



Anlage 4

Ringkampfordnung

Inhaltsverzeichnis

§ 0 Leitsatz

§ 1 Informationen genereller Art

- Art. 1 Wettkampffläche
- Art. 2 Kampfdauer
- Art. 3 Körperschutz
- Art. 4 Gewichtsklassen
- Art. 5 Kämpferinformationen

§ 2 Technisches Regelwerk

- Art. 1 Allgemeines
- Art. 2 Treffer
- Art. 3 Punktekategorien
- Art. 4 Zusatzrunde und Entscheid per Los
- Art. 5 Kampfrichter und Punktevergabe
- Art. 6 Verbotenes
- Art. 7 Definitionen / Erklärungen

§3 Unklarheiten

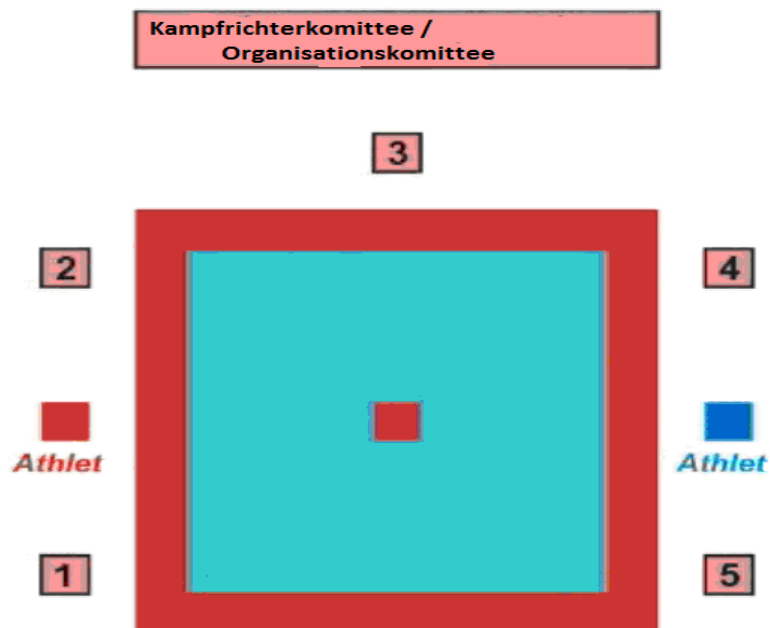
§ 0 Leitsatz

Ziel des Ringkampfes ist das Einüben der Ringtechniken und des Nahkampfes sowie der Stärkung der Physis ohne den Gegner zu verletzen.

§ 1 Informationen genereller Art

Art. 1 Wettkampffläche

- Die Wettkampffläche ist in zwei Teile gegliedert:
 - 1) Kampffläche blauer Teil
 - 2) Sicherheitszone roter äußerer Teil



- Die Kampffläche beträgt mindestens 7m x 7m.
- Die Sicherheitszone beträgt an allen Seiten mindestens 1m.
- Die Sicherheitszone muss sich dabei farblich eindeutig von der Kampffläche unterscheiden lassen.
- 3m um die Wettkampffläche muss freigeräumt sein
- Innerhalb der Wettkampffläche und der umgebenden 3m dürfen sich während des Kampfes lediglich die Athleten und deren Trainer aufhalten. Die Trainer dürfen den Ihnen zu gewiesenen Platz nicht verlassen.
- Der Boden der Kampffläche muss mindestens den gleichen Schutz gewährleisten wie Tatamis.



Art. 2 Kampfdauer

Der Freikampf geht über **2 Runden à 3 Minuten**. Zwischen den Runden gibt es eine Pause von einer Minute.

Herrscht nach den beiden Runden Punktgleichstand, kommt es nach einer weiteren einminütigen Pause zu einer Zusatzrunde von 1 Minute.

Beim vom Kampfrichter angezeigten Timeout wird die Zeit gestoppt und der Freikampf nach der Unterbrechung beim selben Sekundenstand wie zuvor weitergeführt.

Die Kampfdauer kann unter besonderen Umständen vom Organisator geändert werden, sofern dies ausreichend vor Turnierstart angekündigt wird.

Art. 3 Körperschutz

vorgeschriebene Schutzmaßnahmen

- keine

zusätzlich mögliche Schutzmaßnahmen

- Mundschutz
- Ohrenschutz

Art. 4 Gewichtsklassen

Die Einteilung der Gewichtsklassen entscheidet der Organisator vor Turnierbeginn.

Art. 5 Kämpferinformationen

- Die Kämpfer halten sich vor und zwischen den Runden in ihren Zonen auf (s. Bild oben).
- Die beiden Parteien sind durch Gürtel (blau und gelb) gekennzeichnet.



§ 2 Technisches Regelwerk

Art. 1 Allgemeines

Gekämpft wird mit blauer Hose, dem zugeordneten gelben oder blauen Gürtel und oberkörperfrei. Frauen dürfen ein Tshirt oder vergleichbares tragen.

Zu Kampfbeginn stehe sich beide Kämpfer in Ausgangsstellung in der Mitte der Kampffläche eine Matte entfernt gegenüber. Der Kampf beginnt auf Zeichen des Kampfrichters.

Unter folgenden Umständen wird in die Ausgangsstellung zurückgekehrt:

- a) Kampf am Boden ist nicht mehr aktiv
- b) Beide Kämpfer verlassen die Kampffläche gleichzeitig
- c) Unterbrechung (der Kampf wird dort fortgesetzt, wo er unterbrochen wurde)

Ist der Kampf nicht intensiv, kann der Kampfrichter die beiden Kämpfer in die vovinamtypische Ringhaltung bitten.

Ziel des Kampfes ist der Sieg; dabei kann der Kampf vorzeitig entschieden werden, nach Ablauf der Zeit durch Punktwertung, in einer Zusatzrunde oder zuletzt per Los (s.u.). Gewertet werden klare Aktionen.

Art. 3 Punktwertung

1 Punkt

1 Minuspunkt

2 Minuspunkte

keine Punktwertung

vorzeitiger Sieg

1 Punkt

- Den Gegner sichtbar aktiv zu Fall (*) bringen.

1 Minuspunkt

- sich eigenständig selbst zu Fall bringen ohne den Versuch der Anwendung einer Ring-, Wurf-, oder Hebeltechnik



2 Minuspunkte Kategorie

- Ermahnung durch den Kampfrichter

Keine Punktwertung für beide Parteien

- Beide Gegner verlassen im Kampf gleichzeitig die Kampffläche
- Beide Gegner fallen gleichzeitig zu Boden

Vorzeitiger Sieg

- Aufgabe (*)
- Verlassen der Kampffläche
- Technisches KO
- Disqualifikation

Art. 4 Zusatzrunde und Entscheid nach Los

Herrscht nach Ablauf der zweiten Runde Punktgleichstand, kommt es zu einer einminütigen Zusatzrunde. Hier verliert der Kämpfer, der zuerst mit einem anderen Körperteil als den Fußsohlen die Matte berührt oder mit einem Teil des Körpers einen Teil der Fläche außerhalb der Kampffläche berührt.

Gibt es nach Ablauf der Zusatzrunde keinen Gewinner, entscheidet das Los.

Art. 5 Kampfrichter und Punktevergabe

Der linke und der rechte Arm des Kampfrichters stehen für jeweils einen Kämpfer. Dies ist vor Kampfbeginn deutlich gekennzeichnet. Der Kampfrichter vergibt Pluspunkte ohne den Kampf zu unterbrechen, indem er deutlich seinen Arm für den entsprechenden Kämpfer hebt.

Minuspunkte werden von dem Kampfrichter angezeigt. Dabei orientieren sich die Gestiken an dem Freikampfbregelwerk.



Art. 5 Verbotenes

Es wird in folgende Kategorien differenziert:

Hinweis	Ermahnung	Disqualifikation
Auf die Füße des Gegners treten	Schläge, Handkantentechniken und Tritte	Spucken, Beißen
Schubsen	Ellbogen- und Knietechniken	Doping
Kratzen	Kopfnuss	Unhöfliche, Verbale Ausdrücke
Hose oder Gürtel greifen	Haare oder Ohr ziehen	stark unangemessenes Verhalten
Angriff auf den Gegner in nicht kampfbreitem Zustand	an Nase, Kehlkopf, Augen oder Intimregion fassen und drücken	dreimalige Ermahnung durch den Kampfrichter in einer Runde
Angriff vor Freigabe des Kampfes durch den Kampfrichter	Vortäuschen von Verletzungen	
	Genick- und Hals Hebel sowie ruckartiges Hebeln und Genickwürfe (*)	
	Diskussion mit dem Schiedsrichter	

Drei Hinweise geben eine Ermahnung. Eine Ermahnung gibt zwei Punkte Abzug. Drei Ermahnungen im Kampf führen durch Disqualifikation.

Für alle Punkte, die nicht unter „Disqualifikation“ aufgeführt sind, gilt weiterhin: führt eine solche Situation zum Technischen K.O. (*), erfolgt unmittelbar die Disqualifikation des Ausführenden!

Art. 6 *Definitionen / Erklärungen

- *Fall*: Berührung des Bodens mit einer anderen Körperpartie als der Fußsohle, außer bei sichtbarer Anwendung einer Ring-, Wurf-, oder Hebeltechnik.
- *Disqualifikation*: Ausschluss vom Turnier bzgl. Freikampf
- *Kampfverweigerung*: passives Kampfverhalten
- *Technisches K.O.*: Durch Arzt, Kampfrichter, Trainer oder Aufgabe des Kämpfers



- *Genickwürfe/-hebel*: Es ist nicht erlaubt, den Hals oder das Genick zu hebeln oder Genickwürfe einzusetzen. Allerdings sind den Hals betreffende Techniken solange erlaubt, wie ein weiteres Körperteil des Verteidigenden dem Hals anliegt und dazwischen geschaltet ist.
- *Aufgabe*: Durch Abklopfen.

§ 3 Unklarheiten

Bestehende Unklarheiten von dem Organisationskomitee geklärt und in letzter Instanz von dem Kampfrichterreferten oder seiner beauftragten Ersatzperson vor Ort entschieden.