



UNITED WORLD
WRESTLING

**PANKRATION
INTERNATIONALE
REGELN UND
VORSCHRIFTEN**

INHALTSVERZEICHNIS

ALLGEMEINE REGELN

KAPITEL 1 - AUSRÜSTUNG UND VORAUSSETZUNGEN

Artikel 1.1 - Die Wettkampffläche

Artikel 1.2 - Die Wettkampfkleidung

Artikel 1.3 - Wettbewerbslizenz der Teilnehmer

Artikel 1.4 - Alters-, Gewichts- und Wettkampfkategorien

KAPITEL 2 - WETTKÄMPFE UND ABLÄUFE

Artikel 2.1 - Wettkampfsystem

Artikel 2.2 - Wettkampfprogramm

Artikel 2.3 - Siegerehrungen

KAPITEL 3 - WETTKAMPFVERFAHREN

Artikel 3.1 - Wiegen

Artikel 3.2 - Auslosung und Paarung

Artikel 3.3 - Startliste

Artikel 3.4 - Ausscheiden aus dem Wettbewerb

KAPITEL 4 - DIE SCHIEDSRICHTER (HELLANODEKEA)

Artikel 4.1 - Zusammensetzung

Artikel 4.2 - Allgemeine Aufgaben

Artikel 4.3 - Kleiderordnung der Schiedsrichter

Artikel 4.4 - Der Zentral-Schiedsrichter

Artikel 4.5 - Die Seiten-Schiedsrichter

Artikel 4.6 - Der Mattenvorsitzende

Artikel 4.7 - Strafen gegen das Schiedsrichter-Gremium

KAPITEL 5 - DER KAMPF (KAMPF)

Artikel 5.1 - Dauer des Kampfes

Artikel 5.2 - Aufforderung zum Kampf (Anruf auf die Matte)

Artikel 5.3 - Vorstellung der Athleten

Artikel 5.4 - Beginn und Wiederbeginn des Kampfes

Artikel 5.5 - Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes

Artikel 5.6 - Ende des Kampfes

Artikel 5.7 - Siegvarianten

Artikel 5.8 - Der Trainer

Artikel 5.9 - Protest (Challenge)

Artikel 5.10 - Mannschaftswertung bei Einzelwettbewerben

KAPITEL 6 - PUNKTE FÜR AKTIONEN UND TECHNIKEN

Artikel 6.1 - Wettkampfhärte und Trefferflächen

Artikel 6.2 - Kriterien für die Vergabe von Punkten

Artikel 6.3 - Punktevergabe Pankration Traditional

Artikel 6.4 - Knockdown

Artikel 6.5 - Verletzung und Pause bei Auftritt von Blut

KAPITEL 7 - PUNKTE FÜR DIE PLATZIERUNG NACH DEM KAMPF

Artikel 7.1 - Klassifizierungspunkte

KAPITEL 8 - PASSIVITÄT

Artikel 8.1 - Passivität

KAPITEL 9 - VERBOTENE AKTIONEN UND TECHNIKEN

Artikel 9.1 - Verbotene Aktionen und Techniken

Artikel 9.2 - Verfahren bei Ausschluss

KAPITEL 10 - DER PROTEST

Artikel 10.1 - Der Protest

KAPITEL 11 - MEDIZINISCHE VORGABEN

Artikel 11.1 - Medizinischer Dienst

Artikel 11.2 - Aktionen des medizinischen Dienstes

Artikel 11.3 - Gewichtsverlust (Weight Cut)

Artikel 11.4 - Medizinische Suspendierung

Artikel 11.5 - Anti-Doping

KAPITEL 12 - ANWENDUNG DER PANKRATION-REGELN

GLOSSAR

VORWORT

Pankration ist eine Kampfkunst von Weltrang und zeichnet sich dadurch aus, dass sie als einziger Kampfsport bis heute ihre Wurzeln legitim auf die antiken Olympischen Spiele von 648 v. Chr. bis 393 n. Chr. zurückführen kann.

Die Wettkampfveranstaltungen umfassen:

- Pankration Traditional: Wettkampf ohne Schläge zum Kopf
- Pankration Elite: Wettkampf mit reglementierten Schlägen zum Kopf
- Palaesmata: Team-Vorführung mit zwei Athleten pro Team
- Polydamas: Team-Vorführung mit vier Athleten pro Team

In Übereinstimmung mit der allgemeinen Sportphilosophie sind die Athleten verpflichtet, die Werte des Sportsgeistes und des fairen Spiels zu respektieren, sie dürfen in Wettkämpfen unter keinen Umständen absichtlich einen Mitstreiter verletzen.

Die hier festgelegten Regeln werden, wenn zur Sicherheit der Athleten benötigt, geändert und angepasst.

Sie müssen allen Athleten, Trainern, Schiedsrichtern und Verantwortlichen bekannt gemacht und von diesen akzeptiert werden.

ALLGEMEINE REGELN

Gegenstand

Die Internationalen Pankration-Regeln wurden in Übereinstimmung mit der Verfassung der UWW (United World Wrestling), den Finanzregeln, den Disziplinarregeln, den allgemeinen Regeln für die Organisation internationaler Wettbewerbe und allen spezifischen Vorschriften erstellt.

Sie haben folgende spezifische Ziele:

- Die praktischen und technischen Bedingungen festzulegen und zu präzisieren, unter denen Wettkämpfe stattfinden;
- Das Wettkampfsystem, die Varianten von Sieg oder Niederlage, der Klassifizierung, der Strafe, der Sanktionierung der Teilnehmer usw. zu bestimmen;
- Die Bewertung für Pankration-Aktionen und Techniken festzulegen;
- Illegale Aktionen und Verbote aufzulisten;
- Die technischen Funktionen der Offiziellen zu bestimmen.

Da diese Regelungen Änderungen unterliegen können, die sich aus praktischen Beobachtungen zu ihrer Anwendung und ihrer Wirksamkeit ergeben, stellen in diesem Dokument festgelegten Regeln das Rahmenwerk dar, innerhalb dessen der Sport Pankration mit all seinen Stilen durchgeführt wird.

Auslegung

Im Falle einer Meinungsverschiedenheit über die Auslegung der Bestimmungen eines Artikels in den folgenden Regeln ist das World Pankration Committee der UWW allein befugt, die genaue Bedeutung des betreffenden Artikels zu bestimmen. Der englische Text hat Vorrang.

Anwendung der Regeln

Die Anwendung dieser Regeln auf alle internationalen Wettbewerbe unter der Kontrolle der UWW ist verpflichtend. Das gilt für alle Veranstaltungen, die im Kalender der United World Wrestling registriert sind.

Die in diesem Dokument festgelegten Regeln gelten für alle von der UWW sanktionierten Veranstaltungen, um die optimale Sicherheit der Athleten und ein gesundes Wachstum der Disziplin zu gewährleisten.

Die UWW-Lizenz ist für jeden internationalen Pankration-Wettbewerb mit mehr als zwei teilnehmenden Ländern obligatorisch.

Jeder internationale Wettbewerb muss der UWW gemeldet und in ihren offiziellen Kalender aufgenommen werden.

Die UWW-Versicherung gilt nur für Wettbewerbe, die im UWW-Kalender aufgeführt sind.

Während der internationalen Turniere kann in Ausnahmefällen ein Wettbewerbsverfahren verwendet werden, das von den Regeln abweicht, sofern von der UWW und allen teilnehmenden Ländern die Erlaubnis erteilt wurde.

KAPITEL 1 - AUSRÜSTUNG UND VORRAUSETZUNGEN

Artikel 1.1 - Die Wettkampffläche

Eine von der UWW (United World Wrestling) zugelassene Wettkampffläche besteht aus einer dämpfenden Kampfsportmatte mit mindestens 4 cm Stärke.

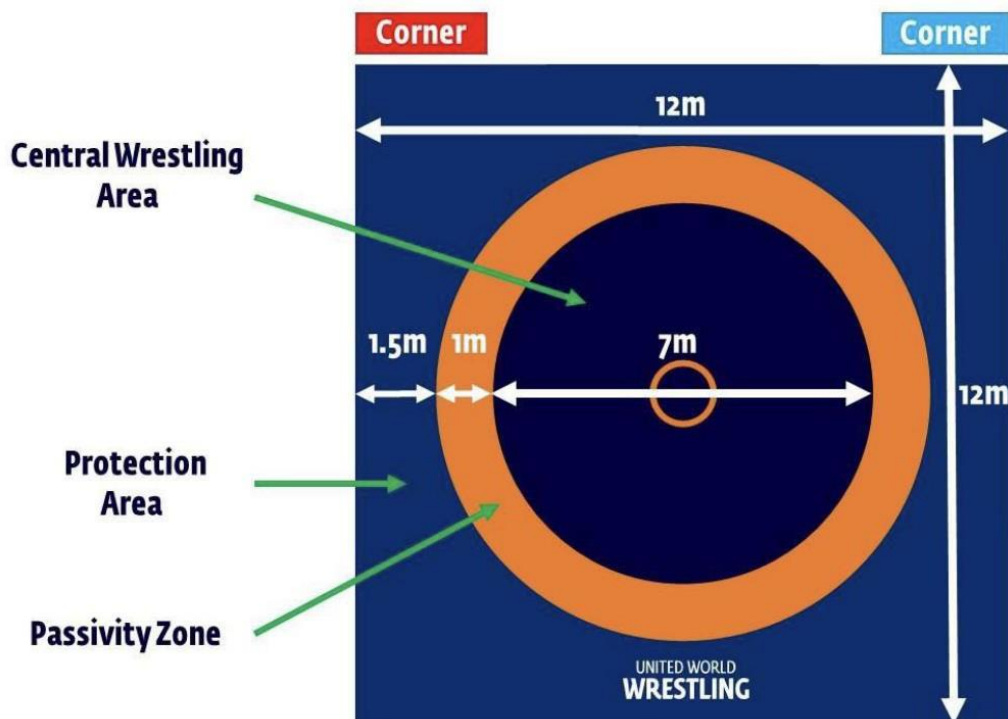
Der Kampfbereich hat einen Durchmesser von 9 m, dieser ist umgeben von einer 1,5m breiten Schutzzone. Der Kampfbereich und die Schutzzone müssen aus dem gleichen Material mit gleicher Materialstärke gefertigt sein.

Für alle anderen internationalen Wettbewerbe müssen die Matten homologiert sein.

Die verwendeten Mattenflächen müssen nicht neu, aber unbeschädigt und in gutem Zustand sein.

Für internationale Wettkämpfe sowie Welt- und Kontinentalmeisterschaften müssen auch die Aufwärm- und Trainingsmatten von der UWW zugelassen und von derselben Qualität wie die Wettkampfmatten sein.

Die folgenden Begriffe werden verwendet, um die verschiedenen Teile der Matte zu bezeichnen:



Der zentrale Kreis kennzeichnet die Mitte der Matte (1 m Durchmesser). Der innere Teil der Matte, der sich innerhalb des orangefarbenen Kreises befindet, ist die zentrale Kampffläche (7 m Durchmesser). Die Passivitätszone (orangefarbener Streifen) ist 1 m breit. Der Schutzstreifen ist 1,5 m breit.

Bei allen Welt- und Kontinentalmeisterschaften darf die Matte auf einer Plattform installiert werden, die nicht höher als 1,10 m oder niedriger als 0,80 m ist. Die Plattform muss rundum mindestens 2 m breiter sein als die komplette Wettkampffläche!

Wenn mehr als eine Wettkampffläche verwendet wird, sollten mindestens 2 Meter Abstand zwischen den Matten liegen.

Die Matte sollte so installiert werden, dass sie von einem weitläufigen offenen Raum umgeben ist, um einen reibungslosen Ablauf des Wettbewerbs zu gewährleisten.

In allen Fällen muss die Farbe des Schutzstreifens sich von der Farbe der Matten unterscheiden. Der Holzboden in der Nähe der Matte muss mit einer fest fixierten weichen Abdeckung versehen sein. Aus Sicherheitsgründen sollten die Anzeigetafeln auf einer separaten Plattform in der Nähe der Matte(n) platziert werden.

Aus hygienischen Gründen, muss die Wettkampffläche vor jedem Wettkampf gereinigt und desinfiziert werden. Wenn Matten mit einer glatten, gleichmäßigen und nicht abrasiven Oberfläche verwendet werden (einschließlich Leinwand), müssen dieselben hygienischen Maßnahmen ebenfalls angewendet werden.

Die Trainer der Athleten haben einen zugewiesenen Platz an der Außenseite der Matte. Der rote Trainer auf der linken Seite und der blaue Trainer auf der rechten Seite der Kampffläche.

Alle Details bezüglich des UWW-Logos und des Logos des Mattherstellers sollten an das Hauptquartier der United World Wrestling gerichtet werden und den Richtlinien folgen, die an die Matthersteller gesendet wurden.

Artikel 1.2 - Die Wettkampfkleidung

Um an Veranstaltungen der United World Wrestling teilzunehmen, müssen Athleten aller Altersklassen den Richtlinien für die Pankration-Wettkampfkleidung entsprechen. Diese Richtlinien sollen faire Designmerkmale ermöglichen, die mit den Regeln und Vorschriften für Pankration übereinstimmen.

Verantwortung für die Einhaltung

Bei allen von der United World Wrestling organisierten Veranstaltungen sind die Nationalverbände dafür verantwortlich sicherzustellen, dass die von den Mitgliedern ihrer Delegation getragene Ausrüstung den Bestimmungen dieser Regeln entsprechen.

Für alle von der UWW sanktionierten Veranstaltungen müssen die Wettkampfuniformen vom World Pankration Committee genehmigt werden. Der zuerst aufgerufene Athlet erscheint am Rand der Matte in einem roten Rashguard, und der zweitgenannte Athlet erscheint in einem blauen Rashguard. Die Rashguards müssen enganliegend sein, kurze Ärmel haben und mindestens 70 % der zugewiesenen Farbe enthalten. Eine Mischung aus Rot und Blau auf Rashguards ist untersagt.

Die Kampfsportshorts müssen schwarz sein und das in einem Teil das Pankration Meander-Design enthalten. Das Meander-Muster kann an beliebiger Stelle auf den Shorts platziert sein.

Die Shorts dürfen weder zu locker noch zu enganliegend sein (Kompressions-Shorts sind nicht erlaubt).

Die Shorts müssen mindestens 2/3 des Oberschenkels bedecken, dürfen aber nicht unter das Knie reichen.

Sie dürfen weder Taschen, Reißverschlüsse oder Knöpfe/Druckknöpfe haben, die während des Wettkampfs unsicher sein könnten. Das Tragen von Kompressions-Shorts unter den Kampfsportshorts ist verboten wenn deren Beinlänge länger als die der WettkampfsHORTS ist.

Religiös bedingte Ausnahmen zur Wettkampfkleidung können nach Voranmeldung durch die Turnierleitung im Einzelfall gewährt werden.

Schutzausrüstung

Pankration Traditional:

- a) Handschuhe entweder in roter, blauer oder neutraler Farbe, nicht weniger als 4 Unzen
- b) Genitalschutz (bei Männern)
- c) Schienbein-Spannschutz (Sockenform) entweder in roter, blauer oder neutraler Farbe
- d) Mundschutz
- e) Brustschutz aus weichem Material ist für Frauen optional.

Pankration Elite:

- a) Handschuhe entweder in roter, blauer oder neutraler Farbe, nicht weniger als 7 Unzen
- b) Genitalschutz
- c) Schienbein-Spannschutz (Sockenform) entweder in roter, blauer oder neutraler Farbe
- d) Kopfschutz, offener Gesichtsbereich
- e) Mundschutz
- f) Brustschutz aus weichem Material ist für Frauen optional.

Handschuhe

Die Handschuhe müssen eine offene Handfläche mit Fingerschlaufen, einen gepolsterten Daumenschutz und ein Klettverschluss-System haben. Der obere Teil der Handschuhe muss entweder rot oder blau sein, wobei das Verhältnis der Farbe mindestens 60 % der Handschuhe ausmachen muss. Eine Mischung aus Rot und Blau auf Handschuhen ist verboten. Es sind auch Handschuhe in einer neutralen Farbe (z.B. Grau oder Schwarz) zugelassen. In diesem Fall werden die Handschuhe der Wettkämpfer am Handgelenk mit einem 5cm breiten roten oder blauen Klebeband aus Gewebe gekennzeichnet.

Die Handschuhe müssen aus hochwertigem Leder oder Kunstleder gefertigt sein. Das Innenpolster muss aus einem Stück eingespritztem Schaum bestehen.

Schienbein-Spannschützer

Die Schienbein-Spannschützer müssen als Trägermaterial weiches Neopren oder elastischen Stoff haben. Die Polsterung am Schienbein und Spann muss an jeder Stelle mindestens 1 Zentimeter dick sein und fest sitzen. Sie können zusätzlich ein Lederpaneel enthalten, um die Polsterung zu bedecken oder zu verstärken.

Kickbox-Schienbein-Spannschützer sind bei UWW sanktionierten Veranstaltungen nicht erlaubt. Die Schienbein-Spannschützer müssen entweder vollständig rot oder blau sein oder schwarzes Trägermaterial mit roten oder blauen Polsterungen haben. Eine Mischung aus Rot und Blau auf den Schienbein-Spannschützern ist verboten. Es sind auch Schienbein-Spannschützer in einer neutralen Farbe (z.B. Grau oder Schwarz) zugelassen. In diesem Fall werden die Schützer der Wettkämpfer am oberen Rand mit einem 5cm breiten roten oder blauen Klebeband aus Gewebe gekennzeichnet.

Kopfschutz

Der Kopfschutz muss aus hochwertigem Leder bzw. Kunstleder bestehen und eine einteilige Einspritzschaum-Polsterung von 1 Zentimeter Stärke enthalten. Er muss Wangenschützer und einen verstellbaren Klettverschluss am Hinterkopf und Kinnbereich haben. Der Kopfschutz muss schwarz unifarben sein.

Polydamas & Palaesmata

Athleten dürfen Genitalschutz, Mundschutz oder Brustschützer für Frauen tragen. Die Schutzausrüstung muss in einem insgesamt sauberen und funktionsfähigen Zustand sein, und die Polsterung darf in keiner Weise verschoben, gebrochen oder fehlerhaft sein. Sie dürfen verschiedene Uniformen tragen, die traditionelle Designelemente beinhalten.

Länderkürzel

Bei allen Kontinental- und Weltmeisterschaften müssen die Athleten das Kürzel ihres Landesnamens auf der Rückseite ihrer Rashguards tragen. Das Kürzel sollte etwa 20 x 15 cm groß sein und die Größe eines A5-Blatts nicht überschreiten.

Der Nachname des Wettkämpfers kann über oder unter dem Ländercode in einem Halbkreis hinzugefügt werden, er muss in lateinischen Buchstaben geschrieben sein und eine Größe von 4 bis 7 cm haben. Das Wappen des Landes kann auch auf den Rashguards und Shorts getragen werden und darf nicht größer als 4x8 cm sein.

Werbung auf der Kleidung

Athleten dürfen die Namen oder Symbole von Sponsoren auf ihren Wettkampfuniformen tragen, solange sie die Identifizierung der Farbe der Uniformen und des Länderkürzels nicht beeinträchtigen.

Erscheinungsbild und Hygiene

Die Uniform muss sauber, weitgehend trocken und frei von unangenehmem Geruch sein. Athleten ist es untersagt, Bandagen an Handgelenken, Armen oder Knöcheln zu tragen, außer im Falle einer Verletzung oder auf ärztliche Anweisung. Es ist den Athleten untersagt, Gegenstände zu tragen, die dem Gegner Verletzungen zufügen könnten, wie Halsketten, Armbänder, Fußkettchen, Zehenringe, Fingerringe, Piercings jeglicher Art. Die Fingernägel und Zehennägel der Athleten müssen ordentlich geschnitten sein und dürfen keine scharfen Kanten haben. Wenn das Haar eines Athleten länger als schulterlang ist, muss der Athlet die Haare mit weichen Materialien sichern und am Kopf befestigen.

Die Athleten müssen gepflegt sein, und ihre Haare und Haut dürfen keine fettigen, öligen oder klebrigen Substanzen enthalten. Im Interesse der Gesundheit, Hygiene und einer sanitären Umgebung für die Athleten müssen diese Regeln streng durchgesetzt werden.

Bei der ärztlichen Untersuchung prüft ein Schiedsrichter, ob alle Teilnehmer die Anforderungen dieses Artikels erfüllen. Die Athleten müssen darauf hingewiesen werden, dass sie nicht am Wettkampf teilnehmen dürfen, wenn ihr Aussehen oder ihre Kleidung nicht korrekt sind. Wenn ein Athlet mit einem Aussehen auf die Matte tritt, das nicht den vorliegenden Vorschriften entspricht, hat er/sie 2 Minuten Zeit, um es zu ändern, andernfalls verliert er/sie den Kampf kampflos.

Artikel 1.3 - Wettbewerbslizenz des Teilnehmers

Jeder männliche oder weibliche UWW-Athlet in den Altersklassen U13, U15, U17, U20, U23, Senioren und Veteranen, der an den Weltmeisterschaften, Kontinentalmeisterschaften, Cups und Spielen, Regionalmeisterschaften und an der Welt- und Kontinental-Liga, sowie an internationalen Turnieren teilnimmt, die im UWW-Kalender registriert sind, muss über eine internationale Wettbewerbslizenz verfügen. Diese ist in den offiziellen Vorschriften definiert.

Die Lizenz dient auch als Versicherung für Medizinische- und Krankenhauskosten im Falle eines Unfalls während des internationalen Wettbewerbs, an dem der Athlet teilnimmt.

Die Lizenz ist nur für das laufende Jahr gültig und muss jedes Jahr erneuert werden.

Der Antrag auf Lizenz muss mindestens 1 Monat vor dem Wettbewerb, an dem der betreffende Athlet teilnehmen wird, gesendet werden. Diese Frist ist festgelegt, um genügend Zeit für das Verfahren und die Genehmigung der Lizenz zu ermöglichen.

Artikel 1.4 - Alters-, Gewichts- und Wettkampfkategorien

Alterskategorien

Die Alterskategorien sind wie folgt:

U13	12-13 Jahre
U15	14-15 Jahre (ab 13 Jahren mit ärztlicher und elterlicher Genehmigung*)
U17	16-17 Jahre (ab 15 Jahren mit ärztlicher und elterlicher Genehmigung*)
U20	18-20 Jahre (ab 17 Jahren mit ärztlicher und elterlicher Genehmigung*)
Senioren U23	19-23 Jahre (ab 18 Jahren mit ärztlicher und elterlicher Genehmigung*)
Senioren	20 Jahre und älter
Veteranen	älter als 35 Jahre

* Die ärztliche und elterliche Genehmigung wird über das Athena-System über das jährliche ärztliche Attest und die Erklärung des Wettkämpfers eingereicht, wenn die UWW-Lizenz erworben wird.

Die Alterskategorien U13, U15, U20, Senioren und Veteranen dürfen in den folgenden Divisionen antreten:

- **Traditionelles Pankration:** U13, U15, U17, U20, Senioren U23, Senioren, Veteranen
- **Elite Pankration:** U17, U20, Senioren U23, Senioren, Veteranen.

U20-Athleten dürfen an den Wettkämpfen der Senioren teilnehmen, mit Ausnahme derjenigen, die im betreffenden Jahr 17 Jahre alt sind. U17-Athleten müssen eine elterliche Einwilligung vorlegen, die bestätigt, dass sie am Elite Pankration teilnehmen dürfen.

Eine Startererlaubnis für jeden Teilnehmer wird vom Präsidenten der Nationalen Föderation ausgestellt, die das Alter des Athleten bestätigt. Diese Urkunde muss gemäß dem von der UWW bereitgestellten Muster auf dem Briefkopf der Nationalen Föderation erstellt werden.

Ein Athlet kann nur unter der Staatsangehörigkeit, die auf seiner Lizenz vermerkt ist, an einem Wettkampf teilnehmen. Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt von der UWW festgestellt wird, dass die Angabe falsch war und dass Betrug stattgefunden hat, werden die dafür vorgesehenen Disziplinarmaßnahmen unverzüglich gegen die Nationale Föderation, den Athleten und die Person angewendet, deren Unterschrift auf der betrügerischen Urkunde erscheint.

Athleten, die ihre Staatsangehörigkeit ändern möchten, müssen sich an das in den Internationalen Vorschriften für den Staatsangehörigkeitswechsel beschriebene Verfahren halten. Athleten können ihre Staatsangehörigkeit nur einmal ändern. Sobald das Verfahren für den Staatsangehörigkeitswechsel abgeschlossen ist, dürfen sie nicht mehr für ihr früheres Land oder für irgendein anderes Land in einem offiziellen Wettbewerb antreten, der unter der Schirmherrschaft der United World Wrestling organisiert wird.

Jeder lizenzierte Athlet, der an einem Wettkampf teilnimmt, erklärt sich automatisch damit einverstanden, dass die UWW sein gefilmtes oder fotografiertes Bild für die Förderung des Wettbewerbs oder kommender Wettbewerbe nutzen darf. Wenn ein Athlet sich weigert, diesen Bedingungen zuzustimmen, muss er dies bereits bei der Anmeldung deutlich machen und kann daher von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen werden.

Gewichtskategorien

Die Gewichtskategorien für Pankration Traditional und Pankration Elite lauten wie folgt (in Kilogramm):

U13

- Jungen/Mädchen: 27, 30, 34, 38, 42, 46, 50, 55, 60, 66, 72, 82, 90 kg

U15

- Jungen: 32, 35, 38, 42, 47, 53, 59, 66, 73, 78, 85, 100 kg

- Mädchen: 30, 32, 34, 37, 40, 44, 48, 52, 62, 80 kg

U17

- Jungen: 42, 46, 50, 54, 58, 63, 69, 76, 85, 92, 110 kg

- Mädchen: 38, 40, 43, 46, 49, 52, 56, 60, 65, 90 kg

U20

- Männer: 57, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg

- Frauen: 50, 53, 57, 61, 65, 70, 75, 80, +80 kg

U23

- Männer: 57, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg

- Frauen: 50, 53, 57, 61, 65, 70, 75, 80, +80 kg

Senioren

- Männer: 57, 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg

- Frauen: 50, 53, 57, 61, 65, 70, 75, 80, +80 kg

Veteranen

- Männer: 62, 66, 71, 77, 84, 92, 100, +100 kg

- Frauen: 53, 57, 61, 65, 70, 75, +75 kg

Jeder Teilnehmer, der als freiwillig teilnehmend angesehen wird und für sich selbst verantwortlich ist, darf nur in einer Gewichtskategorie antreten: derjenigen, die seinem Gewicht zum Zeitpunkt der offiziellen Gewichtskontrolle entspricht. In den Kategorien der Altersgruppe der Senioren können die Teilnehmer sich für die nächsthöhere Kategorie als ihr Körpergewicht entscheiden, mit Ausnahme der Schwergewichtskategorie.

Wettkämpfe

Internationale Wettkämpfe für die verschiedenen Alterskategorien sind wie folgt:

U13 12-13 Jahre	International competitions Continental Championships World Championships	(auf Anfrage) (auf Anfrage)
U15 14-15 Jahre	International competitions Continental Championships World Championships	(auf Anfrage) (auf Anfrage)
U17 16-17 Jahre	International competitions Continental Championships World Championships	(auf Anfrage) (jedes Jahr)
U20 18-20 Jahre	International competitions Continental Championships World Championships	(auf Anfrage) (jedes Jahr)
Senioren 20 Jahre und älter	International competitions Continental Championships World Championships World Cups	(jedes Jahr) (jedes Jahr) (auf Anfrage)
Veteranen 35 Jahre und älter	World Championships <i>Kategorien und spezifische Vorschriften</i>	(auf Anfrage)

Andere Arten von Wettbewerben können nach Genehmigung durch die United World Wrestling organisiert werden.

KAPITEL 2 - WETTKÄMPFE UND PROGRAMME

Artikel 2.1 - Wettkampfsystem

Die Wettkämpfe finden nach dem System der direkten Eliminierung mit einer idealen Anzahl von Athleten statt, d.h. 4, 8, 16, 32, 64 usw. Wenn es in einer Kategorie keine ideale Anzahl von Athleten gibt, werden Qualifikationskämpfe organisiert.

Die Paarungen werden in der Reihenfolge der zufällig gezogenen Nummern erstellt. Alle Athleten, die gegen beide Finalisten verloren haben, haben Repechage-Kämpfe. Es gibt zwei separate Gruppen von Repechage: eine Gruppe von Athleten, die gegen den Finalisten des oberen Teils der Auslosung verloren haben, und eine andere Gruppe von Athleten, die gegen den Finalisten des unteren Teils der Auslosung verloren haben. Die Repechage-Kämpfe beginnen mit den Athleten, die in der ersten Runde verloren haben, einschließlich der Qualifikationskämpfe, um die ideale Anzahl gegen einen der beiden Finalisten zu erreichen, bis hin zu den Verlierern der Halbfinals durch direkte Eliminierung. Die Gewinner der beiden Repechage-Gruppen erhalten jeweils die Bronzemedaille.

Jede Gewichtskategorie wird an einem Tag organisiert. Die Auslosung findet spätestens am Tag vor Beginn der betreffenden Kategorie statt. Die ärztliche Kontrolle und das Wiegen finden am Morgen der betreffenden Gewichtskategorie statt.

Die Wettkämpfe finden wie folgt statt:

Morgens:

- Qualifikationsrunden
- Ausscheidungsrunden

Nachmittags:

- Repechage-Runden
- Finals

Klassifizierungskriterien:

Ab dem 7. Platz werden die Athleten jeder Kategorie basierend auf ihren Klassifizierungspunkten eingestuft.

Im Falle eines Punktegleichstands werden sie durch folgende Kriterien analysiert, die nacheinander für den gesamten Wettbewerb angewendet werden:

- Die meisten Siege durch K.o.
- Die meisten Siege durch technischen K.o.
- Die meisten Siege durch Aufgabe
- Die meisten Siege durch technische Überlegenheit
- Die meisten erzielten technischen Punkte
- Die wenigsten gegebenen technischen Punkte
- Die niedrigste Losnummer

Wettbewerb mit weniger als 8 Athleten (Nordisches Turnier):

Wenn in einer Gewichtskategorie weniger als 6 Athleten gemeldet sind, wird eine Gruppe gebildet und alle Athleten treten gegeneinander an. In einem Zwei-Tage-Wettbewerbsformat wird die letzte Runde am zweiten Tag organisiert.

Für Kontinental- und Weltmeisterschaften wird eine Gewichtskategorie mit nur einem Athleten abgesagt, und es wird kein Titel oder keine Medaille vergeben!

Wenn es 6 oder 7 Athleten in einer Gewichtskategorie gibt, beginnt der Wettbewerb mit einer Gruppenphase mit zwei Gruppen. Wie oben erwähnt, treten alle Athleten in jeder Gruppe gegen alle anderen Athleten ihrer Gruppe an (das Nordische Turniersystem wird als Kriterium für die Platzierung innerhalb jeder Gruppe verwendet). Die Platzierung innerhalb der Gruppen wird verwendet, um die Paarungen für die Halbfinals zu bestimmen.

Die Halbfinalkämpfe bestehen aus:

- Der Erstplatzierte der Gruppe A gegen den Zweitplatzierten der Gruppe B
- Der Zweitplatzierte der Gruppe A gegen den Erstplatzierten der Gruppe B

Das Finale um die Goldmedaille findet zwischen den Gewinnern der Halbfinals statt und das Spiel um die Bronzemedaille zwischen den Verlierern der Halbfinals. In diesem Szenario wird nur eine Bronzemedaille vergeben.

Kriterien für die Rangfolge im Nordischen Turnier

Im Nordischen Turnier wird der Athlet mit der höchsten Anzahl von Siegen an erster Stelle eingestuft. In einer Gruppe, wenn zwei Athleten die gleiche Anzahl von Siegen haben, wird ihr direktes Duell die Rangfolge bestimmen.

Für alle Fälle mit einem Gleichstand zwischen Athleten in derselben Gruppe wird die Rangfolge anhand folgender Kriterien für den gesamten Wettbewerb ermittelt:

- Die höchste Anzahl von Klassifizierungspunkten
- Die meisten Siege durch K.o.
- Die meisten Siege durch technischen K.o.
- Die meisten Siege durch "Submission"
- Die meisten gewonnenen Kämpfe durch technische Überlegenheit
- Die meisten erzielten technischen Punkte
- Die wenigsten gegebenen technischen Punkte
- Die niedrigste Losnummer

Artikel 2.2 - Wettkampfprogramm

Die Wettkampfprogramme aller Meisterschaften und Turniere werden im Kalender der United World Wrestling veröffentlicht.

Artikel 2.3 - Siegerehrungen

Die ersten vier Athleten in jeder Gewichtskategorie nehmen an der Siegerehrung teil und erhalten eine Medaille und ein Diplom entsprechend ihrer Platzierung.

- | | |
|---------------|-----------------|
| 1. | Gold + Diplom |
| 2. | Silber + Diplom |
| Die beiden 3. | Bronze + Diplom |

In den Gewichtskategorien, in denen das Nordische System verwendet wird, wird nur eine Bronzemedaille vergeben.

Hinweis: Athleten dürfen ihre Nationalflagge nicht auf das Podium mitbringen.

KAPITEL 3 - WETTKAMPFVERFAHREN

Artikel 3.1 - Wiegen

Für alle Wettbewerbe wird das Wiegen jeden Morgen der betreffenden Gewichtskategorie organisiert. Das Wiegen und die medizinische Kontrolle dauern 60 Minuten. Die Athleten müssen zur medizinischen Untersuchung und zum Wiegen mit ihrer Lizenz und Akkreditierung erscheinen.

Die Athleten müssen beim Wiegen einen Rashguard und Shorts tragen. Nachdem sie von qualifizierten Ärzten untersucht wurden, die jeden Athleten ausschließen müssen, der eine ansteckende Krankheit darstellt, können die Athleten gewogen werden.

Die Teilnehmer müssen sich in perfektem körperlichem Zustand befinden und ihre Fingernägel sehr kurz geschnitten haben.

Während des gesamten Wiegezeitraums haben die Athleten das Recht, nacheinander beliebig oft auf die Waage zu steigen.

Die Schiedsrichter, die für das Wiegen verantwortlich sind, müssen überprüfen, ob alle Athleten das Gewicht der Kategorie haben, in der sie für den Wettbewerb gemeldet sind, ob sie alle Anforderungen erfüllen und jeden Athleten über das Risiko informieren, das er eingeht, wenn er sich in unangemessener Kleidung auf die Matte begibt. Schiedsrichter werden sich weigern, einen Athleten zu wiegen, der nicht korrekt gekleidet ist.

Die Schiedsrichter, die für das Wiegen verantwortlich sind, erhalten die Ergebnisse der Auslosung und dürfen nur die Athleten kontrollieren, die auf dieser Liste stehen.

Wenn ein Athlet nicht zum Wiegen erscheint oder das Wiegen nicht besteht, wird er aus dem Wettbewerb ausgeschlossen und als Letzter ohne Rang eingestuft (Ausnahme: vgl. Artikel 45 - Eingriff des Medizinischen Dienstes).

Artikel 3.2 - Auslosung und Paarung

Die Teilnehmer werden entsprechend der numerischen Reihenfolge, die durch die Auslosung am Vortag des Wettbewerbstags der betreffenden Gewichtskategorie spätestens festgelegt wurde, gepaart. Das UWW-Wettbewerbsmanagementsystem wird für die Auslosung und Verwaltung aller in den UWW-Kalender eingetragenen internationalen Wettbewerbe verwendet.

Wenn das UWW-Wettbewerbsmanagementsystem nicht verwendet werden kann, müssen nummerierte Marken in eine Urne, eine Tasche oder ein ähnliches Objekt gelegt werden.

Wenn ein anderes System verwendet wird, muss dies klar angekündigt werden. Wenn der Teamleiter (oder sein Vertreter) aus einem außergewöhnlichen Grund nicht an der Auslosung teilnehmen kann, muss er den Veranstalter und die United World Wrestling informieren, sonst wird sein(e) Athlet(en) nicht an der Auslosung teilnehmen. Der Veranstalter ist verantwortlich, dies dem Ergebnisteam der UWW mitzuteilen.

Wichtig: Wenn die Person, die für das Wiegen und die Auslosung verantwortlich ist, einen Fehler in der oben beschriebenen Verfahrensweise feststellt, muss die Auslosung für die betreffende Kategorie abgesagt werden. Die Auslosung für diese Kategorie wird dann mit Zustimmung des technischen Delegierten wiederholt.

Der technische Delegierte oder die IT-Person ist für den reibungslosen Ablauf der Auslosung verantwortlich und muss sicherstellen, dass diese Regeln eingehalten wurden. Er muss auch die Wiegelisten bestätigen. Nach Abschluss der Auslosung kann kein Protest eingereicht werden.

Position der Athleten in der Klammer (Bracket)

Bei einem Wettbewerb mit 6 oder 7 Athleten wird der Athlet mit der niedrigsten Losnummer in Gruppe A sein, dann wird der Athlet mit der zweitniedrigsten Losnummer in Gruppe B sein, dann wird der Athlet mit der drittniedrigsten Losnummer in Gruppe A sein und so weiter.

Bei einem Wettbewerb mit mehr als 7 Athleten - Wenn die Anzahl der Athleten, die an einer Gewichtskategorie teilnehmen, von 8, 16, 32 usw. abweicht (mehr als), müssen Qualifikationsrunden organisiert werden. Um ein Gleichgewicht zwischen dem oberen und unteren Teil der Klammer zu schaffen, folgt die Position der Qualifikationsrunden dem Muster oben-unten-unten-oben. Das gleiche Verfahren wird verwendet, um die Position des gesetzten Athleten in der Klammer zu bestimmen.

Gesetzte Athleten in der Klammer (Bracket)

Das Ziel einer solchen Auslosung besteht darin, die gesetzten Athleten so weit wie möglich voneinander zu platzieren, um sie bis zum spätestmöglichen Zeitpunkt zu erhalten. Die verbleibenden Positionen (nicht gesetzte Athleten) werden von oben nach unten aufgefüllt, basierend auf ihrer Losnummer (eine niedrige Losnummer schützt die Athleten nicht davor, in der Qualifikationsrunde anzutreten).

Wenn die Qualifikationskämpfe auch die gesetzten Athleten umfassen müssen, beginnt die Paarung mit dem am niedrigsten gesetzten Athleten.

Gesetzte Athleten in einer Gewichtskategorie mit 6 oder 7 Athleten werden wie folgt platziert:

Gruppe A	Gruppe B
Gesetzte Nr. 1	Gesetzte Nr. 2
Gesetzte Nr. 4	Gesetzte Nr. 3
Gesetzte Nr. 5	Gesetzte Nr. 6
Gesetzte Nr. 7 (falls vorhanden)	

Sobald der gesetzte Athlet platziert ist, werden die nicht gesetzten Athleten nach dem ABA-Ansatz platziert.

Alle verschiedenen Klammerarten - ohne Setzung, mit 4 gesetzten Athleten und mit 8 gesetzten Athleten - sind unter folgendem Link verfügbar:

<https://uww.org/governance/regulations-olympic-wrestling>

Wenn ein oder mehrere gesetzte Athleten nicht gemeldet sind (ersetzt oder nicht registriert), wird der nächste bestplatzierte Athlet oder die nächstbesten Athleten in der Rangliste seinen (ihren) Platz einnehmen.

Artikel 3.3 - Startliste

Wenn ein oder mehrere Athleten nicht am Wiegen teilnehmen oder das Wiegen nicht bestehen, gewinnt der/die Gegner(in) den Kampf kampflös (durch Aufgabe). Diese Athleten werden aus dem Wettbewerb eliminiert und am Ende der Wertung ohne Rang platziert. Es wird keine erneute Paarung am Tag des Wettkampfs vorgenommen.

Artikel 3.4 - Ausscheiden aus dem Wettbewerb

Der Verlierer wird eliminiert und entsprechend den erzielten Punkten in der Wertung platziert, außer den Athleten, die gegen einen der Finalisten verloren haben, da sie am Hoffnungsrundenkampf für den 3. oder 5. Platz teilnehmen.

Nach dem Wiegen, falls ein Athlet, ohne ärztlichen Rat, der vom UWW-Arzt oder dem Turnierarzt unterzeichnet wurde, und ohne das Wettkampfsekretariat zu benachrichtigen, nicht gegen seinen Gegner antreten will, wenn sein Name aufgerufen wird, verliert er seinen Kampf kampflös, wird eliminiert und ohne Rang platziert. Sein Gegner gewinnt den Kampf.

Wenn die UWW-Ärzte nachweisen können, dass ein Athlet eine Verletzung vortäuscht, um aus welchen Gründen auch immer nicht gegen seinen Gegner anzutreten, wird er disqualifiziert, auf den letzten Platz in der Wertung gesetzt, ohne Rang, und der Vermerk "DQ" wird neben seinem Namen angebracht.

Wenn ein Athlet eine offensichtliche Verletzung des Fairplays im Geiste und Konzept des von der UWW verkündeten totalen und universellen Ringens begeht, betrügt oder sich an brutalen Aktionen beteiligt, wird er

sofort vom Wettbewerb disqualifiziert und durch eine einstimmige Entscheidung des Schiedsrichterteams eliminiert. In dieser Situation wird er auf den letzten Platz in der Wertung gesetzt, ohne Rang, und der Vermerk "DQ" wird neben seinem Namen angebracht.

Wenn zwei Athleten während desselben Kampfes wegen Brutalität disqualifiziert werden, werden sie wie oben beschrieben eliminiert. Die Paarung für die nächste Runde wird nicht geändert. Der Athlet, der gegen einen der disqualifizierten Athleten antreten sollte, gewinnt den Kampf kampflös.

Wenn zwei Halbfinalisten während desselben Kampfes wegen Brutalität disqualifiziert werden, werden sie eliminiert und ihre Verlierer im Viertelfinale werden im Halbfinale antreten und die Repechage-Gruppe wird entsprechend dem Ergebnis dieses Halbfinalkampfes geändert. Wenn die Halbfinals während der Abendsitzung organisiert sind, wird dieser Kampf am Ende der Sitzung organisiert, um den betreffenden Athleten genügend Zeit zur Vorbereitung zu geben. Wenn es an Tag 1 passiert, wird diesen Athleten eine Stunde (seit dieser doppelten Disqualifikation) gegeben, um sich vorzubereiten.

Wenn es zu einer doppelten Verletzung (2VIN) während eines Kampfes kommt, gewinnt der Gegner der nächsten Runde den Kampf aufgrund der Verletzung. Wenn es in einem Halbfinalkampf passiert und um zu bestimmen, welche Athleten in die Repechage gehen müssen, werden die Klassifizierungskriterien (Artikel 8) verwendet, um den Gewinner dieses doppelten Verletzungskampfes zu ermitteln.

Wenn es zu einem oder mehreren kampflösen (Aufgabe) oder Disqualifikationen (Dsq) während eines Medaillenkampfes (1-2 oder 3-5) kommt, werden die folgenden Athleten (aus dem Teil des Turnierbaums der disqualifizierten/verzichtenden Athleten) in der Tabelle aufsteigen, um die endgültige Platzierung festzulegen. Wenn die beiden Finalisten disqualifiziert werden, wird ein Kampf zwischen den beiden Bronzemedailleengewinnern organisiert, um den 1. und den 2. Platz zu bestimmen. Alle anderen Teilnehmer steigen in der Wertung auf, die beiden auf dem 5. Platz werden zu Drittplatzierten. Wenn die beiden Finalisten kampflös gewinnen, obwohl sie erfolgreiches zweites Wiegen hatten, gilt dasselbe Verfahren (ein zusätzlicher Kampf zwischen den beiden Bronzemedailleengewinnern).

Für alle Arten von kampflösen (Aufgabe) oder Disqualifikationen (DQ) wird der betreffende Athlet ohne Rang platziert.

Ranking bei Dopingverstößen

Im Falle eines positiven Dopingtests wird der Athlet disqualifiziert und automatisch auf den letzten Platz in der Wertung gesetzt, ohne Rang und mit dem Vermerk "DQ" neben seinem Namen. Die folgenden Athleten werden in der Wertung aufsteigen. Wenn es sich um einen Athleten auf dem 3. Platz handelt, wird der Athlet aus dem Teil des Turnierbaums des gedopten Athleten aufsteigen. In diesem Fall wird nur ein Athlet auf dem 5. Platz platziert.

Im Falle, dass die ersten beiden platzierten Athleten einen positiven Dopingtest haben und disqualifiziert werden, erhalten die beiden Bronzemedailleengewinner eine Goldmedaille. In diesem speziellen Fall wird keine Silbermedaille vergeben, und beide 5. Plätze steigen in den 3. Rang auf.

Im Falle eines positiven Dopingtests während eines Mannschaftswettbewerbs wird das Team des betroffenen Athleten disqualifiziert und auf den letzten Platz in der Wertung gesetzt, ohne Rang und mit dem Vermerk "DQ" neben seiner Flagge.

KAPITEL 4 - DIE SCHIEDSRICHTER (HELLANODEKEA)

Artikel 4.1 - Zusammensetzung

In allen Wettbewerben besteht die Schiedsrichterkommission für jeden Kampf aus folgenden Mitgliedern:

- 1 Mattenvorsitzender
- 1 Zentraler Schiedsrichter
- 2 Seiten-Schiedsrichtern

Die zentralen Schiedsrichter stehen im Zentrum des Kreises der Wettkampffläche und schauen zum Tischpersonal, während die beiden Seitenschiedsrichter sich auf jeder Seite der Wettkampffläche gegenüberstehen. Ein Austausch eines Schiedsrichters während eines Kampfes ist strengstens untersagt, es sei denn, es liegt eine schwerwiegende, medizinisch bestätigte Erkrankung vor. Die Schiedsrichterkommission darf auf keinen Fall aus zwei Personen derselben Nationalität bestehen. Darüber hinaus ist es strengstens untersagt, dass ein Schiedsrichter in Kämpfen mit Landsleuten als Athleten fungiert. Die Schiedsrichterkommission spielt eine entscheidende Rolle, um faire und unvoreingenommene Wettkämpfe für alle Athleten zu gewährleisten.

Artikel 4.2 - Allgemeine Aufgaben

Die Schiedsrichterkommission hat alle Aufgaben gemäß den Bestimmungen für Pankration-Wettkämpfe und eventuellen Sonderregelungen auszuführen, die für die Organisation eines bestimmten Wettbewerbs festgelegt wurden. Die zentralen Schiedsrichter und die Seiten-Schiedsrichter sind verpflichtet, die grundlegende Pankration-Terminologie und die entsprechenden Signale für ihre jeweiligen Rollen während der Kämpfe zu verwenden. Außerdem ist es ihnen während des Kampfes verboten, mit irgendjemandem zu sprechen, außer untereinander, wenn sie sich beraten müssen, um ihre Aufgaben ordnungsgemäß auszuführen.

Die Schiedsrichterkommission ist dafür verantwortlich, den guten Zustand der Matte und des Bereichs um sie herum zu überprüfen (insbesondere die korrekte Positionierung der Stühle der Seiten-Schiedsrichter und der Sekundanten). Außerdem wird erwartet, dass sie den Klang der Gongs, die an jeder Matte verwendet werden, kennt und überprüft, ob das Tischpersonal seine Aufgaben ordnungsgemäß erfüllt.

Die Schiedsrichterkommission muss ein fundiertes Verständnis und Erfahrung in den Kampfkünsten haben und in der Lage sein, die Wirkung aller Arten von Schlägen sofort zu beurteilen und bei Bedarf die Aktion zu stoppen, um den Schutz der Athleten weiter zu gewährleisten.

Artikel 4.3 - Kleiderordnung der Schiedsrichter

Die Schiedsrichterkommission muss schwarze Hosen, ein schwarzes UWW-Polo und schwarze Sportschuhe tragen. Die Schiedsrichter müssen ein blaues Band am rechten Handgelenk und ein rotes Band am linken Handgelenk tragen. Die Seiten-Schiedsrichter halten in ihrer rechten Hand eine blaue Flagge und in ihrer linken Hand eine rote Flagge.

Artikel 4.4 - Der Zentral-Schiedsrichter

Der Zentral-Schiedsrichter ist für den geordneten Ablauf der Kämpfe verantwortlich, die er/sie gemäß den offiziellen WPC-Regeln leiten soll. Er/sie muss den Respekt der Teilnehmer/innen befehlen und volle Autorität über sie ausüben, so dass sie seinen/ihren Anweisungen sofort Folge leisten. Ebenso führt der Zentral-Schiedsrichter die Kämpfe ohne Toleranz für irreguläre Eingriffe oder Störungen von außen durch.

Die Hauptaufgabe des Zentral-Schiedsrichters besteht darin, die Kämpfe zu beginnen und zu unterbrechen, Strafen zu verhängen, Punkte zu vergeben und die legitimen Gewinner zu erklären. Der Zentral-Schiedsrichter zeigt die Punkte (Punktevergabe) mit der Hand und den Fingern an.

Die verbalen Kommandos, die der Zentral-Schiedsrichter während des Kampfes verwendet, müssen gemäß den internationalen Schiedsrichterregeln erfolgen. Jedes Mal, wenn die Aktion unterbrochen werden muss, bläst der Zentral-Schiedsrichter in die Pfeife oder ruft "Pafsasthae" (Stopp) und stoppt die Kämpfer/innen durch Berührung.

Spezifische Aufgaben des Zentral-Schiedsrichters:

- Händeschütteln mit den Athleten/innen, wenn sie die Wettkampffläche betreten und bevor sie diese verlassen.
- Sich nicht zu nah an die Athleten/innen begeben, wenn sie in stehender Position sind, aber in der Nähe bleiben, wenn sie in Bodenposition sind.
- In der Lage sein, sich von einem Moment zum nächsten zu bewegen, auf der Wettkampffläche oder um sie herum, und insbesondere auf die Knie oder den Bauch gehen, um eine bessere Sicht auf eine gefährliche Situation zu erhalten.
- Die Sicht der Seiten-Schiedsrichter/innen nicht durch zu nahes Stehen an den Athleten/innen behindern (insbesondere, wenn eine Aufgabe droht).
- Die Punkte für die Aktionen vergeben, indem er/sie die Hand entsprechend der Farbe der Athleten/innen, die Punkte erzielt haben, hochhält und die Anzahl der Punkte mit den Fingern deutlich anzeigt.
- Sich zu keinem Zeitpunkt den Athleten/innen den Rücken zuwenden und Gefahr laufen, die Kontrolle über die Situation zu verlieren.
- Einen passiven Athleten verbal stimulieren, ohne den Kampf zu unterbrechen.
- Darauf zu achten, dass die Athleten/innen sich während des Kampfes nicht ausruhen, indem sie vorgeben, ihren Körper abzuwischen, sich die Nase zu putzen oder eine Verletzung vortäuschen, etc.
- Die Aktion unterbrechen und Strafen für Verstöße gegen die Regeln oder Brutalität verhängen.
- Die Aktion unterbrechen und die Athleten/innen dazu auffordern, die Kleidung zu wechseln, falls sie zerrissen ist (die Athleten/innen haben maximal 1 Minute Zeit, um die Kleidung zu wechseln, wenn sie dazu aufgefordert werden).
- Bereit sein, die Athleten/innen aufzuhalten, wenn sie sich dem Rand der Matte nähern.
- Die Aktion unterbrechen und die Athleten/innen in die Ausgangsposition zurückbringen, wenn die Aktion außerhalb des Kampfbereichs stattfindet (z.B., wenn kein Körperteil eines Athleten die Kampffläche berührt oder wenn der gesamte Körper eines/r Athleten/in den Schutzraum verlässt).
- Den Kampf unterbrechen (Kampf), wenn es zu einer Verletzung kommt, und das medizinische Personal auf die Wettkampffläche zu lassen.
- Den Kampf unterbrechen (Kampf), nachdem ein Athlet eine Aufgabe signalisiert hat, entweder physisch (durch Tapping) oder verbal. Der Schiedsrichter muss die Sicherheit der Athleten jederzeit gewährleisten.
- Nach Intervention des Matten-Vorsitzenden den Kampf unterbrechen (Kampf) und den Sieg durch technische Überlegenheit erklären, wenn die Punktestände der Athleten/innen 12 Punkte auseinanderliegen.
- Den Kampf (Kampf) zur richtigen Zeit stoppen, wenn es erforderlich ist.
- Darauf achten, dass die Athleten/innen auf der Wettkampffläche bleiben, bis das Ergebnis des Kampfes (Kampf) bekannt gegeben wird.
- Den Sieger verkünden (durch Hochhalten der Hand des Siegers) nach Absprache mit dem Matten-

Vorsitzenden.

Artikel 4.5 - Die Seiten-Schiedsrichter

Die Seiten-Schiedsrichter müssen sich auf der Seite der Matte gegenüberstehen und ihre Fahnen in den Händen halten.

Aufgaben der Seiten-Schiedsrichter:

- Die Wettkampfkleidung und Schutzausrüstung der Athleten/innen überprüfen und sie auffordern, sie innerhalb von 2 Minuten zu ändern, falls sie nicht den geltenden Bestimmungen entsprechen.
- Die Wettkampffläche und das Umfeld überwachen und beaufsichtigen (insbesondere sicherstellen, dass keine unbefugten Personen außer den Trainern in der Nähe der Wettkampffläche sind).
- Die Athleten/innen während der gesamten Kämpfe (Kampfes) ständig beobachten.
- Sich entlang ihrer Seite der Wettkampffläche bewegen, um ihre Sicht auf die Athleten sicherzustellen.
- Die Punkte mit den Fahnen anzeigen.

Die Zeichen für die Vergabe von Punkten sind wie folgt:

- 1 Punkt: Der Seiten-Schiedsrichter streckt die Fahne vor seinem Knie zum Boden aus.
- 2 Punkte: Der Seiten-Schiedsrichter streckt die Fahne horizontal auf Schulterhöhe aus.
- 3 Punkte: Der Seiten-Schiedsrichter streckt die Fahne vertikal nach oben aus.
- 4 Punkte: Der Seiten-Schiedsrichter streckt die Fahne vertikal nach oben aus und positioniert den Arm (Schulter) parallel zur Matte.

Artikel 4.6 - Der Mattenvorsitzende

Der Mattenvorsitzende sitzt am Wertungstisch und überwacht die Arbeit des zentralen Schiedsrichters, der Seiten-Schiedsrichter und des für jeden Kampf (Kampf) ernannten Tischpersonals.

Aufgaben des Mattenvorsitzenden:

Während des Kampfes (Kampf):

- Die Matte und das Umfeld kontrollieren und überwachen.
- Die Punkte und Strafen dem Punktezähler bestätigen.
- Den Kampf (Kampf) unterbrechen, indem er einen weichen Gegenstand auf die Matte wirft, um den zentralen Schiedsrichter und die Seiten-Schiedsrichter an den Tisch zu rufen, falls eine Beratung erforderlich ist.
- Im Falle einer Herausforderung den Kampf (Kampf) stoppen und den Schiedsrichter-Delegierten (oder seinen Stellvertreter) für eine Videoüberprüfung anrufen.

Am Ende des Kampfes:

- 1) Dem zentralen Schiedsrichter den Sieger bestätigen, damit er die Hand des Siegers hochheben kann.
- 2) Dem Punktezähler die Klassifizierungspunkte gemäß der Wertungstabelle bestätigen.
- 3) Das Punkteblatt am Ende des Kampfes unterschreiben.
- 4) Die elektronische Anzeigetafel vor dem nächsten Kampf zurücksetzen.

Artikel 4.7 - Strafen gegen das Schiedsrichter-Gremium

Das UWW World Pankration Committee, das das oberste Gremium darstellt, hat gemeinsam das Recht, folgende Disziplinarmaßnahmen gegen das oder die Schiedsrichtermmitglieder bei technischem Verschulden zu ergreifen, nach Meldung durch die Wettkampfdelegierten:

- Dem bzw. den betroffenen Schiedsrichter(n) eine Verwarnung erteilen.
- Ausschluss von einem oder mehreren Wettbewerben.
- Die betroffenen Schiedsrichter aus dem Wettbewerb zurückziehen.

Je nach Schwere des Fehlverhaltens können auch weitere Sanktionen durch die UWW-Disziplinarkammer verhängt werden.

KAPITEL 5 - DER KAMPF (KAMPF)

Artikel 5.1 - Dauer des Kampfes

- Für U13 und U15: Die Dauer eines Kampfes beträgt eine Runde von 2 Minuten.
- Für U17, U20 und Veteranen: Die Dauer eines Kampfes beträgt eine Runde von 3 Minuten.
- Für U23 und Senioren: Die Dauer eines Kampfes beträgt eine Runde von 4 Minuten.
- Polydamas- und Palaesmata-Demonstrationen dauern mindestens 1 Minute und höchstens 2 Minuten.
- Der Sieger wird durch die Summe der erzielten Punkte am Ende der regulären Zeit erklärt.
- Die technische Überlegenheit wird erreicht, wenn ein Unterschied von 12 Punkten besteht.
- Ein Knockout stoppt automatisch den Kampf.

Artikel 5.2 - Aufforderung zum Kampf (Anruf auf die Matte)

Vor der Aufforderung zum Kampf werden die Teilnehmer zu einer Kontrollstelle für ihre Kleidung und Ausrüstung eskortiert, wo ein bestimmter Beauftragter sicherstellt, dass ihre Schutzausrüstung und Wettkampfanzüge in der richtigen Farbe und vollständig gemäß den vorliegenden Bestimmungen sind. Sobald sie vom Beauftragten freigegeben wurden, werden die Teilnehmer zu ihrer zugewiesenen Kampfmatte eskortiert.

Die Namen beider Athleten müssen mit lauter, klarer Stimme auf die Matte gerufen werden. Die Athleten müssen 3-mal aufgerufen werden, wobei zwischen jedem Aufruf mindestens 30 Sekunden Zeit liegen müssen. Wenn ein Athlet nach dem dritten Aufruf nicht auf der Matte erscheint, verliert er den Kampf durch Forfait.

Ein Wettkämpfer kann nicht zu einem neuen Kampf aufgerufen werden, bis er eine Ruhezeit von zwanzig (20) Minuten ab dem Zeitpunkt seines vorherigen Kampfes hatte.

Artikel 5.3 - Vorstellung der Athleten

Die folgende Zeremonie findet für jede Gewichtsklasse in den Finals für die ersten und zweiten Plätze statt: Die Finalisten werden vorgestellt, und ihre Leistungen können verkündet werden, wenn sie auf die Matte kommen.

Artikel 5.4 - Beginn und Wiederbeginn des Kampfes

Nachdem ihr Name aufgerufen wurde, müssen die Athleten in der Ecke stehen, die ihrer zugewiesenen Farbe entspricht, und auf den Ruf des zentralen Schiedsrichters warten, der sie zu sich ruft. Die seitlichen Schiedsrichter inspizieren ihre Wettkampfkleidung und Schutzausrüstung und geben ihnen 2 Minuten Zeit, um diese zu ändern, falls sie nicht den aktuellen Bestimmungen entsprechen. Wenn ein Athlet nach 2 Minuten nicht mit einer zufriedenstellenden Kleidung oder Schutzausrüstung zur Wettkampffläche zurückkehrt, verliert er den Kampf kampflos.

Nach Abschluss der Inspektion der Athleten befiehlt der zentrale Schiedsrichter "Aeteme" (Bereit), die Athleten stehen einander gegenüber, mit angespannten Armen und geschlossenen Fäusten, und die Athleten bringen ihre Kampf Faust an ihre rechte Schläfe, ausgesprochen "Erroso" (der gleiche Gruß wird auch am Ende des Kampfes durchgeführt). Der Kampf beginnt, wenn der Schiedsrichter "Arxasthae" (Aktion) ankündigt, und um den Kampf zu stoppen, verkündet der Schiedsrichter "Pafsasthae" (Halt).

Die neutrale Stehposition wird zu Beginn des Kampfs und nach jeder Unterbrechung (z. B. Außerhalb des Bereichs oder Unterbrechung aufgrund bestimmter Umstände) angeordnet. Beide Athleten (mit den Fäusten unten) stehen einander gegenüber in der Mitte der Wettkampffläche, wobei ein Fuß den inneren Kreis berührt, und warten auf das Signal des Schiedsrichters oder auf den Befehl "Aeteme" (Bereit), um den Kampf zu beginnen.

Artikel 5.5 - Unterbrechung und Fortsetzung des Kampfes

- a) Wenn aus irgendeinem Grund der Kampf unterbrochen werden muss (z. B. Verletzung/Blutzeit, Beratung der Schiedsrichter usw.), müssen die beiden Athleten in ihrer jeweiligen Ecke stehen und zum Zentrum der Wettkampffläche schauen, ohne mit jemandem zu sprechen oder Flüssigkeiten zu sich zu nehmen, und auf den zentralen Schiedsrichter warten, der sie zurückruft, um den Kampf fortzusetzen.
- b) Im Falle einer Funktionsstörung der Ausrüstung oder Kleidung gibt der zentrale Schiedsrichter einen Ruf "Bewegung einstellen" ab, berührt beide Athleten und ordnet an, dass sie stehenbleiben. Beide Athleten müssen sofort anhalten und so stehen bleiben, bis der Schiedsrichter ihnen befiehlt, den Kampf fortzusetzen.
- c) Wenn ein Kampf aus medizinischen Gründen nicht fortgesetzt werden kann, entscheidet der verantwortliche Wettkampfarzt, der sowohl den Trainer des betroffenen Athleten als auch den Mat-Chairman informiert. Letzterer ordnet dann die Beendigung des Kampfes an. Die Entscheidung des Wettkampfarztes kann nicht rückgängig gemacht werden.
- d) Unter keinen Umständen darf ein Teilnehmer selbst die Initiative ergreifen, um die Aktion zu unterbrechen.
- e) Wenn eine Aktion gestoppt werden muss, weil ein Athlet seinen Gegner absichtlich verletzt, wird der foulende Athlet disqualifiziert.
- f) Im Falle einer Blutung bei einem der Athleten unterbricht der Schiedsrichter den Kampf, um die Blutung zu stoppen. Ein Chronometer beginnt, sobald der Arzt die Matte betritt. Wenn die Gesamtzeit der Unterbrechungen zur Behandlung der Blutung über die gesamte Dauer des Kampfes 4 Minuten überschreitet, ordnet der Mat-Chairman das Ende des Kampfes an. In diesem Fall verliert der betroffene Athlet den Kampf, und der Gegner gewinnt den Kampf aufgrund der Verletzung. Wenn der Kampf bis zum Ende fortgesetzt wird, wird das Chronometer für die nächste Runde zurückgesetzt.
- g) Nach der medizinischen Behandlung wird der Kampf mit den Standard-Neustartpositionen fortgesetzt.
- h) Wenn ein Kampf wegen eines Vorfalls unterbrochen wird, der außerhalb der Kontrolle der Athleten liegt,

kann der Schiedsrichter den Kampf stoppen, und die verbleibende Zeit des Kampfes wird fortgesetzt, sobald die Unterbrechung endet. Wenn eine Sitzung nicht wie erwartet beendet werden kann, kann sie auf den nächsten Tag verschoben werden. Wenn dies der letzte Wettkampftag ist und aus außergewöhnlichen Gründen das Ende des Wettkampfes verschoben werden muss, kann er zu einem späteren Zeitpunkt an einem anderen Ort stattfinden.

- i) Im Falle eines schwerwiegenden Fehlers, der vom Schiedsrichterteam nicht bemerkt wurde (Beispiele: Zeitnehmerfehler, falsche Punkte oder Verwarnungen auf der Anzeigetafel, Erklärung eines falschen Gewinners usw.), können sich die Schiedsrichter-Delegierten einmischen und eine Korrektur durch Beratung oder Videoüberprüfung verlangen.

Außerhalb des Wettkampfbereiches

Außerhalb des Wettkampfbereiches von einer stehenden Position wird als gegeben angesehen, wenn ein Athlet mit beiden Füßen den Passivitäts- oder orangefarbenen Bereich nach außen verlässt. Wenn die Athleten am Boden kämpfen, gilt als außerhalb der Begrenzungen, wenn ein Teil des Körpers des Teilnehmers außerhalb des Schutzbereichs liegt. Wenn eine dieser Situationen eintritt, unterbrechen die Schiedsrichter die Aktion und bringen die Athleten in die neutrale Stehposition zurück. Wenn während des Bodenkampfes zwei Körper der Athleten außerhalb des Passivitäts- oder orangefarbenen Bereichs sind, unterbricht der zentrale Schiedsrichter den Kampf und startet ihn in der Stehposition neu.

- Wenn ein Athlet während einer technischen Aktion von der stehenden oder Bodenposition aus gezwungen wird, die Begrenzungen zu verlassen, unterbricht der zentrale Schiedsrichter den Kampf und bringt die Athleten zurück in die Mitte der Matte.
- Wenn ein Athlet absichtlich die Matte verlässt - entweder aus stehender oder Bodenposition - wird sofort eine Verwarnung ausgesprochen, und 1 Punkt wird dem angreifenden Athleten gegeben.
- Wenn ein Athlet versucht, einer Submission zu entkommen, indem er die Matte verlässt, wird er/sie vom Kampf disqualifiziert.

Stehende neutrale Position

Die stehende neutrale Position wird zu Beginn der Kampfen und nach jeder Unterbrechung angeordnet. Beide Athleten stehen einander gegenüber, Fäuste unten, mit dem zentralen Kreis zwischen ihnen und warten auf den Ruf des Schiedsrichters "Bereit", um Kampfhaltung einzunehmen. Sie dürfen erst starten, wenn "Aktion" (Pfeife) vom Schiedsrichter verkündet wurde.

Artikel 5.6 - Ende des Kampfes

Der Kampf endet entweder, wenn ein K.o., eine technische Überlegenheit, eine Disqualifikation aufgrund einer Verletzung eines der Gegner erklärt wird oder am Ende der regulären Zeit.

Wenn ein Athlet 12 Punkte mehr als sein Gegner erzielt, gewinnt er den Kampf durch technische Überlegenheit. In jedem Fall muss der Schiedsrichter das Ende der Aktion abwarten.

Wenn der Schiedsrichter das Gongsignal nicht gehört hat, muss der Mat-Chairman eingreifen und den Kampf durch das Werfen eines weichen Gegenstands auf die Matte stoppen, um die Aufmerksamkeit des Schiedsrichters zu erlangen. Jede Aktion, die begonnen wurde, als das Gongsignal erklang, wird nicht validiert, und keine Aktion, die zwischen dem Gongsignal und dem Pfiff des Schiedsrichters ausgeführt wurde, ist gültig.

Wenn der Kampf beendet ist, steht der Schiedsrichter in der Mitte der Matte und schaut zum Tisch des Mat-Chairmans. Die Athleten schütteln sich die Hände, stellen sich auf beiden Seiten des Schiedsrichters auf und warten auf die Entscheidung. Es ist ihnen verboten, irgendwelche Teile der Kleidung vor Verlassen der Wettkampfhalle zu entfernen. Unmittelbar nach Bekanntgabe der Entscheidung schütteln die Athleten dem Schiedsrichter die Hand.

Jeder Athlet muss dann die Hand des Trainers seines Gegners schütteln. Wenn die oben genannten Bestimmungen nicht eingehalten werden, wird der fehlbare Athlet gemäß den Disziplinarbestimmungen bestraft.

Artikel 5.7 - Siegvarianten

Ein Kampf kann gewonnen werden:

- durch K.o. (Knockout),
- durch technischen K.o. (Pankration Elite),
- durch 2 Niederschläge (für U13 / U15 reicht 1 Niederschlag),
- durch Aufgabe (Submission),
- durch Verletzung,
- durch 3 Verwarnungen, die dem Gegner während eines Kampfes gegeben werden,
- durch technische Überlegenheit,
- aufgrund eines Verzichts,
- durch Disqualifikation,
- durch Punkte.

Der zentrale Schiedsrichter hat die volle Autorität, den Kampf zu stoppen, wenn er der Meinung ist, dass ein Athlet in unmittelbarer Gefahr schwerer Verletzungen ist oder keinen weiteren Schlag, Tritt, Aufgabegriff oder Würgegriff mehr aushalten kann, auch wenn er nicht aufgibt oder abklopft (Apagorefsis). Die Sicherheit des Athleten hat jederzeit Vorrang.

Wenn ein Athlet den Kampf aufgibt, sei es durch verbale Erklärung oder durch Abklopfen (Apagorefsis) auf der Matte oder auf dem Körper des Gegners mit Hand oder Fuß, wird der Gegner automatisch zum Sieger erklärt, unabhängig von der Anzahl der erzielten Punkte oder der Kampfzeit.

Wenn am Ende der regulären Zeit keiner der oben beschriebenen Situationen eingetreten ist, gewinnt der Athlet, welcher die höchste Punktzahl erzielt hat, den Kampf.

Hinweis: Wenn ein Athlet unter 18 Jahren (U17, U15 oder U13) während eines Kampfes aufgrund eines legalen Würgegriffs das Bewusstsein verliert, wird er/sie vorsichtshalber vom weiteren Wettkampfgeschehen ausgeschlossen.

Wenn ein Athlet einen 12-Punkte-Vorsprung gegenüber seinem Gegner erzielt hat, wird der zentrale Schiedsrichter den Kampf stoppen und den Sieg durch technische Überlegenheit erklären.

Im Falle eines Punktegleichstands wird der Sieger anhand folgender Kriterien ermittelt:

- a) höchster Wert der Aktionen/Techniken,
- b) geringste Anzahl an Verwarnungen,
- c) Entscheidung des Schiedsrichters über die Überlegenheit im Kampf (unter Berücksichtigung des gesamten Kampfes).

Artikel 5.8 - Der Trainer

Der Trainer darf während des Kampfes am Fuß der Plattform oder mindestens zwei Meter von der Kante der Matte entfernt stehen. Wenn der UWW-Arzt (oder der Wettkampfarzt) es ihm erlaubt, ist er berechtigt, bei der Behandlung von Verletzungen seines/ihrer Athleten zu assistieren. Außer in dieser Situation und während der Pause ist es strengstens verboten, dass der Trainer die Matte betritt. In diesem Fall kann er vom Schiedsrichter sanktioniert werden.

Der Trainer ist strengstens davon abgehalten, Entscheidungen zu beeinflussen oder den Schiedsrichterkörper zu beleidigen. Er darf nur mit dem Athleten sprechen. Der Trainer hat das Recht, seinem Athleten während der Pause nur Wasser zu geben. Keine anderen Substanzen dürfen während der Pause oder während des Kampfes verabreicht werden.

Wenn diese Einschränkungen nicht eingehalten werden, ist der Schiedsrichter verpflichtet, den Mattenvorsitzenden zu bitten, dem Trainer eine 'Gelbe' Karte (Verwarnung) zu zeigen; wenn er weiterhin hartnäckig ist, wird der Mattenvorsitzende ihm eine 'Rote' Karte (Ausschluss) zeigen. Der Mattenvorsitzende kann auch von sich aus die GELBE oder ROTE Karte zeigen.

Sobald die rote Karte gezeigt wird, meldet der Mattenvorsitzende dies dem Wettkampfleiter, und der Trainer wird aus dem Wettbewerb ausgeschlossen und darf seine Funktionen nicht mehr fortsetzen. Diese Tatsachen müssen auch auf dem Wertungsbogen des betroffenen Kampfes vermerkt werden. Die beteiligte Mannschaft hat jedoch das Recht, die Dienste eines anderen Trainers in Anspruch zu nehmen. Die Nationalföderation des ausgeschlossenen Trainers wird gemäß den Bestimmungen der Disziplinar- und Finanzregeln bestraft.

Darüber hinaus, wenn ein Trainer während eines Wettbewerbs zwei gelbe Karten erhält (nicht unbedingt während desselben Kampfes), wird er auch aus dem Wettbewerb ausgeschlossen und darf seine Funktionen nicht mehr fortsetzen. Wie bei der roten Karte wird seine Akkreditierung entfernt.

Artikel 5.9 - Der Protest (Challenge)

Die Challenge ist die Maßnahme, durch die der Trainer im Namen des Athleten die Aktion stoppen darf und das Schiedsrichter-Gremium auffordern kann, das Videomaterial anzusehen und seine Entscheidung zu überdenken. Es sei darauf hingewiesen, dass diese Möglichkeit nur während Wettbewerben angeboten wird, bei denen die Videoüberwachung von der UWW und dem Organisationskomitee offiziell vorgeschrieben ist.

Kein Protest kann am Ende eines Kampfes eingereicht werden. Eine Videoüberprüfung kann während des Kampfes beantragt werden, wenn der Hauptreferee sieht, dass ein eklatanter Schiedsrichterfehler gemacht wurde, aber das Ergebnis eines Kampfes darf unter keinen Umständen nach der Erklärung des Sieges auf der Matte geändert werden. Die Entscheidung des Hauptreferees muss in allen Streitfällen akzeptiert und als endgültig angesehen werden.

Der Trainer, der eine Herausforderung beantragen möchte, wirft einen Schwamm oder hebt seinen Arm und bleibt innerhalb von 10 Sekunden nachdem das Schiedsrichter-Gremium Punkte vergeben oder nicht vergeben hat, für die umstrittene Situation sitzen. Der Matten-Vorsitzende unterbricht dann den Kampf, sobald die laufende Aktion abgeschlossen ist. Wenn der Athlet nicht mit der Entscheidung des Trainers einverstanden ist, muss er die Herausforderung direkt ablehnen, und der Kampf wird fortgesetzt.

Das Schiedsrichter-Gremium wird dann aufgefordert, das Videomaterial anzusehen und zusammen mit dem Hauptreferee, der für den Wettbewerb verantwortlich ist, seine endgültige Entscheidung zu treffen, der im Falle von Meinungsverschiedenheiten das letzte Wort haben wird.

Jeder Athlet hat während eines Kampfes Anspruch auf 1 Challenge. Wenn das Kampfrichter-Gremium nach Prüfung des Videomaterials seine Entscheidung ändert, kann die Herausforderung während des Kampfes erneut verwendet werden. Wenn das Kampfrichter-Gremium seine ursprüngliche Entscheidung bestätigt, verliert der Athlet die Herausforderung, und 3 Punkte werden seinem Gegner gutgeschrieben.

Es kann keine Herausforderung in Fällen von Passivität oder bei einer Aufgabe (oder während der Aufgabe) beantragt werden.

Artikel 5.10 - Mannschaftswertung bei Einzelwettbewerben

Die Mannschaftswertung wird anhand der ersten 10 Athleten ermittelt, die bei dem Wettbewerb klassifiziert sind.

Rangliste in der Gewichtskategorie	Punkte
1	25
2	20
3 - 3	15
5 - 5	10
7	8
8	6
9	4
10	2

Das nordische System (7 Athleten oder weniger):

Rangliste in der Gewichtskategorie	Punkte
1	25
2	20
3	15
4	12
5	10
6	9
7	8

Während eines Wettbewerbs, bei dem ein Land mehr als einen Athleten pro Gewichtskategorie melden kann, werden die Mannschaftspunkte nur dem am höchsten platzierten Athleten eines Landes in der jeweiligen Kategorie vergeben. Die Punkteverteilung für die Teamplatzierung bleibt unverändert.

- 1. Platz TUR 25 Punkte.
- ~~2. Platz TUR 20 Punkte.~~
- 3. Platz UKR 15 Punkte.
- 3. Platz GER 15 Punkte.

KAPITEL 6 - PUNKTE FÜR AKTIONEN UND TECHNIKEN

Artikel 6.1 - Wettkampfhärte und Trefferflächen

Pankration Traditional: Schläge und Tritte auf den Körper sowie kontrollierte runde Tritte auf den Kopf sind erlaubt, solange sie mit einem geschützten Teil des Fußes ausgeführt werden. Schläge in der Bodenposition sind erlaubt, werden jedoch nur als ein effektiver und erlaubter Schlag zum Körper in der Bodenposition gewertet.

Pankration Elite: Schläge und Tritte im Stand auf den Körper und den Kopf sind gemäß den vorliegenden Regeln erlaubt. Schläge in der Bodenposition sind erlaubt.

Den Athleten ist es untersagt, auf folgende Körperregionen zu zielen:

- Hinterkopf
- Hals
- Kehle
- Knie und darunter
- Gelenke
- Nieren
- Entlang der Wirbelsäule
- Leistengegend

Artikel 6.2 - Kriterien für die Vergabe von Punkten

Punkte werden nur vergeben, wenn alle folgenden Kriterien erfüllt sind.

- a. Dynamische Ausführung
- b. Richtige Drehung/Kraftübertragung
- c. Korrekte Distanz
- d. Kontrollierte Ausführung
- e. Stabile Position
- f. Höhe des Aushebens (für Würfe)
- g. In der Bodenposition (Pankration Elite) werden Punkte für Schläge nur vergeben, wenn die Ausholbewegung der Länge des Unterarms entspricht.

Artikel 6.3 - Punktevergabe für Aktionen und Haltungen Pankration Traditional

1-Punkt-Techniken

- Effektiver und erlaubter Schlag zum Körper
- Effektiver und erlaubter Außentritt zum Oberschenkel
- Takedown (ohne Ausheben)

2-Punkt-Techniken

- Effektiver und erlaubter Tritt oder Knie zum Körper (im Stand)
- Wurf mit kleinem Ausheben des Gegners im Stehen oder in der Bodenposition (ohne dass der Gegner über den Körper des Werfers gelangt)
- Side Mount

3-Punkt-Technik

- Effektiver und erlaubter Tritt zum Kopf
- Vollständiger Wurf mit hoher Aushebebewegung aus dem Stehen (mit Wurf des Gegners über dem Körper des Werfers, der Körper des Gegners muss über die Hüfthöhe angehoben werden)
- Full Mount

4-Punkt-Technik

- Niederschlag (Knockdown)
- Back Mount

Hinweise: (Schläge zum Körper im Bodenposition): Der Punkt wird nur für den ersten effektiven Schlag/Schlag auf den Gegner vergeben und nur für den ersten effektiven Schlag/Schlag nach einer Positionsänderung. Das bedeutet, dass ein überlegener Athlet nach seinem ersten Schlag/Schlag seine Position ändern muss, um die Punkte (mehr Punkte) zu erhalten. Es gibt 4 mögliche Positionen am Boden. Die Schläge nach dem ersten Schlag/Schlag sind erlaubt, aber nach dem ersten Schlag/Schlag werden keine weiteren Punkte vergeben.

Pankration Elite

1-Punkt-Techniken

- Effektiver und erlaubter Schlag zum Kopf (im Stehen/am Boden)
- Effektiver und erlaubter Schlag zum Körper (im Stehen/am Boden)
- Effektiver und erlaubter Außentritt zum Oberschenkel
- Takedown (ohne Ausheben)

2-Punkt-Techniken

- Effektiver und erlaubter Tritt oder Knie zum Körper (im Stehen)
- Wurf mit kleinem Ausheben des Gegners im Stehen oder in der Bodenposition (ohne dass der Gegner über den Körper des Werfers gelangt)

3-Punkt-Technik

- Vollständiger Wurf mit hoher Aushebebewegung aus dem Stehen (mit Wurf des Gegners über dem Körper des Werfers, der Körper des Gegners muss über die Hüfthöhe angehoben werden)
- Effektiver und erlaubter Rundtritt zum Kopf (im Stehen)

4-Punkt-Technik

- Niederschlag (Knockdown)
- Passiver Schutz: Wenn ein Athlet in der Bodenposition drei aufeinanderfolgende Schläge auf den blockierten Kopf erhält

Hinweise:

- Side Mount: Wenn ein Athlet die Kontrolle erlangt, indem er die Verteidigung des Gegners durchbricht und den Rücken des Gegners auf der Matte hält, wird das Zählen von 3 Sekunden (einschließlich Nord-Süd und Knie auf Magen) gestartet.
- Full Mount: Wenn ein Athlet den Gegner, der auf dem Rücken liegt, von oben mit beiden Knien auf beiden Seiten des Gegners kontrolliert, wird das Zählen von 3 Sekunden gestartet (einschließlich Nord oder Süd).
- Back Mount: Wenn ein Athlet den Gegner von hinten kontrolliert, mit seiner Brust am Rücken des Gegners und seine Beine innen an beiden Beinen des Gegners gehakt, wird das Zählen von 3 Sekunden gestartet.

Klarstellung:

- Schläge auf das Schienbein sind nur erlaubt, um einen Sweep oder einen Wurf zu versuchen.
- Schläge, die während eines Wurfs ausgeführt werden, erhalten keine Punkte.
- Gleichzeitige, gegenseitig erzielte Treffer erhalten keine Punkte.
- Um einen gültigen Wurf/Takedown zu erzielen, muss der Gegner auf den Rücken, die Seite oder beide Schultern fallen und mit dem gesamten Körper den Boden berühren.
- Schläge, die während eines Griffes mit beiden Händen ausgeführt werden, erzielen keine Punkte. Schläge, die während eines Griffs am Bein/Fuß nach einem effektiven und erlaubten Tritt ausgeführt werden, erzielen keine Punkte.
- Jede Technik, die innerhalb der Grenzen der Kampfzone begonnen wird, aber außerhalb landet, gilt als gültig und wird mit den entsprechenden Punkten belohnt. Im Gegensatz dazu führt jeder Angriff, der initiiert wird, sobald einer der Athleten außerhalb der Grenzen ist (mit beiden Füßen außerhalb der Passivitäts-/Orangenzone), zu einer Bestrafung für den Angreifer (Verwarnung + 1 Punkt für den Gegner).
- Jede Technik, die beim Gongschlag begonnen wird, gilt als gültig und wird mit den entsprechenden Punkten belohnt. Jeder Angriff, der nach dem Gongschlag begonnen wird, führt zu einer Bestrafung für den Angreifer (Verwarnung + 1 Punkt für den Gegner).
- Falls der Kampf am Boden in Passivität endet, hat der Schiedsrichter das volle Recht, den Kampf zu unterbrechen und die Athleten wieder in die neutrale Position zu bringen.
- Wenn ein Athlet aus der Kampfzone flieht, um einer Submission zu entkommen oder eine illegale Technik verwendet, wird für ihn ein "Catch" gerufen und er verliert den Kampf.

Artikel 6.4 - Knockdown

Wenn ein Athlet durch einen erlaubten Schlag, Tritt oder (korrekten und kontrollierten) Wurf des Gegners niedergeschlagen oder vorübergehend kampfunfähig ist, stoppt der zentrale Schiedsrichter sofort den Kampf. Er verkündet "Stopp" und gibt dem Gegner den Befehl, in seine Ecke zurückzukehren, um auf weitere Anweisungen zu warten.

Der zentrale Schiedsrichter überprüft dann den Zustand des niedergeschlagenen Athleten und entscheidet sorgfältig, ob medizinische Hilfe erforderlich ist oder nicht. Wenn keine medizinische Hilfe erforderlich ist, führt der zentrale Schiedsrichter den Countdown von 10 Sekunden durch, damit der niedergeschlagene Athlet wieder zu Bewusstsein kommen und den Kampf fortsetzen kann. Es ist festgelegt, dass in allen Fällen von Knockdowns mindestens bis 8 gezählt wird, bevor der Kampf wieder gestartet wird.

Wenn der niedergeschlagene Athlet nach der 10-Sekunden nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, oder wenn der leitende medizinische Beamte ihn als medizinisch ungeeignet erklärt, den Kampf fortzusetzen, beendet der zentrale Schiedsrichter den Kampf und erklärt den Gegner zum Sieger durch Knockout.

Wenn ein Athlet während des Kampfes zweimal angezählt wird, stoppt der zentrale Schiedsrichter den Kampf und erklärt den Gegner zum Sieger durch 2 Knockdowns.

Artikel 6.5 - Verletzung und Blutzeit

Der zentrale Schiedsrichter muss den Kampf stoppen und Verletzungszeit anfordern, wenn ein Athlet vorübergehend verletzt wird. Wenn Verletzungszeit angefordert wird, ist der Zeitnehmer dafür verantwortlich, eine Stoppuhr zu starten und sicherzustellen, dass die gesamte Verletzungszeit pro Athlet insgesamt 4 Minuten nicht überschreitet, sonst verliert der verletzte Athlet den Kampf automatisch.

Im Falle eines verletzten oder blutenden Athleten muss das medizinische Personal sofort eingreifen. Geeignete Reinigungsmittel und Desinfektionslösungen müssen für sie am Mattentisch bereitstehen. Es ist die Aufgabe des leitenden medizinischen Beamten zu bestimmen, ob die Blutung gestoppt wurde und ob der Athlet den Kampf

fortsetzen kann oder nicht.

Der Kampf wird erst fortgesetzt, wenn alle zur Blutreinigung verwendeten Materialien ordnungsgemäß entsorgt sind. Im Falle einer blutigen oder zerrissenen Kleidung, die ersetzt werden muss, müssen alle Athleten eine Ersatzuniform haben, die von ihren Trainern bereitgestellt wird.

Wenn der zentrale Schiedsrichter feststellt, dass ein Athlet eine Verletzung vortäuscht, um einer Aufgabe und/oder legalen Aktion zu entgehen, kann er den betreffenden Athleten disqualifizieren. Ebenso wird der Athlet, der eine Verletzung durch eine illegale Aktion verursacht hat, disqualifiziert. Wenn die beiden Athleten gleichzeitig verletzt und nicht in der Lage sind, den Kampf fortzusetzen, wird der Sieg demjenigen gewährt, der die höchste Anzahl von Punkten erzielt hat. Wenn die Punktzahl gleich ist, wird das Schiedsrichter-Gremium konsultieren und abstimmen, um den finalen Gewinner zu ermitteln.

KAPITEL 7 - PUNKTE FÜR DIE PLATZIERUNG NACH DEM KAMPF

Artikel 7.1 - Klassifizierungspunkte

Die Klassifizierungspunkte, die Athleten für ihre Kampfes erhalten, werden verwendet, um ihre endgültige Platzierung festzulegen.

- 1) Sieg durch Knockout (5 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - VKO
Ein Sieg durch Knockout wird erklärt, wenn ein Athlet vorübergehend das Bewusstsein verliert, nachdem er einen legalen Schlag, Tritt oder (korrekten/kontrollierten) Wurf vom Gegner erhalten hat.
- 2) Sieg durch zwei Knockdowns (5 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - VKD
Ein Sieg durch 2 Knockdowns (1 KD für U13/U15) wird erklärt, wenn ein Athlet zwei aufeinanderfolgende Knockdowns aufgrund eines legalen Schlags, Tritts oder Wurfs vom Gegner erlitten hat.
- 3) Sieg durch technischen Knockout (Pankration Elite) (5 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - VTO
Ein Sieg durch technischen Knockout wird erklärt, wenn ein Athlet in der Bodenposition drei aufeinanderfolgende völlig ungeschützte Schläge auf den Kopf vom Gegner erhält.
- 4) Sieg durch Aufgabe (5 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - VBS
Ein Sieg durch Aufgabe wird erklärt, wenn ein Athlet seine Niederlage entweder verbal oder körperlich zugibt (durch Klopfen auf die Matte oder den Gegner mit einer Hand oder einem Fuß). Ein Sieg durch Aufgabe kann auch vom zentralen Schiedsrichter erklärt werden, wenn er nach einem Aufgabeversuch feststellt, dass der in der Aufgabehaltung gefangene Athlet ohne Schaden nicht entkommen kann.
- 5) Sieg durch Disqualifikation (5 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - DSQ
Ein Sieg durch Disqualifikation wird erklärt, wenn ein Athlet wegen unfairen Verhaltensweisen (Brutalität) vom Match oder vom Wettkampf ausgeschlossen wird.
- 6) Sieg durch Forfait (5 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - VFO
Ein Sieg durch Forfait wird erklärt, wenn ein Athlet nicht auf der Matte für den Kampf erscheint oder sich nicht an die vorliegenden Regeln hält, was die Wettkampfuniform und den Schutz betrifft, oder wenn ein Athlet nicht zum Wiegen erscheint oder das Wiegen nicht besteht.
- 7) Sieg durch Standard (5 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - VBD
Ein Sieg durch Standard wird erklärt, wenn ein Athlet aus irgendeinem Grund nicht mehr am Kampf teilnehmen kann oder vom leitenden medizinischen Beamten für kampfunfähig erklärt wird.
- 8) Sieg durch 3 Verwarnungen (5 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - VCA
Wenn ein Athlet während eines Kampfs drei Verwarnungen erhält.

- 9) Sieg durch Verletzung (5 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - VIN
Wenn ein Athlet vor oder während eines Kampfs verletzt ist und die Verletzung vom UWW-Arzt zertifiziert wird.
- 10) Sieg durch technische Überlegenheit (4 Punkte für den Gewinner - 0 Punkte für den Verlierer) - VSU
Ein Sieg durch technische Überlegenheit tritt ein, wenn ein Athlet einen 12-Punkte-Vorsprung gegenüber seinem Gegner erzielt hat.
- 11) Sieg durch technische Überlegenheit (4 Punkte für den Gewinner - 1 Punkt für den Verlierer) - VSU1
Ein Sieg durch technische Überlegenheit tritt ein, wenn ein Athlet einen 12-Punkte-Vorsprung gegenüber seinem Gegner erzielt hat und der Verlierer einige Punkte vor dem Erreichen des 12-Punkte-Unterschieds hatte.
- 12) Sieg durch Punkte (3 Punkte für den Gewinner - Punkte für den Verlierer) - VPO
Ein Sieg durch Punkte tritt ein, wenn der Vorsprung am Ende der regulären Zeit weniger als 12 Punkte beträgt und der Verlierer keine Punkte hat.
- 13) Sieg durch Punkte (3 Punkte für den Gewinner - 1 Punkt für den Verlierer) - VPO1
Ein Sieg durch Punkte tritt ein, wenn der Vorsprung am Ende der regulären Zeit weniger als 12 Punkte beträgt und der Verlierer einen oder mehrere Punkte hat.
- 14) Doppelte Disqualifikation (0 Punkt für den roten Athleten und 0 Punkt für den blauen Athleten) - 2DSQ
Für den Fall, dass beide Athleten aufgrund von Regelverstößen disqualifiziert wurden (2DSQ 0:0);
- 15) Doppeltes Forfait (0 Punkt für den roten Athleten und 0 Punkt für den blauen Athleten) - 2VFO
Für den Fall, dass keiner der Athleten das Wiegen besteht oder auf der Matte erscheint.
- 16) Doppelte Verletzung (0 Punkt für den roten Athleten und 0 Punkt für den blauen Athleten) - 2VIN
Für den Fall, dass beide Athleten verletzt sind.

Hinweis: Athleten, die ohne ordnungsgemäßes ärztliches Attest aufgeben, dürfen nicht am Wettkampf teilnehmen und werden aus der endgültigen Wertung zurückgezogen.

KAPITEL 8 - PASSIVITÄT

Artikel 8.1 - Passivität

Es ist die Pflicht der Athleten, durch kontinuierliche Arbeit an ihren Schlag- und Tritttechniken und/oder durch Verbesserung ihrer Position die Aktion im Kampf aufrechtzuerhalten.

Wenn die Athleten am Boden passiv kämpfen, gibt der zentrale Schiedsrichter durch Erheben der Faust mit dem passenden farbigen Band die passiven Athleten an und ermutigt sie durch verbale Kommandos ("Aktion Blau/Rot"), ohne den Kampf zu unterbrechen, und führt dann einen 5-Sekunden-Countdown durch.

Wenn ein Athlet nach Erteilung der verbalen Anweisungen weiterhin passiv bleibt, unterbricht der zentrale Schiedsrichter den Kampf und startet diesen aus der Standposition neu.

Die erste Verwarnung für Passivität ist verbal und hat keine Konsequenzen. Die folgenden Verwarnungen führen dazu, dass der Gegner 1 Punkt erhält. Die dritte Verwarnung führt zur Disqualifikation des Athleten.

Verwarnung > 1. Verwarnung = 1 Punkt > 2. Verwarnung = 1 Punkt > 3. Verwarnung = Disqualifikation.

Passivität beinhaltet:

- Verzögerung der Aktion durch Kommunikation mit dem Trainer/Ecke
- Verlassen der Matte ohne Erlaubnis
- Zu viel Zeit in Anspruch nehmen, um zur Mitte der Matte für Neustarts zurückzukehren
- Missbrauch von Auszeiten
- Flucht aus der Position, um dem Kampf im Stehen oder am Boden auszuweichen.
- Dem Gegner den Rücken zudrehen, um einen Schlag zu vermeiden
- Falscher Start (d.h. Beginn des Kampfes vor dem Kommando des Schiedsrichters)

KAPITEL 9 - VERBOTENE AKTIONEN UND HALTEGRIFFE

Artikel 9.1 - Verbotene Aktionen und Haltegriffe

Alle Vergehen unterliegen der Autorität des zentralen Schiedsrichters. Wenn ein Athlet in offensichtlicher und unsportlicher Weise gegen den UWW-Verhaltenskodex verstößt, wird der zentrale Schiedsrichter ihn/sie vom Kampf oder von der Wettkampfteilnahme disqualifizieren.

Jedes Vergehen führt zu einem Punkt, der dem Gegner zugesprochen wird, bis zur dritten Verwarnung, die zur Disqualifikation führt.

1. Verwarnung = 1 Punkt > 2. Verwarnung = 1 Punkt > 3. Verwarnung = Disqualifikation.

Wenn ein Athlet durch eine illegale Aktion verletzt wird und den Kampf nicht fortsetzen kann, wird der Athlet, der die Verletzung verursacht hat, disqualifiziert.

Illegale Aktionen für Pankration-Divisionen beinhalten:

- Schläge auf den Hinterkopf, Nacken, Hals, Wirbelsäule, Nieren, Gelenke, Leistengegend und unterhalb der Knie.
- Schläge zum Kopf (nur bei Pankration Traditional)
- Unkontrollierte Tritte zum Kopf
- Tritte oder Stampfen auf den Kopf oder den Körper, wenn ein Athlet am Boden liegt und der andere steht (von beiden Athleten)
- Jegliche Tritte oder Knie am Boden
- Flucht aus der Kampffläche
- Gerade oder Senkrechte Tritte ins Gesicht
- Hammerfäuste
- Ellbogen zum Kopf
- Ellbogen von oben
- Tritte oder Stampfen auf einen am Boden liegenden Gegner
- Absichtliches Brechen oder Verletzen von Knochen oder Gelenken (d.h. dem Gegner nicht genügend Zeit geben, in Submission-Situationen zu klopfen)
- Kopfstöße
- Beißen
- Greifen und/oder Stechen in Augen, Ohren, Mund oder Nase
- Ziehen an Haaren, Nase, Ohren oder Angriffe auf die Genitalien
- Spikes (z.B. gerades Werfen des Gegners direkt auf den Kopf oder Nacken)
- Slams (auch in Verteidigung von Submission-Versuchen und wenn der Körper des Gegners über der Taille liegt)
- Slams auf jeder Höhe aus der Stehposition
- Rückenschläge aus der Stehposition
- Kombinationen aus Hebeln mit Würfen
- Würgetechniken durch zudrücken des Halses mit den Fingern
- Gedrehte Kopf-, Nacken- und Beinhebel
- Heelhooks Innen- oder Außen
- Reißen am Kinn
- Genick- oder Wirbelsäulenhebel
- Manipulation kleiner Gelenke (Finger und Zehen)
- Halten oder Greifen von weniger als 4 Zehen oder Fingern
- Auftragen jeglicher Art von Substanz auf die Haut. Verwendung von Verbänden oder anderen Schutzmaterialien ohne die Zustimmung des leitenden medizinischen Personals oder ohne Absprache mit dem Schiedsrichter.
- Streitigkeiten/Beleidigungen/körperliche Attacken gegenüber irgendjemandem, der sich in der Wettkampfhalle befindet
- Vortäuschen von Verletzungen
- Gefährdung der eigenen Sicherheit, indem man sich nicht schützt etc.

U13 (12-13 Jahre)

- Guillotine
- Würgegriff auf das Zwerchfell
- Jegliche Fußhebel
- Würgegriff mit beiden Beinen um den Kopf / Hals
- Tritte zum Kopf
- Jegliche Schläge oder Tritte in der Bodenposition

U15 (14-15 Jahre)

- Guillotine ohne Armeinschluß
- Jegliche Schläge oder Tritte in der Bodenposition

U17 (16-17 Jahre)

- Guillotine ohne Armeinschluß
- Jegliche Schläge oder Tritte in der Bodenposition (Elite-Division).

Artikel 9.2 - Verfahren bei Ausschluss

Die UWW bezieht sich auf den IOC-Verhaltenskodex und verurteilt nachdrücklich jede Form von Brutalität, Gewalt oder Belästigung auf dem Wettkampfgelände. Wenn ein Athlet, Trainer oder Zuschauer in seinen Worten, Gesten oder Handlungen über das Akzeptable hinausgeht, obliegt es dem zentralen Schiedsrichter, zu beurteilen, ob dieses Verhalten als Verstoß gegen die Regeln zu werten ist. Sobald der zentrale Schiedsrichter das Verhalten als Verstoß festgestellt hat, wird er dem betreffenden Einzelnen eine Gelbe Karte als Warnung vor dem Ausschluss erteilen. Eine Gelbe Karte zieht 1 Punkt von der Teamwertung des betreffenden Einzelnen ab. Wenn der Verstoß fortgesetzt wird, wird eine Rote Karte ausgestellt und der Einzelne wird vom Wettbewerb ausgeschlossen. Eine Rote Karte führt zu 2 Punkten Abzug von der Teamwertung. Wenn der zentrale Schiedsrichter der Meinung ist, dass das Verhalten weit über den normalen Verstoß hinausgeht, kann er die Gelbe Karte überspringen und direkt eine Rote Karte ausstellen.

Beispiele für Verstöße gegen das Verhalten:

- Fluchen während des Kampfs
- Aggressives Verhalten gegenüber dem Schiedsrichter
- Bedrohung der Schiedsrichter
- Körperlicher Kontakt mit dem Schiedsrichter
- Werfen von nicht autorisierten Gegenständen
- Streitigkeiten und Unterbrechung des Kampfs
- Verweigerung für die Siegerehrung auf der Matte zu bleiben

KAPITEL 10 - DER PROTEST

Artikel 10.1 - Der Protest

Nach dem Ende eines Kampfes ist es nicht möglich einen Protest oder Berufung vor dem CAS oder einer anderen Instanz gegen eine Entscheidung der Schiedsrichter einzulegen. Unter keinen Umständen darf das Ergebnis eines Kampfes nach der Erklärung des Siegers auf der Matte geändert werden.

Wenn der UWW-Vertreter oder die für die Schiedsrichter zuständige Person feststellt, dass die Schiedsrichterinstanz ihre Befugnisse missbraucht hat, um ein Kampfergebnis zu ändern, können sie das Video überprüfen und mit Zustimmung des UWW-Büros die Verantwortlichen gemäß den Bestimmungen der Vorschriften für die Internationale Schiedsrichterinstanz sanktionieren.

KAPITEL 11 - MEDIZINISCHES

Artikel 11.1 - Medizinischer Dienst

Der Veranstalter des betreffenden Wettbewerbs ist verpflichtet, einen medizinischen Dienst bereitzustellen, der für medizinische Untersuchungen vor dem Wiegen verantwortlich ist und während der Kämpfe medizinische Kontrollen durchführt. Der medizinische Dienst, der während des gesamten Wettbewerbs tätig sein muss, untersteht der Autorität des zuständigen UWW-Arztes. Die medizinischen Anforderungen sind in speziellen Regelungen beschrieben.

Vor dem Wiegen werden die Ärzte die Athleten untersuchen und ihren Gesundheitszustand bewerten. Wenn ein Wettkämpfer als gesundheitlich gefährdet eingestuft wird oder sich in einem Zustand befindet, der für ihn selbst oder seinen Gegner gefährlich ist, wird er von der Teilnahme am Wettbewerb ausgeschlossen.

Während der Wettkämpfe und zu jederzeit muss der medizinische Dienst bereit sein, im Falle eines Unfalls einzugreifen und zu entscheiden, ob ein Athlet in der Lage ist, den Wettkampf fortzusetzen. Ärzte der teilnehmenden Teams sind vollständig berechtigt, ihre verletzten Athleten zu behandeln. Während der Behandlung darf nur der Trainer oder ein Teambeamter anwesend sein. In keinem Fall kann die UWW für Verletzungen, Behinderungen oder den Tod eines Athleten verantwortlich gemacht werden.

Artikel 11.2 - Eingriffe des medizinischen Dienstes

- a) Der für die UWW verantwortliche Arzt hat das Recht und die Pflicht, einen Kampf jederzeit über den Mattenvorsitzenden zu stoppen, wenn er der Meinung ist, dass einer der Wettkämpfer in Gefahr ist. Zuerst wird die Verletzungsbehandlung ausschließlich vom UWW-Arzt durchgeführt. Falls er Unterstützung benötigt, kann er den Arzt des Wettkämpfer-Teams oder den Trainer des Athleten hinzuziehen.
- b) Er kann auch einen Kampf sofort stoppen, indem er einen der Wettkämpfer für nicht weiter kampffähig erklärt. Der Athlet darf die Matte niemals verlassen, außer im Falle einer schweren Verletzung, die sofortige Entfernung erfordert. Falls ein Athlet verletzt ist, muss der Schiedsrichter sofort den Arzt um Eingreifen bitten; wenn keine Verletzung vom Wettbewerbsarzt gemeldet wird, muss der Schiedsrichter eine Sanktion beim Mattenvorsitzenden beantragen.
- c) Wenn ein Athlet eine sichtbare Verletzung hat, wird der Arzt die notwendige Zeit für die Behandlung der Verletzung haben und entscheiden, ob der Athlet den Kampf fortsetzen kann oder nicht.
- d) Für jeden Athleten wird eine maximale Behandlungszeit von 4 (vier) Minuten für die gesamte Dauer des Kampfes bei blutenden Verletzungen gewährt.

- e) Im Falle einer medizinischen Unstimmigkeit hat der Arzt des Teams des betroffenen Athleten das Recht, bei jeder erforderlichen Behandlung einzugreifen oder seine Meinung zu einer Intervention oder Entscheidung des medizinischen Dienstes abzugeben. Nur der Delegierte der UWW-Medizinischen Kommission kann den Offiziellen vorschlagen, den Kampf zu stoppen. Bei internationalen Wettbewerben, bei denen die UWW-Medizinische Kommission nicht vertreten ist, wird die Entscheidung, den Kampf zu unterbrechen, vom Wettbewerbsarzt in Absprache mit dem von der UWW ernannten Schiedsrichter und dem Teamarzt des verletzten Athleten getroffen.
- f) In allen Fällen muss der Arzt, der die Entscheidung trifft, den Athleten daran hindern, den Kampf fortzusetzen, eine andere Staatsangehörigkeit als der betroffene Athlet oder sein Gegner haben, und der Arzt darf nicht in die betroffene Gewichtsklasse involviert sein. Falls diese Situation eintritt, wird die Entscheidung einem anderen Arzt übertragen, der vom Delegierten-Schiedsrichter benannt wird.
- g) Alle Erste-Hilfe-Verletzungen (die keine Hospitalisierung erfordern) bei UWW internationalen Wettbewerben werden von den Organisatoren getragen. Die Verletzungen, die eine Hospitalisierung erfordern, sind durch die UWW-Lizenz abgedeckt, vorausgesetzt, der Fall wurde noch am selben Tag der Versicherungsgesellschaft gemeldet (die Nummer befindet sich auf der Rückseite der Karte).
- h) Wenn ein Athlet verletzt ist und den Kampf nicht fortsetzen kann, verliert er den Kampf aufgrund der Verletzung. Der betroffene Athlet wird anhand der Punkte bewertet, die er bis zu seiner Verletzung erzielt hat. Wenn der verletzte Athlet bereit ist, seinen nächsten Kampf zu bestreiten, muss er die Zustimmung des UWW-Arztes erhalten.

Für alle anderen Verletzungen oder Erkrankungen, die nach dem ersten Wettkampftag und außerhalb des Wettkampfes auftreten, muss der betroffene Athlet am zweiten Wiegen teilnehmen, ansonsten wird er aus dem Wettbewerb ausgeschlossen und ohne Rang eingestuft.

Artikel 11.3 - Gewichtsverlust

In Bezug auf die Gewichtsreduktion auf dem Wettkampfgelände hat die UWW folgende Regeln übernommen: Die Praxis der Dehydratation oder übermäßigen kalorischen Einschränkung, die Verwendung von Diuretika, Brechmitteln, Abführmitteln und selbst herbeigeführtes Erbrechen sind von der UWW verboten. Athleten unter 18 Jahren ist die Verwendung von Saunen/Dampfbädern oder dampfundurchlässigen Anzügen vor Ort untersagt.

Artikel 11.4 - Medizinische Suspendierung

Wenn ein Athlet aufgrund eines Knockouts - sei es im Training oder während eines Wettkampfs - eine Kopfverletzung erlitten hat, wird er/sie für 60 Tage (je nach Schädigung 45 Tage Minimum und 90 Tage Maximum) von der Teilnahme an Wettkämpfen und/oder Sparringssitzungen suspendiert. Wenn in der Einschätzung der medizinischen Fachleute ein Knockdown eine Kopfverletzung verursacht hat, gilt dieselbe Regelung. Bei schweren Kopfverletzungen kann der Athlet auf unbestimmte Zeit oder bis zur Genehmigung durch die UWW von weiteren Kämpfen suspendiert werden.

Die Nationalen Verbände sind dafür verantwortlich, dass jede medizinische Suspendierung ordnungsgemäß im Athleten-Lizenzbuch vermerkt und an das UWW-Büro zur Registrierung in der internationalen Athletendatenbank geschickt wird.

Die für internationalen Pankrationwettbewerbe zuständigen medizinischen Fachleute sind verpflichtet, einen vollständigen Bericht über Verletzungen und Knockout-Fälle sowie ihre Empfehlungen und/oder Entscheidungen zu Suspendierungen an die UWW zu übermitteln.

Artikel 11.5 - Anti-Doping

Gemäß den Bestimmungen in der Verfassung und zur Bekämpfung des formell verbotenen Dopings behält sich die UWW das Recht vor, von den Athleten bei allen Wettkämpfen im offiziellen Kalender Untersuchungen oder Tests zu verlangen. Diese Bestimmung muss bei Kontinental- und Weltmeisterschaften gemäß den UWW-Regelungen und bei Olympischen und Kontinentalspielen gemäß den IOC-Regeln angewendet werden.

In keinem Fall dürfen Wettkämpfer oder Funktionäre dieser Überprüfung widersprechen, ohne Sanktionen gemäß den Antidoping-Regeln der UWW zu riskieren. Die UWW-Medizinische Kommission entscheidet über Zeitpunkt, Anzahl oder Häufigkeit dieser Untersuchungen, die auf jede für nützlich erachtete Weise durchgeführt werden. Geeignete Proben werden von einem von der UWW zertifizierten Arzt in Anwesenheit eines Funktionärs genommen, um den Athleten zu testen.

Die Einrichtung und finanziellen Mittel der Anti-Doping-Kontrollen während des Wettbewerbs werden vom Gastgeberland und den nationalen Verbänden getragen.

Im Falle eines positiven Ergebnisses wird die in den UWW-Anti-Doping-Regeln vorgesehene Sanktion angewendet. Die UWW unterliegt dem Abkommen zur Bekämpfung des Drogenkonsums, das mit dem IOC unterzeichnet und von der World Anti-Doping Agency (WADA) angewendet wurde. Alle ihre Regelungen, Verfahren und Sanktionen sind von der UWW anwendbar.

Das Rechtsmittel gegen eine von der UWW gegen einen Athleten verhängte Doping-Sanktion ist der Court of Arbitration for Sport (CAS) in Lausanne (Schweiz), nachdem alle anwendbaren Rechtsbehelfe gemäß den UWW-Anti-Doping-Regeln ausgeschöpft wurden.

KAPITEL 12 - ANWENDUNG DER PANKRATION-REGELN

Das UWW World Pankration Committee ist die alleinige Entscheidungsinstanz bezüglich etwaiger Änderungen der oben genannten Bestimmungen, die als wünschenswert erachtet werden, um die technischen Regeln des Pankration zu verbessern.

Im Falle einer Streitigkeit über ihre Auslegung und Anwendung wird klargestellt, dass die englische Version Vorrang hat. Jede Meinungsverschiedenheit wird von der Technischen Kommission und der Schiedsrichter-Kommission, den Organen des UWW World Pankration Committee, geklärt.

Die Nationalen Verbände müssen dieses Dokument in ihre Landessprache übersetzen.

GLOSSAR

- Πανκρατιον - Pankration: Aus den griechischen Wörtern "Pan" und "Kratos", was bedeutet: derjenige, der die volle Autorität hat, der alles kontrolliert, der Herrscher! Metaphorisch bedeutet dies der Stärkste
- Πολυδαμιασ - Polydamias: Demonstrationsveranstaltung zwischen 3 bewaffneten Athleten gegen 1 unbewaffneten Pankratiasten
- Παλαιαματα - Palaesmata: Demonstrationsveranstaltung zwischen zwei Athleten
- Παλαιστρα - Palaestra: Wettkampffläche im Pankration
- Ερρωσοο - Erroso: Begrüßung des Gegners, wenn der Kampf beginnt
- Ερρωσθε - Errothe: Die gleiche Begrüßung wie oben, jedoch für zwei oder mehr Personen
- Ετοιμη - Aeteme: Bereit
- Αρχασθε- Arxasthae: Den Kampf (Agon) beginnen
- Πausασθε - Pafsasthae: Stoppen, den Kampf unterbrechen
- Ελλανοδικησ - Hellanodekes: Schiedsrichter
- Ελλανοδικηα - Hellanodekea: Schiedsrichter
- Σωμα Ελλανοδικων - Hellanodekea Body: Schiedsrichterkommission
- Αγων - Agon: Kampf
- Αγωνες - Agones: Kämpfe
- Ρασσειη- Rassen: Würfe - Werfen
- Κατω Παγκρατιον (Κυλισιο) - Kato Pankration (Keleses): Pankration am Boden (Rollen)