

Änderung der Ringkampffregeln

Die nachstehenden Änderungen wurden auf der Präsidiumssitzung des Deutschen Ringer-Bundes e. V. am 03.12.2005 in Darmstadt beschlossen und treten mit Beginn der Endrundenkämpfe zur Deutschen Mannschaftsmeisterschaft ab dem 28.01.2006 sowie den Einzelmeisterschaften ab dem 01.01.2006 in Kraft.

Endrunden- und Finalkämpfe um die DMM 2005/2006

Im gr.-röm. Stil besteht eine Kampfrunde aus 1 Minute Standkampf und 2 x 30 Sekunden angeordneten Bodenkampf. Nach einer Kampfminute unterbricht der Kampfrichter den Kampf und ordnet den Bodenkampf an. Der zu diesem Zeitpunkt führende Ringer (gemäß den Kriterien für den Sieg in der Kampfrunde) fasst als Obermann zuerst.

Die Kriterien für den Sieg einer Kampfrunde sind:

1. Die höhere Punktzahl.
2. Die Anzahl der höchsten Wertungen.
3. Die Anzahl der wenigsten Verwarnungen.
4. Bei Gleichheit entscheidet die letzte Wertung.

Hat keiner der beiden Ringer einen technischen Punkt erzielt, lost der Kampfrichter aus. Der Ringer, der die Auslosung gewinnt, fasst als Obermann zuerst.

Die Anordnung der Bodenlage erfolgt mit Auflegen der Hände des Obermannes auf den Rücken des Gegners. Es müssen beide Hände flach und parallel auf den Rücken des Gegners aufgelegt werden.

Nach der Anordnung der Bodenlage pfeift der Kampfrichter den Kampf an. Während der 30 Sekunden können beide Ringer alle möglichen Aktionen ausführen, im Stand und am Boden.

Gibt es am Ende der ersten 30 Sekunden keinen Sieger oder hat der zuerst fassende Ringer (Obermann) keinen Punkt erzielt, erhält sein Gegner 1 Punkt. Danach wird die Anordnung der Bodenlage getauscht. Der Ringer der zuerst Obermann war wird nun in die Unterlage geschickt und der andere Ringer beginnt für 30 Sekunden mit der Aktion. Wenn auch dieser Ringer keinen Punkt erzielt, erhält sein Gegner 1 Punkt. Zusammenfassend ist festzuhalten, dass der Obermann innerhalb der 30 Sekunden immer eine Wertung erzielen muss. Ansonsten erhält sein Gegner nach Ablauf der 30 Sekunden einen Punkt.

Die Anordnung der Bodenlage entfällt, wenn sich am Ende der 1. Minute ein Ringer in einer gefährlichen Lage befindet. Der Kampf wird hierbei vom Kampfrichter nicht unterbrochen. Diese Prozedere gilt auch, wenn sich ein Ringer am Ende der ersten angeordneten Bodenlage bei 1:30 Min. in der gefährlichen Lage befindet.

Die Kriterien für die vorzeitige Beendigung einer Kampfrunde bleiben weiterhin bestehen (6 Pkt. Differenz, 5 Pkt. Griff oder 2 x 3'er Wertung).

Im Freistil wird wie bisher beim Stand von 0:0 nach Ablauf von 2 Minuten durch Losbestimmung die Beifassung angeordnet.

Diese Regelung gilt nur ausschließlich für die Endrunden- und Finalkämpfe um die Deutsche Mannschaftsmeisterschaft 2005/2006 und findet keine Anwendung bei den Aufstiegskämpfen zu den Bundesligen.

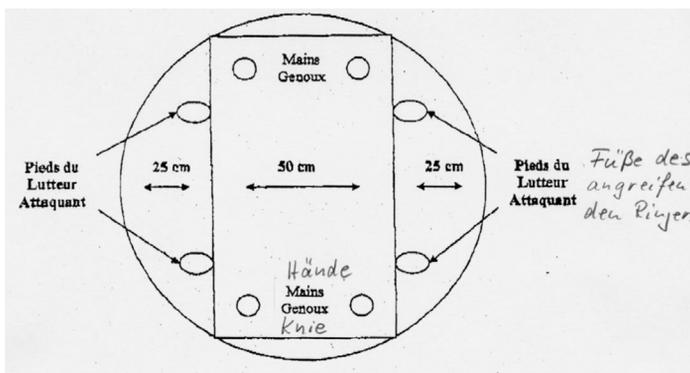
Einzelmeisterschaften ab 01.01.2006

Im gr. röm. Stil besteht eine Kampfrunde wie oben genannt mit 1 Min. Standkampf und 2 x 30 Sekunden Bodenkampf.

Altersbereiche der Männer und Junioren

Die Internationalen Regeln werden übernommen.

Die Anordnung der Bodenlage erfolgt mit dem verkehrten Ausheber (siehe Skizzierung eines Rechteckes).



Anwendung:

- Der in die Bodenposition geschickte Ringer muss seine Hände und/oder seine Knie in dem wie oben beschriebenen Rechteck platzieren.
- Der angreifende Ringer hat nur die Möglichkeit, seine Füße oder seine Knie auf der Linie zu platzieren, ohne diese zu überqueren.
- Außerdem muss das Fassen seiner Hände gleichzeitig erfolgen, damit es gültig ist.

Altersbereiche der A-, B-, C-, D- und E-Jugend

In diesen Altersklassen erfolgt im gr. röm. Stil die Anordnung der Bodenlage mit Auflegen der Hände auf den Rücken des Gegners. Die Anordnung eines verkehrten Aushebers findet hierbei im Gegensatz zu den internationalen Ringkampffregeln keine Anwendung.

Deutsche Mannschaftsmeisterschaften der A/B und C/D-Jugend

1. Kampfzeit: 3 x 2 Minuten (je 30 Sekunden Pause)

Es werden **grundsätzlich immer drei** Kampfrunden gerungen. Ausnahme: Ein Schultersieg beendet sofort den Kampf.

2. Technische Überlegenheit

- a) eine technische Überlegenheit beendet vorzeitig die Kampfrunde
- b) technische Überlegenheit von 2 Kampfrunden für einen Ringer beendet den Kampf
- c) Hat nach 2 Kampfrunden jeder Ringer eine Kampfrunde gewonnen, entscheidet die 3. Kampfrunde über das Kampfergebnis.

3. Kampfbewertung

Insgesamt gibt es fünf Kampfergebnisse.

Diese sind:

- a) 4:0 Schultersieg, Technische Überlegenheit bei 2 Kampfrunden ohne Kampfrundenverlust, DQ, Aufgabe, Überschreiten der Verletzungszeit, kampflöser Sieg, Über- oder Untergewicht
- b) 4:1 Technische Überlegenheit bei 2 Kampfrunden mit Kampfrundenverlust
- c) 3:0 Punktsieg durch 3 gewonnene Kampfrunden
- d) 3:1 Punktsieg durch 2 gewonnene Kampfrunden mit Kampfrundenverlust
- e) 0:0 Disqualifikation beider Ringer

gez. Manfred Werner
Präsident

gez. Antonio Silvestri
KR-Referent

gez. Martin Daßler
Vizepräsident
Bundesligen

**Besuchen Sie unsere DRB-Homepage unter www.ringen.de
Dort finden Sie das gesamte Regelwerk bzw. weitere Informationen hierzu!**