

Internationale Ringkampffregeln

Griechisch-römischer Ringkampf Ringkampf Freistil Männer Ringkampf Freistil Frauen

Mai 2014

Deutsche Fassung

Bearbeitung: Kampfrichterreferent Antonio Silvestri

Übersetzung: Cathrin Stiegler

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 Ringkampfs 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

Artikel 1 – Ziele

Artikel 2 – Auslegung

Artikel 3 – Geltungsbereich

Kapitel 1: Technische Bestimmungen

Artikel 4 – Matte

Artikel 5 – Bekleidung

Artikel 6 – Wettkampflizenz

Artikel 7 – Altersklassen, Gewichtsklassen und Wettkampfkategorien

Kapitel 2: Wettkämpfe und Programme

Artikel 8 – Wettkampfsystem

Artikel 9 – Wettkampfprogramm

Artikel 10 – Siegerehrung

Kapitel 3: Ablauf eines Wettkampfes

Artikel 11 – Wiegen

Artikel 12 – Auslosung

Artikel 13 – Starterliste

Artikel 14 – Kampfpaarungen

Artikel 15 - Ausscheiden aus dem Wettkampf

Kapitel 4: Das Kampfgericht

Artikel 16 – Zusammensetzung

Artikel 17 - Allgemeine Aufgaben

Artikel 18 - Bekleidung der Kampfrichter

Artikel 19 - Der Kampfrichter

Artikel 20 - Der Punktrichter

Artikel 21 - Der Mattenpräsident

Artikel 22 – Die Jury

Artikel 23 - Bestrafungen des Kampfgerichtes

Kapitel 5: Der Kampf

Artikel 24 - Dauer des Kampfs

Artikel 25 – Aufruf

Artikel 26 - Vorstellung der Ringer

Artikel 27 – Kampfbeginn

Artikel 28 – Kampfunterbrechung

Artikel 29 - Ende des Kampfes

Artikel 30 - Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes

Artikel 31 - Arten von Siegen

Artikel 32 - Der Trainer

Artikel 33 - Die Challenge

Artikel 34 - Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen

Artikel 35 - Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen

Kapitel 6: Punkte für Aktionen und Griffe

Artikel 36 - Bewertung von wichtigen Aktionen oder Griffen

Artikel 37 - Die gefährliche Lage

Artikel 38 - Eintragung der Punkte

Artikel 39 - Griffe mit "großer Amplitude"

Artikel 40 - Bewertung für Aktionen und Griffe

Artikel 41 - Entscheidung und Abstimmung

Artikel 42 - Verzeichnis der Entscheidungen

Kapitel 7: Platzierungspunkte nach einem Kampf

Artikel 43 – Platzierungspunkte

Artikel 44 - Der Schultersieg

Artikel 45 - Technische Überlegenheit

Kapitel 8: Negativer Ringkampf

Artikel 46 - Kampf in der Bodenlage

Artikel 47 - Die rote Zone

Artikel 48 - Vorgehensweise bei Passivität (Freistil und griechisch-römisch)

Kapitel 9: Verbotene Handlungen und unerlaubte Griffe

Artikel 49 - Allgemeine Verbote

Artikel 50 – Griffentzug

Artikel 51 – Mattenflucht

Artikel 52 - Verbotene Griffe

Artikel 53 – Besondere Verbote

Artikel 54 - Auswirkungen auf den Kampf

Kapitel 10: Der Protest

Artikel 55 – Protest

Kapitel 11: Medizinische Belange

Artikel 56 - Medizinische Betreuung

Artikel 57 - Befugnisse des Medizinischen Dienstes

Artikel 58 – Doping

Kapitel 12: Anwendung der Ringkampffregeln

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Artikel 1 - Ziele und Aufgaben

In Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Statuten der FILA, der Finanzordnung, der Disziplinarordnung, der internationalen Wettkampfordnung, aller speziellen Ordnungen aufgesetzt, haben die internationalen Ringkampfbestimmungen 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 Angriffe 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 technische Kommission der FILA für die richtige Auslegung zuständig. Der französische Originaltext ist dabei allein verbindlich.

In diesem Dokument wird die männliche Form zur Vereinfachung der Formulierung und zugunsten der Kürze des Texts verwendet.

Artikel 3 - Geltungsbereich

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

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

KAPITEL 1 : TECHNISCHE BESTIMMUNGEN

Artikel 4 - Matte

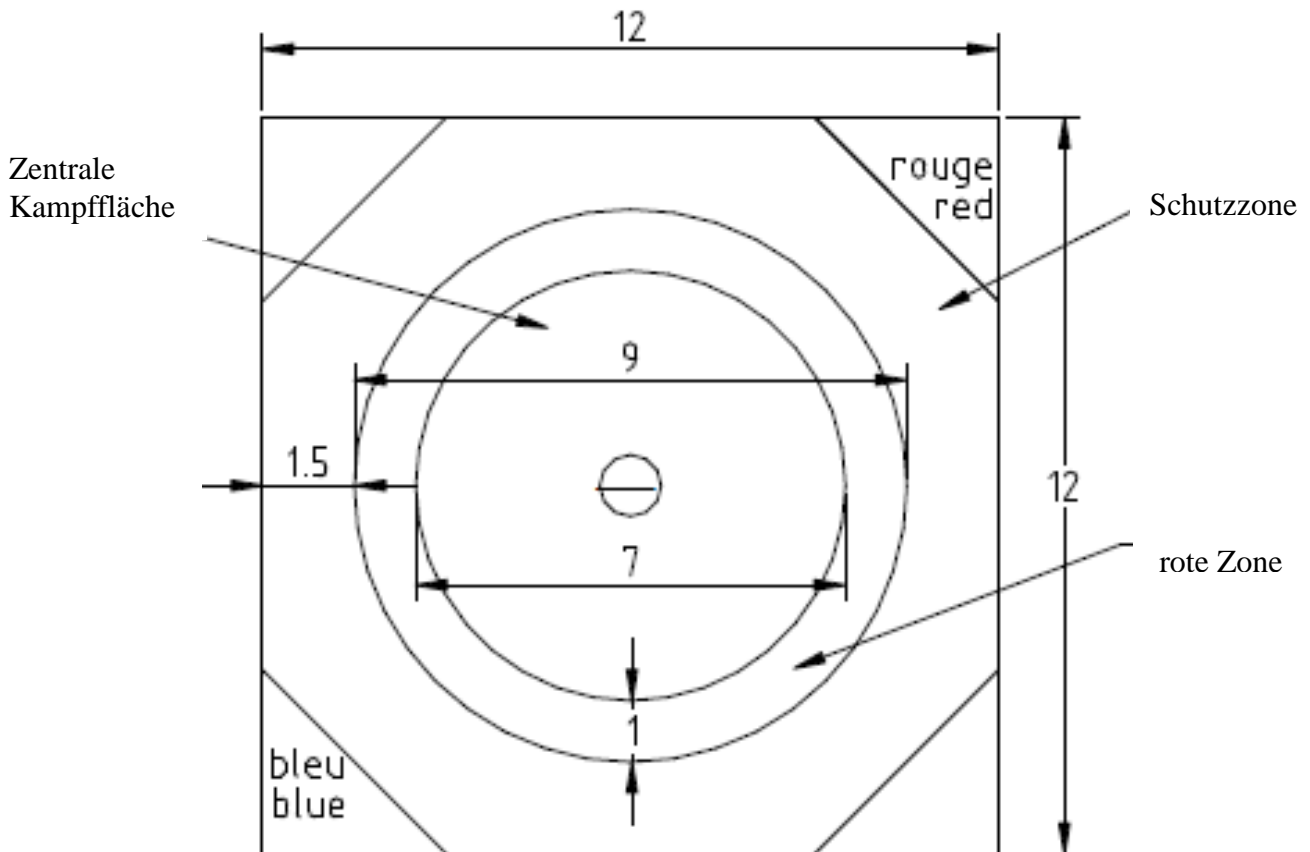
Für Olympische Spiele, Meisterschaften und Pokalwettkämpfe ist eine neue Matte erforderlich, deren Typ von der FILA anerkannt ist. Die Matte muss einen Durchmesser von 9 m sowie eine

Umrandung von 1,50 m mit der gleichen Stärke wie die Matte haben. Bei 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 FILA genehmigt und von derselben Qualität wie die Wettkampfmatten sein.

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

Die verschiedenen Teile der Matte werden wie folgt bezeichnet:



Der zentrale Kreis ist die Mattenmitte (1 m Durchmesser). Der zentrale Teil der Matte, der sich innerhalb des roten Kreises befindet, ist die zentrale Kampffläche (Durchmesser: 7 m). Der rote Ring ist 1 m breit. Die Schutzzone ist 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. Beim griechisch-römischen Ringkampf teilt eine Linie von 8 cm Breite den Kreis in zwei Hälften. Zwei im parallel zueinander stehende Linien werden 40 cm voneinander gezogen und heißen „inside hand“-Linie und „inside knee“-Linie. Die oben beschriebene Kreisumfanglinie und die Begrenzung der Kampffläche sind von roter Farbe.

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

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

Artikel 5 – Bekleidung

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

Das Wettkampftrikot

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

- Das Emblem seines Landes auf der Brust.
- Auf dem Rücken seines Trikots muss der Ringer die Abkürzung seines Landes tragen (maximale Größe 10 x 10 cm), sowie seinen Nachnamen in lateinischer Schrift (*Buchstabenhöhe: 4-7 cm*)
- Das Tragen von leichten Knieschützern ohne Metallteile ist gestattet.
- Der Ringer muss während des gesamten Wettkampfes ein Stofftaschentuch bei sich haben.

Werbung auf der Kleidung

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

Ohrenschützer

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

Schuhe

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

Verbote

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

Es ist 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 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 FILA-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. Der Teilnehmer muss zum Wiegen dem offiziellen Delegierten seine Lizenz übergeben, der sie zur Überprüfung an den FILA-Vertreter weiterleitet. Dieser gibt sie am selben Tag an den Verantwortlichen der Mannschaft oder den besagten Teilnehmer zurück. Für Wettkämpfe ohne Akkreditierung müssen diese Dokumente bei der medizinischen Kontrolle und der Waage vorgelegt

werden.

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

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 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 Seniorenwettkämpfen teilnehmen.

Das Alter wird bei allen Meisterschaften und Wettkämpfen bei der Akkreditierung überprüft.

Ein Führungszeugnis für jeden Teilnehmer wird ausgestellt vom Präsidenten des nationalen Verbandes, aus dem das Alter des Ringers hervorgeht. Die Bescheinigung nach dem Muster der FILA muss auf einem Kopfbogen des nationalen Verbandes ausgefertigt sein.

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

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 FILA für ihr ehemaliges Land oder irgendein anderes Land zu starten.

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

Gewichtsklassen

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

Männer (Freistil)	Männer (griechisch-römisch)	Männer (Freistil, olympische Gewichtsklassen*)	Männer (griechisch-römisch, olympische Gewichtsklassen*)
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 kg	1. 39-42 kg	1. 46-50 kg
2. 35 kg	2. 46 kg	2. 55 kg
3. 38 kg	3. 50 kg	3. 60 kg
4. 42 kg	4. 54 kg	4. 66 kg
5. 47 kg	5. 58 kg	5. 74 kg
6. 53 kg	6. 63 kg	6. 84 kg
7. 59 kg	7. 69 kg	7. 69 kg
8. 66 kg	8. 76 kg	8. 96-120 kg
9. 73 kg	9. 85 kg	
10. 73-85 kg	10. 85-100 kg	

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

Frauen (Freistil)	Frauen (Freistil, olympische Gewichtsklassen*)
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 kg	1. 36-38 kg	1. 40-44 kg
2. 32 kg	2. 40 kg	2. 48 kg
3. 34 kg	3. 43 kg	3. 51 kg
4. 37 kg	4. 46 kg	4. 55 kg
5. 40 kg	5. 49 kg	5. 59 kg
6. 44 kg	6. 52 kg	6. 63 kg
7. 48 kg	7. 56 kg	7. 67 kg
8. 52 kg	8. 60 kg	8. 67-72 kg
9. 57 kg	9. 65 kg	
10. 57-62 kg	10. 65-70 kg	

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

Wettkämpfe

Es gibt in den verschiedenen Altersklassen folgende internationale Wettkämpfe:

Schüler: 14-15 Jahre	Internationale Wettkämpfe (bilateral und regional)
Kadetten: 16-17 Jahre	Internationale Wettkämpfe Kontinentalmeisterschaften (jedes Jahr)
Junioren: 18-20 Jahre	Internationale Wettkämpfe Kontinentalmeisterschaften (jedes Jahr) Weltmeisterschaften (jedes Jahr)
Männer: 20 Jahre und älter	Internationale Wettkämpfe Kontinentalmeisterschaften (jedes Jahr) Kontinentalcups (jedes Jahr) Weltmeisterschaften (jedes Jahr, außer in den Jahren der Olympischen Spiele) Weltcups (jedes Jahr) Golden Grand Prix (jedes Jahr) Herausforderungskämpfe Internationaler Grand Prix Super Stars Matches Olympische Spiele (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 Gewichtsklasse wird an einem einzigen Tag ausgerungen. Das Wiegen für jede Gewichtsklasse findet am Vortag der Kämpfe der Gewichtsklasse statt.

Der Wettkampf setzt sich wie folgt zusammen:

- 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)

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 durch Überlegenheit gewonnen Kampfrunden;
- 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.

Bem.: Ringer, die wegen Brutalität oder unsportlichen Verhaltens disqualifiziert werden, werden eliminiert und in dieser Situation nicht platziert. Erscheint ein Ringer aus irgendeinem Grund zu Wettkampfbeginn nicht an der Matte, hat/haben sein/e Gegner den Kampf gewonnen, es sei denn, er besitzt ein ärztliches Attest, das vom FILA-Arzt kontrolliert wurde.

Platzierungskriterien Nordisches Turnier

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

Beim Nordischen Turnier gewinnt derjenige mit den meisten Siegen, ungeachtet seiner Platzierungspunkte.

Bei Gleichstand der Platzierungspunkte zweier Ringer entscheidet der direkte Vergleich. Derjenige Ringer, der seinen Gegner besiegt hat, wird vor diesem platziert.

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

- 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

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

Artikel 9 – Wettkampfprogramm

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

Die Wettkampfdauer bei Weltmeisterschaften der Senioren 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 FILA bei allen Wettkampftypen eine Matte hinzugefügt oder abgezogen werden.

Im Prinzip soll die Dauer der Veranstaltungen zu allen Arten von Wettkämpfen 3 Stunden nicht übersteigen. Bei allen Wettkampftypen beginnt und endet eine Gewichtsklasse an maximal einem Tag.

Bei jeder Wettkampfrunde muss eine Gewichtsklasse prinzipiell auf derselben Matte ausgetragen werden und nicht gleichzeitig auf mehreren Matten. Alle Kämpfe um den ersten, zweiten und dritten Platz müssen auf ein und derselben Matte stattfinden.

Artikel 10 – Siegerehrung

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

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

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

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

Kapitel 3: Ablauf eines Wettkampfes

Artikel 11 - Wiegen

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

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

Zum Wiegen können nur die Ringer zugelassen werden, die in einer vorgeschriebenen Frist ärztlich untersucht wurden. Diese Untersuchung findet immer eineinviertel Stunden (1 Std. 15 Min.) vor dem Wiegen statt. Die Ringer müssen bei der ärztlichen Untersuchung und beim Wiegen ihre Lizenz, ihren Pass und ihren Ringerausweis vorweisen.

Die Ringer müssen nur mit Trikot gewogen werden 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 sind angehalten zu kontrollieren, dass alle Ringer alle im Artikel 5 „Bekleidung“ getroffenen Festlegungen einhalten und die Ringer über die Risiken zu informieren, mit denen sie rechnen müssen, wenn auf der Matte in nicht entsprechender Kleidung erscheinen. Die Kampfrichter lehnen es ab, einen Ringer zu wiegen, der nicht in entsprechender Kleidung erscheint.

Artikel 12 - Auslosung

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

Kann das FILA 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 eine Nummer, auf deren Grundlage er gepaart wird. Diese Losnummer muss auf einer vom Publikum einzusehenden Tafel angezeigt werden, und außerdem ist sie in die Starter- und Wiege liste einzutragen.

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

Artikel 13 - Starterliste

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

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 dieser Regeln.

Artikel 15 - Ausscheiden aus dem Wettkampf

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

Ein Ringer, der nach der Waage ohne vom FILA-Arzt oder vom Wettkampfarzt unterschriebene ärztliche Bescheinigung und ohne eine Entschuldigung beim Wettkampfsekretariat bei Aufruf seines Namens nicht an der Matte erscheint, wird disqualifiziert scheidet ohne Platzierung aus dem Wettkampf aus. Sein oder seine Gegner werden Sieger.

Können die FILA Ärzte nachweisen, dass ein Ringer eine Verletzung aus politischen Gründen simuliert, damit er nicht gegen seinem Gegner ringen muss, werden alle Ringer aus seiner Mannschaft in der entsprechenden Stilart disqualifiziert und deren Gegner gewinnen den Kampf.

Ein Ringer, der gegen das Fair Play, die Idee der FILA bezüglich des totalen, dynamischen Ringkampfes verstößt, der erkennbar in betrügerischer Absicht handelt, eine grobe Unsportlichkeit oder Brutalität begeht, wird sofort disqualifiziert und nach Einstimmigkeit des Kampfgerichts vom Wettkampf ausgeschlossen und nicht platziert.

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

Wenn diese Disqualifikation(en) die Platzierung in einem Finalkampf betrifft/betreffen, rücken die nachfolgenden Ringer in der Tabelle auf, um die Endplatzierung festzulegen.

Werden die beiden Ersten disqualifiziert, findet ein Kampf zwischen den beiden Bronzemedailleengewinnern 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

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 3-4 derselben Eliminierungsreihe vergeben. Für die weitere Platzierung rücken die anderen Ringer um einen Rang auf.

Bei positiver Dopingkontrolle wird der Ringer disqualifiziert und nicht platziert.

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 einstimmig oder mit einer zwei-zu-eins Mehrheit, außer im Falle des Schultersiegs, bei dem die Zustimmung des Mattenpräsidenten erforderlich ist. Es kann den Videobeweis nicht zu seiner Entscheidungsfindung heranziehen (außer im Falle einer Challenge gemeinsam mit der Jury).

Die Jury

Die Jury setzt sich aus einer Gruppe von Experten zusammen, deren Aufgabe es ist, sicherzustellen, dass die Ringkampfbewerbe bei allen großen FILA-Veranstaltungen eingehalten werden; diese sind die Olympischen Spiele, die Welt- und Kontinentalmeisterschaften, die Weltcups, die Golden Grand Prix Turniere und die besonderen Spiele.

Artikel 17 - Allgemeine Aufgaben

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

b) Es ist die Pflicht des Kampfgerichts, dem Kampf vom Anfang bis zum Ende mit Aufmerksamkeit zu folgen und die Kampfhandlungen so zu beurteilen, dass das Ergebnis auf dem Punktzettel genau den Verlauf des Kampfes wiedergibt.

- 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 Vergeben 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 Schultersieg beendet, entscheidet der Mattenpräsident über das Ergebnis, indem er sämtliche aufgezeichneten Punkte auf dem Punktzettel des Punktrichters und seinem eigenen berücksichtigt.
- g) Alle Wertungen, die der Punktrichter notiert, müssen dem Publikum durch Farbtafeln oder durch Leuchtschrift auf elektrischen Anzeigetafeln angezeigt werden.
- h) Bei der Leitung eines Kampfes und bei der Ausführung ihrer Aufgaben haben sich die Mitglieder des Kampfgerichts der Grundsprache der FILA zu bedienen. Es ist ihnen verboten, mit irgendjemandem 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, so müssen die Mitglieder des Kampfgerichts den Videobeweis auf Großbildleinwand zur gleichen Zeit sehen, zu der ihn auch die Jury - ohne Verlassen ihrer Plätze – sieht. Nachdem die Aktion einmal betrachtet wurde gibt lediglich die Jury ihre Entscheidung bekannt.

Artikel 18 - Bekleidung der Kampfrichter

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

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

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

Artikel 19 - Der Kampfrichter

- a) Der Kampfrichter ist verantwortlich für den vorschriftsmäßigen Ablauf des Kampfes auf der Matte. Er hat nach den Ringkampffregeln zu handeln.

b) Der Kampfrichter hat sich bei den Ringern Respekt zu verschaffen, so dass sie seinen Anweisungen und Belehrungen sofort Folge leisten. Er hat den Kampf so zu leiten, dass Eingriffe von außen vermieden werden.

c) Er arbeitet mit dem Punktrichter zusammen und leitet den Kampf ohne unnötiges Eingreifen. Sein Pfeifsignal eröffnet, unterbricht oder beendet den Kampf.

d) Der Kampfrichter ist zu Weisungen an die Ringer ermächtigt, sich auf die Matte zu begeben, falls sie sich außerhalb befinden, für die Weiterführung des Kampfes im Stand, am Boden, in der Ober- oder Unterlage, dies jeweils mit dem Einverständnis des 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 Schultersieg, nach Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten, anzuzeigen. Um festzustellen, dass der Ringer tatsächlich mit beiden Schultern gleichzeitig die Matte berührt, spricht der Kampfrichter für sich in Gedanken das Wort „tombé“ , hebt dann den Arm, um die Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten zu bekommen, schlägt dann mit der Hand auf die Matte und pfeift sofort den Kampf ab.

g) Der Kampfrichter muss folgendes beachten:

- Schickt er die Ringer zur Mattenmitte, so hat er ohne zu zögern sofort die Position zu bestimmen, in welcher der Kampf fortgesetzt wird (Füße im zentralen Kreis).
- Er soll nicht so dicht an die Kämpfer herangehen, dass dem Punktrichter und dem Mattenpräsidenten die Sicht genommen wird - besonders in einer Lage, die zu einem Schultersieg führen kann.
- Der Kampfrichter hat darauf zu achten, dass sich die Ringer keine unerlaubten Kampfpausen verschaffen, indem sie vorgeben sich abzutrocknen, die Nase putzen zu müssen, die Schuhbänder festziehen zu müssen, oder eine Verletzung vorzutäuschen usw. In diesen Fällen muss er den Kampf anhalten und die Bestrafung 1 Punkt für den Gegner fordern.
- Der Kampfrichter muss jederzeit in der Lage sein, seine Stellung auf oder neben der Matte zu wechseln. Insbesondere muss er in der Lage sein, sofort in die Bauchlage zu gehen, um eine drohende Schulterniederlage besser erkennen zu können.
- Er soll den oder die Ringer zum aktiven Kämpfen auffordern, ohne dabei den Kampf zu unterbrechen. Er kann sich dazu einem Ringer, der eine Mattenflucht begehen will, in den Weg stellen.
- Er muss zum Pfeifsignal bereit sein, sobald sich die Ringer dem Mattenrand nähern.
- Im griechisch-römischen Ringkampf unterbricht er den Kampf nicht wenn eine gefährliche Lage besteht.

h) Weiterhin muss der Kampfrichter folgendes beachten:

- Im griechisch-römischen Stil hat er besonders die Beine der Ringer zu beobachten.
- Der Kampfrichter hat dafür zu sorgen, dass beide Ringer bis zur Verkündung des Kampfergebnisses auf der Matte bleiben.
- In allen Fällen soll er zuerst die Zustimmung des Punktrichters einzuholen mit Blickkontakt zum Mattenpräsidenten.
- Er hat nach Zustimmung des Mattenpräsidenten den Sieger 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 seine Aufgaben im Sinne der Ringkampfbregeln.

b) Er verfolgt aufmerksam den Ablauf des Kampfes, ohne sich 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 immer 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. Die endgültige Entscheidung zeigt er auf einer Punktetafel an, die sich neben ihm befindet und gut sichtbar für das Publikum und für die Ringer sein muss.

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, eine verbotene Lage usw.), hebt er die Tafel mit der Farbe des betreffenden Ringers hoch und dies auch dann, wenn der Kampfrichter nicht um seine Meinung nachgesucht hat. In jedem Fall muss der Punktrichter den Kampfrichter auf alles aufmerksam machen, was ihm am Kampfverlauf oder am Verhalten der Ringer als unnormale oder regelwidrig auffällt.

f) 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 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, bei welchem die Meinung des Mattenpräsidenten einzuholen ist, und im Falle der Konsultation oder der Challenge.

h) Auf dem Punktzettel des Punktrichters muss die exakte Kampfzeit eingetragen werden, wenn der

Kampf durch einen Schultersieg, technische Überlegenheit, Aufgabe, usw. beendet wird.

- i) Um den Kampf besser beobachten zu können, besonders bei gefährlichen Lagen, darf sich der Punktrichter entlang des Mattenrandes auf seiner Seite bewegen.
- j) Ebenfalls muss er durch Unterstreichen den letzten erzielten Punkt kennzeichnen, der dazu dienen kann, den Sieger der Runde zu bestimmen.
- k) Verwarnungen wegen Mattenflucht, verbotener Griffe, oder Brutalität werden in der Spalte des betreffenden Ringers durch ein "O" (Verwarnung) festgehalten.

Artikel 21 - Der Mattenpräsident

- a) Der Mattenpräsident, dessen Aufgaben sehr wichtig sind, muss alle Pflichten, die in den Ringkampffregeln vorgesehen sind, übernehmen.
- b) Er koordiniert die Arbeit des Kampfrichters und des Punktrichters.
- c) Er verfolgt sehr aufmerksam den Ablauf der Kämpfe, ohne sich ablenken zu lassen; er bewertet nach den Regeln die Entscheidungen und die Arbeit des Kampfgerichts.
- d) Falls sich der Punktrichter und der Kampfrichter nicht einig sind, muss er über die Anzahl der Punkte, den Schultersieg oder die Verwarnung 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, diese Entscheidungen zu beeinflussen.
- f) Die Zustimmung des Mattenpräsidenten muss absolut ersucht werden bevor ein Schultersieg 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. 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 eklatanter 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. Die Jury muss den Videobeweis betrachten. Stimmt die Jury der Kampfrichterentscheidung zu, so muss der Mattenpräsident sicherstellen, dass dem fraglichen Ringer während des restlichen Kampfes keine weitere Challenge gewährt wird.

Nach einer einzigen Betrachtung des Videobeweises gibt lediglich die Jury ihre Entscheidung bekannt. Ist die Jury einstimmig einer Meinung ist die Entscheidung endgültig und kann nicht gechallenged werden. Herrscht Uneinigkeit innerhalb der Jury, kann eine letzte Betrachtung folgen.

Artikel 22 – Die Jury

Die Jury wird durch die FILA Kampfrichterkommission oder durch ihre Stellvertreter zusammengestellt und besteht aus drei (3) Personen, ausgewählt aus Instruktoren, oder Sachkundigen entsprechend der verschiedenen Kämpfe und Nationalitäten. Ein Mitglied der Jury wird als Koordinator eingesetzt und ist dafür zuständig, die Entscheidungen der Jury im Namen aller zu verkünden. Es gibt eine Jury pro Matte.

Die Jury ist dafür verantwortlich zu kontrollieren, ob die einen Ringkampf bestimmenden Regeln vom Kampfgericht angewendet wurden, bevor der Gewinner des Kampfs durch den Mattenpräsidenten festgestellt wird.

Bemerkt die Jury, dass ein schwerer administrativer, die Zeit betreffender oder den Score betreffender Fehler begangen wurde, so muss der Koordinator den Mattenpräsidenten darauf aufmerksam machen und dessen Berichtigung fordern. Bemerkt die Jury, dass der Mattenpräsident den Kampf nach einer Aufforderung zur Challenge nicht angehalten hat, so muss der Koordinator ihn auffordern, dies unverzüglich nach Beendigung der Aktion zu tun.

Während des Abspiels des Videobeweises wird die Jury ihre Entscheidung treffen ohne das Kampfgericht zu konsultieren. Wenn die Jury zu einer einstimmigen Entscheidung kommt ist diese endgültig und unwiderruflich.

Wenn die Jury die Entscheidung des Kampfgerichts einstimmig kippt, werden die Kampfrichter, die die falschen Punkte vergeben haben, ermahnt. Eine zweite Ermahnung resultiert in der Suspendierung für den Rest des Wettkampfs und der (die) Kampfrichter wird (werden) zurückgestuft. Die Entscheidung der Jury ist endgültig. Keine Challenge wird im Falle von Strafen für Passivität zugelassen

Ein kompletter Satz roter, blauer und weißer Kellen muss jeder Jury zur Verfügung gestellt werden, damit deren Entscheidung für die Zuschauer sichtbar ist.

Keine weitere Anfechtung kann beim FILA Präsidium, dem internationalen Sportgerichtshof CAS, oder jedem anderen Gericht eingereicht werden, sobald eine Entscheidung vom Kampfgericht (mit Einverständnis des Mattenpräsidenten) oder der Jury gefällt wurde.

Das FILA Präsidium kann ein Mitglied des Kampfgerichts oder der Jury jederzeit aussondern wenn es befindet, dass ein schwerwiegender Fehler bezüglich der Anwendung der Regeln oder einer Entscheidung bei einer Challenge begangen wurde.

Die Jury ist ebenso dafür zuständig, die Arbeit der Kampfrichter zu bewerten und der FILA seine schriftliche Auswertung zukommen zu lassen.

Unter keinen Umständen sollte irgendwer – einschließlich FILA Büromitglieder, FILA-Delegierte, Trainer, Ringer oder Teamleader - versuchen, einzugreifen oder die Jury zu beeinflussen. Jede Person, die zuwiderhandelt, ist für den Rest des Turniers des Innenraums der Wettkampfstätte zu verweisen.

Artikel 23 - Bestrafungen des Kampfgerichtes

Das Präsidium der FILA kann als oberstes Entscheidungsgremium gemeinsam nach dem Bericht

der Delegierten zu den Wettkämpfen folgende Disziplinarmaßnahmen gegen ein Mitglied oder die Mitglieder des Kampfgerichts verhängen, die technische Fehler begangen haben:

- eine Ermahnung erteilen;
- vom laufenden Wettbewerb ausschließen;
- in eine niedrigere Kategorie einstufen;
- für eine bestimmte Zeit sperren;
- für immer sperren.

Kapitel 5: Der Kampf

Artikel 24 - Dauer des Kampfs

Schüler und Kadetten: 2 Kampfabschnitte à 2 Minuten mit 30-sekündiger Pause.

Junioren und Erwachsene: 2 Kampfabschnitte à 3 Minuten mit 30-sekündiger Pause.

Bei allen Wettkämpfen wird bei der Zeitanzeige obligatorisch aufsteigend von 0 bis 3 Minuten (von 0 bis 2 Minuten bei Schülern 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 Schulterieg 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.

Griechisch-römischer Ringkampf: Ein Kampfabschnitt dauert 3 Minuten. Im Fall, dass ein Kampf 0-0 endet geht der Sieg an den zuletzt aktiveren Ringer.

Artikel 25 – Aufruf

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

Jedem Ringer, der nicht auf den ersten Aufruf reagiert, wird eine gewisse Zeitspanne zum Antreten zugestanden, und zwar wie folgt: Die Wettkämpfer werden dreimal in Zeitabständen von 30 Sekunden aufgerufen. Wenn der Ringer nach dem dritten Aufruf nicht erscheint, scheidet er aus dem Wettkampf aus und wird nicht platziert. Die Aufrufe erfolgen in französischer und englischer Sprache. Sein Gegner wird dann kampflös Sieger.

Artikel 26 - Vorstellung der Ringer

Die folgende Zeremonie muss bei den Finalkämpfen um den 1. und 2. Platz für jede Gewichtsklasse durchgeführt werden: Die Finalisten werden auf der Matte vorgestellt. Der Sprecher verliest ihre Erfolgsbilanz während des Kampfes.

Artikel 27 – Kampfbeginn

Vor dem Kampf antwortet jeder Ringer wenn sein Name genannt wird und stellt sich auf dem ihm zugewiesenen Platz in der Ecke der Matte auf. 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 und die Fingernägel geschnitten sind.

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

Artikel 28 - Kampfunterbrechung

a) Wenn sich ein Wettkämpfer veranlasst sieht, den Kampf aufgrund einer Verletzung oder eines anderen 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 das Blut oder eine Verletzung sichtbar ist, so erhält sein Gegner 1 Punkt.

Artikel 29 - Ende des Kampfes

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

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

Erreicht ein Ringer 8 oder 10 Punkte Differenz, muss der Kampfrichter das Ende der Aktion abwarten bis die Ausgangslage erreicht wird.

Wenn der Kampfrichter den Gong nicht gehört hat, muss der Mattenpräsident zur Beendigung des Kampfes eingreifen, indem er zum Erlangen der Aufmerksamkeit des Kampfrichters einen weichen Gegenstand (Schaumstoff) auf die Matte wirft. Jegliche Handlungen, die bei Ertönen des Gongs begonnen werden, und Aktionen, die sich zwischen dem Ertönen des Gongs und dem Pfiff des Kampfrichters ereignen, sind nicht gültig.

Wenn der Kampf beendet ist, stellt sich der Kampfrichter in der Mattenmitte mit dem Gesicht zum 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 Wettkampfzone verlassen haben. Unmittelbar nach der Entscheidung geben die Ringer dem Kampfrichter die Hand.

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

Artikel 30 - Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes

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 kompletter Fuß die Schutzzone berührt
- wenn die Ringer mit gefasstem Griff mit drei oder vier Füßen in die Zone eindringen und dort verharren, ohne einen Griff auszuführen
- wenn der Kopf des Untermanns vollständig die Schutzzone berührt

Bei allen unerlaubten Aktionen wie Griffentzug, Mattenflucht, Foul durch den angegriffenen Ringer oder Verletzungen im Bodenkampf geht der Kampf am Boden weiter. Der Kampf wird auch dann im Boden fortgesetzt, wenn der Bodenkampf aufgrund einer offensichtlichen Verletzung des Obermanns unterbrochen wurde.

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

Um den angreifenden Ringer zu schützen, wenn er/sie seinen/ihren 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 1 oder 2 Punkt(e) für den angreifenden Ringer und der Kampf geht am Boden weiter.

Im Falle, dass ein angegriffener Ringer beim Bodenkampf einen verbotenen Griff ausführt, erhält er eine Verwarnung und sein Gegner 1 oder 2 Punkt(e). Der Kampf wird am Boden fortgesetzt, ungeachtet dessen, ob es dem Ringer gelungen ist, den Griff auszuführen oder nicht.

Wird von einem Trainer eine Challenge gefordert, so unterbricht der Mattenpräsident den Kampf wenn die Aktion wieder neutral ist.

Artikel 31 - Arten von Siegen

Ein Kampf kann auf folgende Arten gewonnen werden:

- durch Schultersieg;
- durch Verletzung, Nichtantreten, Aufgabe, Disqualifikation des Gegners;
- durch technische Überlegenheit;
- nach Punkten (Sieg bei mindestens 1 Punkt mehr nach Addition der 2 Kampfabschnitte).

Bei Punktgleichheit wird der Gewinner ermittelt, indem nacheinander die Anzahl der höchsten Wertungen, die Anzahl der wenigsten Verwarnungen und der letzte erzielte Punkt berücksichtigt werden (siehe Tabelle unten).

Beispiel:

Rot	Blau	Kommentar	Ergebnis
111	11 <u>1</u>	Letzter technischer Punkt von blau erzielt.	Blau Sieger
12	11 <u>1</u>	Letzter technischer Punkt von blau erzielt. Rot hat eine 2-Punkte-Wertung erzielt.	Rot Sieger
0011 <u>1</u>	1110	Letzter technischer Punkt von rot erzielt. Rot hat jedoch zwei Verwarnungen, blau hat dagegen nur eine Verwarnung.	Blau Sieger
111	1 <u>2</u> 0	Blau hat durch die 2-Punkte-Wertung die höchste Wertung erzielt.	Blau Sieger
11 <u>1</u> 0	120	Rot hat den letzten technischen Punkt erzielt, aber Blau hat eine 2-Punkte-Wertung erzielt. Jeder Ringer erhielt eine Verwarnung.	Blau Sieger
11100	0011 <u>1</u>	Beide Ringer haben jeweils zwei Verwarnungen. Blau hat den letzten technischen Punkt erzielt.	Blau Sieger

Um allerdings den angreifenden Ringer nicht zu bestrafen, wenn er den letzten technischen Punkt und damit Gleichstand erzielt, indem er einen Griff ausführt, der mit 1-1 bewertet wird, weil der angreifende Ringer bei der Ausführung seines Griffes über seine Schultern rollt, ohne dass sein Gegner eine Handlung ausführt, dann wird der angreifende Ringer zum Sieger erklärt.

Erhält ein Ringer drei Verwarnungen 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. Für die erste und zweite Verwarnung ist jedoch das Mehrheitsvotum ausreichend.

Artikel 32 - Der Trainer

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

Behandlung seines Ringers unterstützen. Ansonsten ist es ihm streng verboten, auf Entscheidungen Einfluss zu nehmen oder das Kampfgericht zu beleidigen. Er darf nur zu seinem Ringer sprechen. Der Trainer hat nicht das Recht, während der Pause oder während des Kampfes Wasser oder andere Substanzen zu verabreichen.

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. Die Ringer der betreffenden Mannschaft haben dabei das Recht auf einen anderen Trainer. Der nationale Verband des ausgeschlossenen Trainers wird entsprechend den Bestimmungen des Disziplinar- und Finanzreglements bestraft.

Artikel 33 – Die Challenge

Die Challenge erlaubt dem Trainer, im Namen des Ringers die Aktion zu beenden und die Jury und das Kampfgericht aufzufordern, den Videobeweis zu betrachten im Falle, dass er nicht mit der Beurteilung einer Aktion einverstanden ist. Diese Möglichkeit besteht nur während der Wettkämpfe, bei denen die Videoaufzeichnung von der FILA und dem Organisationskomitee offiziell eingerichtet wurde.

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 Würfel zurück und der Kampf geht weiter. Die Entscheidung des Ringers hat Vorrang.

Die Organisatoren sind ebenfalls verpflichtet, das FILA Wettkampf Management System zu nutzen und das Video auf einen großen Monitor (min. 1 pro Matte) zu projizieren, welcher in der gesamten Wettkampfstätte sichtbar ist.

Besondere Punkte

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

Bestätigt die Jury 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.

Keine Challenge kann für Strafen aus Passivität resultieren oder im Fall eines Schultersiegs gefordert werden, sofern der Schultersieg durch den Mattenpräsidenten bestätigt wurde nachdem der Kampfrichter oder der Punktrichter ihn entschieden haben. Verbleiben weniger als 30 Sekunden in einem Freistilkampf und das Kampfgericht ist einstimmig der Meinung, ein Ringer sei passiv,

können sie Verwarnung + 1 Punkt für Griffentzug vergeben. Sollte dieser Punkt den Gewinner des Kampfs determinieren, 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. 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 ist keine Diskussion des Kampfgerichts erlaubt.

Nachdem die Aktion einmal betrachtet wurde, gibt die Jury ihre Entscheidung als erstes ab Die Jury interveniert und gibt ihre Entscheidung auf jeden Fall bekannt. Eine einstimmige Entscheidung der Jury ist endgültig und nicht diskussionsfähig. Stimmen die Mitglieder der Jury nicht überein folgt eine zweite Betrachtung der fraglichen Situation. Dann gilt die mehrheitliche Entscheidung der Jury.

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

Artikel 34 - Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen

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

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

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

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

Artikel 35 - Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen

Allgemeines Prinzip

Ein Mannschaftswettkampf läuft im Prinzip entsprechend den offiziellen Gewichtsklassen der FILA ab, d. h. 8 Gewichtsklassen. Werden aus Gründen eines besonderen landeseigenen Systems oder des Interesses der Mannschaften Gewichtsklassen hinzugefügt, wird empfohlen, immer mit einer ungeraden Anzahl an Gewichtsklassen zu ringen. Jede Mannschaft darf bei jedem Wettkampf Ringer austauschen, wenn diese vorher gewogen wurden.

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

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

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

a) Durchführung eines dritten Wettkampfes, bei dem die Siegermannschaft bestimmt wird.

b) Bestimmung der Siegermannschaft durch aufeinander folgende Berücksichtigung dieser Kriterien:

- die meisten Siege durch Addition der Punkte der beiden Wettkämpfe
- die Gesamtzahl der Klassifizierungspunkte nach 2 Wettkämpfen (Heim-Auswärtskämpfe)
- die meisten Siege durch Schulterieg, Nichtantreten, Aufgabe/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

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

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

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

Bei Punktgleichheit zwischen 3 oder mehr Mannschaften

Das folgende Prinzip wird angewandt, um die weniger gute(n) Mannschaft(en) zu platzieren:

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

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

Kapitel 6: Punkte für Aktionen und Griffe

Artikel 36 - 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.

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 44). Wenn ein Ringer aus der aufrechten Position infolge einer Aktion seines Gegners in den Momentschulterfall gerät, erhält der Angreifer 4 Punkte sofern er Kontrolle zeigt.
- Wenn ein Ringer aufgrund einer eigenen Aktion in den Momentschulterfall gerät, erhält sein Gegner 1 Punkt. Beim Bodenkampf erhält der Gegner für alle Positionen, in denen sich der Ringer im Momentschulterfall befindet, 1 Punkt.
- 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 Ringer 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 37 - 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, der sich mit dem Rücken zur Matte befindet, 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 für weniger als eine Sekunde auf beide Schultern zu liegen kommt (sog. „Momentschulterfall“);
- 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 38 - 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 Schulterfall geführt haben, werden eingekreist.

Verwarnungen wegen Mattenflucht, Griffentzug, Nichteinnahme der korrekten Bodenposition, verbotener Griffe sowie Brutalität werden mit (0) eingetragen. Nach jeder Verwarnung (0) erhält der Gegner 1 oder 2 technische Punkte, je nach der Schwere des Verstoßes.

Im Falle eines Punktgleichstands wird der letzte technische Punkt unterstrichen.

Artikel 39 - Griffe 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 durch eine große Umdrehung in eine neutrale Lage (4 Punkte im griechisch-römischen Stil, 2 Punkte im Freistil) oder sofort in eine gefährliche Lage geworfen wird (5 Punkte im griechisch-römischen Stil, 4 Punkte im Freistil).

Ann.: Wenn der Ringer bei der Ausführung eines Griffes mit „großer Amplitude“ selbst die Matte mit beiden Schultern berührt, erhält er die Punkte (4 oder 5) und sein Gegner 1 Punkt wegen des Momentschulterfalls bei der Ausführung des Griffes.

Artikel 40 - Bewertung für Aktionen und Griffe

1 Punkt

- 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 seinen Gegner am Boden festhält, wobei dieser sich mit dem Rücken zur Matte auf den gestreckten Armen abstützt bzw. abdreht.
- Erhält der Ringer, der infolge Regelwidrigkeit seines Gegners an einer Griffausführung gehindert wird, aber dennoch seinen Griff erfolgreich vollenden kann.
- Erhält der Ringer, dessen Gegner wegen Griffflucht, Mattenflucht, Nichteinnahme der korrekten Bodenposition, verbotenen Griff oder Brutalität sanktioniert wird.
- Erhält der Ringer, dessen Gegner mit einem Fuß vollständig in die Schutzzone gerät (im Stand).
- 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
- Erhält der Ringer, dessen Gegner, egal ob Ober- oder Untermann, nach einer ersten freundlichen Ermahnung nicht die korrekte Bodenposition einnimmt
- Erhält der angegriffene Ringer, wenn der Angreifer bei der Ausführung seines Griffes selbst mit beiden Schultern kurz die Matte berührt oder über die Schultern abrollt.
- Für 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:

- Für einen Ringer, der sich bei einer aus dem Stand in den Boden verlagernden Aktion zuerst die Oberlage erkämpfen und seinen Gegner von hinten beherrschen kann (3 Kontaktpunkte: zwei Arme und ein Knie, zwei Knie und ein Arm, zwei Knie und der Kopf).
- 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 am Boden einen korrekten Griff ausführt und damit seinen Gegner in eine gefährliche Lage oder zum Momentschulterfall bringt.
- Erhält der angreifende Ringer, dessen Gegner über die Schultern rollt.
- Erhält der angreifende Ringer, dessen Gegner sich dem Griff entzieht, indem er Mattenflucht begeht, und dabei in eine gefährliche Lage kommt.
- Für den angreifenden Ringer, dessen Gegner die Ausführung eines angesetzten Griffes oder eines Schultersieges durch eine Regelwidrigkeit verhindert.
- Erhält der Ringer, der seinen Gegner bei der Ausführung eines Standgriffes in einer gefährlichen Lage blockieren kann.
- Erhält der Ringer, der im Freistil einen Griff mit großer Amplitude ausführt und seinen Gegner beherrscht, ihn jedoch nicht direkt und unmittelbar in die gefährliche Lage bringt.

4 Punkte

- Erhält der Ringer im griechisch-römischen Stil, der einen Griff im Stand ausführt und damit seinen Gegner durch eine kleine Amplitude direkt in eine gefährliche Lage bringt
- Erhält der Ringer, der im Freistil seinen Gegner mit einer Aktion vom Stand in die sofortige gefährliche Lage bringt. Im Freistil erfolgt bei Aktionen aus dem Stand mit sofortiger gefährlicher Lage keine Unterscheidung zwischen kleiner und großer Amplitude.
- Für jeglichen Griff, bei dem ein Ringer vom Boden abgehoben wird, selbst wenn sich der ausführende Ringer mit einem oder beiden Knien auf dem Boden befindet - sofern der angegriffene Ringer sofort in eine gefährliche Lage gebracht wird
- Für den Ringer, der im griechisch-römischen Stil einen Griff mit großer Amplitude ausführt, jedoch seinen Gegner nicht direkt und unmittelbar in eine gefährliche Lage bringt (Bauchlage).

Beachte: Wenn bei der Griffdurchführung der angegriffene Ringer mit einer Hand Kontakt mit dem Boden behält, aber dennoch unmittelbar in eine gefährliche Lage gebracht wird, dann erhält der Angreifer ebenfalls 4 Punkte.

5 Punkte (im griechisch-römischen Stil)

- 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 41 - 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 9 Kellen im Freistil von blauer, weißer oder roter Farbe. Im griechisch-römischen Stil: 1 weiße Kelle; 5 rote Kellen, von denen 4 mit den Zahlen 1, 2, 3, 4, 5 beschriftet sind. Sie dienen zum Anzeigen der Punkte, die nicht mit einer Zahl beschriftete zum Anzeigen von Verwarnungen und zum Lenken der Aufmerksamkeit auf den Ringer der betreffenden Farbe; 5 blaue, von denen 4 wie die roten mit Zahlen beschriftet sind, und eine nicht beschriftete. Im Freistil gibt es die beiden Kellen mit der Zahl 5 nicht.

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 42 - Verzeichnis der Entscheidungen

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)

Kampfrichter	Punktrichter	Mattenpräsident	Offizielles Ergebnis	Anmerkungen
1R	1R	-	1R	Bei diesen Beispielen braucht der Mattenpräsident nicht einzugreifen, da sich Kampfrichter und Punktrichter einig sind, außer bei schwerwiegenden Fehlern.
2B	2B	-	2B	
4R	4R	-	4R	
5R	5R	-	5R	
1R	0	0	0	Da sich Punktrichter und Kampfrichter uneinig sind, greift der Mattenpräsident ein und es entscheidet die Mehrheit.
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 43 - Platzierungs-(*Positiv*-)punkte

Die Addition der von einem Ringer erreichten Platzierungs-(*Positiv*-)punkte bestimmt seine Platzierung.

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

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

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

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

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

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

3 Punkte für den Sieger und 0 für den Verlierer:

- Wenn der Ringer am Ende der zwei Kampfabschnitte 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:

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

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

- Wenn beide Ringer wegen Regelverstößen disqualifiziert werden.

Artikel 44- 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 rote Zone berühren, wobei der Kopf die Schutzzone nicht berühren darf. In der Schutzzone (Umrandung) kann kein Schultersieg erzielt werden.

Wenn ein Ringer infolge eigener Regelwidrigkeit oder bei Ausführung eines verbotenen 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.

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 (Souple). In jedem Falle schlägt der Kampfrichter erst auf die Matte, nachdem er die Zustimmung des Punktrichters und des Mattenpräsidenten erhält. Danach pfeift er den Kampf ab.

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

Artikel 45- Technische Überlegenheit

Außer bei einem Schultersieg, Aufgabe 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 29).

Der Mattenpräsident muss dem Kampfrichter anzeigen, wenn ein Unterschied von 7 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 46- 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.

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 1 Punkt 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 seinem Gegner, die Hände auf den Schultern. Er kann dabei stehen oder ein oder zwei Knie auf dem Boden haben.

Artikel 47 - Die rote Zone

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

Alle Griffe und Aktionen, die in der Mattenmitte begonnen werden und in dieser Zone enden, sind gültig, einschließlich der gefährlichen Lage, des Gegenangriffes und des Schultersiegs.

Jeder Griff und jeder Gegenangriff, der im Stand in der Mattenmitte (ausgenommen die rote Zone) begonnen wird, ist gültig, unabhängig davon, wohin die Ausführung führt: ob in die Kampfzone, in die rote Zone oder in die Schutzzone. Wenn der Griff jedoch in der Schutzzone endet, wird der Kampf unterbrochen. Der Kampf wird in der Mattenmitte im Stand fortgesetzt. In diesem Fall werden die Punkte entsprechend dem Wert des Griffes vergeben.

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

Wenn der angreifende Ringer bei der Ausführung seines Griffes in der Schutzzone auf die Schultern kommt, wird der Kampf unterbrochen, und der Gegner erhält 2 Punkte. Der Kampf wird in der Mattenmitte im Stand fortgesetzt.

Bei der Ausführung von Griffen und Aktionen, deren Entwicklung schon in der Mattenmitte begonnen wurde, können die Ringer mit 3 oder 4 Füßen in die rote Zone übergehen und in Fortführung der Bewegung dort Aktionen und Griffe in alle Richtungen entwickeln, unter der strikten Voraussetzung, dass es dort zu keiner Unterbrechung ihrer Griffausführung kommt (Schieben, Blockieren, Ziehen, Drängeln).

Eine Aktion oder ein Griff kann prinzipiell nicht im Stand in der roten Zone begonnen werden. Eine Ausnahme hiervon ist nur unter dem strikten Vorbehalt möglich, dass sich die Ringer in der Griffführung mit nur 2 Füßen in dieser Zone befinden. In diesem Fall lässt der Kampfrichter die Situation für einen bestimmten Zeitraum gewähren und wartet ab, wie sich der Griff entwickelt.

Wenn die Ringer ihre Aktion in der roten Zone stoppen und dort verharren bzw. mit 2, 3 oder 4 Füßen ohne Aktion stehen bleiben, muss der Kampfrichter den Kampf unterbrechen und in der Mattenmitte im Stand fortsetzen lassen.

In allen Fällen, bei denen im Standkampf ein Fuß des ausführenden Ringers auf die Schutzzone, also über die rote Zone hinaus kommt, ist der Kampf durch den Kampfrichter obligatorisch zu unterbrechen.

Wenn der angegriffene Ringer mit einem Fuß auf die Schutzzone kommt, der Griff aber vom Ausführenden unmittelbar fortgesetzt wird, dann ist der Griff gültig. Wenn der angreifende Ringer

den Griff nicht beendet, unterbricht der Kampfrichter den Kampf.

Sobald ein Ringer einen Fuß in die rote Zone setzt, muss der Kampfrichter "ZONE" rufen. Daraufhin müssen die Ringer sich bemühen, wieder in die Mattenmitte zu kommen, ohne dabei die laufende Aktion zu unterbrechen.

Im Bodenkampf ist jede Aktion, jeder Griff oder Kontergriff aus der roten Zone heraus oder in die rote Zone gültig, selbst wenn sie bzw. er in der Schutzzone endet.

Für alle Aktionen im Bodenkampf, die in der roten Zone begonnen werden und in der Ausführung in die Schutzzone führen, gibt der Kampfrichter die entsprechenden Punkte, unterbricht aber den Kampf und lässt in der Mattenmitte (im Stand) weiterringen.

Im Bodenkampf kann der angreifende Ringer zur Vollendung seiner Aktion auch auf die Schutzzone kommen. Bedingung hierfür ist, dass Schultern und Kopf des Gegners noch in der roten Zone sind. In diesem Fall dürfen sogar vier Beine außerhalb der Matte bzw. auf der Schutzzone sein.

Artikel 48 – Vorgehensweise bei Passivität (Freistil und griechisch-römisch)

Vorgehensweise zur Erteilung von Strafen für Inaktivität im Freistil

Die Aufgabe der Kampfrichter, neben anderen wesentlichen Pflichten, sollte die Auswertung und Unterscheidung dessen sein, was eine echte Aktion und was ein vorgetäuschter Versuch ist, um Zeit zu schinden.

- a) Jedes Mal wenn alle 3 Mitglieder des Kampfgerichts sich darüber einig sind, dass ein Ringer blockiert, Finger fasst, seinen Gegner abwehrt und/oder allgemein inaktiv ist, signalisiert der Kampfrichter dem Ringer „Aktion Blau“ oder „Aktion Rot“. Der erste Verstoß zieht eine kurze Kampfunterbrechung und verbale Ermahnung nach sich. 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. 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 schuldigen Ringers 1 Punkt und der schuldige Ringer erhält eine Verwarnung.
- b) Hat nach 2:00 Minuten des ersten Kampfabschnitts kein Ringer gepunktet, müssen die Kampfrichter zwingendermaßen einen der Ringer als schuldig benennen (dieselbe Vorgehensweise wie oben beschrieben wird durchgeführt).
- c) Verbleiben im zweiten Kampfabschnitt weniger als 30 Sekunden und sind sich alle 3 Mitglieder des Kampfgerichts einig, dass ein Ringer offensichtlich ausweicht (Griffflucht), erhält der Ringer eine Verwarnung und sein Gegner 1 Punkt (Griffentzug). Wenn durch diese Wertung der Sieger des Kampfes bestimmt wird, kann eine Challenge für eine Juryentscheidung gefordert werden.

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

- a) 1. Verstoß: bestimmte und deutliche verbale Ermahnung des Ringers ohne Kampfunterbrechung, allerdings mit Benachrichtigung (Zeichensprache) des Mattenpräsidenten und der Jury.

- b) 2. Verstoß: Verwarnung gegen passiven Ringer. Der aktive Ringer wählt zwischen Bodenkampf und Standkampf.
- c) 3. Verstoß: Verwarnung gegen passiven Ringer und 1 Punkt für aktiven Ringer. Der aktive Ringer wählt zwischen Bodenkampf und Standkampf.
- d) 4. Verstoß: Verwarnung gegen passiven Ringer und 1 Punkt für aktiven Ringer. Der passive Ringer wird disqualifiziert.

Der Ringer, welcher den Bodenkampf wählt, positioniert sich hinter seinem Gegner, stehend oder mit einem Knie oder beiden Knien auf der Matte, und legt seine Hände auf die Schultern des Gegners auf.

Beachte: die Vorgehensweisen bei Passivität unterscheiden sich im Freistil und im griechisch-römischen Stil deutlich.

Kapitel 9: Verbotene Handlungen und unerlaubte Griffe

Artikel 49- 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 allgemein 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 und Griffe auszuführen, die das Leben des Gegners gefährden oder den Bruch oder Verrenkung von Gliedern verursachen können, dem Gegner auf die Füße zu treten und das Gesicht des Gegners zwischen Augenbrauen und Mundlinie zu berühren.
- Ellenbogen oder Knie in den Magen oder Bauch des Gegners zu drücken, Griffe mit der Absicht anzuwenden, den Gegner zu quälen oder ihm Schmerzen zu bereiten, das Trikot des Gegners zu fassen;
- sich an der Matte festzuhalten;
- während des Kampfes miteinander zu sprechen;
- die Fußsohle des Gegners zu fassen (das Fassen des oberen Teils des Fußes und der Ferse ist erlaubt);
- sich gegenseitig über das Kampfergebnis abzusprechen.

Artikel 50 – Griffentzug

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

Griffentzug im Bodenkampf:

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

Griffentzug im Stand:

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

Griffentzug am Boden im griechisch-römischen Ringkampf

Die Situation, in der sich der Ringer, der sich infolge einer Aktion seines Gegners am Boden befindet, nach vorn springt, um sich dem Griff seines Gegners zu entziehen und durch diese Aktion den angreifenden Ringer in eine verbotene Griffsituation - Hände auf den Schenkeln des angegriffenen Ringers - bringt, gilt als Griffentzug. Der Kampfrichter darf eine solche Situation, die einen Griffentzug-Angriff durch den sich dem Griff entziehenden darstellt, nicht tolerieren. Er muss ganz klar und deutlich machen, wie er mit diesem Angriff umgeht. Er muss sich auch selbst so vor die Ringer platzieren, dass er dadurch den Griffentzug 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: „Achtung, keine Griffflucht“.
- Beim zweiten Mal muss der Kampfrichter eine Verwarnung und einen Punkt wegen Griffentzug fordern, den Kampf nach Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten unterbrechen, die Ringer wieder aufstehen lassen, den Fehler anzeigen und der Kampf am Boden fortsetzen.

Die Methode gilt für die Bestrafung des Griffentzuges 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 51 - 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:

- 1 Punkt + 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:

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

Alle Punkte, die wegen Mattenflucht gegeben werden, gelten als technische Punkte. Es wird ebenfalls daran erinnert, dass jedes Verlassen der Matte durch einen Ringer im Stand 1 Punkt für den Gegner nach sich zieht, ungeachtet dessen, ob der Ringer nach außen geschoben wurde oder nicht. Dagegen wird die Aktion, die darin besteht, den Gegner absichtlich nach außen zu tragen, mit einer Verwarnung für denjenigen bestraft, der nach außen trägt, und sein Gegner erhält 1 Punkt.

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

Artikel 52 - Verbotene Griffe

Folgende Handlungen und Griffe sind ausdrücklich verboten:

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

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 von 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;
- eine Verwarnung fordern;
- einen Punkt an den Gegner geben;
- dem Gegner entsprechend dem Griff Punkte geben;
- den Kampf unterbrechen;
- der Kampf wird dort fortgesetzt wo er unterbrochen wurde.

Wenn der angreifende Ringer seine Aktion auf Grund 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 53- Besondere Verbote

a) Im griechisch-römischen Stil ist es verboten, den Gegner unterhalb der Hüfte zu fassen oder ihn mit den Beinen zu behindern, des Weiteren jegliches Stoßen, Drücken oder Anheben, bei dem die Beine ein Körperteil des Gegners berühren.

b) Im Gegensatz zum Freistil ist es im griechisch-römischen Stil erforderlich, dass der griffausführende Ringer zusammen mit seinem Gegner zu Boden geht und mit ihm in Kontakt bleibt, damit die Aktion gültig ist.

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

Artikel 54- Auswirkungen auf den Kampf

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

Wenn ein Griff ordnungsgemäß begonnen wird und dann regelwidrig zu Ende geführt wird, ist der Griff nur bis zum Beginn der Regelwidrigkeit zu werten. Danach ist der Kampf zu unterbrechen, in der Standposition fortzusetzen und der angreifende Ringer freundlich zu ermahnen. Wenn der Ringer ein weiteres Mal regelwidrig angreift, unterbricht der Kampfrichter den Kampf, erteilt dem schuldigen Ringer eine Verwarnung (0) sowie seinem Gegner 1 Punkt.

Bei absichtlichem Kopfstoßen oder einer anderen Brutalität kann der Schuldige bei Einstimmigkeit des Kampfgerichts auf jeden Fall sofort vom Kampf ausgeschlossen oder vom Wettkampf disqualifiziert und als Letzter mit dem Vermerk „ausgeschlossen wegen Brutalität“ platziert werden.

Kapitel 10: Der Protest

Artikel 55 - 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 FILA 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 FILA die Verantwortlichen gemäß den Bestimmungen des Reglements für das internationale Kampfgericht bestrafen.

Kapitel 11: Medizinische Belange

Artikel 56 - Medizinische Betreuung

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

Durch die Organisatoren eines Wettkampfes muss ein medizinischer Dienst zur Verfügung gestellt werden, der die medizinische Kontrolle vor dem Wiegen absichert und die Wettkämpfe medizinisch beaufsichtigt. Der im gesamten Verlauf der Veranstaltungen bereitstehende medizinische Dienst steht unter Aufsicht des verantwortlichen FILA-Arztes.

Vor dem Wiegen der Teilnehmer führen die Ärzte die Untersuchung der Athleten durch, um ihren Gesundheitszustand festzustellen. Wenn festgestellt wird, dass sich ein Teilnehmer nicht in gutem gesundheitlichen Zustand befindet oder dass aufgrund seines Zustandes die Teilnahme am Wettkampf für ihn selbst oder für seine Gegner eine Gesundheitsgefährdung darstellt, ist er von der Teilnahme an den Wettkämpfen auszuschließen.

Im Verlauf des gesamten Wettkampfes muss der medizinische Dienst zur Verfügung stehen, damit bei Unfällen unverzüglich eingegriffen und festgestellt werden kann, ob der Wettkämpfer seinen Kampf fortsetzen kann oder ob er aufgeben muss. Die Ärzte der teilnehmenden Mannschaften haben jederzeit das Recht, sich an der medizinischen Betreuung ihrer eigenen Verletzten zu

beteiligen. Nur der Trainer oder ein Mannschaftsbetreuer darf sich zugleich mit dem Arzt um den Verletzten bemühen.

Keinesfalls kann die FILA für eine Verletzung, Behinderung oder den Tod eines Ringers verantwortlich gemacht werden.

Artikel 57 - Befugnisse des medizinischen Dienstes

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

Er kann ebenfalls sofort einen Kampf unmittelbar abbrechen, indem er einen Ringer als unfähig erklärt, weiter zu ringen. Der Ringer darf 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, eine Sanktion aussprechen.

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. Für die ärztliche Behandlung gibt es keine Zeitbegrenzung.

Nach einer medizinischen Behandlung wird der Kampf wieder in der Position aufgenommen, in der die Verletzung auftrat.

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 FILA kann vom Kampfgericht fordern, den Kampf zu beenden.

Bei Wettkämpfen, die ohne Anwesenheit eines Vertreters der medizinischen Kommission ablaufen, kann der Kampfrichter den Kampf für die Dauer von 2 Minuten für einen Kampf unterbrechen. Das Kampfgericht ist befugt zu entscheiden, ob Simulation vorliegt oder nicht und muss das in den vorherigen Abschnitten vorgesehene Verfahren anwenden.

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

Alle 30 Sekunden muss eine Anzeige auf der Uhr der betreffenden Matte erfolgen. 10 Sekunden vor Ende der 2 Minuten muss der Kampfrichter die beiden Ringer auffordern, den Kampf in der Mattenmitte wieder aufzunehmen.

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

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

Der Ringer, der den Kampf ohne blutende Verletzung plötzlich unterbricht, verliert automatisch 1 Punkt, der seinem Gegner zuerkannt wird.

Alle bei internationalen FILA Wettkämpfen auftretenden Erste-Hilfe-Verletzungen (kein Krankenhausaufenthalt erforderlich) gehen auf Kosten des Ausrichters. Die Verletzungen, die einen Krankenhausaufenthalt erfordern, sind über die FILA-Lizenz abgedeckt, sofern der Fall noch am selben Tag der Versicherung gemeldet wird (Nummer siehe Kartenrückseite).

Artikel 58- Doping

In Anwendung der Bestimmungen der Satzung und um gegen eventuelles Doping, das ausdrücklich verboten ist, vorzugehen, behält sich die FILA das Recht vor, Ringer in allen Wettkämpfen, die unter Kontrolle der FILA stattfinden, einer Untersuchung oder einem Test zu unterziehen. Dies erfolgt zwingend bei Kontinental- und Weltmeisterschaften entsprechend den Regeln der FILA und bei Olympischen und kontinentalen Spielen entsprechend den Regeln des IOC.

In keinem Falle können sich die Teilnehmer oder die Mannschaftsleiter dieser Kontrolle entziehen oder widersetzen, ohne dass daraufhin der sofortige Ausschluss und die für den Dopingfall vorgesehene Bestrafung erfolgt. Die Medizinische Kommission der FILA entscheidet über den Zeitpunkt, die Anzahl und die Häufigkeit dieser Kontrolluntersuchungen, die mit den Mitteln ausgeführt werden, die sie für notwendig und gegeben erachtet. Die Probenentnahme erfolgt unter der Kontrolle des bevollmächtigten Arztes der FILA im Beisein eines Mannschaftsbetreuers des zu kontrollierenden Ringers.

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

Die Bereitstellung und die finanziellen Folgen der Anti-Dopingkontrollen werden vom ausrichtenden Land und den Nationalen Verbänden getragen.

Da die FILA der beim IOC unterzeichneten Vereinbarung und von der Anti-Doping-Weltagentur AMA/WADA angewandten Vereinbarung über den Kampf gegen das Doping unterliegt, gelten für die FILA alle Reglements, Verfahrensweisen und Bestrafungen dieser Agentur.

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

Kapitel 12: Auslegung der Ringkampfbestimmungen

Durch das vorliegende Reglement werden alle bisherigen Ausgaben aufgehoben.

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

Das vorliegende Reglement wurde unter Berücksichtigung aller von der FILA verteilten Rundschreiben und Informationen ausgearbeitet. Es enthält alle von den Hilfsorganen und dem

Büro unterbreiteten Vorschläge, die von Kongress der FILA angenommen wurden.

Das vorliegende Reglement ist das einzige gültige Dokument, das verbindlich ist bis zum nächsten Kongress, der einberufen wird, um über alle eventuellen Änderungen oder Auslegungen, die vom Exekutivbüro entschieden wurden, zu befinden.

Im Streitfall ist sich nur auf den französischen Text zu beziehen.

Die Nationalen Verbände sind verpflichtet, das vorliegende Reglement in ihre offizielle Sprache zu übersetzen.

Jeder Kampfrichter muss bei Wettkämpfen ein Exemplar in seiner Sprache und in einer der Sprachen der FILA (englisch oder französisch) bei sich haben.