermittelt. Der Titel wird der Mannschaft zugesprochen, welche zwei Siege errungen hat. Dabei wird in allen Begegnungen in jedem Fall ein Sieger ermittelt. Bei Punktgleichheit kommt Artikel 11.3 zur Anwendung.

Das Heimrecht für den zweiten Finalkampf wird dem Teilnehmer zugesprochen, welcher in der Qualifikation besser klassiert war.

Die Organisation der dritten zusätzlichen Begegnung steht jener Mannschaft zu, welche nach den beiden ersten Kämpfen das bessere Punkteverhältnis aus errungenen und abgegebenen Punkten aufweist. Bei Punktgleichheit wird Art. 11.3 des Swiss Wrestling WINFORCE League-Reglements angewendet.

Die dritte Begegnung wird in den geraden Jahren jeweils in den Vorrundenstilarten, in den ungeraden Jahren in den Rückrundenstilarten ausgetragen.

Für Finalteilnehmer ist die Abgabe an den Verband im Finanzreglement geregelt.

Die Einnahmen aus den Eintritts der dritten Begegnung werden zwischen den Mannschaften wie folgt aufgeteilt:

- Organisierender Verein      75 %
- Gastverein                    25 %

### 3.2.4. Finalkämpfe Premium League 3.-4. Rang

Der 3. Rang (Bronzemedaille) der Premium League wird in einem Hin- und Rückkampf ermittelt. Bei Punktgleichheit wird Art. 11.3 des Swiss Wrestling WINFORCE League-Reglements angewandt.

Das Heimrecht für den zweiten Finalkampf wird dem Teilnehmer zugesprochen, welcher in der Qualifikation besser klassiert war.

### 3.3. Auf-/ Abstiegskämpfe Premium-/Challenge League

Die Auf-/Abstiegskämpfe Premium-/Challenge League werden in einer Vor- und Rückrunde ermittelt. Bei Punktgleichheit wird Art. 11.3 des Swiss Wrestling WINFORCE League-Reglements angewandt. Der Sieger der Begegnung bleibt oder steigt in die Premium League auf, der Verlierer bleibt oder steigt in die Challenge League ab.

Auf-/ Abstiegskämpfe Premium-/Challenge League:

ungerade Jahre (2013, 2015, 2017):

Vorrunde: Sechster Premium L. - Erster Challenge L.  
Rückrunde: Erster Challenge L. - Sechster Premium L.

gerade Jahre (2014, 2016, 2018)

Vorrunde: Erster Challenge L. - Sechster Premium L.  
Rückrunde: Sechster Premium L. - Erster Challenge L.

### 3.4. Challenge League:

3.4.1. Die Vor- und Rückrundenkämpfe werden gemäss folgendem Match-Plan durchgeführt:

1. Runde	2. Runde	3. Runde
H A	H A	H A
1 – 2	4 – 1	1 – 3
3 – 4	2 – 3	4 – 2

  

4. Runde	5. Runde	6. Runde
H A	H A	H A
2 – 1	1 – 4	3 – 1
4 – 3	3 – 2	2 – 4

H = Heimkampf

A = Auswärtskampf

3.4.2. Playoff-Halbfinal:

gerade Jahre (2018, 2020, 2022, etc.):

Vorrunde: Erster **Gruppe b** - Zweiter **Gruppe a** (Begegnung A)  
Zweiter **Gruppe b** - Erster **Gruppe a** (Begegnung B)

Rückrunde: Zweiter **Gruppe a** - Erster **Gruppe b** (Begegnung A)  
Erster **Gruppe a** - Zweiter **Gruppe b** (Begegnung B)

ungerade Jahre (2019, 2021, 2023, etc.):

Vorrunde: Erster **Gruppe a** - Zweiter **Gruppe b** (Begegnung A)  
Zweiter **Gruppe a** - Erster **Gruppe b** (Begegnung B)

Rückrunde: Zweiter **Gruppe b** - Erster **Gruppe a** (Begegnung A)  
Erster **Gruppe b** - Zweiter **Gruppe a** (Begegnung B)

Playout-Halbfinal:

gerade Jahre (2018, 2020, 2022, etc.):

Vorrunde: Dritter **Gruppe b** - Vierter **Gruppe a** (Begegnung C)  
Vierter **Gruppe b** - Dritter **Gruppe a** (Begegnung D)

Rückrunde: Vierter **Gruppe a** - Dritter **Gruppe b** (Begegnung C)  
Dritter **Gruppe a** - Vierter **Gruppe b** (Begegnung D)

ungerade Jahre (2019, 2021, 2023, etc.):

Vorrunde:	Dritter <b>Gruppe a</b>	-	Vierter <b>Gruppe b</b> (Begegnung C)
	Vierter <b>Gruppe a</b>	-	Dritter <b>Gruppe b</b> (Begegnung D)
Rückrunde:	Vierter <b>Gruppe b</b>	-	Dritter <b>Gruppe a</b> (Begegnung C)
	Dritter <b>Gruppe b</b>	-	Vierter <b>Gruppe a</b> (Begegnung D)

#### 3.4.3. Finalkämpfe Challenge League 1.-2. Rang

Der Schweizermeistertitel der Challenge League wird in einem Hin- und Rückkampf ermittelt. Bei Punktegleichheit wird Art. 11.3 des Swiss Wrestling WINFORCE League-Reglements angewandt.

Hinkampf:	Sieger Begegnung B	-	Sieger Begegnung A
Rückkampf:	Sieger Begegnung A	-	Sieger Begegnung B

#### 3.4.4. Finalkämpfe Challenge League 3.-4. Rang

Der 3. Rang (Bronzemedaille) der Challenge League wird in einem Hin- und Rückkampf ermittelt. Bei Punktegleichheit wird Art. 11.3 des Swiss Wrestling WINFORCE League-Reglements angewandt.

Hinkampf:	Verlierer Begegnung B	-	Verlierer Begegnung A
Rückkampf:	Verlierer Begegnung A	-	Verlierer Begegnung B

#### 3.4.5. Klassierungsrunde Challenge League 5.-6. Rang

Der 5. Rang der Challenge League wird in einem Hin- und Rückkampf ermittelt. Bei Punktegleichheit wird Art. 11.3 des Swiss Wrestling WINFORCE League-Reglements angewandt.

Hinkampf:	Sieger Begegnung D	-	Sieger Begegnung C
Rückkampf:	Sieger Begegnung C	-	Sieger Begegnung D

#### 3.4.6. Abstiegskämpfe Challenge League 7.-8. Rang

Der Absteiger der Challenge League wird in einem Hin- und Rückkampf ermittelt. Bei Punktegleichheit wird Art. 11.3 des Swiss Wrestling WINFORCE League-Reglements angewandt.

Hinkampf:	Verlierer Begegnung D	-	Verlierer Begegnung C
Rückkampf:	Verlierer Begegnung C	-	Verlierer Begegnung D

#### 3.5. 1.Liga:

Die Vor- und Rückrundenkämpfe werden gemäss Wettkampfplan durchgeführt.

##### 3.5.1. Finalkämpfe 1. Liga 1.-2. Rang

Der Schweizermeistertitel der 1. Liga wird in einem Hin- und Rückkampf ermittelt.

Bei Punktegleichheit wird Art. 11.3 des Swiss Wrestling WINFORCE League-Reglements angewandt.

gerade Jahre (2014, 2016, 2018):

Hinkampf:	1. Gruppe West	-	1. Gruppe Ost
Rückkampf:	1. Gruppe Ost	-	1. Gruppe West

ungerade Jahre (2013, 2015, 2011):

Hinkampf:	1. Gruppe Ost	-	1. Gruppe West
Rückkampf	1. Gruppe West	-	1. Gruppe Ost

### 3.5.2. Finalkämpfe 1.Liga 3.-4. Rang

Der 3. Rang (Bronzemedaille) der 1. Liga wird in einem Hin- und Rückkampf ermittelt.

Bei Punktegleichheit wird Art. 11.3 des Swiss Wrestling WINFORCE League-Reglements angewandt.

gerade Jahre (2014, 2016, 2018):

Hinkampf:	2. Gruppe West	-	2. Gruppe Ost
Rückkampf	2. Gruppe Ost	-	2. Gruppe West

ungerade Jahre (2013, 2015, 2017):

Hinkampf:	2. Gruppe Ost	-	2. Gruppe West
Rückkampf	2. Gruppe West	-	2. Gruppe Ost

### 3.6 Aufstieg 1. Liga / Challenge League

Der 1. Liga-Meister steigt in die Challenge League auf.

Belegt eine Mannschaft in der 1. Liga den ersten Platz, die nicht aufstiegsberechtigt ist (2. Mannschaften oder Kampfgemeinschaften), wird die bestklassierte, aufstiegsberechtigte Mannschaft nachnominiert.

## 4. Wettkampfplan - Daten

- 4.1. Die Wettkämpfe müssen nach dem von Swiss Wrestling Federation erstellten Wettkampfplan durchgeführt werden. Im Einverständnis mit dem Gastklub und dem jeweiligen Kampfrichter können die Kämpfe auch an Wochentagen ausgetragen werden, wobei sie nur vorverschoben werden können. Finalkämpfe Premium- und Challenge League um Platz 1 und 2 müssen am Samstag oder Sonntag ausgetragen werden. Alle Einzelkämpfe müssen am gleichen Abend / Tag ausgetragen werden.
- 4.2. Jegliche Abweichungen von Wettkampfdaten sind nur erlaubt, wenn die Präsidenten der beiden betreffenden Mannschaften dem NL-Chef schriftlich ihr Einverständnis bestätigen.
- 4.3. Finalkämpfe der Premium League um Rang 1 und 2 werden nach Möglichkeit an separaten Wochenenden ausgetragen. Es dürfen keine NL-Begegnungen auf das Datum eines Premium League-Finales (1./ 2. Rang) angesetzt werden.
- 4.4. Alle Aufgebote (Swiss Wrestling WINFORCE League und 1.Liga) sind vom Heimklub dem Gastklub oder den Gastklubs, dem Kampfrichter, dem Präsidenten von Swiss Wrestling Federation, dem Präsidenten der Kampfrichterkommission und dem NL-Chef spätestens 14 Tage vor Meisterschaftsbeginn zuzustellen - für die Finalkämpfe müssen die Aufgebote spätestens 5 Tage vor der entsprechenden Runde **per Mail** versandt werden. Bei Nichteinhalten der Frist wird eine Busse erhoben. **Das Aufgebot muss Datum und Zeit des Abwiegens und des Wettkampfbegins sowie die Adressbezeichnung des Wettkampfortes und die Telefonnummer einer Kontaktperson enthalten.**



- 4.5. Nationalligakämpfe dürfen nicht vor 16:00 Uhr und nicht später als 20.15 Uhr beginnen. Finalkämpfe Premium League müssen am Samstag auf 19.00 Uhr oder am Sonntag ab 14.00 Uhr, spätestens 15.00 Uhr, angesetzt werden. Als Beginn eines Kampfes zählt die Aufstellung beider Mannschaften auf der Matte.
- 4.6. Die Kämpfe der letzten Runde in der Premium- und Challenge League müssen pünktlich um 20.00 Uhr beginnen.

## 5. Austragungsmodus für MM

- 5.1. Die MM der Swiss Wrestling WINFORCE League wird mit 10 Kämpfen in beiden Stilarten (abwechselnd Freistil und Greco) mit 9 Gewichtsklassen (Verdoppelung der Gewichtsklasse 74kg) durchgeführt.  
Die Reihenfolge der Kämpfe während einer Begegnung :
- Vorrunde :  
52-57 F / -130 G / 61 G / 97 F / 65 F / 86 G / 70 G / 79 F / 74 F / 74 G
- Rückrunde :  
52-57 G / -130 F / 61 F / 97 G / 65 G / 86 F / 70 F / 79 G / 74 G / 74 F
- 5.2. Die 1. Liga wird mit 8 Kämpfen in beiden Stilarten (abwechselnd Freistil und Greco) durchgeführt.
- Vorrunde :  
46-52 F / 90-130 G / 57 G / 90 F / 61 F / 77 G / 65 G / 70 F
- Rückrunde :  
46-52 G / 90-130 F / 57 F / 90 G / 61 G / 77 F / 65 F / 70 G
- 5.3. Abweichungen dieser Reihenfolgen sind in Absprache mit beiden Coaches und dem Kampfrichter möglich.
- 5.4. Wettkampfzeit: Gemäss UWW-Reglement
- 5.5. In der Premium- und Challenge League müssen mindestens 9 Ringer, in der 1. Liga mindestens 5 Ringer, zu jedem Kampf antreten. Ist dies nicht der Fall, so gilt der Kampf als mit der höchstmöglichen Punktzahl, gemäss der Wiegeliste der gegnerischen Mannschaft, zu Null verloren.
- 5.6. Wird in der 1. Liga der Punkt 2.15.8 nicht eingehalten ist auf der Wiegeliste festzuhalten welche Ringer mit Doppellizenz für das Mannschaftstotal gestrichen werden. Die gestrichenen Ringer sind trotzdem für den Kampf zugelassen.
- 5.7. In der Premium- und Challenge League ist für den ersten fehlenden Ringer oder für eine Mannschaft mit weniger als 9 Ringern eine Busse gemäss Finanzreglement zu entrichten. Die Busse pro fehlenden Ringer wird in jedem Fall (Heim- oder Gastklub) von der Swiss Wrestling Federation – Kasse in Rechnung gestellt. In der 1. Liga wird für fehlende Ringer keine Busse erhoben.
- 5.8. Gewichtsüberschreitungen: Der fehlbare Verein bezahlt für jeden zu schweren Ringer eine Busse gemäss Finanzreglement. Die Busse entfällt, wenn der betreffende Ringer die Limite der nächsthöheren Gewichtsklasse nicht überschreitet und zum Kampf antritt.
- 5.9. Bei Nichtantreten verliert die fehlbare Mannschaft mit der auf Grund der gegnerischen Mannschaftsaufstellung höchstmöglichen Punktezahl. Im Weiteren tritt das Disziplinar-

- 5.10. In der Premium- und Challenge League ist eine Pause nach 5 Kämpfen von mindestens 15 und maximal 30 Minuten obligatorisch.

## **6. Abwaage Premium- und Challenge League**

- 6.1. Der Beginn des Wiegens darf nicht vor 15.00 Uhr und nicht nach 19.15 Uhr angesetzt werden. Bei Finalkämpfen wird am Samstag um 18.00 Uhr oder Sonntag frühestens um 13.00 Uhr gewogen. Das Abwiegen der Mannschaften beginnt eine Stunde vor dem Wettkampfbeginn.
- 6.2. Dem Kampfrichter sind 5 Minuten vor Wiegebeginn von beiden Coachs die Wiegeliste und die Lizenzen aller aufgeführten Personen vor der Türe des Wiegeraums zu übergeben.
- 6.3. Bei Wiegebeginn muss die ganze Mannschaft (Ringer & Coaches) auf der Wiegeliste aufgeführt sein. Funktionäre am Zeitnehmertisch können bis 30 Minuten vor Wettkampfbeginn nur durch den Kampfrichter nach Abgabe der Lizenz ergänzt werden.
- 6.4. Jeder Ringer darf seinem Körpergewicht entsprechend nur eine Gewichtsklasse steigen.
- 6.5. Auf der Wiegeliste darf nur ein Ringer pro Kampf eingeschrieben werden.
- 6.6. Nach der Abgabe der Wiegelisten an den Kampfrichter dürfen keine Korrekturen oder Ergänzungen mehr gemacht werden. Ausnahmen siehe Punkt 6.3.
- 6.7. Das Wiegen wird in einem geschlossenen (nicht abgeschlossenen) Raum durchgeführt (Ausnahme siehe Artikel 6.8). Die Mannschaften haben geschlossen zum Wiegen an- und abzutreten. In der Zwischenzeit dürfen die Ringer den Raum nicht verlassen. Jeder Ringer darf bei der offiziellen Gewichtskontrolle nur einmal auf die Waage stehen. Für mediale Zwecke kann Swiss Wrestling Federation die Abwaage öffentlich durchführen. Die Vereine und die Kampfrichter werden frühzeitig informiert.
- 6.8. Im Final der Premium League wird ein öffentliches Wiegen durchgeführt. In Absprache mit den Beteiligten (Gastmannschaft, Kampfrichter und NL-Chef) kann dies auch in anderen Kämpfen durchgeführt werden.
- 6.9. Das Wiegen beginnt mit der leichtesten und endet mit der höchsten Gewichtsklasse. Die Abwaage der einzelnen Gewichtsklassen erfolgt gleichzeitig mit beiden Mannschaften.
- 6.10. Die Ringer werden im Trikot gewogen. Es werden keine weiteren Kleidungsstücke toleriert (Uhren und Schmuck gelten nicht als Kleidungsstücke). Das genaue Gewicht ist in der Wiegeliste einzutragen. Jegliche Veränderung des Gewichtes nach unten oder oben (z.B. essen oder trinken), ist ab dem Zeitpunkt, wo der Ringer die Waage betritt, verboten. Nichteinhalten dieser Regel hat für den betroffenen Ringer eine 0:4 Niederlage zur Folge.
- 6.11. Für das Abwiegen ist der Kampfrichter verantwortlich. Die Waage wird von den Coachs beider Mannschaften und dem Kampfrichter gemeinsam tariert. Ab diesem Zeitpunkt darf die Waage nicht mehr manipuliert werden.
- 6.12. Bei Abwesenheit des Kampfrichters sind die beiden Coachs verpflichtet, die offizielle Abwaage vorzunehmen.
- 6.13. Für die Abwaage sind nur Digitalwaagen erlaubt. Die offizielle Waage muss den Mannschaften mindestens eine Stunde vor Beginn des Wiegens zur Verfügung stehen.

6.14. Beim Abwiegen dürfen folgende Personen anwesend sein:

- die beteiligten Ringer
- pro Mannschaft die Coaches
- je ein Funktionär des Vereins
- Verbandsfunktionäre Swiss Wrestling Federation

## 7. Abwaage 1.Liga

7.1. Der Beginn des Wiegens darf nicht vor 14:30 Uhr angesetzt werden. Das Abwiegen der Mannschaften beginnt eine Stunde vor dem Wettkampfbeginn.

7.2. Die Waagen müssen den Teams eine Stunde vor Wiegebeginn zur Verfügung stehen. Die Waage mit der definitiv gewogen wird muss klar deklariert sein. Die Abwiegezeit beträgt 30 Minuten.

7.3. Bevor der erste Ringer einer Mannschaft gewogen wird ist dem Kampfrichter die Wiegeliste mit allen teilnehmenden Ringern dieser Mannschaft und deren Lizenzen abzugeben. Es werden nur Ringer gewogen, welche auf der abgegebenen Liste aufgeführt sind. Während der offiziellen Wiegedauer darf jeder Ringer beliebig oft auf die Waage stehen.

## 8. Formulare

8.1. Für die Swiss Wrestling WINFORCE League und 1. Liga dürfen nur die offiziellen Swiss Wrestling Federation Wettkampfformulare (Punktezzettel, Wiegelisten, Wettkampflisten) verwendet werden. EDV-Wiege- und Wettkampflisten welche den offiziellen Formularen entsprechen dürfen ebenfalls eingesetzt werden.

8.2. Die Wettkampflisten müssen in dreifacher Ausführung angefertigt werden. Der Kampfrichter muss je ein Exemplar den beteiligten Mannschaften abgeben. Das Original mit den Wiegelisten und den Punktezetteln sendet er sofort nach dem Wettkampf dem NL-Chef, **entweder per A-Post oder gescannt per Mail.**

## 9. Reise und Verpflegung der Mannschaften

**Die Kosten gehen zu Lasten der einzelnen Mannschaften.**

## 10. Haftgeld und Einsatzgebühr

Das Startgeld für die Swiss Wrestling WINFORCE League wird jährlich von der Swiss Wrestling Federation Kasse in Rechnung gestellt und ist vor Beginn der Mannschaftsmeisterschaft einzuzahlen. Der Betrag ist im Finanzreglement festgelegt.

## 11. Wertung

11.1. Einzelwertung :

Punkte:

- 4 : 0 - Schultersieg  
- Sieg durch Aufgabe / Unfall / Forfait  
- Disqualifikation (grobe Unsportlichkeit, 3 Verwarnungen "0")

Gegner ohne Wertungspunkte:

- 4 : 0 - Technische Überlegenheit (15 Punkte Differenz)

- 3 : 0 - Sieg mit einer Differenz von 5-14 Punkten
- 2 : 0 - Sieg mit einer Differenz von 1-4 Punkten oder Punktegleichstand

Gegner mit Wertungspunkten:

- 4 : 1 - Technische Überlegenheit (15 Punkte Differenz)
- 3 : 1 - Sieg mit einer Differenz von 5-14 Punkten
- 2 : 1 - Sieg mit einer Differenz von 1-4 Punkten oder Punktegleichstand

#### 11.2. Mannschaftswertung :

Sieg	2	Punkte
Niederlage	0	Punkte
Unentschieden	1	Punkt

#### 11.3. Folgende Prioritätsreihenfolge kommt bei Punktegleichheit einer oder mehreren Mannschaften in der Mannschaftswertung zur Anwendung:

1. Mannschaftswertung (2, 1 oder 0) (aller) direkten Begegnungen
2. Resultat der direkten Begegnungen (Mannschaftspunkte, Bsp: 22:18)
3. Mehr Einzel-Siege der direkten Begegnungen
4. Mehr 4 : 0 Siege (Schultersiege)
5. Mehr 4 : 0 Siege (Aufgabe / Disqualifikation)
6. Mehr 4 : 0 Siege (Techn. Überlegenheit, Gegner ohne Punkt)
7. Mehr 4 : 1 Siege (Techn. Überlegenheit, Gegner hat Punkte)
8. Mehr 3 : 0 Siege (Punktesieg, Gegner ohne Punkte)
9. Mehr 3 : 1 Siege (Punktesieg, Gegner hat Punkte)
10. Mehr 2 : 0 Siege (Punktesieg, Gegner ohne Punkte)
11. Mehr 2 : 1 Siege (Punktesieg, Gegner hat Punkte)
12. Resultat der direkten Begegnungen (Technische Punkte)

## 12. Das Kampfgericht

- 12.1 Das Kampfgericht besteht aus einem von Swiss Wrestling Federation bestimmten neutralen Kampfrichter.
- 12.2 Für die Halbfinals und Finals der Premium League (1./2. und 3./4. Platz) muss ein 3-Mann-Kampfgericht rekrutiert werden. Die Finals der Challenge League und der 1. Liga werden durch ein 1-Mann-Kampfgericht geleitet.
- 12.3 Für die Finals der Premium League kann der Gebrauch einer Video Challenge in Anspruch genommen werden:

Die Challenge erlaubt dem Trainer, im Namen des Ringers die Aktion zu beenden und das Kampfgericht aufzufordern, den Videobeweis zu betrachten im Falle, dass er mit der Beurteilung einer Aktion nicht einverstanden ist. Diese Möglichkeit besteht nur im Finale um Platz 1 und 2 in der WINFORCE Premium League.

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

## Besondere Punkte

Jeder Ringer hat Anspruch auf eine (1) Challenge pro Kampf. Ändert das Kampfgericht nach Betrachtung der Challenge seine Meinung, so kann die Challenge ein weiteres Mal während des Kampfs genutzt werden.

Bestätigt das Kampfgericht die Entscheidung, 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.

Keine Challenge kann im Fall eines Schultersiegs gefordert werden, sofern der Schultersieg durch den Mattenpräsidenten bestätigt wurde nachdem der Kampfrichter oder der Punktrichter ihn entschieden haben.

Keine Challenge kann im Fall einer Ermahnung oder Verwarnung gefordert werden.

Nach der regelgerechten Beendigung einer Runde kann keine Challenge gefordert werden, außer im Falle, dass die Punkte erst nach dem Pfiff des Kampfrichters der Anzeigetafel hinzugefügt werden. Der Trainer hat 5 Sekunden von dem Moment, in dem der fragliche Score auf der offiziellen Anzeigetafel erscheint, um eine Challenge zu fordern.

Der Trainer der die Challenge fordert muss dies von seinem Platz aus machen ohne die Matte zu betreten oder sich dem Tisch des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten zu nähern.

Während der Betrachtung der Challenge kann das Kampfgericht miteinander diskutieren. Nachdem die Aktion einmal betrachtet wurde, gibt der Mattenpräsident die Entscheidung des Kampfgerichtes bekannt. Die Betrachtung der Challenge in Zeitlupe ist nicht möglich.

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

- 12.4 Der Kampfrichter muss sich mindestens 1 Stunde vor Wiegebeginn in der offiziellen Bekleidung in der Wettkampfhalle zeigen. Im Falle einer Verspätung ist er verpflichtet, sich telefonisch beim Organisator zu melden.
- 12.5 Der Kampfrichter ist verpflichtet, alle besonderen Vorkommnisse wie z.B. zu spätes Abwiegen, unsportliches Verhalten von Funktionären oder Ringern, Reklamationen, Beschimpfungen, Verletzungen des Nationalliga-Reglements oder Bedrohungen des Kampfrichters vor, während oder nach dem Kampf usw., mittels Rapport dem NL-Chef und dem Kampfrichterchef von Swiss Wrestling Federation zu melden.
- 12.6 Am Zeitnehmertisch dürfen sich keine Verbandsfunktionäre und Kampfrichter (Ausnahme regionale Kampfrichter und Kampfrichter für Ausbildungszwecke) aufhalten. Folgende lizenzierte Personen werden toleriert:
- Zeitnehmer (einer pro Mannschaft)
  - ein Vertreter des Gastklubs
  - ein Vertreter des Heimklubs
  - Listenführer
- Beeinflussung des Kampfgeschehens auf irgendeine Weise, indem z.B. die Ringer angefeuert werden, oder die Zeit angezeigt wird usw., ist den am Zeitnehmertisch sitzenden Personen verboten.

- 12.7 Die Kampfrichter sind von den beteiligten Mannschaften zu gleichen Teilen zu entschädigen. Ausführlichere Bestimmungen sind im Kampfrichter- und Finanzreglement aufgeführt.
- 12.8 Der Kampfrichter muss sofort nach dem Match gemäss Weisung telefonisch das Resultat melden.
- 12.9 **Sanktionen für unsportliches Verhalten von Verbands- und Vereinsfunktionären:**  
**Unsportliches Verhalten von Funktionären wird vom Kampfrichter mit der gelben Karte, bei groben Verstössen mit der roten Karte geahndet. Der Kampfrichter meldet diejenigen Personen, welche er mit einer gelben oder roten Karte belegt mittels Rapport dem NL-Chef, der eine Statistik führt und allfällige Sperren oder Bussen erhebt (siehe Finanzreglement).**  
**Es besteht keine Rekurs Möglichkeit.**  
**Ende Saison wird die Kartenstatistik auf Null gesetzt.**
- 12.10 **Sanktionen für unsportliches Verhalten von lizenzierten Ringern: Vergehen werden in erster Instanz vom NL-Chef und dem KR-Chef von Swiss Wrestling Federation entschieden. Wird eine disziplinarische Massnahme gegen einen Ringer ausgesprochen, bleibt er automatisch für mindestens 8 Tage gesperrt. Muss der NL-Chef oder der KR-Chef von Swiss Wrestling Federation in Ausstand treten, bestimmen sie einen Stellvertreter. Rekurse sind zu Händen des ZV als letzte Instanz an den Zentralpräsidenten zu senden. Das Vorgehen bei einem Rekurs ist im Artikel 13.5 aufgeführt. Die Behandlung eines unsportlichen Verhaltens beruht auf dem Disziplinarreglement 04.02.**
- 12.11 Bei Unklarheiten, Reglements-Verstössen oder Protesten haben die Kampfrichter den Wettkampf zu Ende zu führen. Die Vorfälle müssen schriftlich festgehalten werden. Eventuelle Gegendarstellungen von Mannschaftsführern sind beizulegen.

### **13 Proteste**

- 13.1 Über Punktwertungen oder disziplinarische Massnahmen auf der Matte besteht keine Protestmöglichkeit (Tatsachenentscheid).
- 13.2 Proteste werden in erster Instanz vom NL-Chef entschieden. Muss der NL-Chef in Ausstand treten, bestimmt er einen Stellvertreter. Rekurse sind zu Händen des Zentralvorstandes als letzte Instanz an den Zentralpräsidenten zu senden. Dem Protest ist die Kopie des Einzahlungsscheines für die Protestgebühr an Swiss Wrestling Federation - Kasse beizulegen.
- 13.3 Die Protestgebühren und deren Rückerstattung (bei Gutheissen des Protests) sind dem aktuellen Finanzreglement zu entnehmen. Hat der Kampfrichter nachweislich einen Fehler gemacht, wird der ganze Betrag zurückerstattet.
- 13.4 Die Behandlung eines Protestes muss vor dem nächsten Mannschaftskampf abgeschlossen sein. Proteste sind spätestens am Montagmorgen nach dem betreffenden Match schriftlich **per Mail** an den NL-Chef zu richten. Gleichzeitig muss der Protest ebenfalls **per Mail** der gegnerischen Mannschaft zugestellt werden. Der NL-Chef gibt seinen Entscheid am Dienstag **per Mail** allen Beteiligten bekannt.

- 13.5 Rekurse müssen am Tag nach dem Entscheid des NL-Chefs **per Mail** dem Zentralpräsidenten sowie der gegnerischen Mannschaft zugestellt werden. Der Zentralpräsident hat sofort eine Sitzung einzuberufen, an der folgende Personen teilnehmen: Je ein Vertreter der betroffenen Klubs, zwei Zentralvorstandsmitglieder sowie ein Mitglied der Kampfrichterkommission.
- 13.6 Die Rekursgebühr ist dem aktuellen Finanzreglement zu entnehmen. **Eine Kopie der Einzahlung** ist dem Rekurs beizulegen. Wird der Rekurs abgewiesen, so hat der rekurrierende Klub zusätzlich die Sitzungskosten der Zentralvorstandsmitglieder sowie des Mitgliedes der Kampfrichterkommission zu tragen. Die Sitzungskosten sind im Finanzreglement aufgeführt (**Reisespesen** und Sitzungsgeld). Die Rückerstattung der Rekurs Gebühr (bei Gutheissen des Rekurses) ist ebenfalls im Finanzreglement geregelt. Die Spesenentschädigung geht in diesem Falle zu Lasten von Swiss Wrestling Federation.
- 13.7 Ein mündlicher Entscheid muss spätestens in derselben Woche gegeben werden. Spätestens sieben Tage nach der Sitzung erhalten die beteiligten Mannschaften den schriftlichen Entscheid **per Mail**. Eine Kopie des Entscheides ist zudem sämtlichen Zentralvorstandsmitgliedern zuzustellen.

## 14 Pflichten des Veranstalters

- 14.1 Der Heimklub ist für einen reibungslosen Ablauf des Wettkampfes, inkl. Wettkampfleitung, die Sicherheit der/des Gastklubs, der/des Kampfrichter/s und der Zuschauer verantwortlich.
- 14.2 Folgendes Personal sowie Material muss anlässlich einer Veranstaltung vorhanden sein:
- a) ein lizenzierter Schreiber
  - b) ein lizenzierter Zeitnehmer
  - c) Sanitätsposten / Samariter \*)
  - d) eine dem UWW/Swiss Wrestling Federation - Reglement entsprechende Ringermatte  
 Mindestgrösse 9x9 m (Final Premium League mindestens 11x11 m)  
 Mattenzentrum Durchmesser 5 m (Final Premium League mindestens 7 m)  
 Der Veranstalter ist verantwortlich für genügend Abstand ab der Passivitätszone, damit Wettkämpfer und Zuschauer nicht gefährdet sind.  
 Bei Finalkämpfen der Premium League ist ein Mindestabstand von 2,5 m Pflicht.
  - e) Für die Finalkämpfe der Premium League ist eine Mindestgrösse der Halle von 750 m<sup>2</sup> erforderlich. Der austragende Verein hat alle Sicherheitsrelevanten Nachweise die den zuständigen Behörden einzuholen und diese auf Verlagen vorzuweisen.
  - f) Werden in der 1.Liga in einer Runde mehr als vier Kämpfe am gleichen Ort ausgetragen, sind zwei Matten erforderlich.
  - g) Waage laut Reglement
  - h) 2 Stoppuhren, von denen eine vom Publikum ersichtlich sein muss oder elektronische Zeitmessanlage mit folgenden Mindestmassen Höhe=70cm, Breite=100cm, minimale Schrifthöhe der Zahlen 10 cm. In der 1. Liga ist eine elektronische Zeitmessung wünschenswert, aber nicht obligatorisch. Die Zeitmessanlage muss über eine automatische Sirene verfügen.
  - i) Formulare : Wettkampfliste, Punktezetteln, Wiegeliste für Mannschaftswettkampf
  - j) übliches technisches Material wie Punktetafeln, etc. laut Reglement "Organisation von Wettkämpfen".
  - k) Für die Finals der Premium League ist eine Videokamera mit Kameramann inkl. Grossleinwand zu installieren, welche bei Bedarf Aktionen erneut wiedergeben können. Ebenfalls ist je ein weicher Gegenstand bei den Betreuern der Mannschaften zu deponieren.
  - l) Zwei Coaching-Banden für die beiden Coaching-Ecken. Die Bande darf vom

Coach/Betreuer nur während der Pause zum Betreuen des Wettkämpfers umgangen werden. Während des Kampfes darf keine Person die Bande umgehen oder übersteigen. Auch dürfen die Banden während des gesamten Kampfes nicht von ihrem Platz entfernt werden.

- \*) Sanitätsposten / Samariter: Die Person, welche vom Veranstalter für den Sanitätsposten bestimmt wird, muss im Minimum über den Fähigkeitsausweis 'CPR' verfügen. Sie muss bei einem Zwischenfall Erste Hilfe leisten können und dem Kampfrichter im benötigten Falle als Ansprechperson sofort zur Verfügung stehen. Weiter muss sie über das notwendige Material für die Ausübung ihrer Tätigkeit verfügen.

- 14.3 Für alle Swiss Wrestling WINFORCE League- und 1. Liga-Kämpfe gilt, soweit das Nationallige-Reglement nicht andere Regelungen vorschreibt, das Pflichtenheft für die "Organisation von Wettkämpfen".
- 14.4 In der Premium- und Challenge League hat der Heimklub immer in roten, der Gastklub in blauen Ringertrikots anzutreten. In der 1. Liga gibt der Liga Plan die Trikotfarbe vor.
- 14.5 Missachtet der Veranstalter einen oder mehrere der in Artikel 14 aufgeführten Pflichten, so wird dies vom Nationallige-Chef mit einer Busse geahndet. Ist jedoch die Gesundheit der Athleten gefährdet, so darf der Kampfrichter den Wettkampf erst freigeben, wenn die Sicherheit der Ringer im Ermessen des Kampfrichters gewährleistet ist. Sollte dies bis zum offiziellen Wettkampfbeginn nicht der Fall sein endet die Begegnung mit der höchstmöglichen Punktzahl zu Gunsten der Gastmannschaft.
- 14.6 Der Veranstalter ist verpflichtet bis am Mittag (12.00 Uhr) des folgenden Tages die Resultate auf der **offiziellen Homepage von Swiss Wrestling Federation** einzugeben. Bei **fehlender** Eingabe wird eine Busse gemäss Finanzreglement ausgesprochen.

## 15 Auszeichnungen

- 15.1 Der Sieger der Premium League ist Schweizer Mannschaftsmeister. Swiss Wrestling Federation überreicht dem Mannschaftsmeister sowie dem Zweit- und Drittklassierten je einen Erinnerungspokal sowie je 18 Gold-, Silber- und Bronzemedailles, entsprechend der Rangierung. **Zusätzliche Medaillen müssen von den Medaillengewinnern direkt beim Medaillienlieferanten bezahlt werden.**
- 15.2 Der Sieger der Challenge League und die zweit- und die drittplatzierte Mannschaft erhalten je einen Erinnerungspokal plus Medaillen analog Premium League (Art. 15.1).
- 15.3 In der 1. Liga werden je 15 Gold-, Silber- und Bronzemedailles, entsprechend der Rangierung, überreicht. **Zusätzliche Medaillen müssen von den Medaillengewinnern direkt beim Medaillienlieferanten bezahlt werden.**

## 16 Swiss Wrestling WINFORCE League - Klubversammlung

- 16.1 Die Swiss Wrestling WINFORCE League-Klubversammlung findet jeweils im Januar des betroffenen Kalenderjahres statt und wird vom NL-Chef geleitet.
- 16.2 Die Einladungen werden spätestens 60 Tage vor der Versammlung an die Swiss Wrestling WINFORCE League- und 1. Liga Klubs verschickt.
- 16.3 Anträge an die Swiss Wrestling WINFORCE League Klubversammlung müssen schriftlich spätestens 30 Tage vor der Versammlung **per Mail** dem NL-Chef zugestellt



werden. In der Folge werden diese Anträge an sämtliche Swiss Wrestling WINFORCE League und 1. Liga Vereine verschickt.

- 16.4 An der Swiss Wrestling WINFORCE League-Versammlung werden nur schriftliche Anträge die fristgerecht eingereicht wurden behandelt.
- 16.5 Unabhängig von der Anzahl Mannschaften, die vom gleichen Verein im Einsatz stehen, erhält jeder Swiss Wrestling WINFORCE League- und 1. Liga Verein eine Klubstimme. Bei Stimmengleichheit fällt der NL-Chef den Stichentscheid.
- 16.6 Sämtliche Beschlüsse der Swiss Wrestling WINFORCE League-Klubversammlung müssen vom Zentralvorstand von Swiss Wrestling Federation ratifiziert werden.

## **17 Verschiedenes**

- 17.1 Das Kampfgericht wertet nach UWW - Reglement. Im Weiteren gelten alle anderen Reglemente von Swiss Wrestling Federation. Folgende Punkte werden nicht nach den UWW - Regeln gewertet:
  - a) Kampfbende durch technische Überlegenheit (15 Punkte anstelle 10 bzw. 8 Punkte (UWW))
  - b) Die maximale Verletzungszeit beträgt 3 Minuten. Beginn und Ende der Verletzungszeit (oder Verletzungszeiten) werden ausschliesslich vom Kampfrichter festgelegt. Der Kampfrichter bestimmt, ob eine Verletzung vorliegt oder nicht.
- 17.2 Mannschaften, die den Auf- oder Abstiegsmodus Premium- und Challenge League oder 1. Liga / Challenge League nicht einhalten, wird eine Busse von Fr. 2'500.- in Rechnung gestellt. Beim Wiederholungsfall wird dieser Verein in die 1.Liga relegiert.
- 17.3 Eine Mannschaft verliert mit der höchstmöglichen Punktezah zu Null, wenn sie ihre Anhänger oder Ringer bei Unsportlichkeiten nicht zur Vernunft bringen kann, und der Kampfrichter den Kampf abbricht.
- 17.4 Alle Verstösse von einzelnen Ringern gegen dieses Reglement werden mit einer 0:4 Niederlage gegen den Fehlbaren gewertet.
- 17.5 In der Premium und der Challenge League müssen die Mannschaften einheitlich zu den Wettkämpfen antreten. Jeder im Einsatz stehende Athlet sowie die auf der Wiegeliste aufgeführten Coachs haben im Vereinstrainer zu erscheinen. Gleiches gilt für die Wettkampftrikots. Es werden lediglich die offiziellen Wettkampftrikots des Vereins akzeptiert. Andere Trikots sind nicht gestattet. Betritt ein Athlet die Wettkampfmatte nicht mit dem offiziellen Wettkampftrikot des antretenden Vereins, dann verweist ihn der Kampfrichter der Wettkampfmatte. Der Athlet hat dann analog UWW-Reglement 1 Minute Zeit, seine Wettkampfbekleidung anzupassen. Betritt der Athlet die Wettkampfmatte nicht innerhalb dieser Zeit in einem korrekten Trikot, dann verliert er den Kampf durch Aufgabe und somit der höchst möglichen Punktzahl.
- 17.6 Sollte sich ein auf der Wiegeliste aufgeführter Coach nicht korrekt kleiden (Vereinstrainer), dann verweist ihn der Kampfrichter aus der Coaching-Ecke. Der Coach darf seine Funktion erst wieder wahrnehmen, wenn er im Vereinstrainer des antretenden Vereins gekleidet ist.

**Bei Auslegungsschwierigkeiten dieses Reglements ist der vom Zentralvorstand angenommene deutsche Originaltext verbindlich.**

**Die aktuellen Änderungen, werden jeweils in Fettdruck geschrieben!**