



DRB-Kampfrichterreferat

**Leitfaden zur praxisorientierten Aus- und
Weiterbildung von Kampfrichterinnen und
Kampfrichtern im Hinblick auf die Saison 2013
unter Anwendung des FILA-Regelwerks
(Stand: 26.08.2013)**

Autoren:

Antonio Silvestri

Walter Wölfelschneider

Jeffrey Spiegel

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
1. Bewertung von Griffen und Aktionen	2
1.1. „Takedown“ – Wurftechnik im Kampfsport	2
1.1.1. Grundlagen.....	2
1.1.2. „Takedown“ – Start aus dem Stand in den Bodenkampf.....	4
1.1.3. „Takedown“ - Kontersituationen	5
1.1.4. Abgrenzung „Takedown“ und ausgeführter Griff aus dem Stand in die Bauchlage.....	6
1.1.5. Situation Unterlage / Oberlage	7
1.2. „Eigener Angriff“	7
1.3. „Aktionsvorteil“	8
1.4. Sanktionen	9
1.4.1. Allgemeines	9
1.4.2. Situationen am Mattenrand	9
2. Kampfablauf.....	11
2.1. Allgemeines	11
2.2. Kampfdauer	11
2.3. Technische Überlegenheit	11
2.4. Passivität	12
2.5. Kampfablauf Freistil.....	13
2.5.1. Stufe 1.....	14
2.5.2. Stufe 2 („Aktivitätszeit“)	14
2.6. Kampfablauf griechisch-römischer Stil	17
2.6.1. Stufe 1 („Passivitätsermahnung“)	17
2.6.2. Stufe 2 („Passivitätsverwarnung“).....	18
2.6.3. Stufe 3 („Passivitätspunkt“)	18
2.6.4. Stufe 4 („Passivitätsdisqualifikation“)	19
Anhang	21

1. Bewertung von Griffen und Aktionen

1.1. „Takedown“ – Wurftechnik im Kampfsport

1.1.1. Grundlagen

Definition: Alle Situationen, in denen ein Ringer durch eine **Aktion aus dem Stand** - ohne gefährliche Lage - seinen **Gegner zu Boden bringt** und ihn **sicher von hinten beherrscht**.

„Aktion aus dem Stand“

Beispiele: Aktionen Stand/Boden im freien Stil (Beinangriff, Herumreißer) und im griechisch-römischen Stil (Durchschlüpfer, Herumreißer).

„Sichere Beherrschung“

Definition: **3 Berührungspunkte** mit der Matte.

Beispiele: 2 Hände und 1 Knie des Untermanns oder 2 Knie und 1 Hand oder Kopf des Untermanns.

Wertung: **2 Punkte!**



Abbildung 1-1: Aktion aus dem Stand (links) mit anschließender sicherer Beherrschung von hinten (rechts)

Der angreifende Ringer erhält auch dann **2 Punkte**, wenn die Aktion aus dem Stand **auf der Schutzzone endet** und er seinen Gegner **sicher von hinten beherrscht**.

Beispiele: Aktionen Stand/Boden im freien Stil (Beinangriff) und im griechisch-römischen Stil (Durchschlüpfer) mit Ende der Aktion auf der Schutzzone.



Abbildung 1-2: Aktion aus dem Stand (links) mit anschließender sicherer Beherrschung auf der Schutzzone (rechts)



Falls ein (Bein-)Angriff aus dem Stand auf der Schutzzone endet und der angegriffene Ringer dabei auf dem Gesäß sitzt oder sich über die gestreckten Arme abstützt und dabei **nicht sicher von hinten beherrscht** wird → **Wertung: 1 Punkt!** (ist analog einer ausgeführten Technik zu bewerten)



Abbildung 1-3: Aktion aus dem Stand (links) auf die Schutzzone ohne sichere Beherrschung von hinten (rechts)

1.1.2. „Takedown“ – Start aus dem Stand in den Bodenkampf

Beispiel: Eine Aktion aus dem Stand, die Ringer kommen in die Bodenlage, der angegriffene Ringer sitzt auf dem Gesäß oder stützt sich mit gestreckten Armen ab.

Reaktion KR: • KR wartet Situation ab

- KR zeigt mit nach vorne gestrecktem Arm an, dass er die Situation gesehen hat
- KR ruft „Aktion rot/blau“



Abbildung 1-4: KR wartet ab und zeigt die Situation an

Wertung: bei Stillstand oder Aktionsende → 1 Punkt!



Abbildung 1-5: Bei Stillstand unterbricht der KR den Kampf und vergibt 1 Punkt

Wertung: bei Beherrschung des Gegners von hinten → 2 Punkte!

(Hinweis: aber keinesfalls 1+2, da nur eine einzige Aktion!)



Abbildung 1-6: Resultiert aus dem Angriff eine sichere Beherrschung von hinten, vergibt der KR 2 Punkte

Sonderfall: Ereignet sich die oben beschriebene Situation unmittelbar vor Ablauf der 30-Sekunden-Aktivitätszeit, darf das Zeitsignal nicht ertönen und der KR hat den Kampf ohne Unterbrechung fortzusetzen, da eine gültige Aktion innerhalb der Aktivitätszeit erfolgt ist (KR zeigt dies mit nach vorne gestrecktem Arm an) und die Vergabe der Wertung absehbar ist.

1.1.3. „Takedown“ - Kontersituationen

Ausgangsüberlegung: Die Ringer sollen zu erhöhter Aktions-/Risikobereitschaft motiviert werden. Das Regelwerk soll den angreifenden Ringer „belohnen“ und „nicht (zusätzlich) bestrafen“.

Konsequenz: Der angegriffene Ringer erhält in einer „Takedown“-Situation nur dann 2 Punkte, wenn er den Angriff sichtbar als eigene Aktion (Gegenaktion/Gegenbewegung) aus dem Stand übernehmen, seinen Gegner zu Boden bringen und ihn sicher von hinten beherrschen kann.

Beispiel: (Bein-)Angriff aus dem Stand mit direkter Konteraktion des angegriffenen Ringers.



In allen sonstigen Situationen erhält der **angegriffene Ringer** für eine Konteraktion (ohne gefährliche Lage, ohne Amplitude) **nur 1 Punkt!**



Abbildung 1-7: Nach einem Beinangriff von Rot wird Blau Obermann

1.1.4. Abgrenzung „Takedown“ und ausgeführter Griff aus dem Stand in die Bauchlage

Beispiel 1: Ausgeführter Griff aus dem Stand in die Bauchlage.

Reaktion KR: • KR wartet Situation ab
• KR ruft „Aktion rot/blau“

Wertung: Gegner steht sofort wieder auf und wird nicht beherrscht → 1 Punkt!

Wertung: bei Beherrschung des Gegners → 2 Punkte!

(Hinweis: aber keinesfalls 1+2, da nur eine einzige Aktion!)

Beispiel 2: Ausgeführter Griff aus dem Stand in die Bauchlage ohne Beherrschung des Gegners, Gegner kontert sofort und wird (ohne gefährliche Lage) Obermann.

Wertung: 1 Punkt für Angreifer + 1 Punkt für Gegner!



Abbildung 1-8: Ausgeführter Griff von Blau (links) und Rot wird anschließend Obermann (rechts)

1.1.5. Situation Unterlage / Oberlage

Definition: Situationen, in denen ein Ringer (nach erfolgreicher Aktion oder Griffausführung seines Gegners) von der Unter- in die Oberlage (ohne gefährliche Lage) gelangt und seinen Gegner sicher von hinten beherrschen kann.

Wertung: Angreifer erhält Punkte für seine erfolgreiche Aktion und **angegriffener Ringer 1 Punkt!**
(Keinesfalls, wie ursprünglich beabsichtigt, 2 Punkte → Risikovorteil Angreifer)

Beispiel 1: Hüftzug aus dem Stand und angegriffener Ringer gelangt direkt in die Oberlage.

Wertung: 1 oder 3 Punkt(e) für Angreifer und **1 Punkt für angegriffenen Ringer!**

Beispiel 2: Durchdreher in der Bodenlage und angegriffener Ringer gelangt direkt in die Oberlage.

Wertung: 1 oder 2 Punkt(e) für Angreifer und **1 Punkt für angegriffenen Ringer!**

1.2. „Eigener Angriff“

Definition: Situationen, in denen ein Ringer eine **erfolglose Aktion** oder **Griffversuch** durchführt und dabei **in die Unterlage** gelangt, **ohne dass der Gegner aktiv hierzu beigetragen hat.**

Reaktion KR:

- KR unterbricht sofort Kampf
- KR ordnet Standkampf an

Wertung: **keine Punktvergabe!**

Beispiel 1: Erfolgreicher Hüftzug aus dem Stand und Angreifer gerät in die Unterlage.



Abbildung 1-9: Nach fehlgeschlagenem Griffversuch ordnet der KR sofort Standkampf an



Falls aber der **angegriffene Ringer** den Angriff **sichtbar übernimmt**, seinen Gegner zu Boden bringt und ihn sicher von hinten beherrscht
→ Wertung: **2 Punkte!** („Takedown“)

Beispiel 2: Erfolgreicher Hüftzug aus dem Stand, der angegriffener Ringer umfasst im Stand mit beiden Händen die Hüfte des Angreifers und bringt ihn anschließend **aktiv** in die Unterlage.

Ausnahme: Gerät ein Ringer bei Ausführung eines Griffes aus dem Stand auf der Schutzzone in die Unterlage und der Gegner wird Obermann, erhält der Gegner **1 Punkt** (Scheinangriff, Anwendung wie bislang)!

Beispiel 3: Erfolgreicher Hüftzug aus dem Stand in die Unterlage, der auf der Schutzzone endet.

1.3. „Aktionsvorteil“

Grundsatz: Aktionen am Mattenrand wie auch im Bodenkampf, sollen großzügig bewertet werden auch wenn der Angreifer mit einem Fuß nach außen tritt.

Beispiel 1: Der ausführende Ringer startet eine Technik in der Passivitätszone und tritt bei der Griffausführung mit einem Fuß auf die Schutzzone (siehe Abbildung 1-10).

Wertung: Die Technik wird bewertet.



Abbildung 1-10: Aktionsvorteil



Stoppt eine Situation aus dem Stand auf der Schutzzone und ein Ringer tritt dabei mit einem Fuß auf die Schutzzone, **ohne dass eine Aktion erfolgt**, erhält der Gegner **1 Punkt!** (Anwendung wie bislang)

Beispiel 2: Der ausführende Ringer startet eine Technik in der Passivitätszone und tritt bei der Griffausführung mit einem Fuß auf die Schutzzone, ohne dass eine Aktion erfolgt („Stopp“).

1.4. Sanktionen

1.4.1. Allgemeines

Vereinheitlichung bei Fouls/Regelwidrigkeiten:

Sanktionen im Standkampf → Fortsetzung Stand

Sanktionen im Bodenkampf → Fortsetzung Boden, wenn Foul durch Untermann

Ausnahme: Mattenflucht im Bodenkampf → **Kampffortsetzung Stand!**

1.4.2. Situationen am Mattenrand

Grundsatz: Siehe Ausführungen „Aktionsvorteil“.

Aber: Situationen („**Mattenflucht**“), in denen der angegriffene Ringer „freiwillig“ (ohne Gegenwehr) nach außen läuft oder sich offensichtlich nach außen abdreht, ziehen **immer eine Verwarnung** (gegen angegriffenen Ringer) + **Wertung 1 Punkt** (für Angreifer) nach sich!

Der Kampfrichter muss die Mattenflucht deutlich aussprechen und den Ringer auf sein Fehlverhalten hinweisen. Es darf nicht automatisch für jedes Verlassen der Matte eine Verwarnung ausgesprochen bzw. eine Disqualifikation mit 3 Verwarnungen herbeigeführt werden.



Abbildung 1-11: Offensichtliches Abdrehen (Mattenflucht) von Rot nach Angriff von Blau



In Situationen, in denen der Angreifer seinen Gegner offensichtlich nach außen stößt, wird keine Wertung vergeben!

Reaktion KR: • 1. Verstoß: Ringer ermahnen

• Im Wiederholungsfall: Verwarnung (gegen Angreifer) + 1 Punkt (für Gegner)!



Abbildung 1-12: Offensichtliches nach außen Stoßen

2. Kampfablauf

2.1. Allgemeines

Die **Ringer** sind **aufgefordert**, den **Kampf offensiv zu führen**. Alles, was das Ringen bzw. den Kampf negativ beeinflusst, ist durch das Kampfgericht bzw. den Kampfrichter strenger zu bestrafen.

Der **KR ist aufgefordert, selbst aktiv zu werden**, d.h. mit den Ringern zu kommunizieren, sie verbal zu Aktionen zu stimulieren und auf ihr Fehlverhalten hinzuweisen. Dafür können Ermahnungen sowie die Kriterien für Passivität angewandt und genutzt werden.

Beispiele:

- „Aktion Rot/Blau“
- „Rot/Blau Zone“
- „Rot/Blau Kopf hoch“
- „keine Finger fassen“ (ggf. Fingerfassung aktiv lösen)

aber keinesfalls: „Rot/Blau passiv“ (ansonsten ist für Publikum, Trainer und insbesondere Sportler nicht erkennbar, ob damit ggf. bereits die 1. Passivitätsstufe ausgesprochen wurde)

Der Kampfrichter muss mit eindeutiger und deutlicher Zeichensprache den passiven Ringer anzeigen. Der Kampf ist dabei (zwingend) zu unterbrechen.



Kein „Aktionismus“, d.h. keine übereilten und eventuell sogar unkoordinierten Sanktionsmaßnahmen! (Stichworte: „Glaubwürdigkeit“ KR, KR sorgt damit selbst für „Druck“ auf sich bzw. erhöht den „Druck von außen“ auf sich).

2.2. Kampfdauer

In einem Männermannschaftskampf dauert ein Einzelkampf **2 x 3 Minuten** und in einem Jugendmannschaftskampf **2 x 2 Minuten**. Zwischen den beiden Kampfabschnitten erfolgt eine Pause von **30 Sekunden**. Es gibt **keine Verlängerung**, weder im freien noch im griechisch-römischen Stil.

2.3. Technische Überlegenheit

Kriterien:

- 11 Punkte Differenz
- Zweite 5er-Wertung eines Ringers

Bei Erreichen eines Abbruchkriteriums muss der KR einen möglichen Schultersieg bzw. die Ausführung der Aktion abwarten. Ein Konter ist **nur nach Erreichen von 11 Punkten Differenz** möglich, **nicht**

nach einer zweiten 5er-Wertung. 11 Punkte Differenz sowie eine zweite 5er-Wertung **beenden den Kampf**.

2.4. Passivität

Grundgedanke der neuen FILA-Regeln ist die Philosophie eines offensiven und damit attraktiven Ringkampfes. Die Ringer sind zu einer offensiven Kampfführung aufgefordert. Gleichzeitig bedeutet dies für den Kampfrichter, eine offensive Kampfführung zu fördern bzw. eine passive Kampfführung zu unterbinden, indem er die Ringer zu Aktionen stimuliert, auf ihr passives Verhalten hinweist und dieses ggf. sanktioniert.

Was ist Passivität?

Als „Passivität“ werden alle Handlungen bezeichnet, mit denen ein Ringer Aktionen seines Gegners, ohne selbst aktiv zu werden, blockiert, diese verhindert oder sich diesen offensichtlich entzieht. Das Vortäuschen von Aktivität durch eigene fehlgeschlagene Angriffsversuche ist ebenfalls als Passivität einzustufen.

Wie ist Passivität zu erkennen?

- Beispiele:**
- Kopf auf der Brust des Gegners
 - Abstützen mit den Händen gegen die Brust des Gegners
 - Fassen von Fingern des Gegners und/oder Blockieren der Handgelenke des Gegners
 - Ausweichen von Angriffsversuchen des Gegners ohne selbst durch eine Gegenaktion aktiv zu werden
 - Ausweichen oder Verharren eines oder beider Ringer in die bzw. der Passivitätszone (Hinweis: der aktive Ringer „kontrolliert“ i.d.R. den zentralen Mittelkreis)
 - Vortäuschen von Aktivität (Beispiel: „Scheinangriffe“ starten, aber dabei direkten Kontakt mit dem Gegner vermeiden und wieder die Ausgangsposition einnehmen oder „eigene Angriffe“ vortäuschen)



Abbildung 2-1: Kopf auf der Brust (links oben), Abstützen (rechts oben), Finger fassen (links unten) und Verharren in der Passivitätszone (rechts unten)

2.5. Kampfablauf Freistil



Abbildung 2-2: Vorgehen bei Passivität (Freistil)

2.5.1. Stufe 1

Kommen die Ringer den Aufforderungen bzw. der Stimulation durch den KR nicht nach (siehe Kapitel 2.1), ist der Kampf zu unterbrechen und der inaktive Ringer zu ermahnen

- Reaktion KR:**
- Roten bzw. blauen Arm gestreckt zur Seite um inaktiven Ringer anzuzeigen (Hinweis: bei 3-Mann-Kampfgericht Zustimmung abwarten)
 - Kampf durch Pfiff unterbrechen (**Achtung: nicht in Aktion pfeifen!**)
 - Inaktiven Ringer verbal ermahnen

Dokumentation Anzeige/Punktzettel: keine!



Abbildung 2-3: Anzeigen der Stufe 1

2.5.2. Stufe 2 („Aktivitätszeit“)

Im Wiederholungsfall ist der Kampf erneut zu unterbrechen und die 30-Sekunden-Aktivitätszeit anzuzeigen.

- Reaktion KR:**
- Roten bzw. blauen Arm gestreckt zur Seite um inaktiven Ringer anzuzeigen (Hinweis: bei 3-Mann-Kampfgericht Zustimmung abwarten)
 - Kampf durch Pfiff unterbrechen (**Achtung: nicht in Aktion pfeifen!**)
 - „Rolle“ gegenüber inaktivem Ringer (und Zeitnehmer) anzeigen



Abbildung 2-4: Anzeigen der Aktivitätszeit

Die **Aktivitätszeit** wird gestartet (Empfehlung: Im Vorfeld des Mannschaftskampfes mit dem Zeitnehmer Anzeige, PC-Software, Start und Ende der Aktivitätszeit besprechen) und dauert **maximal 30 Sekunden**. Erzielt ein Ringer (Rot oder Blau) **einen oder mehrere Punkt(e)**, ist die Aktivitätszeit beendet. **Erzielt kein Ringer einen Punkt**, ist der als inaktiv angezeigte Ringer mit Verwarnung + 1 Punkt für Gegner zu sanktionieren.

Verhalten KR: Nach **Ablauf der 30-Sekunden-Aktivitätszeit ohne Wertung**, ist der Kampf durch Pfiff **zu unterbrechen**.

Verwarnung durch nach **oben gestreckten Arm** (damit wird inaktiver Ringer angezeigt) und **1 Punkt** für Gegner anzeigen (Hinweis: bei 3-Mann-Kampfgericht Zustimmung abwarten). Der Kampf wird im Stand fortgesetzt.

Dokumentation Anzeige/Punktzettel:

- keine Anzeige/Dokumentation der Aktivitätszeit
- lediglich Darstellung von „Verwarnung + 1“ nach Ablauf der 30-Sekunden-Aktivitätszeit



Ist ein **Ringer wiederholt inaktiv**, kann die **Aktivitätszeit wiederholt und beliebig oft** als Sanktionsmaßnahme gegen den inaktiven Ringer angewandt werden. Der Ringer sollte vor der Aktivitätszeit immer deutlich ermahnt und auf seine Inaktivität mit einer Kampfunterbrechung hingewiesen werden.



Bei einem Kampfstand von 0:0 bei 2:00 Minuten (bei Jugend-Mannschaftskämpfen bei 1:00 Minute) muss zwingend eine Aktivitätszeit (gegen einen der beiden Ringer) gestartet werden.



Keine Aktivitätszeit möglich nach 2:30 Minuten und 5:30 Minuten (bei Jugend-Mannschaftskämpfen nach 1:30 Minuten und 3:30 Minuten). Grund: Zeitdauer von 30-Sekunden nicht mehr gegeben.

Die Sanktionsmöglichkeiten wegen Griffflucht und/oder Mattenflucht eines Ringers bleiben hiervon unberührt. Somit besteht für den Kampfrichter die Möglichkeit, einen Ringer, der sich innerhalb der Aktivitätszeit von 30 Sekunden oder aber innerhalb der letzten 30 Sekunden eines Kampfabchnitts passiv verhält, beispielsweise indem er durch eigene fehlgeschlagene Griffversuche Aktivität vortäuscht, zu sanktionieren.

Der KR hat hierzu den Kampf zu unterbrechen und den Ringer deutlich auf sein Verhalten bzw. die drohende Sanktionierung aufmerksam zu machen. In eindeutigen Fällen ist mit Verwarnung (gegen den Ringer) + 1 Punkt (für den Gegner) zu sanktionieren.

Zusätzliche Hinweise:

- „Clinch“-Situation bzw. Verlängerung entfällt.
- Nach 3 Verwarnungen gegen einen Ringer (egal aus welchem Grund) ist der Kampf, wie bislang, automatisch beendet. Im Drei-Mann-Kampfgericht ist die Zustimmung des Mattenpräsidenten zwingend erforderlich.

2.6. Kampfablauf griechisch-römischer Stil

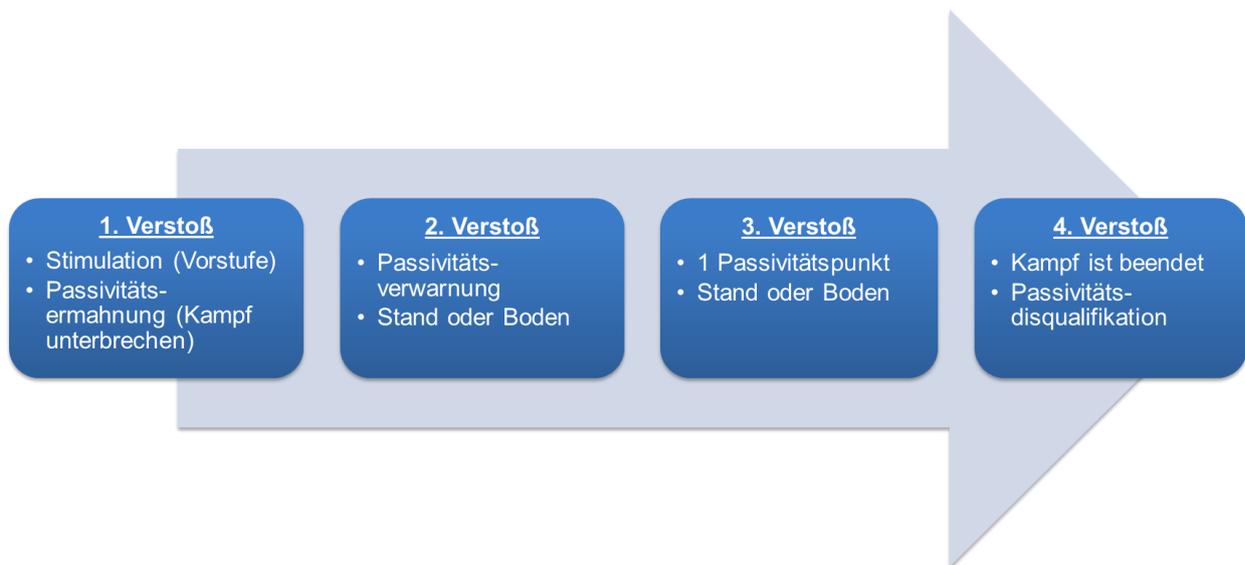


Abbildung 2-5: Vorgehen bei Passivität (Griechisch-römisch)

2.6.1. Stufe 1 („Passivitätsermahnung“)

Kommen die Ringer den Aufforderungen bzw. der Stimulation durch den KR nicht nach (siehe Kapitel 2.1), ist der Kampf zu unterbrechen und der inaktive Ringer zu ermahnen.

- Reaktion KR:**
- Roten bzw. blauen Arm gestreckt zur Seite um inaktiven Ringer anzuzeigen (Hinweis: bei 3-Mann-Kampfericht Zustimmung abwarten)
 - Kampf durch Pfiff unterbrechen (**Achtung: nicht in Aktion pfeifen!**)
 - Inaktiven Ringer verbal ermahnen („Passivitätsermahnung“)

Dokumentation Anzeige/Punktzettel: **P** bzw. **P**



Abbildung 2-6: Anzeigen der Stufe 1 (Passivitätsermahnung)

2.6.2. Stufe 2 („Passivitätsverwarnung“)

Im Wiederholungsfall ist der Kampf erneut zu unterbrechen und gegen den inaktiven Ringer eine Passivitätsverwarnung auszusprechen.

- Reaktion KR:**
- Roten bzw. blauen Arm gestreckt nach oben um inaktiven Ringer anzuzeigen (Hinweis: bei 3-Mann-Kampfgericht Zustimmung abwarten)
 - Kampf durch Pfiff unterbrechen (**Achtung: nicht in Aktion pfeifen!**)
 - Inaktiven Ringer verwarnen („Passivitätsverwarnung“)
 - Aktiver Ringer hat Wahl zwischen Standkampf oder Bodenkampf (Einnahme der Bodenlage – Hände auf Schultern oder verkehrter Ausheber)

Dokumentation Anzeige/Punktzettel: **P O bzw. P O**



Abbildung 2-7: Anzeigen der Stufe 2 (Passivitätsermahnung)

2.6.3. Stufe 3 („Passivitätspunkt“)

Im Wiederholungsfall ist der Kampf erneut zu unterbrechen und gegen den inaktiven Ringer eine Passivität mit Vergabe eines Passivitätspunktes an den Gegner auszusprechen.

- Reaktion KR:**
- Roten bzw. blauen Arm gestreckt zur Seite **und 1 Punkt** für den Gegner anzeigen (Hinweis: bei 3-Mann-Kampfgericht Zustimmung abwarten)
 - Kampf durch Pfiff unterbrechen (**Achtung: nicht in Aktion pfeifen!**)
 - Inaktiven Ringer auf Passivität hinweisen
 - Aktiver Ringer hat Wahl zwischen Standkampf oder Bodenkampf (Einnahme der Bodenlage – Hände auf Schultern oder verkehrter Ausheber)

Dokumentation Anzeige/Punktzettel: **P|1 bzw. P|1**

2.6.4. Stufe 4 („Passivitätsdisqualifikation“)

Im Wiederholungsfall ist der Kampf erneut zu unterbrechen und gegen den inaktiven Ringer eine Passivitätsdisqualifikation auszusprechen. Der aktive Ringer gewinnt den Kampf durch Passivitätsdisqualifikation analog eines Schultersieges.

- Reaktion KR:**
- Roten bzw. blauen Arm gestreckt zur Seite um inaktiven Ringer anzuzeigen (Hinweis: bei 3-Mann-Kampfgericht Zustimmung abwarten)
 - Kampf durch Pfiff unterbrechen (**Achtung: nicht in Aktion pfeifen!**)
 - Arme vor der Brust überkreuzen und Sieger verkünden

Dokumentation Anzeige/Punktzettel: **P** bzw. **P** (siehe Punktezettel im Anhang)



Abbildung 2-8: Anzeigen der Stufe 4 (Passivitätsdisqualifikation)



In der 1. Kampfminute beim Stand von 0:0 muss ein Ringer verbal (ohne Kampfunterbrechung) als passiv angezeigt und zur Aktivität aufgefordert werden.



Das Kampfverhalten eines Ringers, seinen Gegner nur aufzuziehen, ohne erkennbare Absicht, ohne Wertung erzielen zu wollen (Stichwort: „Bolzen“) ist **keine Aktivität**.
Indiz: Ein Ringer wählt bei einer Passivitätsverwarnung oder einem Passivitätspunkt gegen seinen Gegner den Standkampf, obwohl er im bisherigen Kampfverlauf aus dem Standkampf keine Aktionen gestartet oder gar Wertungen erzielt hat. Der Ringer muss dem KR zu erkennen geben, dass er Aktionen starten und Wertungen erzielen kann und will.

Zusätzliche Hinweise:

- Nach 4 Passivitätsverstößen oder 3 Verwarnungen gegen einen Ringer (egal aus welchem Grund – Beispiel: 1 x Passivitätsverwarnung + 1 x Foul wegen Beinarbeit + 1 x Mattenflucht) ist der Kampf, wie bislang, automatisch beendet. Im Drei-Mann-Kampfgericht ist die Zustimmung des Mattenpräsidenten zwingend erforderlich.
- **„Brust-zu-Brust“-Position zu Beginn des Kampfes entfällt.**

Antonio Silvestri / Walter Wölfelschneider / Jeffrey Spiegel

