

SAF Kurzübersicht 1

Version 1.0, Ausgabe 03.97

WettkampfregeIn

Inhalt

- 1 Einnahme Startposition
- 2 Schiedsrichtergriff
- 3 Start
- 4 Wettkampfentscheidung
- 5 Wettkampfunterbrechung
- 6 Verwarnung
- 7 Foul
- 8 Ausrüstung Wettkämpfer
- 9 Wettkampfausschluss



Grundlagen

Grundlage dieser Kurzübersicht über die WettkampfregeIn des Armsports bilden auszugsweise folgende Quellen:

- WettkampfregeIn der World Armsport Federation WAF
- WettkampfregeIn der Swiss Armsport Federation SAF

Bei Unklarheiten und in Streitfragen sind in jedem Fall obgenannte Original-Regeln und nicht diese Kurzübersicht massgebend.

1 Einnahme Startposition

- 1.1 Der Schiedsrichter bittet die Wettkämpfer an den Tisch.
- 1.2 Die Wettkämpfer nehmen selbständig ihre Position ein:
 - 1.2.a Ellbogen auf die dafür vorgesehenen Ellbogen-Kissen
 - 1.2.b Linke Hände an die dafür vorgesehen Haltegriffe
 - 1.2.c Kampfgriff der rechten Hände über Daumen
- 1.3 Der Schiedsrichter kontrolliert und korrigiert bei beiden Wettkämpfern die Start-Positionen in folgender Reihenfolge:
 - 1.3.a Schultern parallel zu Tisch: „**shoulders straight**“
 - 1.3.b Handgelenke gerade: „**wrist straight**“
 - 1.3.c Hände in der Mitte des Tisches: „**in center**“
 - 1.3.d Beide Daumengelenke sichtbar: „**knuckles**“

2 Schiedsrichtergriff „referees grip“

- 2.1 Sofern die Position wie oben beschrieben nicht korrekt eingenommen werden kann, muss der Schiedsrichtergriff angewendet werden. Während dieses Vorgehens dürfen beide Wettkämpfer ihre Positionen nicht mehr verändern!
 - 2.1.a Ellbogen auf Ellbogen-Kissen, Hände geöffnet!
 - 2.1.b Gleichzeitiges Schliessen der Daumen und Hände der Gegner durch den Schiedsrichter.
 - 2.1.c Kontrolle der gesamten Startposition wie oben.
- 2.2 Bei Nichtbefolgen der Anweisungen wird der Verursacher sofort durch ein Foul bestraft!

3 Start

- 3.1 Der Schiedsrichter legt seine Hände auf die Hände der Wettkämpfer, dadurch spürt er allfällige Frühstarts.
- 3.2 Der Schiedsrichter kontrolliert mit den Augen noch einmal die Start-Position wie oben und korrigiert wo nötig.
- 3.3 Mit dem Befehl „**don't move**“ wird den Wettkämpfern der bevorstehende Start angekündigt. Die Hände des Schiedsrichters verbleiben noch auf den Händen der Wettkämpfer.
- 3.4 Es erfolgt der Startbefehl: „**ready**“ „**go**“! Gleichzeitig entfernt der Schiedsrichter seine Hände und kontrolliert das Verbleiben der Ellbogen auf dem Kissen. Frühstart kann zu Verwarnung oder Foul führen!
- 3.5 Die Wettkämpfer können nun die Startposition verlassen und versuchen den Arm des Gegners auf ihre Seite zu bringen.

4 Wettkampfentscheidung

Sieger des Wettkampfes ist derjenige, welcher als erster die Hand (Handgelenk bis Fingerspitze) des Gegners auf das dafür vorgesehene Kissen hinunterziehen/-drücken kann. Gleichbedeutend mit der Berührung des Kissens durch die gegnerische Hand ist das Unterschreiten der Oberkante des Kissens. Der Schiedsrichter unterbricht bei Sieg sofort den Kampf mit „**stop**“ und gibt mit „**winner**“ und Handaufhalten den Sieger bekannt.

5 Wettkampfunterbrechung

Der Schiedsrichter kann wenn nötig jederzeit den Wettkampf mit „**stop**“ unterbrechen.

Nachstehend sind die wichtigsten Gründe aufgezeigt:

- 5.1 *Verlieren des Griffes* während des Kampfes in neutraler Position führt zu Neustart, spätestens nach dem zweiten Mal wird dazu der Kampfriemen angelegt. Offensichtliches Lösen des Griffes führt zu einem Foul!
- 5.2 Beim Wegdrehen des Körpers vom Tisch entsteht eine gesundheitlich *gefährliche Position*. Der Schiedsrichter unterbricht sofort und gibt Neustart. Beim ersten Mal mit Verwarnung, ab dem zweiten Mal mit Foul.
- 5.3 Wer durch *nach hinten kippen des Handgelenkes in der Verliererposition* die Bewegung blockiert, hat 5 Sek. Zeit (wird durch Schiedsrichter angezählt) um Handgelenk oder Arm wieder in Bewegung zu setzen. Ansonsten gilt der Kampf als verloren.
- 5.4 Begehen eines *Fouls* (siehe entsprechendes Kapitel).

6 Verwarnung „one warning“

Der Schiedsrichter kann bei Nichtbefolgen von Anweisungen Verwarnungen erteilen (auch ohne Unterbruch des Wettkampfes). Bei schweren Fällen erfolgt ein Foul.

7 Foul „one foul“

Der Schiedsrichter erteilt bei Regelverletzungen ein Foul. Ein zweites Foul im gleichen Kampf führt automatisch zum Verlust dieses Kampfes. Ebenfalls führt jedes in der Verliererposition begangene Foul zum Verlust des Kampfes. Nachstehend sind die wichtigsten Situationen die zu einem Foul führen aufgeführt:

- 7.1 *Frühstart*: Eine grobe Missachtung des Startkommandos.
- 7.2 *Ellenbogen*: Das Verlassen des Ellenbogenkissen seitwärts oder das Anheben des Ellenbogens.
- 7.3 *Schulter*: Das Übertreten der Tischmitte mit der Schulter oder das Berühren der Schulter mit der Hand.
- 7.4 *Loslassen*: Das offensichtliche Loslassen des Gegners.
- 7.5 *Griffe*. Das Loslassen des linken Haltegriffes ohne sofortiges Nachgreifen.
- 7.6 *Behinderung/Blockieren* des Gegners mit beliebigen Körperteil (z.B. Kopf, Schulter, Kinn usw.).
- 7.7 Das *Anheben* beider Füße
- 7.8 Unsportliches Verhalten und Äusserungen (siehe auch Kapitel 9)

8 Ausrüstung Wettkämpfer

- 8.1 Bandagen und Riemen aller Art sind am Kampfarm nicht gestattet. Schmuck am Kampfarm und andere sonstige störende Bekleidung (z.B. Schirmmützen) sind ebenfalls abzulegen.
- 8.2 Der Ellbogen des Kampfarmes muss frei sein.

9 Wettkampfausschluss

Grobes unsportliches Verhalten kann zum Wettkampfausschluss führen. Der Entscheid obliegt dem Head Referee und der Jury.