



Anwendung der neuen Regeln Application des nouvelles règles

Jean-Claude Zimmermann

Kampfrichterchef Swiss Wrestling
Chef arbitrage Swiss Wrestling



Übersicht

Vue d'ensemble

- Kampfdauer / **Durée du combat**
- Gewinn eines Kampfes / **Victoire d'un combat**
- Bewertung von Aktionen und Griffen / **Cotation des actions et des prises**
- Vorgehen bei Passivität / **Gestion de la passivité**
- Aktivitätszeit Freistil / **Période d'activité en lutte libre**
- kleinere Modifizierungen / **Petites modifications**

Kampfdauer

Durée du combat

- Schüler und Kadetten: 2 x 2 Minuten
- **Ecoliers et cadets 2 x 2 minutes**

- Junioren und Senioren: 2 x 3 Minuten
- **Juniors et séniors 2 x 3 minutes**

- 30 Sekunden Pause
- **30 secondes de pause**

- Keine Verlängerung (weder im LL noch im GR)
- **Pas de prolongations (que ce soit en libre ou en greco)**

Gewinn eines Kampfes

Types de victoires

Ein Kampf kann gewonnen werden durch

Un combat peut être gagné de la manière suivante:

- Schultersieg
- **par tombé**

- Verletzung, Aufgabe, Nichtantreten oder Disqualifikation des Gegners
- **Par blessure, abandon, forfait ou disqualification de l'adversaire**

- Technische Überlegenheit
- **supériorité technique**

- Punktsieg (**fortlaufender Punktestand**)
- **Aux points (au minimum un point de plus que l'adversaire après l'addition des deux manches)**

**Gewinn eines Kampfes Gleichstand nach Punkten
Vainqueur d'un combat lors d'égalité de points
à la fin du temps réglementaire.**

Der Sieger wird anhand folgender Kriterien ermittelt:

Le vainqueur est désigné suivant les critères suivants:

1. Höchste Wertung und deren Anzahl

1. Valeur des prises et leur nombre

2. Anzahl der wenigsten Verwarnungen

2. celui qui a le moins d'avertissements

3. Letzte Wertung

3. dernier point(s) marqués

Sonderfall: 0 : 0 (nur im GR möglich)

Cas particulier: 0 : 0 (seulement en GR)

1. Anzahl der wenigsten Verwarnungen

1. celui qui a le moins d'avertissements

2. Der zuletzt als aktiv deklarierte Ringer

2. celui qui a été déclaré lutteur actif en dernier

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité technique**

- 7 Punkte Differenz (12 Punkte in der Premium und Challenge League, 1. Liga)
- 7 points de différence (12 points dans la Premium et Challenge League, 1^{ère} ligue)
- Zweite oder jede weitere 3er Wertung (nur wenn dadurch in Führung)
- Deuxième ou à chaque prise à 3 points (uniquement si le score enregistré après l'exécution de ces deux prises est supérieur à celui de son adversaire.)
- Erste oder jede weitere 5er Wertung (nur wenn dadurch in Führung)
- Première prise à 5 points ou après chaque prise à 5 points (uniquement si le score enregistré après l'exécution de cette prise est supérieur à celui de son adversaire.)

Achtung nicht vergessen / **Attention, ne pas oublier**

- Möglichen Schultersieg bzw. Ausführung der Aktion abwarten
- Possibilité de victoire par tombé, attendre la fin de l'action
- Kein Konter nach entscheidender 5er Wertung
- Aucune contre attaque n'est possible après une prise à 5 points décisive.
- Unmittelbarer Konter nach entscheidender 3er Wertung möglich
- Une contre attaque après une prise à 3 points décisive est possible

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 3	3 3

Beispiel:

- Rot führt 5:3
- Blau macht seine zweite 3er Wertung
- Es steht 5:6 für Blau / Blau gewinnt 5:6
- Konter ist in der gleichen Aktion möglich
- Kampf ist beendet

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit
Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 2 2 1	3 3

Beispiel:

- Rot führt 7:3
- Blau macht seine zweite 3er Wertung
- Rot führt 7:6
- Kampf ist nicht beendet

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 2 2	3 3

Beispiel:

- Rot führt 6:3
- Blau macht seine zweite 3er Wertung
- Es steht 6:6
- Kampf ist nicht beendet
- Konter ist in der gleichen Aktion möglich

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 2 2	3 3 1

Beispiel:

- Rot führt 6:3
- Blau macht seine zweite 3er Wertung
- Es steht 6:6
- Blau kann Rot in der gefährlichen Lage während 5 Sekunden halten
- Es steht 6:7
- Sobald sich der rote Ringer nicht mehr in der gefährlichen befindet ist der Kampf zu stoppen und der Kampf ist beendet

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit
Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 2 2	2 5

Beispiel:

- Rot führt 6:2
- Blau macht eine 5er Wertung
- Es steht 6:7
- Kampf ist beendet
- Konter ist nicht möglich

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit
Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 2 2	5

Beispiel:

- Rot führt 6:0
- Blau macht eine 5er Wertung
- Es steht 6:5
- Kampf ist nicht beendet
- Konter ist in der gleichen Aktion möglich

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 2 2	1 5

Beispiel:

- Rot führt 6:1
- Blau macht eine 5er Wertung
- Es steht 6:6
- Kampf ist nicht beendet
- Konter ist in der gleichen Aktion möglich

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 2 2 2	3 3 3

Beispiel:

- Es steht 6:6
- Rot macht eine 2er Wertung (Punktstand 8:6)
- Blau macht eine 3er Wertung (Punktstand 8:9)
- Kampf ist beendet
- Konter ist in der gleichen Aktion möglich

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 2 2 3 2	3 3 5

Beispiel:

- Es steht 6:6
- Rot macht eine 3er Wertung (Punktstand 9:6)
- Rot macht eine 2er Wertung (Punktstand 11:6)
- Blau macht eine 5er Wertung (Punktstand 11:11)
- Kampf ist nicht beendet
- Konter ist in der gleichen Aktion möglich

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 2 2 3 2 3	3 3 5

Beispiel:

- Es steht 11:11
- Rot macht eine 3er Wertung (Punktstand 14:11)
- Kampf ist beendet
- Konter ist in der gleichen Aktion möglich

Gewinn eines Kampfes Technische Überlegenheit
Victoire d'un combat par supériorité technique

Technische Überlegenheit / **Supériorité techniqu**

Rot / Rouge	Blau / Bleu
2 3 1 2 2	3 2 1 5

Beispiel:

- Es steht 10:6
- Blau macht eine 5er Wertung (Punktstand 10:11)
- Kampf ist beendet
- Konter ist nicht möglich

Gewinn eines Kampfes Klassifizierungspunkte Points de classement lors de victoires

Mannschaftsmeisterschaft / **Championnat par équipe**

Siegart Genre de victoire	Verlierer ohne techn Punkte Perdant sans point technique	Verlierer mit techn. Punkte Perdant avec point technique
Schultersieg, Aufgabe, Disqualifikation, nicht Antreten, Verletzung Victoire par tombé, abandon, disqualification, Ne pas se présenter sur le tapis	4:0	4:0
Sieg durch techn. Überlegenheit Victoire par supériorité technique	4:0	4:1
Punktesieg Victoire aux points	3:0	3:1
Passivitätsentscheidung (nur GR) Décision de passivité (GR)	3:0	
Disqualifikation beider Ringer Disqualification de deux lutteurs	0:0	0:0

Gewinn eines Kampfes
Klassifizierungspunkte
Points de classement lors de victoires

Einzelmeisterschaft / **Championnat individuel**

Siegart Genre de victoire	Verlierer ohne techn Punkte Perdant sans point technique	Verlierer mit techn. Punkte Perdant avec point technique
Schultersieg, Aufgabe, Disqualifikation, nicht Antreten, Verletzung Victoire par tombé, Abandon, Disqualification, Ne pas se présenter sur le tapis	5:0	5:0
Sieg durch techn. Überlegenheit Victoire par supériorité technique	4:0	4:1
Punktesieg Victoire aux points	3:0	3:1
Passivitätsentscheidung (nur GR) Décision de passivité (GR)	3:0	
Disqualifikation beider Ringer Disqualification des deux lutteurs	0:0	0:0

Bewertungen von Aktionen und Griffen

Cotation des actions et des prises

- “Takedown” mit 3 Berührungspunkten = 2 Punkte
- “Takedown” avec 3 points de contact au tapis = 2 points

- Von der Unterlage in die Oberlage = 1 Punkt
- Surpassement à terre = 1 point

- Ausgeführter Griff ohne gefährlichen Lage = 1 Punkt
- Exécution d’une prise ne mettant pas l’adversaire en position de danger = 1 point

- Fehlgeschlagener Griffversuch ohne Konter =
keine Punkte und der Standkampf wird sofort angeordnet
- Tentative d’action en position debout et sans contre-attaque = pas de point, arrêt du combat et reprise en position debout

Vorgehen bei Passivität Freistil (1)

Gestion de la passivité en lutte libre (1)

1. Verstoss / 1^{ère} Infraction

- Stimulation des Kampfes (Aktivität fördern)
- Stimulation des lutteur, encourager la lutte
- Kampf unterbrechen für verbale Ermahnung („Attention/Passiv“)
- Interrompre le combat et avertir amicalement le lutteur fautif (Attention passif !)

2. Verstoss / 2^{ème} Infraction

- Kampf unterbrechen
- Interrompre le combat
- 30 – sekundige Aktivitätszeit einleiten
- Débuter une période de 30 secondes d'activité (score obligatoire)
- Fallen keine Punkte wird Verwarnung und 1 Punkt ausgesprochen
- Si aucun lutteur ne marque l'adversaire du lutteur désigné comme lutteur passif reçoit un point de pénalité et le lutteur passif reçoit un avertissement

Vorgehen bei Passivität Freistil (1)

Gestion de la passivité en lutte libre (1)

Bei weiteren Verstößen / **Infractions suivantes**

- Aktivitätszeit jederzeit erneut einleitbar
- **Démarrer une nouvelle période d'activité avec score obligatoire**

- Jun + Akt: keine Aktivitätszeit nach 2:30 oder 5:30
- **Chez les juniors et séniors, ne pas démarrer une période de d'activité après 2`30`` et 5`30``**

- Jug + Kad: keine Aktivitätszeit nach 1:30 oder 3:30
- **Chez les jeunesses et les cadets ne pas démarrer une période de d'activité après 1`30`` et 3`30``**

Jun + Akt: Steht es 0:0 nach 2 Minuten, so ist eine Aktivitätszeit zwingend erforderlich!!

Jun + Sén : Si après 2 min. le score est de 0-0, une période d'activité est obligatoire.

Jug + Kad: Steht es 0:0 nach 1 Minute, so ist eine Aktivitätszeit zwingend erforderlich!!té

Jeun * cad : Si après 1 min. le score est de 0-0, une période d'activité est obligatoire.

Aktivitätszeit Freistil

Période d'activité en lutte libre

die Aktivitätszeit dauert 30 Sekunden / La période d'activité dure 30 secondes

gibt es in der Aktivitätszeit keine technische Punkte

- Kampf unterbrechen
- für den entsprechenden Ringer eine Verwarnung und sein Gegner 1 Punkt aussprechen

Si aucun point technique n'est marqué durant la période d'activité

- interrompre le combat
- Donner un avertissement au lutteur fautif et un point à son adversaire

gibt es in der Aktivitätszeit technische Punkte

- Kampf nicht unterbrechen
- keine Verwarnung aussprechen

Si des points techniques sont marqués durant la période d'activité

- Ne pas interrompre le combat
- Ne pas donner d'avertissement

steht es nach 2 Min 0:0 in laufender Aktivitätszeit

- Kampf nicht nach 2 Minuten unterbrechen

Si après 2 min. et un score de 0-0 durant une période d'activité

- Ne pas interrompre le combat après 2 minutes

Aktivitätszeit Freistil

Période d'activité en lutte libre

Dokumentation der Aktivitätszeit auf dem Punktezetteln (Rot Passiv)

Rot / Rouge		Blau / Blue
POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE		POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE
A		

Vorgehen bei Passivität Greco (1)

Gestion de la passivité en Greco (1)

1. Verstoss / 1^{ère} infraction

- Kampf unterbrechen und Passivitätswarnung aussprechen
- interrompre le combat et mettre en garde le lutteur fautif

2. Verstoss / 2^{ème} infraction

- Aktiver Ringer erhält 1 Punkt + Verwarnung für passiven Ringer
- Avertissement au lutteur fautif (pas de point technique à son adversaire)

- Aktiver Ringer hat Wahlrecht: Fortsetzung im Stand oder Boden
- Le lutteur actif à le choix de la position „debout“ ou „par terre“

Vorgehen bei Passivität Greco (1)

Gestion de la passivité en Greco (1)

3. Verstoss / 3^{ème} infraction

- Aktiver Ringer erhält 1 Punkt + Verwarnung für passiven Ringer
- Le lutteur actif reçoit un point technique et le lutteur passif reçoit un avertissement
- Aktiver Ringer hat Wahlrecht: Fortsetzung im Stand oder Boden
- Le lutteur actif à le choix de la position „debout“ ou „par terre“

4. Verstoss / 4^{ème} infraction

- Aktiver Ringer erhält 1 Punkt + Verwarnung für passiven Ringer
- Le lutteur actif reçoit un point technique et le lutteur passif reçoit un avertissement
- Aktiver Ringer gewinnt durch Schultersieg
- Le lutteur actif gagne par tombé

Innerhalb der 1. Minute muss bei 0:0 ein Ringer als passiv definiert werden!!
Durant la 1^{ère} minute un lutteur doit être déclaré comme lutteur passif !!

Vorgehen bei Passivität Greco (3)

Gestion de la passivité en Greco (3)

Dokumentation der Passivität auf dem Punktezetteln (Rot Passiv)

1. Verstoss / 1^{ère} infraction

Rot / Rouge		Blau / Blue
POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE		POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE
P		

2. Verstoss / 2^{ème} infraction

Rot / Rouge		Blau / Blue
POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE		POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE
O		1

Vorgehen bei Passivität Greco (3)

Gestion de la passivité en Greco (3)

Dokumentation der Passivität auf dem Punktezetteln (Rot Passiv)

3. Verstoss / 3^{ère} infraction

Rot / Rouge		Blau / Blue
POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE		POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE
0		1

4. Verstoss / 4^{ère} infraction

Rot / Rouge		Blau / Blue
POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE		POINTS TECHNIQUES TECHNICAL POINTS - TECHNISCHE PUNKTE
0		1

kleinere Modifizierungen

Petites modifications

Greco

- Startposition nicht mehr Brust an Brust
- **Suppression de la position poitrine contre poitrine**

Allgemein / **En général**

- Betreten der blauen Zone (Sicherheitszone) gibt immer 1 Punkt
(gültig in der Premium und Challenge League 2013, 1. Liga 2013 und Schweizermeisterschaft Jug A+B GR vom 21. September 2013 in Einsiedeln)
- **Pénétrer dans la zone bleue avec un pied Il y a toujours un point technique** (valable en Premium et Challenge ligue, en 1^{ère} ligue 2013 ainsi qu'au championnat suisse jeunesse A+B du 21 septembre 2013 à Einsiedeln)

Wichtiger Hinweis: Rechtssicherheit Remarques importantes: Sécurité juridique

Swiss Wrestling schafft für alle Beteiligten in Bezug auf die neuen Ringkampfbregeln Rechtssicherheit. Aus diesem Grund wird die Swiss Wrestling Hutter League 2013 nach diesen vorliegenden Reglementsänderungen durchgeführt.

Sollte nach den Weltmeisterschaften 2013 der Weltverband FILA weitere Modifizierungen im Reglement vornehmen, so werden diese frühestens ab Januar 2014 bei Swiss Wrestling wirksam.

Swiss Wrestling travaille en se référant aux nouvelles règles établies par la FILA. C'est pour cette raison que la Swiss Wrestling Hutter League 2013 se déroulera selon ces dernières modifications.

Si après le championnat du monde séniors la FILA décide de nouvelles modifications, ces dernières ne seront effectives au plus tôt qu'en janvier 2014.