

# Wettkampffregeln im Schulsport Ringen (Stand 21.03.2013)

## 1. Bewertung der Einzelergebnisse für die Mannschaftswertung

### **4 : 0 Punkte**

1. Schultersieg, kampflloser Sieg, Sieg durch Disqualifikation, Über- oder Untergewicht, Aufgabe, Überschreiten der Verletzungszeit
2. Technischer Überlegenheitssieg (mindestens 11 Punkte Vorsprung); Sieger gewinnt durch Abbruch, 5er-Wertung, Verlierer erzielt keinen Punkt  
z.B.: 11:0; 12:0; 13:0

### **4 : 1 Punkte**

2. Technischer Überlegenheitssieg (mindestens 11 Punkte Vorsprung); Verlierer erzielt mindestens einen Punkt  
z.B.: 12:1, 15:3; 13:1

### **3 : 0 Punkte**

- Punktsieg; Sieger gewinnt die Runde mit weniger als 11 Punkten Vorsprung, Verlierer erzielt keinen Punkt  
z.B.: 1:0, 5:0; 10:0

### **3 : 1 Punkte**

- Punktsieg; Sieger gewinnt die Runde mit weniger als 11 Punkten Vorsprung, Verlierer erzielt mindestens einen Punkt  
z.B.: 2:1, 5:2; 11:1  
Punktgleichstand (letzte Wertung gewinnt)  
z.B.: 1:1, 2:2; 5:5

### **0 : 0 Punkte**

Disqualifikation beider Ringer

## **Bei Punktgleichheit der Mannschaftswertung**

1. besteht Gleichstand zwischen den Kämpfern, zählt als erstes wer die höhere Wertung gemacht hat (3 Punkte, 2 Punkte,...etc), dieser Ringer gewinnt
2. haben beide Ringer die gleichen Wertungen, z.B. Beide haben 1 Punkt gemacht, gewinnt der, der als letzter eine Wertung erzielt hat
3. Bei Punktgleichstand von 0:0 ordnet der Kampfrichter die Beifassung an. Der Schiedsrichter wählt den aktiveren Ringer aus. Dieser Ringer darf dann ein Bein des Gegners in Höhe der Kniekehle/Oberschenkel greifen. Sobald die Fassung eingenommen ist, pfeift der Unparteiische an und der Fassende hat 30 Sekunden Zeit eine Wertung zu erzielen. Der Sportler der zuerst eine Wertung erzielt, ist Sieger der Kampfunde. Sollte es nach 30 Sekunden immer noch 0:0 stehen, verliert der Fassende die Kampfunde, da sein Gegner 1 Punkt erhält.

## 2. Austragungsmodus:

Der Mannschaftswettbewerb wird im Poolsystem durchgeführt.  
Es wird immer ein Sieger ermittelt.

## **Bei Punktgleichheit ist die Mannschaft Sieger**

- 1) mit der höheren Anzahl an Punkten aus allen Einzelkämpfen
- 2) mit den meisten Siegen durch Schultersieg, Nichtantreten, Aufgabe/Disqualifikation
- 3) mit den meisten Siegen durch technische Überlegenheit
- 4) mit den meisten erzielten technischen Punkten während des Mannschaftskampfes
- 5) mit den wenigsten abgegebenen technischen Punkten während des Mannschaftskampfes
- 6) mit der kürzeren Gesamtsiegezeit
- 7) durch Los