

# Anwendung der Regeln in der Saison 2014

Antonio Silvestri

DRB-Kampfrichterreferent



Videos: <https://www.dropbox.com/sh/4da1jqscm8h484/AAA2u1D4EOTTvBvpdrse3VjUa>



- > Gewichtsklassen
- > Technische Punkte & Technische Überlegenheit
- > Wertungspunkte
- > Bewertung von Aktionen und Griffen
- > Vorgehen bei Passivität



# GEWICHTSKLASSEN

# Gewichtsklassen



<b>Kampffolge:</b>		<b>Vorkampf</b>	<b>Rückkampf</b>
1.	57 kg	Freistil	gr. röm. Stil
2.	130 kg	gr. röm. Stil	Freistil
3.	61 kg	gr. röm. Stil	Freistil
4.	98 kg	Freistil	gr. röm. Stil
5.	66 A kg	Freistil	gr. röm. Stil
6.	86 B kg	gr. röm. Stil	Freistil
7.	66 B kg	gr. röm. Stil	Freistil
8.	86 A kg	Freistil	gr. röm. Stil
9.	75 A kg	Freistil	gr. röm. Stil
10.	75 B kg	gr. röm. Stil	Freistil



---

# TECHNISCHE PUNKTE & TECHNISCHE ÜBERLEGENHEIT

---

# Technische Punkte und Technische Überlegenheit

---



<b>Technische Punkte im FR:</b>	1, 2, 4
<b>Technische Punkte im GR:</b>	1, 2, 4, 5
<b>Technische Überlegenheit:</b>	mind. 15 Punkte Differenz

## → Nicht vergessen!

- Möglichen Schultersieg bzw. Ausführung der Aktion abwarten
- Konter nach Erreichen von 15 Punkten Differenz möglich
- 15 Punkte Differenz beenden den Kampf



# WERTUNGSPUNKTE



## **Punktebewertung bei Mannschaftskämpfen:**

- 4:0**      Schultersieg, Kampflös, Disqualifikation, Über- oder Untergewicht, Aufgabe, Überschreiten der Verletzungszeit, technische Überlegenheit bei 15 Punkten Differenz
- 3:0**      Sieg mit einer Differenz von 8 - 14 Punkten
- 2:0**      Sieg mit einer Differenz von 3 - 7 Punkten
- 1:0**      Sieg mit einer Differenz von 1 - 2 Punkten oder Punktegleichstand
- 0:0**      Disqualifikation beider Ringer

**Zusatz für DMM-Finale:** 6:0 bei Übergewicht und Kampflös



---

# BEWERTUNG VON AKTIONEN UND GRIFFEN



*Um die Risikobereitschaft der Ringer zu fördern, wird nach einem **fehlgeschlagenen Griffversuch** ohne gegnerischen Konter **kein Punkt vergeben** und der **Kampf sofort unterbrochen**.*

Fehlgeschlagener Griffversuch: [Vid. 1](#), [Vid. 2](#), [Vid. 3](#), [Vid. 4](#)

Kein fehlgeschlagener Griffversuch: [Vid. 5](#), [Vid. 6](#), [Vid. 7](#), [Vid. 8](#)

# Bewertung von Aktionen und Griffen – Ausgeführter Griff ohne gefährliche Lage (I)



Nach einer Griffausführung ohne gefährliche Lage sind 3 Fälle denkbar (nächste Folie)

# Bewertung von Aktionen und Griffen – Griffausführung ohne gefährliche Lage (II)



## Keine Kontrolle

→ 1 Punkt f. **Angreifer**



## Kontrolle

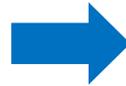
→ 2 Punkte f. **Angreifer**



## Konter o. gef. Lage

→ 1 Punkt f. **Angreifer**  
+  
→ 1 Punkt f. **Verteidiger**

# Bewertung von Aktionen und Griffen – Mattenflucht



## Mattenflucht:

- \* Verwarnung + 1 Punkt
- \* Fortsetzung Boden

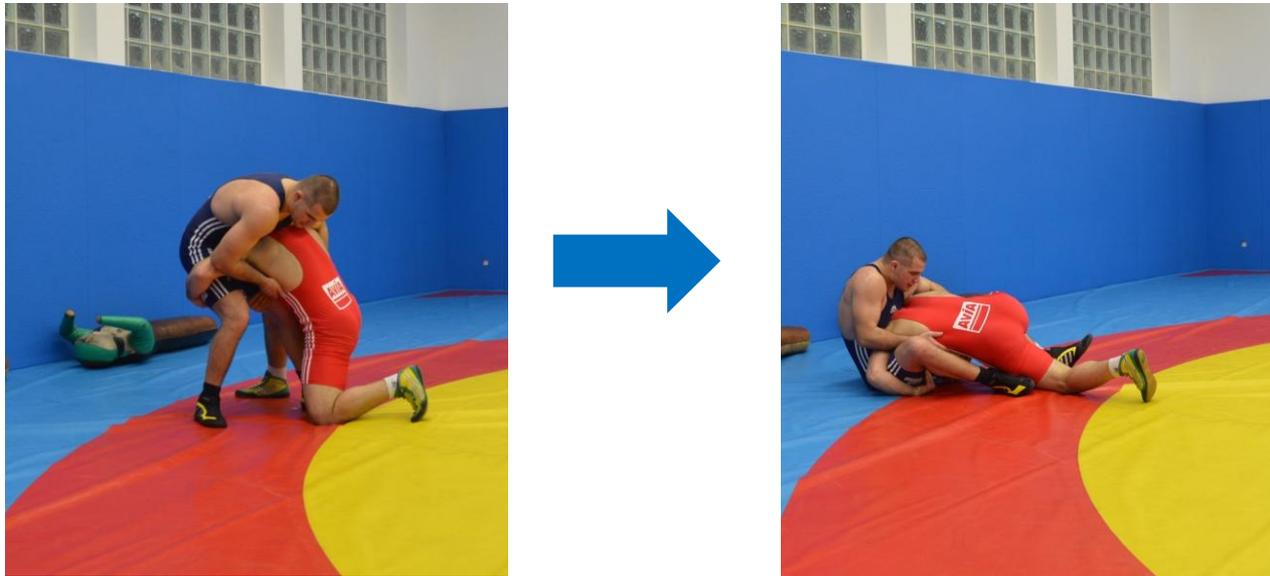
# Bewertung von Aktionen und Griffen – “Beinahe-Takedown“ (I)



- **Situation:** Ein Ringer erreicht durch einen Angriff die Kontrolle über seinen Gegner ohne diesen zu beherrschen, z.B. nachdem sich der Gegner auf der Matte absetzt.
- ~~➤ **Bisher:** Dies wurde als „Beinahe-Takedown“ betrachtet und der Ausführende wurde mit mindestens 1 Punkt belohnt~~
- **Neu:** Der „Beinahe-Takedown“ fällt weg! Der Angreifer erhält nur dann Punkte, wenn er seinen Gegner von hinten beherrscht, eine ausgeführte Technik erfolgt oder sein Gegner sich abstützt.

**Ausnahme:** In der Schutzzone erhält der Angreifer 1 Punkt!

# Bewertung von Aktionen und Griffen – “Beinahe-Takedown“ (II)



## Für die abgebildete Situation:

- \* Keine Punktvergabe in der gelben oder roten Zone: [Vid. 9](#), [Vid. 10](#)
- \* 1 Punkt in der blauen Zone (siehe Bilder)



## Bewertung von Aktionen und Griffen – FR

---

Würfe in die gefährliche Lage → **4 Punkte**

Würfe mit großer Amplitude in die gefährliche Lage → **4 Punkte**

[Vid. 11](#)

Würfe mit großer Amplitude in die Bauchlage → **2 Punkte**

→ **Nicht vergessen!**

- Gilt sowohl für Stand- als auch Bodenkampf
- Wegfall der 5er-Wertung im Freistil



## Bewertung von Aktionen und Griffen – GR

Würfe in die gefährliche Lage → **4 Punkte** [Vid. 12](#), [Vid. 13](#), [Vid. 14](#)

Würfe mit großer Amplitude in die gefährliche Lage → **5 Punkte**  
[Vid. 15](#), [Vid. 16](#)

Würfe mit großer Amplitude in die Bauchlage → **4 Punkte**

### → **Nicht vergessen!**

- Gilt sowohl für Stand- als auch Bodenkampf
- Wegfall des verkehrten Aushebers in der angeordneten Bodenlage



# VORGEHEN BEI PASSIVITÄT



# Vorgehen bei Passivität – Freistil (I)

## 1. Verstoß

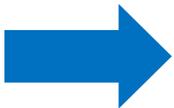
- Stimulation des Kampfes („Aktion“)
- Kampf unterbrechen für verbale Ermahnung

## 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!*

***Ausnahme: Aktion ist im Gange!***

## Vorgehen bei Passivität – Freistil (II)

### 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

**Neuerung:** Der Kampfrichter darf den Kampf inmitten einer Aktion nicht unterbrechen, weder zum Starten noch zum Beenden einer Aktivitätszeit!



# Vorgehen bei Passivität - Griechisch-Römisch (I)

## 1. Verstoß

- Stimulation des Kampfes („Aktion“)
- Passivitätsermahnung aussprechen **ohne Kampfunterbrechung**

## 2. Verstoß

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

## 3. Verstoß

- **Verwarnung** gegen passiven Ringer + 1 Punkt für aktiven Ringer
- Aktiver Ringer: Fortsetzung Stand oder Boden?

## 4. Verstoß

- **Verwarnung** gegen passiven Ringer + **1 Punkt** für aktiven Ringer
- Kampf ist beendet

# Vorgehen bei Passivität - Griechisch-Römisch (II)



## 1. Verstoß

- Passivitäts-ermahnung ohne Kampf-unterbrechung

## 2. Verstoß

- Verwarnung
- Stand oder Boden

## 3. Verstoß

- Verwarnung + 1 Punkt
- Stand oder Boden

## 4. Verstoß

- Verwarnung + 1 Punkt
- Kampf ist beendet



Vielen Dank!