

# Offizielle Mitteilung des DRB über die Änderung der Ringkampffregeln zu den Einzelmeisterschaften

Die FILA hat folgende Regelauslegungen bekannt gegeben, die im DRB bei den Einzelmeisterschaften ab sofort voll umfänglich angewandt werden:

## 1. Im Standkampf nach Außen treten (Art. 41)

Ein Ringer erhält **1 Punkt**, wenn sein Gegner im Standkampf mit dem kompletten Fuß die Schutzzone berührt.

## 2. Beinarbeit in der Bodenlage im gr. röm. Stil (Art. 51)

Der Ringer in der Unterlage hat im gr. röm. Stil nicht das Recht, ein oder beide Beine anzuwinkeln oder zu heben, um damit die Griffausführung des Gegners zu verhindern. Dies wird bei einer Griffverhinderung mit einer Verwarnung (0) für den Schuldigen und 2 Punkte für den Gegner bewertet.

## 3. Griffflucht/Griffentzug GR/FR (Art. 51)

Als Griffentzug werden alle diejenigen Situationen angesehen, in denen der angegriffene Ringer klar den Kontakt verweigert, z.B. durch absichtliches Ausweichen von Angriffen oder den Gegner auf Distanz halten oder zurück gehen. Hier ist nach einer Ermahnung

- eine Verwarnung für den Schuldigen (0),
- ein Punkt für den Gegner

auszusprechen. Der Griffentzug wird ebenso wie die Mattenflucht bestraft.

## 4. Schultersieg / Zustimmung des Mattenpräsidenten (Art. 45)

Beim Schultersieg ist grundsätzlich die Zustimmung des Mattenpräsidenten erforderlich. Nach Zustimmung des MP kann es hier keine „Challenge“ mehr geben.

## 5. Challenge (Art. 34)

Die Challenge erlaubt dem Trainer, im Namen des Ringers die Aktion zu beenden und das Kampfgericht aufzufordern, den Videobeweis zu betrachten im Falle dass er nicht mit der Beurteilung einer Aktion einverstanden ist. Diese Möglichkeit gilt für die Deutschen Meisterschaften der Männer, bei denen die Videoaufzeichnung vom DRB offiziell angewandt wird.

Der Trainer fordert die Challenge, indem er unmittelbar nachdem das Kampfgericht die Punkte für die in Frage stehende Situation gegeben oder nicht gegeben hat, indem er einen weichen Gegenstand (Wurfkissen in roter oder blauer Farbe) auf die Matte wirft. Der Trainer, welcher die Challenge fordert muss dies von seinem Platz aus tun, ohne sich dem Kampfrichter, dem Punktrichter oder dem Mattenpräsidenten zu nähern. Ist der Ringer mit der Entscheidung des Trainers nicht einverstanden, so geht der Kampf weiter (**der Ringer muss dies sofort nach der Unterbrechung und vor Betrachtung des Videobeweises dem Kampfrichter auf der Matte mitteilen oder ihm deutlich anzeigen**). Der Kampfrichter gibt darauf hin den Wurfkissen zurück in die Trainerecke und der Kampf wird fortgeführt.

Besondere Punkte

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

Bestätigt das Kampfgericht seine Entscheidung, so verliert der Ringer seine Challenge und sein Gegner erhält einen (1) technischen Punkt.

Der Mattenpräsident verlangt eine Unterbrechung des Kampfs, um die Challenge zu betrachten, sobald die Aktion auf der Matte neutral ist. Nach einer gültigen Challenge wird national das Kampfgericht seine Entscheidung im Rahmen einer Konsultation mit Videobeweis überprüfen. Vor Bekanntgabe wird jeweils der Verantwortliche des Kampfrichterwesens oder im Vertretungsfalle einer der berufenen stellv. KR-Referenten hinzugezogen und die endgültige Entscheidung des Kampfgerichts bekannt gegeben.

Die Trainer und Sportler bleiben auch während der Betrachtung des Videobeweises an ihren Plätzen.

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

Bei allen anderen Deutschen Meisterschaften verbleibt es bei der bisherigen Regelung ohne Videobeweis und Challenge. Hier darf nach wie vor der Kampf nur durch den Mattenpräsidenten bei Regelverstößen oder Meinungsverschiedenheiten unterbrochen werden, um eine Konsultation herbeizuführen.

## **6. Technische Überlegenheit nach der zweiten 3'er Wertung (Art. 29)**

Nach einem zweiten 3-Punktegriff darf nun ein Kontergriff (z.B. Übertragen) erfolgen. Zwischen Griff und Konter darf jedoch kein Stillstand sein. Endet der Konter nicht mit einem Schultersieg, endet die Runde mit technischer Überlegenheit für den Griffführenden. Auch gibt es in diesem Fall keine Wertung für den Kontergriff.

Die Regeln nach einer **5'er Wertung (kein Konter möglich)** und **6-Punkte-Differenz (Konter möglich, wenn die Ausgangslage nicht erreicht wurde)**, bleiben hiervon unberührt.

### **Hinweis:**

Bei der 6-Punkte-Differenz sind die Fälle aufgeführt, wonach kein Kriterium einer 5'er Wertung oder 2 x 3'er Wertung vorliegt.

### **Situationen:**

1. Rot zieht eine Kopfzug und erhält die zweite 3'er Wertung, danach kommt Blau in die Bauchlage.  
**Folge:** Rundenende Sieger Rot durch technische Überlegenheit.
2. Rot macht einen Kopfzug (erhält die zweite 3'er Wertung) und hält Blau 3 Sekunden in der gefährlichen Lage fest, danach überträgt Blau seinen Gegner und bringt ihn in die gefährliche Lage. Rundenende (da Stillstand auch keine Punkte für Blau)  
**Folge:** Sieger Rot durch technische Überlegenheit
3. Rot macht einen Kopfzug (erhält die zweite 3'er Wertung) und Blau überträgt seinen Gegner sofort und bringt ihn in die gefährliche Lage. Aus dieser Situation kann sich Rot nach 8 Sekunden befreien. Rundenende, **da kein Schulterrieg erzielt erhält auch Blau keine Punkte.**  
**Folge:** Sieger Rot durch technische Überlegenheit.
4. Rot macht einen Kopfzug (erhält die zweite 3'er Wertung) und Blau überträgt seinen Gegner sofort und bringt ihn in die gefährliche Lage. Nach 4 Sekunden kann Blau einen Schulterrieg erzielen. Blau erhält 2 Punkte und der Kampf endet mit einem Schulterrieg.  
**Folge:** Sieger Blau durch Schulterrieg
5. Rot führt ein Griff mit einer 5'er Wertung aus und wird danach sofort von seinem Gegner in die gefährliche Lage übertragen. Nach einer 5'er Wertung ist kein Konter möglich.  
**Folge:** Sieger Rot durch technische Überlegenheit.
6. Rot führt mit 3:0 (jeweils 1'er Wertung). Danach führt Rot eine Technik mit einer 3'er Wertung aus und wird vom Gegner nach einem Stillstand in der Brücke selbst in die gefährliche Lage übertragen. Blau erhält für das Übertragen 2 Punkte.  
**Folge:** Der Kampf steht 6:2 und wird fortgeführt.

gez.  
Manfred Werner  
Präsident

Antonio Silvestri  
Kampfrichterreferent

Günter Maienschein  
Vizepräsident Sport

22.02.2010