

# Anwendung der neuen Regeln

Antonio Silvestri  
DRB-Kampfrichterreferent



**Ungeachtet etwaiger Regeländerungen ist für Mannschaftskämpfe in der Saison 2013/2014 die nachfolgende Regelauslegung maßgebend**

---

# Agenda

---



- > Kampfdauer
- > Gewinn eines Kampfes
- > Bewertung von Aktionen und Griffen
- > Vorgehen bei Passivität



- > Jugendmannschaftskämpfe: 2 x 2 Minuten
- > Männermannschaftskämpfe: 2 x 3 Minuten
- > 30 Sekunden Pause
- > Keine Verlängerung (weder in FR noch in GR)

**Alle nachfolgenden Ausführungen gelten sowohl für Männer- als auch für Jugendmannschaftskämpfe!**



## Ein Kampf kann gewonnen werden durch:

- > Schultersieg
- > Verletzung, Aufgabe, Nichtantreten oder Disqualifikation des Gegners
- > Technische Überlegenheit
- > Punktsieg (**fortlaufender Punktestand!**)

---

# Gewinn eines Kampfes – Gleichstand nach Punkten



---

## Der Sieger wird anhand folgender Kriterien ermittelt:

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

## Sonderfall: 0 - 0 (nur in GR möglich)

1. Anzahl der wenigsten Verwarnungen
2. Der zuletzt als aktiv deklarierte Ringer



## **Technische Überlegenheit:**

- \* 11 Punkte Differenz
- \* Zweite 5er-Wertung

## **→ Nicht vergessen!**

- Möglichen Schultersieg bzw. Ausführung der Aktion abwarten
- Kein Konter nach zweiter 5er-Wertung
- Konter nach Erreichen von 11 Punkten Differenz möglich
- 11 Punkte Differenz beenden den Kampf

# Gewinn eines Kampfes – Wertungspunkte



	Verlierer hat <u>keine</u> Punkte	Verlierer hat mind. 1 Punkt
Schultersieg, Technische Überlegenheit, Aufgabe, Disqualifikation, etc.	4:0	
Punktsieg mit 5 – 10 Punkte Differenz	3:0	3:1
Punktsieg mit 1 – 4 Punkte Differenz	2:0	2:1
Gleichstand nach Punkten	2:1	
Passivitätsentscheid bei 0:0 (nur GR)	1:0	
DQ beider Ringer	0:0	



## Bewertung von Aktionen und Griffen

---

„Takedown“ mit 3 Berührungspunkten → **2 Punkte**

Von Unterlage in Oberlage → **1 Punkt**

Ausgeführter Griff ohne gefährliche Lage → **1 Punkt**

Fehlgeschlagener Griffversuch ohne Konter → **Keine Punktvergabe**  
→ **sofortiger Standkampf**

Start einer Technik vor Betreten der Schutzzone → **Aktivitätsvorteil**  
→ **Technik wird bewertet**



# Vorgehen bei Passivität – Freistil (1)

## 1. Verstoß

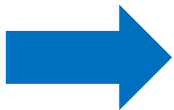
- Stimulation des Kampfes (Aktivität fördern)
- Kampf unterbrechen für verbale Ermahnung: „Aktion“

## 2. Verstoß

- Kampf unterbrechen
- 30-sekündige Aktivitätszeit einleiten
- Fallen keine Punkte → Verwarnung + 1 Punkt

## Bei weiteren Verstößen

- Aktivitätszeit kann sofort eingeleitet werden
- Keine Aktivitätszeit nach 2:30 oder 5:30



*Steht es 0 - 0, ist eine Aktivitätszeit bei 2:00 zwingend erforderlich!*  
*(1:00 bei Jugendmannschaftskämpfen)*

## Vorgehen bei Passivität – Freistil (2)

### 1. Verstoß

- Stimulation
- Verbale Ermahnung

### 2. Verstoß

- Aktivitätszeit einleiten
- Fallen keine Punkte:  
Verwarnung + 1 Punkt

### Weitere Verstöße

- Aktivitätszeit jederzeit erneut einleitbar
- Keine Aktivitätszeit nach 2:30 und 5:30



# Vorgehen bei Passivität – Griechisch-Römisch (1)

## 1. Verstoß

- Kampf unterbrechen und Passivitätsermahnung aussprechen

## 2. Verstoß

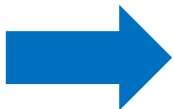
- Passivitätsverwarnung gegen passiven Ringer (ohne Punkt für Gegner)
- Aktiver Ringer: Fortsetzung Stand oder Boden?

## 3. Verstoß

- Aktiver Ringer erhält 1 Passivitätspunkt (ohne Verwarnung für Gegner)
- Aktiver Ringer: Fortsetzung Stand oder Boden?

## 4. Verstoß

- Aktiver Ringer gewinnt durch Schultersieg



*Innerhalb der 1. Minute muss ein Ringer als passiv definiert werden!*

## Vorgehen bei Passivität – Griechisch-Römisch (2)



### 1. Verstoß

- Passivitäts-ermahnung

### 2. Verstoß

- Passivitäts-verwarnung
- Stand oder Boden

### 3. Verstoß

- 1 Passivitäts-punkt
- Stand oder Boden

### 4. Verstoß

- Kampf ist beendet
- Passivitäts-disqualifikation

## Vorgehen bei Passivität – Griechisch-Römisch (3)



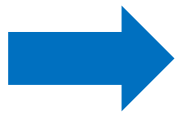
### Dokumentation der Passivität auf dem Punktezettel:

Passivitätsermahnung: **P** bzw. **P**

Passivitätsverwarnung: **P O** bzw. **P O**

Passivitätspunkt: **P | 1** bzw. **1 | P**

Passivitätsdisqualifikation: **P** bzw. **P**



Bei 4 x **P** oder 3 x **O** hat ein Ringer seinen Kampf verloren!



Vielen Dank!