UNITED WORLD WRESTLING

INTERNATIONALE RINGKAMPFREGELN

GRIECHISCH-RÖMISCH
FREISTIL
FRAUENRINGEN

Deutschsprachige Version für den Geltungsbereich des Deutschen Ringer-Bundes e.V. (DRB)

Übersetzung: Jeffrey Spiegel

UNITED WORLD WRESTLING

VORWORT

Wie alle Sportarten, so unterliegt auch der Ringkampf gewissen Regeln, die seine Ausübung beschreiben und festlegen. Das Ziel eines Ringers ist es, seinen Gegner auf beiden Schultern zu fixieren 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 unterliegen spezifischen Reglements.

Die Wettkampfbestimmungen sind vielfach geändert worden und unterliegen immer weiteren Anpassungen. Die nachfolgenden 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.

Januar 2018

UNITED WORLD WRESTLING

INHALTSVERZEICHNIS

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN 4
ARTIKEL 1 – ZIELE UND AUFGABEN 4
ARTIKEL 2 – AUSLEGUNG 4
ARTIKEL 3 – GELTUNGSBEREICH 4

KAPITEL 1 – TECHNISCHE BESTIMMUNGEN 5
ARTIKEL 4 – DIE MATTE 5
ARTIKEL 5 – BEKLEIDUNG 6
ARTIKEL 6 – WETTKAMPFLIZENZ 7
ARTIKEL 7 – ALTERS- UND GEWICHTSKLASSEN 7

KAPITEL 2 – WETTKÄMPFE UND PROGRAMME 10
ARTIKEL 8 – WETTKAMPFSYSTEM 10
ARTIKEL 9 – WETTKAMPFPROGRAMM 13
ARTIKEL 10 – SIEGEREHRUNG 13

KAPITEL 3 – ABLAUF EINES WETTKAMPFES 15
ARTIKEL 11– WIEGEN 15
ARTIKEL 12 – AUSLOSUNG 15
ARTIKEL 13 – STARTERLISTE 17
ARTIKEL 14 – KAMPFPAARUNGEN 17
ARTIKEL 15 – AUSSCHEIDEN AUS DEM WETKAMPF 17

KAPITEL 4 – DAS KAMPFGERICHT 19
ARTIKEL 16 – ZUSAMMENSETZUNG 19
ARTIKEL 17 – ALLGEMEINE AUFGABEN 19
ARTIKEL 18 – BEKLEIDUNG DER KAMPFRICHTER 20
ARTIKEL 19 – DER KAMPFRICHTER 20
ARTIKEL 20 – DER PUNKTRICHTER 21
ARTIKEL 21 – DER MATTENPRÄSIDENT 22
ARTIKEL 22 – SANKTIONEN GEGEN DAS KAMPFGERICHT 23

KAPITEL 5 – DER KAMPF 24
ARTIKEL 23 – DAUER DES KAMPFES 24
ARTIKEL 24 – AUFRUF 24
ARTIKEL 25 – VORSTELLUNG DER RINGER 24
ARTIKEL 26 – KAMPFBEGINN 24
ARTIKEL 27 – KAMPFUNTERBRECHUNG 25
ARTIKEL 28 – ENDE DES KAMPFES 25
ARTIKEL 29 – UNTERBRECHUNG UND FORTSETZUNG DES KAMPFES 26
ARTIKEL 30 – ARTEN VON SIEGEN 26
ARTIKEL 31 – DER TRAINER 27
ARTIKEL 32 – DIE CHALLENGE 28
ARTIKEL 33 – MANNSCHAFTSWERTUNG BEI EINZELWETTKÄMPFEN 29
ARTIKEL 34 – PLATZIERUNGSVERFAHREN BEI MANNSCHAFTSWETTKÄMPFEN 30

KAPITEL 6 – PUNKTE FÜR AKTIONEN UND GRIFFE 32
ARTIKEL 35 – BEWERTUNG VON WICHTIGEN AKTIONEN ODER GRIFFEN 32
ARTIKEL 36 – GEFÄHRLICHE LAGE 33

ARTIKEL 37 – EINTRAGUNG DER PUNKTE 33
ARTIKEL 38 – GRIFFE MIT GROßER AMPLITUDE 33
ARTIKEL 39 – BEWERTUNG FÜR AKTIONEN UND GRIFFE 34
ARTIKEL 40 – ENTSCHEIDUNG UND ABSTIMMUNG 35
ARTIKEL 41 – VERZEICHNIS DER ENTSCHEIDUNGEN 36

KAPITEL 7 – PLATZIERUNGSPUNKTE NACH EINEM KAMPF 37
ARTIKEL 42 – PLATZIERUNGSPUNKTE 37
ARTIKEL 43 – DER SCHULTERSIEG 37
ARTIKEL 44 – TECHNISCHE ÜBERLEGENHEIT 38

KAPITEL 8 – NEGATIVER RINGKAMPF 39
ARTIKEL 45 – KAMPF IN DER BODENLAGE 39
ARTIKEL 46 – PASSIVITÄTSZONE (ORANGEFARBENE ZONE) 39
ARTIKEL 47 – ANWENDUNG DER PASSIVITÄT (FREISTIL UND GRIECHISCH-RÖMISCH) 41

KAPITEL 9 – VERBOTENE HANDLUNGEN UND UNERLAUBTE GRIFFE 43
ARTIKEL 48 – ALLGEMEINE VERBOTE 43
ARTIKEL 49 – GRIFFFLUCHT 43
ARTIKEL 50 – MATTENFLUCHT 44
ARTIKEL 51 – VERBOTENE GRIFFE 44
ARTIKEL 52 – BESONDERE VERBOTE 45
ARTIKEL 53 – AUSWIRKUNGEN AUF DEN KAMPF 46

KAPITEL 10 – DER PROTEST 47
ARTIKEL 54 – DER PROTEST 47

KAPITEL 11 – MEDIZINISCHE BELANGE 48
ARTIKEL 55 – MEDIZINISCHE BETREUUNG 48
ARTIKEL 56 – BEFUGNISSE DES MEDIZINISCHEN DIENSTES 48
ARTIKEL 57 – DOPING 49

KAPITEL 12 – ANWENDUNG DER RINGKAMPFREGELN 50

ALLGEMEINE BESTIMMUNGEN

Artikel 1 – Ziele und Aufgaben

In Übereinstimmung mit den Bestimmungen der Statuten der UWW, des Finanzreglements, des Disziplinarreglements, des internationalen Wettkampfreglements und allen spezifischen Reglements, haben die internationalen Ringkampfregeln zum Ziel:

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

Die nachfolgenden internationalen Ringkampfregeln 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 das Exekutivkomitee der UWW für die richtige Auslegung zuständig. Dabei ist die französische Fassung maßgebend.

Artikel 3 – Geltungsbereich

Die Bestimmungen der internationalen Regeln gelten für die Olympischen Spiele und Meisterschaften sowie für alle internationalen Begegnungen und Wettkämpfe, die unter Kontrolle der UWW ausgetragen werden (jegliche Veranstaltung, welche im Veranstaltungskalender der UWW aufgeführt ist).

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

KAPITEL 1 - TECHNISCHE BESTIMMUNGEN

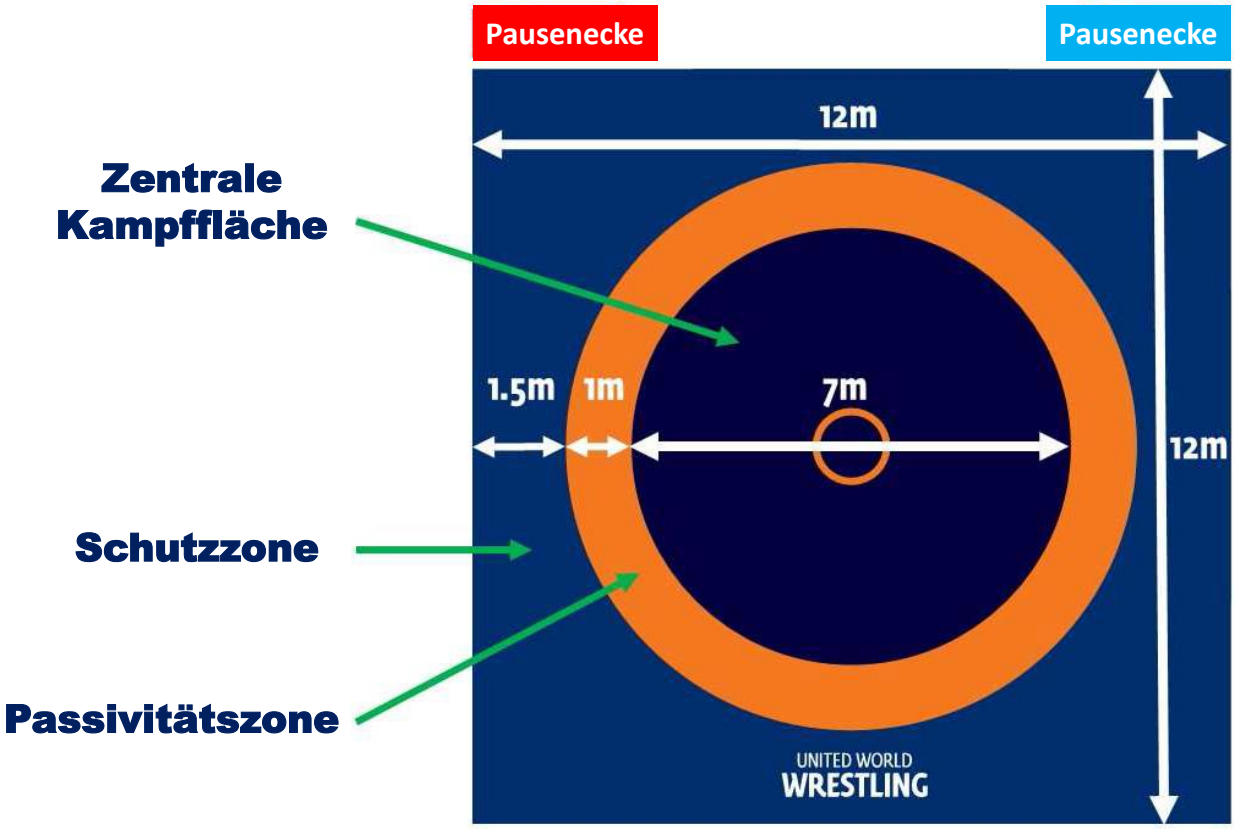
Artikel 4 - Die Matte

Für Olympische Spiele, Meisterschaften und Pokalwettkämpfe ist eine neue, von der UWW zugelassene Matte erforderlich. Die Matte muss einen Durchmesser von 9 m sowie eine Umrandung von 1,5 m mit der gleichen Stärke wie die Matte haben. Bei allen anderen internationalen Wettkämpfen müssen die Matten zugelassen, aber nicht unbedingt neu sein.

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

Die 9 m breite, kreisrunde Mattenfläche enthält eine 1 m breite Umrandung in Form eines orangefarbenen Ringes. Dieser Ring ist fester Bestandteil der Wettkampffläche.

Die verschiedenen Teile der Matte werden wie folgt bezeichnet:



Der zentrale Kreis ist die Mattenmitte (1 m Durchmesser). Der innere Teil der Matte, der sich innerhalb des orangen Kreises befindet, ist die zentrale Kampffläche (7 m Durchmesser). Die Passivitätszone (orangefarbener Ring) ist 1 m breit. Die Umrandung ist die Schutzzone (1,5 m breit).

Bei allen Olympischen Spielen, Welt- und Kontinentalmeisterschaften muss die Matte auf ein Podium aufgelegt werden, das nicht höher als 1,1 m und nicht niedriger als 0,8 m sein darf. Das Podium muss einen umlaufenden Schutzrand von 2 m aufweisen. Falls mehr als eine Matte verwendet wird, muss der Abstand zwischen zwei Matten 2 m betragen. 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

Verletzungen vorzubeugen, sind die Anzeigetafeln auf einem separaten Podium in der Nähe der jeweiligen Matte aufzustellen.

Um Verschmutzung zu vermeiden, muss die Matte vor jeder Veranstaltung gereinigt und desinfiziert werden. Auch wenn glatte, einheitliche Matten mit einer feinen Oberflächenstruktur verwendet werden (auch mit Plane), sind stets die hygienischen Sicherheitsvorkehrungen einzuhalten.

In der Mitte der Matte muss sich ein Kreis von 1 m Innendurchmesser befinden, der von einem 10 cm breiten Streifen umgeben ist.

Die Trainer von beiden Athleten werden auf der gleichen Seite der Matte positioniert. Der rote Ringer nimmt den Platz auf der linken Seite ein und der blaue Ringer den Platz auf der rechten Seite.

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

Alle Details betreffend dem UWW Logo und dem Logo des Mattenherstellers müssen an den Hauptsitz der United World Wrestling gesendet werden und den Richtlinien entsprechen, welche dem Mattenhersteller zur Verfügung gestellt wurden.

Artikel 5 - Bekleidung

Eine Teilnahme an Wettbewerben der United World Wrestling erfordert von Athleten aller Altersklassen die Einhaltung der UWW-Bekleidungsrichtlinien. Diese Richtlinien haben zum Ziel, ein innovatives Design unter Berücksichtigung der Ringkampfregeln und -richtlinien zu ermöglichen.

Verantwortlichkeit

Bei Wettbewerben der UWW haben die Nationalen Verbände sicherzustellen, dass alle ihre Delegationsmitglieder ausschließlich Gegenstände tragen und verwenden, welche den Bestimmungen dieses Regelwerks entsprechen. Bei Olympischen Spielen liegt diese Verantwortlichkeit bei den Nationalen Olympischen Komitees.

Allgemeine Hinweise

In allen olympischen Stilarten ist das Ringertrikot als einheitliche Bekleidung zu verwenden.

Das Ringertrikot muss aus einem glatten Stoff bestehen und darf keine rauen Kanten aufweisen, sodass weder für den Träger des Trikots noch für den Gegner die Gefahr einer gesundheitlichen Beeinträchtigung besteht.

Das Ringertrikot darf die Ringer bei der Ausführung von Aktionen und Griffen nicht beeinträchtigen.

Für detaillierte Ausführungen hinsichtlich spezifischer Hinweise, Farben, Markierungen, Trikotwerbung, Ohrenschützer und Schuhe wird an dieser Stelle auf die UWW-Bekleidungsrichtlinien verwiesen.

Verstöße

Beim Wiegen muss der Kampfrichter kontrollieren, ob die Teilnehmer die Bestimmungen dieses Artikels erfüllen. Ein Ringer muss beim Wiegen darauf aufmerksam gemacht werden, sollte seine Kleidung nicht den Vorschriften entsprechen. Verletzt ein Ringer dennoch die Vorschriften, wird sein nationaler Verband nach Abschluss des Wettkampfes mit einem Bußgeld belegt. Wenn ein Ringer in einer nicht vorschriftsmäßigen Kleidung erscheint, gewährt ihm das Kampfgericht höchstens 1 Minute zur Herstellung des ordnungsgemäßen 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.

- schwitzend zu Beginn des Kampfes und zu Beginn einer Kampfabschnittshälfte zu erscheinen.
- um die Finger, 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, Ohrringe, Prothesen usw.).
- Bügel-BHs zu tragen (weibliche Ringer).

Artikel 6 – Wettkampflizenz

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

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

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

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

Ein Lizenzantrag muss mindestens 2 Monate vor dem Wettkampf, an welchem der Ringer teilnimmt, eingereicht werden. Dadurch bleibt genügend Zeit, um den Prozess abzuschliessen und die Lizenz für gültig zu erklären.

Artikel 7 – Alters- und Gewichtsklassen

Altersklassen

Die Einteilung der Altersklassen ist wie folgt:

Schüler/-innen	14 - 15 Jahre (ab 13 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)
Kadetten/-innen	16 - 17 Jahre (ab 15 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)
Junioren/-innen	18 - 20 Jahre (ab 17 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)
Männer/Frauen U23	19 - 23 Jahre (ab 18 Jahre mit Attest des Arztes und der Eltern)
Männer/Frauen	20 Jahre und älter
Veteranen	älter als 35 Jahre

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

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

Für die Wettkämpfe der Männer/Frauen U23 kommen die Regeln und Gewichtsklassen der Männer/Frauen zur Anwendung.

Für jeden Teilnehmer ist eine Bescheinigung durch den Präsidenten des nationalen Verbandes auszustellen, in welcher das Alter des Ringers nachgewiesen wird. Diese Bescheinigung muss gemäß einer von der UWW zur Verfügung gestellten Vorlage erstellt werden und auf einem Briefbogen des nationalen Verbandes ausgefertigt sein.

Ein Ringer kann zu einem Wettkampf nur unter der Nationalität antreten, die in seiner Lizenz ausgewiesen ist. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt von der UWW festgestellt wird, dass die Erklärung falsch ist und dass eine

Täuschung bzw. ein Betrug vorliegt, werden die für diesen Fall vorgesehenen Disziplinarmaßnahmen gegen den nationalen Verband, den Ringer und den Unterzeichner der falschen Erklärung unmittelbar zur Anwendung gebracht.

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

Jeder Ringer, der an einem Wettkampf teilnimmt, gestattet der UWW automatisch, Film- und Fotoaufnahmen seiner Person für die Bewerbung des betreffenden Wettkampfes oder zukünftiger Wettkämpfe zu verwenden. Lehnt ein Ringer diese Bestimmung ab, dann muss er dies bei der Meldung erklären, wobei ihm dann die Teilnahme am Wettkampf untersagt werden kann.

Gewichtsklassen

Die Gewichtsklassen im Freistil und griechisch-römischen Stil sind wie folgt (in Kilogramm):

Männer, Männer U23 und Junioren

Freistil	Griechisch-Römisch
1. 57 kg	1. 55 kg
2. 61 kg	2. 60 kg
3. 65 kg	3. 63 kg
4. 70 kg	4. 67 kg
5. 74 kg	5. 72 kg
6. 79 kg	6. 77 kg
7. 86 kg	7. 82 kg
8. 92 kg	8. 87 kg
9. 97 kg	9. 97 kg
10. 125 kg	10. 130 kg

Olympische Gewichtsklassen*

Freistil	Griechisch-Römisch
1. 57 kg	1. 60 kg
2. 65 kg	2. 67 kg
3. 74 kg	3. 77 kg
4. 86 kg	4. 87 kg
5. 97 kg	5. 97 kg
6. 125 kg	6. 130 kg

* einschließlich olympische Qualifikationsturniere

Schüler	Kadetten
1. 34-38 kg	1. 41-45 kg
2. 41 kg	2. 48 kg
3. 44 kg	3. 51 kg
4. 48 kg	4. 55 kg
5. 52 kg	5. 60 kg
6. 57 kg	6. 65 kg
7. 62 kg	7. 71 kg
8. 68 kg	8. 80 kg
9. 75 kg	9. 92 kg
10. 85 kg	10. 110 kg

Die Gewichtsklassen im Frauenringen sind wie folgt (in Kilogramm):

Frauen, Frauen U23 und Juniorinnen

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 55 kg
4. 57 kg
5. 59 kg
6. 62 kg
7. 65 kg
8. 68 kg
9. 72 kg
10. 76 kg

Olympische Gewichtsklassen*

1. 50 kg
2. 53 kg
3. 57 kg
4. 62 kg
5. 68 kg
6. 76 kg

*einschließlich olympische Qualifikationsturniere

Schülerinnen	Kadettinnen
1. 29-33 kg	1. 36-40 kg
2. 36 kg	2. 43 kg
3. 39 kg	3. 46 kg
4. 42 kg	4. 49 kg
5. 46 kg	5. 53 kg
6. 50 kg	6. 57 kg
7. 54 kg	7. 61 kg
8. 58 kg	8. 65 kg
9. 62 kg	9. 69 kg
10. 66 kg	10. 73 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 sowohl im Freistil als auch im griechisch-römischen Stil der Ringer über 97 kg und im Frauenringen die Ringerin über 72 kg wiegen muss.

Wettkämpfe

Es gibt in den verschiedenen Altersklassen folgende internationale Wettkämpfe:

Schüler/-innen: 14-15 Jahre	Internationale Wettkämpfe	(bilateral und regional)
Kadetten/-innen: 16-17 Jahre	Internationale Wettkämpfe	
	Kontinentalmeisterschaften	(jedes Jahr)
	Weltmeisterschaften	(jedes Jahr)
Junioren/-innen: 18-20 Jahre	Internationale Wettkämpfe	
	Kontinentalmeisterschaften	(jedes Jahr)
	Weltmeisterschaften	(jedes Jahr)
Männer/Frauen U23: 19-23 Jahre	Kontinentalmeisterschaften	(jedes Jahr)
	Weltmeisterschaften	(jedes Jahr)
Männer/Frauen: 20 Jahre und älter	Internationale Wettkämpfe	
	Kontinentalmeisterschaften	(jedes Jahr)
	Kontinentalcups	(jedes Jahr)
	Weltmeisterschaften	(jedes Jahr)
	Weltcups	(jedes Jahr)
	Herausforderungskämpfe	(auf Antrag)
	Super Stars Matches	(auf Antrag)
	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.

Die Paarungen erfolgen in der Reihenfolge der bei der Auslosung gezogenen Nummern. An der Hoffnungsrunde nehmen nur die Ringer teil, 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 Hoffungsrunde beginnen mit den Ringern, die in der ersten Runde (einschließlich Qualifikationskämpfe zur Ermittlung der Idealzahl) gegen einen der beiden Finalisten verloren haben bis hin zu den Verlierern der Halbfinals, allesamt mit direkter Eliminierung. Die Sieger der beiden letzten Kämpfe der Hoffnungsrunde erhalten je eine Bronzemedaille.

Die Wettkämpfe einer Gewichtsklasse werden über einen Zeitraum von zwei Tagen ausgetragen. Die Auslosung einer Gewichtsklasse findet spätestens am Tag vor Beginn der Wettkämpfe der jeweiligen Gewichtsklasse statt.

Die ärztliche Untersuchung und das erste Abwiegen finden am Morgen des ersten Wettkampftages der jeweiligen Gewichtsklasse statt. Ringer, welche sich für das Finale oder die Hoffnungsrunde qualifiziert haben, werden am Morgen des zweiten Wettkampftages ein zweites Mal gewogen. Für das zweite Abwiegen wird eine Gewichtstoleranz von 2 kg gewährt.

Besteht eine Gewichtsklasse aus weniger als 16 Ringern, so können die Wettkämpfe dieser Gewichtsklasse innerhalb eines Tages durchgeführt werden. In solch einem Fall finden ärztliche Untersuchung und Abwiegen dennoch am Morgen des Wettkampftages statt, wobei die Auslosung dann im Zuge des Abwiegens stattfinden kann.

Die Wettkämpfe einer Gewichtsklasse werden in folgendem Modus ausgetragen:

Erster Wettkampftag:
- Qualifikationskämpfe
- Eliminierungsrunden

Zweiter Wettkampftag:
- Hoffnungsrunde
- Finalkämpfe

Beispiel eines Wettkampfes mit direkter Eliminierung

Als Beispiel sollen die Wettkämpfe einer Gewichtsklasse mit 22 Ringern dienen. Die 22 Ringer ziehen bei der Auslosung eine zufällige Nummer, welche die Startreihenfolge festlegt.

Zur Ermittlung der nächstniedrigeren Idealzahl, welche die Anwendung des Systems der direkten Eliminierung ermöglicht (in diesem Beispiel: 16 Ringer), müssen Qualifikationskämpfe ausgetragen werden. Da hierfür 6 Ringer vom Wettkampf ausscheiden müssen, bestreiten die 12 Ringer mit den höchsten Losnummern die Qualifikationskämpfe. Gemäß dem Paarungssystem in der Reihenfolge der gezogenen Nummern ergeben sich folgende 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 ist die Idealzahl von 16 Ringern erreicht. 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, z.B. die Nummern 12, 13 und 15, 17, 19 und 22. Gemäß dem Paarungssystem in der Reihenfolge der gezogenen Nummern 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 erwähnt, haben alle Ringer, die gegen einen der beiden Finalisten verloren haben, das Recht auf eine Hoffnungsrunde. Die Ringer, die gegen den Finalisten Nummer 5 verloren haben, sind:

- 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 Sieger der beiden letzten Kämpfe der Hoffnungsrunde (die Nr. 6 und Nr. 16) erhalten

* Die Hoffnungsrunde startet in Abhängigkeit der Anzahl an Ringern in den beiden Gruppen der Hoffnungsrunde. Entsprechend dem hier aufgeführten Beispiel sind in der zweiten Gruppe der Hoffnungsrunde 4 Ringer und in der ersten 3 Ringer. In solch einem Fall beginnt die Hoffnungsrunde mit dem ersten Kampf aus der zweiten Gruppe. Wenn beide Gruppen der Hoffnungsrunde die gleiche Anzahl an Ringern aufweisen, beginnt die Hoffnungsrunde mit dem ersten Kampf der ersten Gruppe.

jeder eine Bronzemedaille. Die Verlierer der beiden Finalkämpfe um die Bronzemedaillen werden gleichrangig als 5. platziert.

Platzierungskriterien

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

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

Kann anhand dieser Kriterien nicht zwischen zwei oder mehreren Ringern differenziert werden, so sind die Ringer gleichrangig zu platzieren.

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

Wettkampf mit maximal sieben Teilnehmern (Nordisches Turnier)

Sind weniger als sechs Ringer in einer Gewichtsklasse, so werden alle in einem Pool eingruppiert und es kämpft jeder gegen jeden. Sollen die Wettkämpfe über zwei Tage ausgetragen werden, so findet die letzte Runde am zweiten Tag statt.

Platzierungskriterien Nordisches Turnier

Beim Nordischen Turnier gewinnt der Ringern mit den meisten Siegen.

Falls zwei Ringer eine gleiche Anzahl an Siegen aufweisen, wird der Ausgang des Kampfes zwischen diesen beiden Ringern herangezogen (direkter Vergleich).

Falls mehr als zwei Ringer eine gleiche Anzahl an Siegen aufweisen, so wird anhand folgender Kriterien platziert:

- die meisten Platzierungspunkte zwischen den Ringern mit gleicher Anzahl an Siegen
- die meisten Schultersiege zwischen den Ringern mit gleicher Anzahl an Siegen
- die meisten durch technische Überlegenheit gewonnenen Kämpfe zwischen den Ringern mit gleicher Anzahl an Siegen
- die meisten im gesamten Wettkampf erzielten technischen Punkte
- die wenigsten im gesamten Wettkampf abgegebenen technischen Punkte
- die niedrigste Losnummer

Das bisherige Vorgehen, bei welchem der direkte Vergleich zwischen den zwei verbleibenden Ringern herangezogen wurde, findet keine Anwendung mehr.

Setzt sich eine Gewichtsklasse aus sechs oder sieben Ringern zusammen, werden zwei Pools gebildet:

Losverfahren

Der Ringer, welcher bei der Auslosung die niedrigste Nummer zieht, wird im Pool A eingruppiert. Der Ringer mit der zweitniedrigsten Nummer wird in Pool B eingruppiert, der Ringer mit der drittniedrigsten Nummer in Pool A usw.

Beispiel:

Nation des Ringers	Losnummer
FRA	20
SUI	12
RUS	08
GUA	45
AUS	88
TUN	02

Pool A	Pool B
TUN (02)	RUS (08)
SUI (12)	FRA (20)
GUA (45)	AUS (88)

Innerhalb der Pools ringt jeder gegen jeden. Mit Hilfe der Platzierungskriterien für das Nordische Turnier wird ein Ranking innerhalb eines jeden Pools gebildet. Dieses Ranking bestimmt die Paarungen im Halbfinale.

Im Halbfinale treten folgende Ringer gegeneinander an:

- der Erstplatzierte aus Pool A gegen den Zweitplatzierten aus Pool B
- der Zweitplatzierte aus Pool A gegen den Erstplatzierten aus Pool B

Die Sieger der beiden Halbfinalkämpfe bestreiten das Finale um Platz 1, die Verlierer den Kampf um Platz 3.

Es wird nur eine Bronzemedaille vergeben.

Artikel 9 – Wettkampfprogramm

Die Wettkampfdauer bei Olympischen Spielen beträgt 7 Tage auf 3 Matten.

Die Wettkampfdauer bei Weltmeisterschaften der Männer/Frauen beträgt 9 Tage auf 4 Matten und bei Weltmeisterschaften der Junioren/-innen 7 Tage auf 3 Matten. Je nach Anzahl der Anmeldungen kann im Einverständnis mit der UWW bei allen Wettkämpfen die Anzahl der Matten um eine Matte erhöht oder verringert werden.

Grundsätzlich soll bei jeglichen Wettkämpfen ein Veranstaltungsabschnitt nicht länger als drei Stunden dauern.

Bei Wettkämpfen, bei denen keine Fernsehübertragung durch die UWW erfolgt, müssen die Kämpfe um die Goldmedaille auf einer Matte ausgetragen werden. Die Kämpfe um die Bronzemedaille können auf zwei Matten ausgetragen werden.

Bei Wettkämpfen, welche durch die UWW im Fernsehen übertragen werden, müssen alle Finalkämpfe (Gold und Bronze) auf ein und derselben Matte stattfinden. Hierdurch soll die Fernsehübertragung aller Kämpfe gewährleistet werden.

Artikel 10 – Siegerehrung

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

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

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

Kommt als Wettkampfsystem das Nordische Turnier zur Anwendung, wird in dieser Gewichtsklasse nur eine Bronzemedaille vergeben.

Damit die Finalkämpfe ohne Unterbrechungen ablaufen und die Sportler angemessene Bekleidung während der Siegerehrung tragen können, werden die Siegerehrungen nach folgendem Schema durchgeführt:

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

In Ausnahmefällen kann dieses Schema durch die UWW abgeändert werden.

KAPITEL 3 – ABLAUF EINES WETTKAMPFES

Artikel 11- Wiegen

Sollte die endgültige Liste der Wettkampfteilnehmer von der ursprünglich in Athena eingetragenen Auflistung abweichen, so hat der Delegationsleiter die finale Liste dem Ausrichter zu übergeben. Dies muss spätestens bis 12:00 Uhr am Tag vor dem Abwiegen bzw. am Tag vor Beginn der Wettkämpfe in der entsprechenden Gewichtsklasse erfolgen. Nach Ablauf dieser Frist ist eine Veränderung der Liste nicht mehr zulässig.

Am Morgen eines jeden Tages, an dem Kämpfe einer Gewichtsklasse ausgetragen werden, findet auch ein Abwiegen der entsprechenden Gewichtsklasse statt. Dies gilt für alle Wettkämpfe. Das erste Abwiegen einer Gewichtsklasse und die ärztliche Untersuchung dauern 30 Minuten.

Das zweite Abwiegen betrifft nur jene Sportler, welche an der Hoffnungsrunde oder den Finalkämpfen teilnehmen. Im Zuge des zweiten Abwiegens wird eine Gewichtstoleranz von 2 kg gewährt. Das zweite Abwiegen dauert 15 Minuten.

Zum Wiegen können nur jene Ringer zugelassen werden, welche am ersten Morgen ärztlich untersucht wurden. Die Ringer müssen bei der ärztlichen Untersuchung und beim Wiegen ihre Lizenz und ihre Akkreditierung vorweisen.

Die Ringer dürfen nur mit Trikot gewogen werden. Die Ringer können nur dann gewogen werden, wenn sie zuvor von den zuständigen Ärzten untersucht worden sind. 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 Ringer müssen sich in einem einwandfreien körperlichen Zustand befinden und sehr kurz geschnittene Fingernägel haben.

Bis zum Ende des Wiegens hat jeder Ringer das Recht, sich in der Wiegezeit so oft wiegen zu lassen, wie er es wünscht.

Die für das Wiegen verantwortlichen Kampfrichter müssen überprüfen, ob die Ringer das notwendige Gewicht aufweisen, welches sie zum Starten in der vorgesehenen Gewichtsklasse benötigen. Darüber hinaus sind die Kampfrichter angehalten zu kontrollieren, dass alle Ringer die im Artikel 5 „Bekleidung“ getroffenen Festlegungen einhalten und die Ringer über die Konsequenzen zu informieren, wenn sie auf der Matte in nicht ordnungsgemäßer Kleidung erscheinen. Die Kampfrichter müssen einen Ringer an der Waage abweisen, falls er in nicht ordnungsgemäßer Kleidung erscheint.

Den für das Wiegen verantwortlichen Kampfrichtern ist die Liste der Auslosung zugänglich zu machen. Die Kampfrichter lassen nur jene Ringer zum Wiegen zu, welche auf dieser Liste stehen.

Artikel 12 – Auslosung

Die Wettkampfteilnehmer werden entsprechend der Auslosung für jede Runde gepaart. Die Auslosung muss spätestens am Tag vor Beginn der Wettkämpfe der entsprechenden Gewichtsklasse stattfinden. Die Auslosung muss Mediendiensten zugänglich sein. Das UWW Wettkampf Management System wird für die Auslosung und Verwaltung aller im UWW-Kalender eingetragenen internationalen Wettkämpfe verwendet.

Kann das UWW Wettkampf Management System nicht benutzt werden, so werden nummerierte Lose in eine Urne, eine Tasche oder einen ähnlichen Behälter gegeben. Wird ein anderes System verwendet, so muss es eindeutig sein.

Der Delegationsleiter (oder sein Vertreter) zieht für seinen Sportler eine Nummer, auf Basis derer der Ringer gepaart wird. Falls der Delegationsleiter (oder sein Vertreter) nicht an der Auslosung teilnehmen kann, muss

er den Veranstalter darüber informieren, welcher wiederum das UWW Wettkampfbüro informiert. Die Nummer wird dann durch den Technischen Delegierten oder die für die Auslosung verantwortliche Person gezogen.

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

Der Technische Deligierte bzw. die für die Auslosung verantwortliche Person hat die ausgefüllte Liste mit den gezogenen Losnummern sowie die ausgefüllte Wiegeliste mit Datum und Unterschrift zu versehen. Im Falle eines Protestes ist diese Liste maßgebend.

Setzverfahren bei einem Wettkampf mit direkter Eliminierung:

Ringer mit höchster Setzpriorität (SP1):	Wird an die Spitze der oberen Turnierbaumhälfte gesetzt
Ringer mit zweithöchster Setzpriorität (SP2):	Wird an das Ende der unteren Turnierbaumhälfte gesetzt
Ringer mit dritthöchster Setzpriorität (SP3):	Wird an die Spitze der unteren Turnierbaumhälfte gesetzt
Ringer mit vierthöchster Setzpriorität (SP4):	Wird an das Ende der oberen Turnierbaumhälfte gesetzt

Im Falle von Qualifikationskämpfen werden die zu setzenden Ringer als letztes gepaart. Falls zu setzende Ringer aufgrund der Teilnehmerzahl an den Qualifikationskämpfen teilnehmen müssen, wird zuerst der Ringer mit SP4 gepaart. Anschließend der Ringer mit SP3 und erst danach der Ringer mit SP2. Der Ringer mit SP1 muss nur dann direkt gepaart werden, wenn die Teilnehmerzahl einer Idealzahl entpsricht (8, 16, 32).

Beispiel für einen Wettkampf mit 17 bis 32 Ringern:

Liegt die Teilnehmerzahl zwischen 17 und 28, nehmen die zu setzenden Ringer nicht an den Qualifikationskämpfen teil. Die Qualifikationskämpfe werden ausgehend vom unteren Ende des Turnierbaums gepaart, wobei die gesetzten Ringer nicht berücksichtigt werden.

Liegt die Teilnehmerzahl bei 29, nimmt der Ringer mit SP4 an den Qualifikationskämpfen teil.
Liegt die Teilnehmerzahl bei 30, nehmen der Ringer mit SP4 und SP3 an den Qualifikationskämpfen teil.
Liegt die Teilnehmerzahl bei 31, nehmen alle bis auf den Ringer mit SP1 an den Qualifikationskämpfen teil.
Liegt die Teilnehmerzahl bei 32, gibt es keine Qualifikationskämpfe und für alle Ringer beginnt der Wettkampf mit den 1/16-Finalkämpfen.

Dieses Verfahren findet auch für Wettkämpfe mit 9 bis 16 Ringern Anwendung. Ist die Teilnehmerzahl größer als 32, sind die zu setzenden Ringer von den Qualifikationskämpfen ausgenommen.

Nimmt ein Ringer mit einer Setzpriorität nicht am Wettkampf teil (ersetzt oder nicht gemeldet), so rücken Ringer mit einer niedriegeren Setzpriorität auf. Ein Ringer ohne Setzpriorität kann nicht einen Ringer mit Setzpriorität ersetzen.

Beispiel für einen Wettkampf, indem ein zu setzender Ringer fehlt:

Falls der Ringer mit SP1 nicht teilnimmt, rückt der Ringer mit SP2 auf dessen Position. Der Ringer mit SP3 rückt auf die Position mit SP2 und der Ringer mit SP4 rückt auf die Position mit SP3. Folglich rücken Ringer mit einer niedrigeren Setzpriorität nach oben.

Im Nordischen Turnier (weniger als acht Ringer) gibt es kein Setzverfahren.

Festlegung der Paarungen:

Die Paarungen werden gemäß der Losnummern erstellt.

Wenn für eine Veranstaltung das Setzverfahren zur Anwendung kommt (2 oder 4 zu setzende Ringer), wird die Vergabe der Setzprioritäten in einem Rundschreiben an alle Nationalen Verbände festgelegt.

Artikel 13 – Starterliste

Wenn ein oder mehrere Ringer nicht zum Wiegen erscheinen oder zu schwer sind, wird der gegnerische bzw. werden die gegnerischen Ringer zum Sieger durch Aufgabe erklärt. Am Tag des Wettkampfes wird nicht erneut gepaart.

Artikel 14 – Kampfpaarungen

Die Ringer werden in der Reihenfolge der gezogenen Nummern gepaart. Es muss ein Dokument 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.

Am Morgen des zweiten Wettkampftages einer Gewichtsklasse werden die für das Finale und die Hoffnungsrunde qualifizierten Ringer erneut gewogen (2 kg Gewichtstoleranz).

Falls beide Finalisten das Gewichtslimit überschreiten, werden sie durch die beiden Verlierer der Halbfinalbegegnungen ersetzt. Die Hoffnungsrunde bleibt unverändert (allerdings eine Runde weniger).

Falls einer der Finalisten das Gewichtslimit überschreitet, wird er durch den Ringer ersetzt, gegen welchen er im Halbfinale gewonnen hat. Dieser Ringer kämpft folglich um die Goldmedaille. Die Hoffnungsrunde bleibt unverändert (allerdings eine Runde weniger in der entsprechenden Hoffnungsrunde).

Ringer, welche nicht am zweiten Wiegen teilnehmen oder zu schwer sind, werden gemäß der Platzierungspunkte des ersten Wettkampftages platziert.

Artikel 15 – Ausscheiden aus dem Wetkampf

Der Verlierer eines Kampfes wird eliminiert und entsprechend den erzielten Platzierungspunkten platziert. Hiervon ausgenommen sind Ringer, die gegen einen der beiden Finalisten verloren haben, da sie an der Hoffnungsrunde um die dritten und fünften Plätze teilnehmen.

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

Können die UWW-Ärzte nachweisen, dass ein Ringer eine Verletzung aus politischen Gründen simuliert, damit er nicht gegen seinen Gegner ringen muss, wird er vom Wettkampf disqualifiziert. Der Ringer wird an das Ende des Klassements ohne Angabe einer Platzierung gesetzt und sein Name wird mit dem Zusatz ‘Dsq’ versehen.

Ein Ringer, der gegen das Fair Play, die Idee der UWW 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. In solch einem Fall wird der Ringer an das Ende des Klassements ohne Angabe einer Platzierung gesetzt und sein Name wird mit dem Zusatz ‘Dsq’ versehen.

Wenn beide Ringer im selben Kampf wegen Brutalität disqualifiziert werden, werden sie analog des vorherigen Absatzes eliminiert. Die Paarungen der folgenden Runde werden nicht verändert. Ringer, die gegen einen der disqualifizierten Ringer angetreten wären, werden zum Sieger durch Aufgabe erklärt.

Werden zwei Halbfinalisten im selben Kampf wegen Brutalität disqualifiziert, so werden sie eleminiert und die Verlierer ihrer Viertelfinalkämpfe treten in einem erneuten Halbfinale gegeneinander an. Basierend auf dem Ausgang dieses erneuten Halbfinalkampfes wird die Hoffnungsrunde angepasst.

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

Platzierung bei Dopingvergehen

Im Falle einer positiven Dopingprobe wird der Ringer disqualifiziert. Er wird ohne Angabe einer Platzierung am Ende der Platzierungstabelle aufgeführt und es wird „Dsq“ neben seinem Namen vermerkt.

Wenn der Erst- oder Zweitplatzierte wegen Dopings disqualifiziert wird, rückt der Bronzemedaillengewinner, welcher in der direkten Eliminierung gegen den wegen Dopings disqualifizierten Finalisten verloren hat, auf den zweiten Platz.

Die Bronzemedaille wird an den Verlierer des Finales um Platz 3-5 derselben Eliminierungsreihe vergeben. In diesem spezifischen Fall wird nur ein Ringer auf dem 5. Platz platziert. Für die weitere Platzierung rücken die anderen Ringer um einen Rang auf.

Wird während eines Mannschaftswettkampfes ein Ringer positiv auf Doping getestet, so wird desssen Mannschaft disqualifiziert, ohne Angabe einer Platzierung am Ende des Klassements gelistet und „Dsq“ neben der Flagge vermerkt.

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 liegt 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 von Passivitätsverstößen, Verwarnungen und Schultersiegen, bei denen die Zustimmung des Mattenpräsidenten erforderlich ist.

Artikel 17 – Allgemeine Aufgaben

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

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 den Punktzetteln von Punktrichter und Mattenpräsident 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 Punkterichter 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. Alle Punkte, Verwarnungen (O), Passivitäten (P), ein Schultersieg (die Wertung, welche zum Schultersieg führt, ist einzukreisen) sowie der zuletzt erzielte Punkt (ist zu unterstreichen) müssen genauestens in der Reihenfolge des Auftretens im Kampf eingetragen werden. Diese Punktzettel müssen vom Punktrichter bzw. 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 des UWW-Vokabulars 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 schauen sich der verantwortliche Kampfrichter-Obmann (oder sein Vertreter) und der Mattenpräsident den Videobeweis auf Großbildleinwand an. Nach einer gemeinsamen Erörterung trifft einzig der verantwortliche Kampfrichter-Obmann (oder sein Vertreter) die finale Entscheidung, ohne dabei Rücksprache mit dem Kampfgericht zu halten.

Artikel 18 – Bekleidung der Kampfrichter

Das Kampfgericht (Instrukteure, Kampfrichter, Punktrichter und Mattenpräsidenten) muss von der UWW zugelassene Kleidung tragen.

Die Kleidung muss ein Modell sein, welches von der UWW anerkannt ist. Das Kampfgericht darf nicht den Namen eines Sponsors tragen. Jedoch darf die Identifikationsnummer mit dem Namen eines UWW Sponsors versehen sein.

Artikel 19 – Der Kampfrichter

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

b) Der Kampfrichter hat sich bei den Ringern Respekt zu verschaffen, so dass sie seinen Anordnungen und Anweisungen 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. Mit seinem Pfeifsignal eröffnet, unterbricht oder beendet er den Kampf.

d) Der Kampfrichter ist zu Weisungen an die Ringer ermächtigt, sich auf die Matte zu begeben, falls sie sich außerhalb befinden, oder zur Weiterführung des Kampfes im Stand oder Boden (auf der Matte). Dies jeweils mit dem Einverständnis des Punktrichters oder, falls notwendig, des Mattenpräsidenten.

e) Der Kampfrichter trägt an seinem linken Handgelenk ein rotes und an seinem rechten Handgelenk ein blaues Armband. 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" und hebt dann den Arm, um die Zustimmung des Mattenpräsidenten zu bekommen. Anschließend schlägt er mit der Hand auf die Matte und pfeift dann 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.
- Er soll nicht so dicht an die Ringer 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 Verwarnung (O) + 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 bevorstehende Schulterniederlage besser erkennen zu können.
- Er muss zum Pfeifsignal bereit sein, sobald sich die Ringer dem Mattenrand nähern.
- Den Kampf in der gefährlichen Lage nicht unterbrechen außer im Falle eines verbotenen Griffes.
- Der Kampfrichter hat grundsätzlich das Fassen der Finger zu unterbinden.

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, in denen eine Zustimmung erforderlich ist, soll er zunächst die Meinung des Punktrichters einholen und sich anschließend dem Mattenpräsidenten zuwenden.
- Er hat nach Zustimmung des Mattenpräsidenten den Sieger des Kampfes zu verkünden.

i) Der Kampfrichter fordert eine Sanktionierung bei Regelwidrigkeiten oder Brutalität.

j) Der Kampfrichter muss bei 8 Punkten Unterschied im griechisch-römischen Ringen und 10 Punkten Unterschied im Freistil Männer sowie Frauenringen 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 Ringkampfregeln.

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 seine Meinung erfragt hat. In jedem Fall muss der Punktrichter den Kampfrichter auf alles aufmerksam machen, was ihm am Kampfverlauf oder am Verhalten der Ringer als unnormal oder regelwidrig auffällt.

f) Der Punktzettel muss bereits unmittelbar nach dem Empfang vom Punktrichter unterschrieben werden. Nach dem Kampf ist das Kampfergebnis deutlich einzutragen, das Bewertungsfeld mit dem Namen des Unterlegenen deutlich durchzustreichen und der Name und das Land des Siegers einzutragen.

g) Die Entscheidungen des Punktrichters und des Kampfrichters sind, insofern sie übereinstimmen, ohne Einverständnis des Mattenpräsidenten gültig, mit Ausnahme des Sieges durch technische Überlegenheit, 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 die letzte Wertung kennzeichnen, welche zur Ermittlung des Siegers herangezogen werden kann.

k) Verwarnungen wegen Mattenflucht, verbotener Griffe oder Brutalität werden in der Spalte des betreffenden Ringers durch ein „O“ gekennzeichnet.

l) Die Passivität, welche die Aktivitätszeit nach sich zieht, wird mit einem „P“ in der Spalte des jeweiligen Ringers vermerkt. Die verbale Ermahnung mitteles eines „V“.

m) Die Wertung, welche zu einem Schultersieg führt, ist einzukreisen.

Artikel 21 – Der Mattenpräsident

a) Der Mattenpräsident, dessen Aufgaben sehr wichtig sind, muss alle Pflichten, die in den Ringkampfregeln 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 das Ergebnis, die Anzahl der Punkte oder den Schultersieg 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) Bei einem Passivitätsverstoß, einer Verwarnung und der Feststellung eines Schultersiegs muss grundsätzlich die Zustimmung des Mattenpräsidenten eingeholt werden.

g) Der Mattenpräsident kann entscheiden, den Kampf im Falle eines schwerwiegenden Kampfrichterfehlers zu unterbrechen.

h) Er kann den Kampf auch bei einem schwerwiegenden Fehler des Kampfrichters und/oder des Punktrichters bezüglich der Punktevergabe unterbrechen. In diesem Falle bittet er um Konsultation. Der Mattenpräsident kann sich den Videobeweis gemeinsam mit Kampfrichter und Punktrchter anschauen. Erhält der Mattenpräsident während der Konsultation nicht die Mehrheit, so muss er sich für die Bewertung des Kampfrichters oder des Punktrichters entscheiden. 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. Der verantwortliche Kampfrichter-Obmann (oder sein Vertreter) und der Mattenpräsident müssen sich den Videobeweis anschauen. Stimmt der verantwortliche Kampfrichter-Obmann (oder sein Vertreter) der Entscheidung des Kampfgerichts zu, so muss der Mattenpräsident sicherstellen, dass dem fraglichen Ringer während des restlichen Kampfes keine weitere Challenge gewährt wird.

Nach Betrachten des Videobeweises trifft einzig der verantwortliche Kampfrichter-Obmann (oder sein Vertreter) die letztendliche Entscheidung. Gegen diese endgültige Entscheidung kann keine Challenge gefordert werden.

Artikel 22 – Sanktionen gegen das Kampfgericht

Das Präsidium der UWW kann als oberstes Entscheidungsgremium, basierend auf einem Bericht der Delegierten der Wettkämpfe, gemeinsam gegen ein Mitglied oder die Mitglieder des Kampfgerichts, welche technische Fehler begangen haben, folgende Disziplinarmaßnahmen verhängen:

- Eine Ermahnung aussprechen.
- Für mindestens einen Wettkampfabschnitt suspendieren.
- Vom laufenden Wettkampf ausschließen.
- In eine niedrigere Kategorie einstufen.
- Für eine bestimmte Zeit sperren.
- Endgültig sperren.

KAPITEL 5 – DER KAMPF

Artikel 23 – Dauer des Kampfes

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

Junioren, U23 und Erwachsene: 2 Kampfabschnitte à 3 Minuten mit 30-sekündiger Pause.

Bei allen Wettkämpfen wird bei der Zeitanzeige absteigend von 6 bis 0 Minuten (von 4 bis 0 Minuten bei Schülern, Kadetten und Veteranen) gezählt.

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

Technische Überlegenheit liegt vor, wenn im griechisch-römischen Stil eine Differenz von 8 Punkten und im Freistil Männer sowie Frauenringen eine Differenz von 10 Punkten erreicht ist. Dies führt automatisch zum Sieg und zum Ende des Kampfes.

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

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

Artikel 24 – Aufruf

Die Wettkämpfer werden laut und deutlich aufgefordert, sich auf der Matte einzufinden. Ein Ringer kann nur dann zum Kampf aufgerufen werden, wenn seit seinem vorangegangenen Kampf mindestens eine Zeit von zwanzig (20) Minuten vergangen ist und dem Ringer diese Zeit zur Erholung zur Verfügung stand.

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

Artikel 25 – Vorstellung der Ringer

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

Artikel 26 – Kampfbeginn

Vor dem Kampf wird jeder Ringer namentlich aufgerufen. Danach stellt er sich in jener Mattenecke auf, welche farblich seiner Trikotfarbe entspricht.

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 bzw. öligen noch mit klebrigen Stoffen eingerieben sind, sich nicht in einem schwitzenden Zustand befinden und dass sie nichts an den Händen tragen.

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

Artikel 27 – Kampfunterbrechung

a) Wenn sich ein Wettkämpfer veranlasst sieht, den Kampf aufgrund einer Verletzung oder eines anderen akzeptablen und von ihm unabhängigen Zwischenfalls zu unterbrechen, kann der Kampfrichter den Kampf aussetzen. Bei einer solchen Kampfunterbrechung müssen sich die Ringer aufrecht in ihrer Ecke aufhalten. Sie können sich ein Handtuch oder eine Jacke 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 blutende Wunde bzw. ohne eine sichtbare Verletzung, welche durch den Wettkampfarzt festgestellt wird, so erhält sein Gegner 1 Punkt. Der Kampf wird unverzüglich fortgesetzt.

f) Falls ein Ringer blutet, hat der Kampfrichter den Kampf zu unterbrechen um die Blutung stillen zu lassen. Sobald der Wettkampfarzt die Matte betritt, beginnt eine gesonderte Zeit zu laufen. Für die Behandlung blutender Wunden stehen jedem Ringer insgesamt 4 Minuten pro Kampf zur Verfügung. Nach Ablauf dieser Zeit ordnet der Mattenpräsident das Ende des Kampfes an. In solch einem Fall verliert der Ringer seinen Kampf und sein Gegner wird zum Sieger erklärt. In einem Kampf angehäufte Behandlungszeiten zum Stillen blutender Wunden werden nicht auf den nächsten Kampf übertragen.

g) Nach einer medizinischen Behandlung wird der Kampf in der Position fortgesetzt, in welcher er unterbrochen wurde.

Artikel 28 – Ende des Kampfes

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

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

Erreicht ein Ringer 8 oder 10 Punkte Differenz, muss der Kampfrichter das Ende der Aktion und Erreichen der Ausgangslage abwarten.

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 29 – Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes

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

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

Bei allen unerlaubten Aktionen im Bodenkampf, wie Griffentzug, Mattenflucht, Foul durch den angegriffenen Ringer und 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 im Standkampf, wie Griffentzug, Mattenflucht, Regelverstöße 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 behindert oder verhindert, bestraft der Kampfrichter den schuldigen Ringer mit einer Verwarnung sowie 1 Punkt für den angreifenden Ringer und der Kampf wird am Boden fortgesetzt. Kann der angreifenden Ringer seinen Griff ausführen, erhält er zusätzlich den Griff bewertet.

Wird von einem Trainer eine Challenge gefordert, so lässt der Mattenpräsident den Kampf unterbrechen, sobald eine neutrale Position erreicht ist. Falls der Ringer keine Challenge wünscht, muss er diese sofort ablehnen und der Kampf wird fortgesetzt.

Artikel 30 – Arten von Siegen

Ein Kampf kann auf folgende Arten gewonnen werden:

- durch Schultersieg
- durch Verletzung
- durch 3 Verwarnungen gegen einen Ringer innerhalb eines Kampfes
- durch technische Überlegenheit
- durch Aufgabe/Nichterscheinen
- durch Disqualifikation
- nach Punkten (mindestens 1 Punkt Vorsprung nach Addition der zwei Kampfabschnitte)

** Für Details zu den einzelnen Siegarten wird auf Artikel 42 verwiesen.*

Bei Punktgleichheit wird der Sieger anhand nachfolgender Kriterien ermittelt:

1. Anzahl der höchsten Werungen
2. Anzahl der wenigsten Verwarnungen
3. Letzte Wertung

Beispiele:

Rot	Blau	Kommentar	Ergebnis
1 1 1	1 1 1	Letzte Wertung von Blau erzielt.	Blau Sieger
1 2	1 1 1	Letzte Wertung von Blau erzielt. Rot hat jedoch eine 2-Punkte-Wertung erzielt.	Rot Sieger
0 0 1 1 1	1 1 1 0	Letzte Wertung von Rot erzielt. Rot hat jedoch zwei Verwarnungen, wohingegen Blau nur eine Verwarnung hat.	Blau Sieger
1 1 1	1 2 0	Blau hat durch die 2-Punkte-Wertung die höchste Wertung erzielt.	Blau Sieger
1 1 1 0	1 2 0	Rot hat die letzte Wertung erzielt, jedoch hat Blau eine 2-Punkte-Wertung erzielt. Jeder Ringer hat eine Verwarnung.	Blau Sieger
1 1 1 0 0	0 0 1 1 1	Beide Ringer haben jeweils zwei Verwarnungen. Blaut hat die letzte Wertung erzielt.	Blau Sieger

Erhält ein Ringer drei Verwarnungen während eines Kampfes, verliert er den Kampf. 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. Die Challenge ist gegen alle Arten von Verwarnungen zulässig.

Artikel 31 – Der Trainer

Der Trainer bleibt während des Kampfes am Fuße der Plattform oder mindestens zwei Meter von der Mattenecke entfernt. Falls der UWW-Arzt (oder der Wettkampfarzt) es erlaubt, kann der Trainer die medizinische Behandlung seines Ringers unterstützen. Abgesehen von dieser Situation und der Pause zwischen den Kampfabschnitten ist es dem Trainer strengstens untersagt, die Matte zu betreten. Sollte er dennoch die Matte betreten, wird er durch den Kampfrichter sanktioniert.

Der Trainer darf weder Einfluss auf Entscheidungen des Kampfgerichts nehmen noch Mitglieder des Kampfgerichts beleidigen. Er darf lediglich zu seinem Ringer sprechen. Während der Pause darf der Trainer seinem Ringer Wasser reichen. Den Ringern ist es nicht erlaubt, das Wasser auszuspucken. Dem Ringer dürfen während der Pause und während dem Kampf keine anderen Substanzen verabreicht werden. Während der Pause hat der Trainer seinen Ringer abzuwischen. Am Ende der Pause darf sein Ringer nicht mehr schwitzen.

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 kann seine Tätigkeit nicht mehr wahrnehmen. Die rote Karte muss zudem auf dem Punktezettel des entsprechenden Kampfes

festgehalten werden. 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.

Maximal zwei Personen dürfen einen Ringer im Innenraum betreuen. Sollte eine Nation einen Mannschaftsarzt haben, so kann sie den zweiten Platz für den Arzt nutzen, damit dieser im Falle einer Verletzung unterstützen kann.

Artikel 32 – Die Challenge

Die Challenge erlaubt dem Trainer, im Namen des Ringers den Kampf zu unterbrechen und den verantwortlichen Kampfichter-Obmann (oder seinen Vertreter) und den Mattenpräsidenten aufzufordern, den Videobeweis zu betrachten, falls er nicht mit der Beurteilung einer Aktion einverstanden ist. Diese Möglichkeit besteht nur während der Wettkämpfe, bei denen die Videoaufzeichnung von der UWW und dem Organisationskomitee offiziell eingerichtet wurde.

Der Trainer fordert die Challenge, indem er einen Schalter betätigt und zwar unmittelbar nachdem das Kampfgericht die Punkte für die in Frage stehende Situation gegeben oder nicht gegeben hat. Wünscht der Ringer keine Challenge, so hat er diese sofort abzulehnen und der Kampf wird fortgesetzt.

Wenn während eines Wettbewerbs den Trainern keine Schalter (für die Challenge) zur Verfügung gestellt werden können, muss der Veranstalter auf einen weichen Gegenstand zurückgreifen, durch dessen Wurf der Trainer die Challenge signalisieren kann.

Die Organisatoren sind ebenfalls verpflichtet, das UWW 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. Dies kann entweder ein Bildschirm sein oder eine Leinwand kombiniert mit einem Projektionsapparat.

Sollte der Videobeweis aufgrund einer technischen Störung nicht herangezogen werden können, so bleibt die ursprüngliche Entscheidung des Kampfgerichts bestehen und der Trainer erhält seine Challenge zurück.

Besondere Punkte

Jeder Ringer hat Anspruch auf eine (1) Challenge pro Kampf. Ändert der verantwortliche Kampfrichter-Obmann (oder sein Vertreter) nach Betrachtung der Challenge die Entscheidung, so kann die Challenge ein weiteres Mal während des Kampfes genutzt werden.

Bestätigt der verantwortliche Kampfrichter-Obmann (oder sein Vertreter) 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.

Im Falle einer Unstimmigkeit zwischen dem Kampfgericht und dem Trainer, kann das Kampfgericht die Challenge nur mit Zustimmung des verantwortlichen Kampfrichter-Obmanns (oder seines Vertreters) ablehnen. Der Mattenpräsident und/oder der Kampfrichter dürfen eine Challenge nicht eigenmächtig ablehnen.

Keine Challenge kann aus Sanktionen wegen Passivität resultieren oder im Fall eines Schultersiegs gefordert werden, sofern der Schultersieg durch den Mattenpräsidenten bestätigt wurde, nachdem der Kampfrichter oder der Punktrichter ihn gefordert haben (gegen verbotene Handlungen/Griffe oder Konteraktionen, welche sich innerhalb den letzten Sekunden eines Kampfes bzw. vor Feststellung des Schultersieges ereignen, kann eine Challenge gefordert werden). Verbleiben weniger als 30 Sekunden in einem Kampf und das Kampfgericht ist einstimmig der Meinung, ein Ringer sei passiv, können sie eine Verwarnung + 1 Punkt für Griffentzug vergeben. Sollte dieser Punkt den Ausgang des Kampfes beeinflussen, darf der andere Ringer die Challenge fordern.

Keine Challenge kann nach Ende der regulären Kampfzeit eines Kampfabschnittes gefordert werden, außer die Punkte werden erst nach dem Pfiff des Kampfrichters der Anzeigetafel hinzugefügt oder die Aktion hat sich unmittelbar vor Ablauf der Kampfzeit ereignet. Von dem Moment an, ab dem die fragliche Bewertung auf der offiziellen Anzeigetafel erscheint, hat der Trainer 5 Sekunden Zeit, eine Challenge zu fordern.

Der Trainer muss die Challenge von seinem Platz aus fordern, ohne dabei die Matte zu betreten oder sich dem Tisch des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten zu nähern. Dem Trainer ist es nicht gestattet, eine Challenge durch das Werfen von Gegenständen zu fordern.

Nachdem die Aktion betrachtet wurde, trifft der verantwortliche Kampfrichter-Obmann (oder sein Vertreter), basierend auf der Beratung mit dem Mattenspräsidenten, die finale Entscheidung. In allen Fällen trifft der verantwortliche Kampfrichter-Obmann (oder sein Vertreter) die endgültige Entscheidung.

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

Artikel 33 – Mannschaftswertung bei Einzelwettkämpfen

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

Platzierung in der Gewichtsklasse	Punkte	Platzierung in der Gewichtsklasse	Punkte
1. Platz	25	7. Platz	8
2. Platz	20	8. Platz	6
3. Platz	15	9. Platz	4
5. Platz	10	10. Platz	2

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

Wird eine Gewichtsklasse als Nordisches Turnier gerungen, wird ebenfalls obiges Verfahren verwendet. Der Ringer auf dem 4. Platz erhält dabei 12 Punkte und der Ringer auf dem 6. Platz 9 Punkte.

Bei gleicher Punktanzahl mehrerer Mannschaften gelten die nachfolgenden Kriterien:

1. Die Mannschaft mit den meisten ersten Plätzen
2. Die Mannschaft mit den meisten zweiten Plätzen
3. Die Mannschaft mit den meisten dritten Plätzen
4. etc.

Können in einem Wettkampf mehrere Ringer einer Nation in einer Gewichtsklasse antreten, so gehen nur die Punkte des Ringers mit der höchsten Platzierung in die Mannschaftswertung ein. Die Punkte einer Platzierung, welche aus diesem Grund nicht in die Mannschaftswertung einfließen können, werden für die nachfolgende Platzierung vergeben (andere Nation).

* Falls ein Ringer disqualifiziert wird und im Klasssement ist der 5. Platz nur einmal vergeben, erhält der Ringer auf dem 6. Platz 9 Punkte.

Beispiel:

1. Platz	TUR	25 Punkte
2. Platz	TUR	~~20 Punkte~~
3. Platz	UKR	20 Punkte
3. Platz	IRI	20 Punkte
5. Platz	UKR	~~15 Punkte~~
5. Platz	GER	15 Punkte
7. Platz	RSA	10 Punkte
8. Platz	CUB	8 Punkte
9. Platz	EGY	6 Punkte
10. Platz	GER	~~4 Punkte~~
11. Platz	KGZ	4 Punkte
12. Platz	GUA	2 Punkte

Artikel 34 – Platzierungsverfahren bei Mannschaftswettkämpfen

Ein Mannschaftswettkampf läuft grundsätzlich entsprechend den offiziellen Gewichtsklassen der UWW ab, d. h. 10 Gewichtsklassen. Jede Mannschaft darf bei jedem Kampf Ringer austauschen, insofern 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 des Sieges.

Wenn der Wettkampf lediglich zwei Mannschaften umfasst:

Bei Wettkämpfen mit Hin- und Rückkampf 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 Schultersieg, Nichtantreten, Aufgabe/Disqualifikation
- die meisten Siege durch technische Überlegenheit
- die meisten erzielten technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
- die wenigsten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
- der Ausgang des letzten Kampfes

Wenn der Wettkampf mehr als zwei Mannschaften umfasst:

Dasselbe System wird zur Ermittlung des Siegers eines Wettkampfes angewandt. Die Siegermannschaft erhält 1 Punkt und die Verliermannschaft 0 Punkte. Besteht am Ende des Wettkampfes Punktgleichstand zwischen zwei Mannschaften wird der Sieger auf der Grundlage des direkten Vergleichs ermittelt.

Sind mehr als zwei Mannschaften punktgleich, wird die Rangfolge anhand folgender Kriterien ermittelt:

- die meisten Platzierungspunkte zwischen den punktgleichen Mannschaften
- die meisten Siege durch Schultersieg, Nichtantreten/Aufgabe und Disqualifikation zwischen den punktgleichen Mannschaften
- die meisten Siege durch technische Überlegenheit zwischen den punktgleichen Mannschaften
- die meisten erzielten technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
- die wenigsten abgegebenen technischen Punkte während des gesamten Wettkampfes
- die niedrigste Losnummer

Das bisherige Vorgehen, bei welchem der direkte Vergleich zwischen den zwei verbleibenden Mannschaften herangezogen wurde, findet keine Anwendung mehr.

Im Falle eines Unentschiedens (gleiche Anzahl an Einzelsiegen, z.B. 5-5) zwischen zwei Mannschaften in einem Mannschaftswettkampf, wird der Gewinner anhand folgender Kriterien ermittelt:

- die meisten Platzierungspunkte
- die meisten Siege durch Schultersieg, Nichtantreten, Aufgabe/Disqualifikation
- die meisten Siege durch technische Überlegenheit
- die meisten erzielten technischen Punkte während des Kampfes
- die wenigsten abgegebenen technischen Punkte während des Kampfes
- der Ausgang des letzten Kampfes

KAPITEL 6 – PUNKTE FÜR AKTIONEN UND GRIFFE

Artikel 35 – Bewertung von wichtigen Aktionen oder Griffen

Um die Risikobereitschaft hinsichtlich offensivem Ringen zu fördern, entsteht dem Angreifer kein Nachteil, wenn er erfolglos versucht einen Griff auszuführen und dabei ohne Aktion seines Gegners in die Unterlage in der Bodenposition kommt. In solch einem Fall erhält der Gegner keinen Punkt, der Kampf wird sofort unterbrochen und im Standkampf fortgesetzt. 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 nur dann Punkte, wenn dieser den Griffausführenden in der Brückenlage blockieren oder eine Konteraktion ausführen kann.

Die erfolgreiche Ausführung eines Griffes im Standkampf ist grundsätzlich mit einer höheren Punktzahl zu bewerten als die erfolgreiche Ausführung des gleichen Griffes im Bodenkampf. Basis für die Bewertung eines Griffes ist **immer die Position des angegriffenen Ringers**. Wenn der angegriffene Ringer mit mindestens einem Knie die Matte berührt, so wird dies als Bodenkampf bezeichnet. Die Position des Angreifers ist für die Bewertung eines Griffes irrelevant.

Ein angegriffener Ringer kann nur dann Punkte erhalten, wenn er durch eine eigene Aktion:

a) den angreifenden Ringer zu Boden bringt.

b) einen gegnerischen Angriff übernehmen und weiterführen kann.

c) 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) Für den Fall, dass die Aktionen beider Ringer zu einer Veränderung von einer Position in eine andere führen, werden die Punkte für alle Aktionen entsprechend ihrem Wert vergeben.

f) Der Momentschulterfall „beide Schultern des Ringers berühren gleichzeitig und unmittelbar die Matte“ wird nicht als Schultersieg (völlig durch den Gegner beherrscht) betrachtet (Artikel 43). Wenn ein angegriffener Ringer aus der aufrechten Position infolge einer Aktion seines Gegners in den Momentschulterfall gerät, erhält der Angreifer 4 Punkte, insofern er seinen Gegner dabei kontrolliert.

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 dies 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 zu Gunsten eines Ringers 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 bewertet werden, der nach dem Gong beendet wurde.

Artikel 36 – 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 kleiner als 90 Grad bildet (spitzer Winkel).
- der Ringer über seine Schultern rollt.

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

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

Artikel 37 – Eintragung der Punkte

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

Punkte, die zum Schultersieg führen, werden eingekreist.

Verwarnungen wegen Mattenflucht, Griffentzug, Nichteinnahme der korrekten Bodenposition, verbotener Griffe sowie Brutalität werden mit (O) eingetragen. Nach jeder Verwarnung (O) erhält der Gegner 1 Punkt.

Im Falle eines Punktgleichstands wird der letzte technische Punkt unterstrichen.

Artikel 38 – 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) oder sofort in eine gefährliche Lage geworfen wird (5 Punkte).

Artikel 39 – Bewertung für Aktionen und Griffe

1 Punkt

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

  Erläuterung für das Hinaustreten auf die Schutzzone im Standkampf für beide Stilarten

  Tritt der Angreifer im Zuge der Griffausführung als Erster auf die Schutzzone, ist folgende Fallunterscheidung vorzunehmen:

  - Kann der Angreifer seinen Griff ohne Stillstand erfolgreich ausführen, erhält er die entsprechenden Punkt (1, 2, 4 oder 5 Punkte).
  - Kann der Angreifer seinen Griff nicht ausführen, unterbricht der Kampfrichter den Kampf und sein Gegner erhält 1 Punkt.
  - Hat der Angreifer seinen Gegner abgehoben und kontrolliert ihn dabei vollständig, kann jedoch den Griff nicht ausführen, unterbricht der Kampfrichter den Kampf und es wird kein Punkt vergeben.

Hinweis: Falls ein Ringer seinen Gegner vorsätzlich auf die Schutzzone stößt und dabei nicht die Absicht einer Griffausführung verfolgt, wird kein Punkt vergeben. Im Wiederholungsfall erhält der Ringer eine Verwarnung (O) und sein Gegner 1 Punkt.

- Alle Kampfunterbrechungen wegen Verletzung ohne Blut oder ohne offensichtliche Verletzung werden mit 1 Punkt für den Gegner bestraft.
- An den Ringer, dessen Gegner eine Challenge gefordert hat, wobei die ursprüngliche Wertung jedoch bestehen bleibt.
- Erhält der Gegner des als passiv benannten Ringers, der während einer 30-sekündigen Aktivitätszeit im Freistil nicht punktet.
- Für Ringer, der sich von der Unterlage in die Oberlage kämpft und seinen Gegner von hinten beherrscht (Gegenangriff des kontrollierten Ringers mit anschließender Beherrschung).
- Erhält der Ringer, dessen Gegner wegen Grifffflucht, Mattenflucht, Nichteinnahme der korrekten Bodenposition, verbotenem Griff oder Brutalität sanktioniert wird.
- Erhält der angreifende Ringer, dessen Gegner sich dem Griff durch Mattenflucht entzieht 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, dessen Gegner, egal ob Ober- oder Untermann, wiederholt nicht die korrekte Bodenposition einnimmt.
- Erhält der Ringer, der durch eine Regelwidrigkeit seines Gegners an einer Griffausführung gehindert wird, seinen Griff aber dennoch erfolgreich vollenden kann.
- Für den Ringer, dessen Gegner im Griechisch-Römisch mit einer Passivität belegt wird.

2 Punkte

- Erhält der Ringer, der seinen Gegner zu Boden bringt und diesen von hinten beherrscht. Dazu muss der Untermann mit mindestens drei der fünf Berührungspunkten (beide Knie, beide Arme und der Kopf) die Matte berühren.
- Für den Ringer, der seinen Gegner mit einem gültigen Griff aus dem Stand in eine Bauchlage, eine Seitenlage oder eine Position mit drei Berührungspunkten bringen kann. Der angegriffene Ringer muss während des Griffes die Kontrolle verlieren.
- Wenn ein Ringer seinen Gegner durch einen Griff in eine Position bringen kann, in welcher der Rücken des Gegners mit Matte einen Winkel kleiner als 90° bildet. Dies gilt auch, wenn der Gegner sich dabei mit einem Arm oder mit beiden Armen abstützt.
- Erhält der angreifende Ringer, dessen Gegner über die Schultern rollt.
- Erhält der Ringer, der seinen Gegner bei der Ausführung eines Standgriffes in einer gefährlichen Lage blockieren kann.

4 Punkte

- Erhält der Ringer, der im Freistil seinen Gegner mit einer Aktion vom Stand in die sofortige gefährliche Lage bringt.
- Für jeglichen Griff, bei dem ein Ringer vom Boden abgehoben und in die gefährliche Lage gebracht wird, selbst wenn sich der ausführende Ringer mit einem Knie oder beiden Knien auf dem Boden befindet.
- Für den Ringer, der einen Griff mit großer Amplitude ausführt, seinen Gegner jedoch nicht direkt und unmittelbar in eine gefährliche Lage bringt.

Hinweis: 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

- 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 direkt und unmittelbar in eine gefährliche Lage gebracht wird.

Artikel 40 – Entscheidung und Abstimmung

Der Kampfrichter zeigt seine Entscheidung an, indem er in eindeutiger Weise den entsprechenden Arm hebt und mit den Fingern die Punktwertung zeigt. Wenn der Kampfrichter und der Punktrichter einer Meinung sind, ist die Entscheidung gültig. Der Mattenpräsident hat nicht das Recht, eine Entscheidung zu beeinflussen oder zu verändern, wenn Punktrichter und Kampfrichter sich einig sind, außer er ordnet eine Konsultation an oder nach einer Challenge.

Kommt es zur Bewertung, dann benutzen der Punktrichter und der Mattenpräsident zum Anzeigen ihrer Entscheidung die hierfür vorgesehenen elektronischen Tafeln oder Kellen. Es gibt elf Kellen in allen Stilarten. Die Farben der Kellen sind blau, rot und weiß.

Eine weiße Kelle. Fünf rote Kellen, von denen vier mit den Zahlen 1, 2, 4 und 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. Fünf blaue Kellen, von denen vier wie die roten mit Zahlen beschriftet sind und eine unbeschriftete.

Diese Kellen müssen stets griffbereit liegen. Der Punktrichter kann sich nicht der Stimme enthalten, er muss seine Entscheidung klar und eindeutig 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 Punkt- oder Kampfrichter zu entscheiden.

Wenn der Kampf bis zum Ende der offiziellen Kampfzeit dauert, ist der Punktzettel des Mattenpräsidenten ausschlaggebend, um den Sieger festzustellen. Die Angaben auf der öffentlichen Anzeigetafel müssen zu jedem Zeitpunkt mit den Angaben auf dem Punktzettel des Mattenpräsidenten übereinstimmen. Wenn sich zwischen dem Punktzettel des Punktrichters und dem des Mattenpräsidenten ein Widerspruch von einem oder mehreren Punkten ergibt, ist der Punktzettel des Mattenpräsidenten maßgebend.

Artikel 41 – Verzeichnis der Entscheidungen

Der Punktrichter und der Kampfrichter vergeben für jede Aktion die untenstehenden 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 42 – Platzierungspunkte

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

5 Punkte für den Sieger und 0 für den Verlierer bei:
- Schultersieg (mit oder ohne technische Punkte für den Verlierer) (VFA 5:0)
- Verletzung (VIN 5:0)
    - Falls sich ein Ringer vor oder während dem Kampf verletzt und die Verletzung durch den UWW-Arzt bestätig wird.
- 3 Verwarnungen während eines Kampfes (VCA 5:0)
- Nichtantreten (VFO 5:0) – Näheres siehe Artikel 15
    - Falls ein Ringer nicht zum Kampf erscheint.
- Disqualifikation (DSQ 5:0) – Näheres siehe Artikel 15
    - Wenn ein Ringer vor oder während dem Kampf aufgrund unsportlichen Verhaltens disqualifiziert wird.

4 Punkte für den Sieger und 0 für den Verlierer (VSU 4:0):
- Sieg durch technische Überlegenheit (8 Punkte Differenz im griechisch-römischen Stil und 10 Punkte im Freistil während eines Kampfes), wobei der Verlierer keinen technischen Punkt erzielte.

4 Punkte für den Sieger und 1 Punkt für den Verlierer (VSU1 4:1):
- Sieg durch technische Überlegenheit während eines Kampfes, wobei der Verlierer technische Punkte erzielte.

3 Punkte für den Sieger und 0 für den Verlierer (VPO 3:0):
- Wenn der Ringer am Ende der zwei Kampfabschnitte mit 1 bis 7 Punkten Differenz im griechisch-römischen Stil und 1 bis 9 Punkten Different im Freistil gewinnt und der Verlierer keine technischen Punkte erzielte.

3 Punkte für den Sieger und 1 Punkt für den Verlierer (VPO1 3:1):
- Wenn der Kampf durch Punktsieg nach Ablauf der regulären Kampfzeit endet und der Verlierer einen oder mehrere technische Punkte erzielt hat.

0 Punkte für den roten Ringer und 0 Punkte für den blauen Ringer (2DSQ 0:0):
- Wenn beide Ringer wegen Regelverstößen disqualifiziert werden.

Artikel 43 – Der Schultersieg

Ein Schultersieg ist erst dann gültig, wenn ein Ringer von seinem Gegner auf beiden Schultern festgehalten wird, ein sichtbarer Stillstand eingetreten ist und diese Lage vom Kampfrichter nach genauer Überprüfung festgestellt wurde. Damit eine Schulterniederlage am Mattenrand gegeben werden kann, müssen die Schultern des angegriffenen Ringers die rote Zone berühren, wobei der Kopf die Schutzzone nicht berühren darf. In der Schutzzone ist kein Schultersieg möglich.

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 zu Beginn dieses Artikels erwähnt.

Dasselbe gilt auch bei einem rückwärtigen Wurf aus dem Stand. In jedem Falle schlägt der Kampfrichter erst auf die Matte, nachdem er die Zustimmung des Mattenpräsidenten erhalten hat. Danach pfeift er den Kampf ab.

Im Falle eines Schultersieges ist die Forderung einer Challenge nicht möglich, wenn der Schultersieg durch den Kampf- oder Punktrichter gefordert und vom Mattenpräsidenten bestätigt wurde.

Artikel 44 – Technische Überlegenheit

Außer bei einem Schultersieg, Aufgabe oder Disqualifikation muss der Kampf auch dann vorzeitig beendet werden, wenn:

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

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

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

KAPITEL 8 – NEGATIVER RINGKAMPF

Artikel 45 – Kampf in der Bodenlage

Bringt ein Ringer seinen Gegner während des Kampfes zu Boden, wird das Ringen im Bodenkampf fortgesetzt. Der Ringer in der Unterlage kann die Angriffe des Obermanns kontern, indem er aufsteht oder Gegenangriffe ausführt. 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.

Im Griechisch-Römisch ist es dem Untermann nicht gestattet, sich bei der Verteidigung mit mehr als einer Hand am Oberkörper (Torso und beide Arme) des Obermanns abzustützen. Des Weiteren darf sich der Untermann nicht mit geschlossenen Armen verteidigen und auch nicht mit Ellbogen und Knien Angriffsversuche blockieren.

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

Bevor der Kampfrichter den Kampf in der angeordneten Bodenlage fortsetzen lassen kann, müssen die Ringer folgende Ausgangsposition einnehmen: Der Untermann legt sich in der Mattenmitte auf den Bauch. Beide Arme müssen nach vorne und beide Beine nach hinten gestreckt werden. Weder Arme noch Beine dürfen überkreuzt werden. Hände und Füße des Untermanns müssen die Matte berühren. Der Obermann positioniert sich neben dem Untermann und legt beide Hände **ohne Verzögerung** auf dessen Rücken auf. Der Obermann muss mit beiden Knien die Matte berühren. Der Untermann darf den Obermann nicht blockieren.

Nach Pfiff des Kampfrichters darf sich der Untermann gemäß den Ringkampfregeln verteidigen. Es ist dem Untermann verboten zu springen oder vor dem Angreifer zu flüchten. Darüber hinaus ist es dem Untermann untersagt, mit geschlossenen Armen zu verteidigen oder mittels Ellbogen und Knien zu blockieren. Ebenso ist der aktive Einsatz seiner Beine zur Verteidigung nicht erlaubt. Jedoch darf der Untermann nach Pfiff des Kampfrichters aufstehen.

Artikel 46 – Passivitätszone (Orangefarbene Zone)

Die Passivitätszone 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 zentralen Kampffläche 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 zentralen Kampffläche (ausgenommen Passivitätszone) begonnen wird, ist gültig, unabhängig davon, wohin die Ausführung führt: ob in die zentrale Kampffläche, in die Passivitäts- oder Schutzzone. Wenn der Griff jedoch in der Schutzzone endet, wird der Kampf unterbrochen. Der Kampf wird dann 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 ist zu unterbrechen und in der Mattenmitte im Standkampf fortzusetzen.

Wird für eine Aktion innerhalb der zentralen Kampffläche keine Punkte vergeben, kann für diese spezielle Aktion auch keine Punkte auf der Schutzzone vergeben werden. Nur 1 Punkt aufgrund Betretens der Schutzzone wird dem entsprechenden Ringer zugesprochen.

Grundsätzlich verliert bei Betreten der Schutzzone ohne erfolgreiche Griffausführung derjenige Ringer 1 Punkt, welcher zuerst die Schutzzone betreten hat (Gegner erhält folglich 1 Punkt). Falls beide Ringer auf die Schutzzone kommen, muss der Kampfrichter entscheiden, welcher der Ringer zuerst die Schutzzone berührt hat und dem Gegner 1 Punkt zusprechen.

Wenn ein Ringer seinen Griff nicht ausführen kann, er dadurch auf der Schutzzone ohne gefährliche Lage in die Unterlage kommt und von seinem Gegner beherrscht wird (ohne eigene Aktion des Gegners), verliert er 1 Punkt wegen Verlassen der Matte im Standkampf. Wenn der angreifende Ringer bei der Ausführung seines Griffes in der Schutzzone auf seinem Rücken landet und dabei von seinem Gegner kontrolliert wird, verliert er 2 Punkte.

Bei der Ausführung von Griffen und Aktionen, welche in der zentralen Kampffläche begonnen haben, können die Ringer mit 3 oder 4 Füßen in die Passivitätszone kommen und von dort die Aktionen und Griffe in alle Richtungen fortführen. Voraussetzung dafür ist, dass es dort zu keiner Unterbrechung der Griffausführung kommt (Schieben, Blockieren, Ziehen, Drängeln).

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

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

In allen Fällen, bei denen im Standkampf ein Fuß des ausführenden Ringers auf die Schutzzone, also über die Passivitätszone hinaus kommt, unterbricht der Kampfrichter den Kampf vorerst nicht und wartet ab, ob die Aktion ausgeführt werden kann.

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 Passivitätszone setzt, muss der Kampfrichter "ZONE" rufen. Daraufhin müssen die Ringer sich bemühen, wieder in die Mattenmitte zu kommen, ohne dabei die laufende Aktion zu unterbrechen.

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

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

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

Artikel 47 – Anwendung der Passivität (Freistil und Griechisch-Römisch)

Vorgehensweise zur Erteilung von Sanktionen aufgrund von Inaktivität im Freistil

Neben anderen wesentlichen Pflichten haben die Kampfrichter die Aufgabe, eine echten Aktion von einer vorgetäuschten Aktion, durch welche Zeit geschindet werden soll, zu unterscheiden.

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 dies indem er „Aktion Blau“ oder „Aktion Rot“ ruft. Der erste Verstoß zieht eine kurze Kampfunterbrechung und verbale Ermahnung (V) 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. Während einer laufenden Aktion darf der Kampfrichter den Kampf weder zur Anordnung noch zur Beendigung einer Aktivitätszeit unterbrechen. 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 zuvor als passiv eingestuften Ringers 1 Punkt, wobei der Kampf jedoch nicht unterbrochen wird.

b. Hat nach 2:00 Minuten des ersten Kampfabschnitts kein Ringer gepunktet (Punktestand 0:0), müssen die Kampfrichter zwingendermaßen einen der Ringer als inaktiv benennen (dabei kommt dieselbe Vorgehensweise wie oben beschrieben zur Anwendung).

c. Verbleiben im zweiten Kampfabschnitt weniger als 30 Sekunden und sind sich alle drei Mitglieder des Kampfgerichts einig, dass ein Ringer offensichtlich ausweicht und/oder seinen Gegner blockiert, erhält der Ringer eine Verwarnung und sein Gegner 1 Punkt (Griffflucht). Gegen diese Entscheidung kann eine Challenge gefordert werden.

d. Insofern ein Ringer beim Stand von 0:0 eine Aktion einige Sekunden vor 2:00 Minuten beginnt, unterbricht der Kampfrichter den Kampf vorerst nicht und wartet die Ausführung der Aktion ab. Resultieren Punkte aus dieser Aktion, wird der Kampf ohne Unterbrechung fortgesetzt. Fallen keine Punkte, stoppt der Kampfrichter den Kampf und ordnet die Aktivitätszeit an.

Vorgehensweise zur Erteilung von Sanktionen aufgrund von Inaktivität im Griechisch-Römisch

Aktives Ringen bedeutet Kontaktaufnahme mit dem Gegner, sich gegenseitig über die Oberarme zu haken bzw. aufzuziehen und versuchen einen Griff auszuführen. Aktives Ringen wird grundsätzlich von beiden Ringern während des gesamten Kampfes erwartet.

Sollte nur einer der Ringer Aktives Ringen zeigen, ist er dafür zu belohnen. In solchen Fällen wird der Gegner, welcher blockiert und Aktives Ringen verhindert, als passiv eingestuft und das entsprechende Passivitätsprozedere kommt zur Anwendung.

Das Passivitätsprozedere ist wie folgt:

- **1. Passivität eines Kampfes (egal welcher Ringer):** Aktiver Ringer erhält 1 Punkt und kann zwischen der Fortsetzung im Standkampf oder in der angeordneten Bodenlage wählen. Die 1. Passivität eines Kampfes kann nicht vor Ablauf von 2:00 Minuten Kampfzeit ausgesprochen werden.

- **2. Passivität eines Kampfes (egal welcher Ringer):** Aktiver Ringer erhält 1 Punkt und kann zwischen der Fortsetzung im Standkampf oder in der angeordneten Bodenlage wählen. Die 2. Passivität eines Kampfes kann nicht vor Ablauf von 4:30 Minuten Kampfzeit ausgesprochen werden.

- **3. und jede weitere Passivität eines Kampfes (egal welcher Ringer):** Aktiver Ringer erhält 1 Punkt ohne Kampfunterbrechung.

Aufgrund der verkürzten Kampfzeit bei den Kadetten und Schülern, ist die Passivität in diesen Altersbereichen nach Notwendigkeit auszusprechen. Steht der Kampf 0:0, muss die 1. Passivität jedoch spätestens nach Ablauf von 2:30 Minuten Kampfzeit ausgesprochen werden.

Es gibt drei Fälle, in denen das Kampfgericht durch Aussprechen einer Passivität in das Kampfgeschehen eingreifen muss:

a) Beim Stand von 0:0 nach Ablauf von 2:00 Minuten Kampfzeit
b) Punktgleichstand und ein Ringer ist deutlich aktiver
c) Ein Ringer liegt in Führung und sein Gegner ist zu defensiv

Hat ein Ringer Punkte durch Griffe aus dem Standkampf erzielt, ist er nicht mit einer Passivität zu sanktionieren. Falls dieser Ringer jedoch über einen längeren Zeitraum inaktiv ist und sein Gegner Punkte erzielt hat oder aber deutlich aktiver ist, kann dennoch eine Passivität gegen ihn ausgesprochen werden.

Anzeichen für passives Ringen können sein, wenn ein Ringer:

- Angriffen ausweicht ohne Gegenangriffe zu starten.
- die Handgelenke seines Gegners festhält ohne einen Angriff zu starten.
- angreift ohne jeglichen Kontakt mit seinem Gegner zu haben.
- unmittelbar nach Starten eines Angriffs wieder seine Ausgangsposition einnimmt.
- Angriffe vortäuscht.
- in die Passivitätszone flüchtet und dort verharrt.
- nicht in der Lage ist, die Mattenmitte zu kontrollieren.
- seinen Gegner in der Passivitätszone fixiert.
- trotz guter Position nicht versucht, seinen Gegner über die Oberarme zu haken bzw. aufzuziehen.
- sich auf die Defensive beschränkt.

Erläuterung

Jede Passivität ist durch den Mattenpräsidenten zu bestätigen. Begehen Kampfrichter und Punktrichter bei der Anwendung des Passivitätsprozedere einen Regelverstoß, ist der Mattenpräsident angehalten einzugreifen.

Falls ein Ringer sich verschließt bzw. blockiert, seinen Kopf auf die Brust des Gegners abstützt, die Finger seines Gegners greift oder allgemein offenes Ringen im Standkampf meidet (Ringen mit aufrechtem Oberkörper), hat der Kampfrichter dieses Verhalten als Negatives Ringen einzustufen.

Negatives Ringen beschreibt alle Aktionen und Handlungen, welche möglicherweise gefährlich für die Gesundheit des Gegners sind oder nicht dem Grundsatz entsprechen, offensiven und spektakulären Ringkampf zu bieten (z.B. Fassen der Finger, Vermeiden der Konktaktaufnahme).

Tritt Negatives Ringen auf, hat der Kampfrichter dies unverzüglich festzustellen (z.B. “ Rot, keine Finger!”) und es ist durch den Mattenpräsidenten zu bestätigen.

Sobald es durch den Mattenpräsidenten bestätigt ist, muss der Kampfrichter eine Verwarnung (O) wegen Negativem Ringen aussprechen und dem gegnerischen Ringer 1 Punkt zusprechen.

Negatives Ringen wie oben und in den Artikeln 48-51 beschrieben darf nicht mit einer Passivität sanktioniert werden. Negatives Ringen ist grundsätzlich mit einer Verwarnung (O) und 1 Punkt zu bestrafen.

Passivität und Negatives Ringen sind strikt voneinander zu trennen. Es ist nicht möglich, eine Passivität mit Negativem Ringen zu bestrafen oder umgekehrt. Passivität und Negatives Ringen sind grundverschieden.

Hinweis: Die Vorgehensweise zur Anwendung der Passivität im Freistil unterscheidet sich deutlich zur Anwendung der Passivität im Griechisch-Römisch.

KAPITEL 9 – VERBOTENE HANDLUNGEN UND UNERLAUBTE GRIFFE

Artikel 48 – Allgemeine Verbote

Es ist den Ringern verboten:

- an den Haaren, Ohren oder Geschlechtsteilen zu ziehen, in die Haut zu kneifen, zu beißen sowie Finger oder Zehen zu verdrehen und 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, dem Gegner Schmerzen zu bereiten oder das Trikot des Gegners zu fassen.
- sich an der Matte festzuhalten.
- während des Kampfes zu sprechen.
- die Fußsohle des Gegners zu fassen (das Fassen des oberen Teils des Fußes und der Ferse ist erlaubt).
- sich gegenseitig über das Kampfergebnis abzusprechen.
- Finger des Gegners zu fassen oder zu verdrehen um den Gegner zu blockieren und Aktives Ringen zu verhindern.

Artikel 49 – Grifffflucht

Als Grifffflucht 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 im Standkampf und im Bodenkampf auf, sowohl in der Mattenmitte als auch im Bereich von der Mattenmitte bis zur Passivitätszone. Die Grifffflucht wird wie folgt bestraft:

Grifffflucht im Bodenkampf:

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

Grifffflucht im Standkampf:

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

Grifffflucht im Bodenkampf im Griechisch-Römisch

Die Situation, in der ein Ringer, welcher sich infolge einer Aktion seines Gegners am Boden befindet, nach vorne springt, um sich so dem Griff seines Gegners zu entziehen und durch diese Aktion den angreifenden Ringer in eine verbotene Griffsituation bringt (Hände auf den Schenkeln des angegriffenen Ringers), gilt als Grifffflucht. Der Kampfrichter darf solch eine Grifffflucht nicht tolerieren. Er muss klar anzeigen und deutlich machen, wie er mit diesem Verstoß umgeht. Ferner muss er sich so vor den Ringern platzieren, dass er dadurch die Grifffflucht unterbindet.

- Wenn der Ringer am Boden das erste Mal nach vorn springt, um sich dem Griff seines Gegners zu entziehen, muss der Kamprichter mit lauter Stimme rufen: „Achtung, keine Grifffflucht“.

- Beim zweiten Mal muss der Kamprichter eine Verwarnung und 1 Punkt wegen Grifffflucht fordern, den Kampf nach Zustimmung des Punktrichters oder des Mattenpräsidenten unterbrechen, die Ringer aufstehen lassen, den Fehler anzeigen und den Kampf am Boden fortsetzen.

Diese Vorgehensweise gilt für die Bestrafung der Grifffflucht eines Ringers, der nach vorne springt. Dagegen ist seitliches Bewegen zur Verteidigung eines Griffes erlaubt und darf nicht bestraft werden.

Es wird daran erinnert, dass der Ringer, der am Boden beherrscht wird, nicht das Recht hat, ein Bein 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 (O) und sein Gegner 1 Punkt.

Besteht der Standkampf eines Ringers darin, den Gegner auf Distanz zu halten und die Kontaktaufnahme zu vermeiden, erhält der Ringer eine Verwarnung und der Gegner 1 Punkt.

Artikel 50 – Mattenflucht

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

Mattenflucht im Bodenkampf:
- 1 Punkt + 1 Verwarnung für den Gegner
- Fortsetzung am Boden

Mattenflucht in der gefährlichen Lage:
- 1 Punkt + 1 Verwarnung für den Gegner
- Fortsetzung am Boden

Mattenflucht im Stand:
- 1 Punkt + 1 Verwarnung für den Gegner
- Fortsetzung im Stand

Sobald einer der Ringer die Passivitätszone betritt, muss der Kampfrichter ihn darauf hinweisen (“Rot Zone” / „Blau Zone“). Daraufhin sind die Ringer dazu angehalten, sich wieder zurück in die zentrale Kampffläche zu begeben. Falls die Ringer dem nicht nachkommen und stattdessen mit drei Füßen in der Passivitätszone verharren, muss der Kampfrichter den Kampf unterbrechen und in der Mattenmitte fortsetzen. Im Falle eines Angriffes wird die Aktion entsprechend bewertet, selbst wenn beide Ringer mit den Füßen in der Passivitätszone stehen oder der angegriffene Ringer mit beiden Füßen auf der Schutzzone steht. Ein Konter auf der Schutzzone ist nicht möglich und wird nicht bewertet.

Artikel 51 – Verbotene Griffe

Folgende Handlungen und Griffe sind ausdrücklich verboten:

- Fassen am Hals.
- Verdrehen der Arme um mehr als 90 Grad.
- Am Unterarm angesetzter Armhebel.
- Fassen des Kopfes oder Nackens mit beiden Händen sowie alle Situationen und Positionen mit Würgen.
- Doppelnelson, außer er wird von der Seite ausgeführt und 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.
- Griffe, bei denen ausschließlich der Kopf gefasst wird (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 nur 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 ermahnt. Im Wiederholungsfall wird der Angreifer durch eine Verwarnung und 1 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 1 Punkt für den Gegner bestraft.

Verbotene Griffe im Frauenringen

Alle Doppelnelson-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, sowohl von vorne als 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 unterbinden
- Dem Gegner die Aktion bewerten
- Eine Verwarnung fordern
- Dem Gegner 1 Punkt zusprechen
- Den Kampf unterbrechen
- Den Kampf dort fortsetzen, wo der Verstoß begangen wurde

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

- Den Kampf unterbrechen und eine Verwarnung fordern
- Dem Gegner 1 Punkt zusprechen
- Den Kampf dort fortsetzen, wo der Verstoß begangen wurde

Artikel 52 – Besondere Verbote

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

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

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

Artikel 53 – Auswirkungen auf den Kampf

Die Regelwidrigkeit des angegriffenen Ringers soll, insofern möglich, durch den Kampfrichter beseitigt bzw. unterbunden werden, ohne dass dadurch der angesetzte Griff gelöst wird. 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 und 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 (O) 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 „Eliminiert wegen Brutalität“ platziert werden.

KAPITEL 10 – DER PROTEST

Artikel 54 – Der Protest

Nach einem Kampf kann gegen Entscheidungen des Kampfgerichts kein Protest eingelegt werden und auch keine Beschwerde vor dem CAS oder einer anderen Gerichtsbarkeit eingereicht werden. Unter keinen Umständen kann das Ergebnis eines Kampfes geändert werden, nachdem der Sieg auf der Matte erklärt worden ist.

Wenn der Präsident der UWW oder der verantwortliche Kampfrichter-Obmann feststellt, dass das Kampfgericht seine Befugnisse überschritten hat, um das Ergebnis eines Kampfes zu verändern, können sie das Video überprüfen und mit Zustimmung des Präsidiums der UWW die Verantwortlichen gemäß den Bestimmungen des Reglements für das internationale Kampfgericht bestrafen.

KAPITEL 11 – MEDIZINISCHE BELANGE

Artikel 55 – Medizinische Betreuung

Durch die Organisatoren eines Wettkampfes muss ein medizinischer Dienst zur Verfügung gestellt werden, der die medizinische Kontrolle vor dem Wiegen gewährleistet und die Wettkämpfe medizinisch beaufsichtigt. Der im gesamten Verlauf der Veranstaltungen bereitstehende medizinische Dienst steht unter Aufsicht des verantwortlichen UWW-Arztes. Die Anforderungen für die medizinische Betreuung sind gesondert geregelt.

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 UWW für eine Verletzung, Behinderung oder den Tod eines Ringers verantwortlich gemacht werden.

Artikel 56 – Befugnisse des medizinischen Dienstes

a) Der medizinische Verantwortliche der UWW hat das Recht und die Pflicht, den Kampf durch den Mattenpräsidenten jederzeit unterbrechen zu lassen, wenn er Meinung ist, dass für einen der Ringer Gefahr besteht. Zunächst wird die medizinische Betreuung lediglich durch den UWW-Arzt vorgenommen. Falls er Unterstützung wünscht, kann er dem Mannschaftsarzt des Ringers oder dem Trainer des Ringers erlauben, sich an der medizinischen Betreuung zu beteiligen.

b) Er kann ebenfalls sofort einen Kampf unmittelbar abbrechen, indem er einen Ringer als unfähig erklärt, weiter zu ringen. Der Ringer darf niemals die Matte verlassen, außer im Falle einer schweren Verletzung, die seinen unverzüglichen Abtransport erfordert. Ist ein Ringer verletzt, muss der Kampfrichter unverzüglich den Arzt hinzuziehen, und wenn es sich nicht um eine sichtbare oder blutende Verletzung handelt, eine Sanktion aussprechen.

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

d) Für die Behandlung von blutenden Wunden stehen jedem Ringer pro Kampf insgesamt vier Minuten zur Verfügung. Die Folgen einer Überschreitung dieses Zeitkontingents sind in Artikel 27 geregelt.

e) Bei Meinungsverschiedenheiten medizinischer Art hat der Mannschaftsarzt des betreffenden Ringers das Recht, bei der etwaigen Behandlung mitzuwirken oder seinen Rat hinsichtlich der Behandlung oder der Entscheidung des medizinischen Dienstes zu geben. Nur der delegierte Arzt der Medizinischen Kommission der UWW kann vom Kampfgericht fordern, den Kampf zu beenden.

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

g) Der Arzt, der entscheiden muss, ob einem Ringer die Fortsetzung des Kampfes untersagt wird, darf keinesfalls die Nationalität des betroffenen Ringers oder des Gegners haben. Ebenso wenig darf der Arzt Interessen hinsichtlich der betreffenden Gewichtsklasse haben. Sollte solch eine Situation auftreten, muss

die Entscheidung an einen anderen Arzt delegiert werden, welcher durch den UWW delegierten Kampfrichter bestimmt wird.

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

Artikel 57 – Doping

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

In keinem Falle können sich die Teilnehmer oder die Mannschaftsbetreuer dieser Kontrolle entziehen oder widersetzen, ohne dass daraufhin Sanktionen gemäß den Anti-Doping-Richtlinien der UWW ausgesprochen werden. Die Medizinische Kommission der UWW entscheidet über den Zeitpunkt, die Anzahl und die Häufigkeit dieser Kontrolluntersuchungen, die mit den Mitteln ausgeführt werden, die sie für notwendig und gegeben erachtet. Die Probenentnahme erfolgt unter der Kontrolle des bevollmächtigten Arztes der UWW im Beisein eines Mannschaftsbetreuers des zu kontrollierenden Ringers.

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

Im Falle einer positiven Dopingprobe wird eine Bestrafung gemäß der Anti-Doping-Richtlinien der UWW ausgesprochen. Da die UWW der beim IOC unterzeichneten Vereinbarung über den Kampf gegen Doping unterliegt, welche wiederum von der weltweiten Anti-Doping-Agentur (WADA) angewandt wird, gelten für die UWW alle Reglements, Verfahrensweisen und Bestrafungen dieser Agentur.

Das richterliche Berufungsorgan, im Falle der Bestrafung eines Ringers wegen Dopings durch die UWW, ist der internationale Sportschiedsgerichtshof (CAS) in Lausanne (Schweiz), insofern alle in Frage kommenden Möglichkeiten einer Berufung gemäß der Anti-Doping-Richtlinien der UWW ausgeschöpft wurden.

KAPITEL 12 – ANWENDUNG DER RINGKAMPFREGELN

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

Das vorliegende Regelwerk wurde unter Berücksichtigung aller von der UWW verteilten Rundschreiben und Informationen ausgearbeitet. Es enthält alle von den Hilfsorganen und dem Büro unterbreiteten Vorschläge, die vom Kongress der UWW angenommen wurden.

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

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

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

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

Rue du Château, 6, 1804 Corsier-sur-Vevey, Switzerland
T. 0041 21 312 84 26 F. 0041 21 312 84 27 unitedworldwrestling.org