

**Swiss Armsport Federation**

CH-3000 Bern

Member of the World Armwrestling Federation WAF



# REFEREE REGLEMENT



Anmerkung: Die männliche Bezeichnung einer Funktion oder Person schliesst automatisch auch die weibliche mit ein.

# Kapitel 1: Der Referee

## 1. Anforderungen an SAF-Referee's

- Grundkenntnisse in der englischen Sprache
- Reaktion
- Geduld

## 2. Anwesenheit vor dem Wettkampf

- Die Referee-Mitglieder sind mindestens 45 Minuten vor Wettkampf-Beginn am Wettkampfort.
- Der Schiedsrichter muss ausgeruht und gepflegt sein.
- Er steht als Auskunftsperson bei Regelfragen von Teilnehmern zur Verfügung. Er erklärt jedoch nur die genauen Regeln und gibt keine Tipps.

## 4. Referee-Meeting

Vor jedem Wettkampf ist unter der Leitung des Head-Referees ein Meeting mit allen aufgeborenen Referees durchzuführen.

## 5. Verhalten vor dem Wettkampf

Vor dem Wettkampf inspiziert der Head-Referee des jeweiligen Turniers die Bühne. Er kontrolliert, ob alle erforderliche Material bereit ist, ob die Tische die erforderlichen Masse aufweisen und ob sie fixiert sind.

## 6. Verhalten während des Wettkampfes

- Die Referees verhalten sich während des ganzen Wettkampfes (auch in den Pausen!!) in jeder Situation neutral.
- Er bleibt stets auf der Bühne, ausser der Head-Referee gibt ihm die Erlaubnis, die Bühne zu verlassen.
- Er führt keine Diskussionen mit den Wettkämpfer, weder vor, während noch nach dem Kampf.
- Wenn ein Wettkämpfer nach einem Entscheid eine Erklärung verlangt, tritt der Referee vom Tisch zurück und gibt dem Wettkämpfer eine kurze Erklärung. Gibt dieser sich damit nicht zufrieden, verweist ihn der Referee von der Bühne.
- Der Referee verhält sich in jeder Situation neutral. Er wird nicht durch zuzurufen und anfeuern unterstützen. Er erteilt keinen Applaus, eine Ausnahme bildet die Finale.
- Kommt ein Familien- oder Clubmitglied an den Wettkampf-Tisch, muss wenn möglich der Referee ausgewechselt werden.

## 7. Auftreten

Die Referees haben in neutraler Kleidung aufzutreten (keine Club-T-Shirt, etc.). Bei internationalen, A- und B-Wettkämpfen haben die Referees wie folgt zu erscheinen: schwarze Hose, Socken & Schuhe und das original SAF-Referee-Shirt. Das Referee-Shirt wird allen Referees nach absolviertem Kurs gegen ein Depot von Sfr. 50.- vom SAF zur Verfügung gestellt.

## 8. Rücktritt / Ausschluss

Der Rücktritt als SAF-Referee-Member ist dem Referee-Direktor schriftlich mitzuteilen. Das zurücktretende Mitglied muß sämtliches SAF-Material sauber und gereinigt zurückgeben. Danach wird auch das Depot zurück bezahlt.

Ein Mitglied der Referees kann vom SAF und dem Direktor ausgeschlossen werden:

- bei groben Verstößen gegen das Reglement
- wenn trotz Aufgebote ein Jahr lang keine Cups geschrieben wurden

# Kapitel 2: Die Regeln

## 1. Einnahme der Position

- 1.1 Der Schiedsrichter bittet die Wettkämpfer an den Tisch.
- 1.2 Die Wettkämpfer begrüßen sich: „shake hands“.
- 1.3 Die WettkämpferInnen nehmen individuell ihre Position am Tisch ein.
  - 1.3.a Die Ellenbogen werden auf die dafür vorgesehenen Kissen gelegt.
  - 1.3.b Die Wettkampfhände ergreifen sich.
  - 1.3.c Die freie Hand umfasst den Griff am Tischrand.
- 1.4 Der Schiedsrichter kontrolliert nun die Positionen der Wettkämpfer und korrigiert diese bei Bedarf gemäss nachstehenden Regeln:
  - 1.4.a Die Schultern werden parallel zum Wettkampftisch ausgerichtet: „shoulders“.
  - 1.4.b Die Hände stehen in der Mitte des Tisches: „in center“.
  - 1.4.c Das Handgelenk muss gerade sein: „wrist“.
  - 1.4.d Das erste Gelenk des Daumens an der Wettkampfhand muss bei beiden Wettkämpfer sichtbar sein: „knuckles“.

## 2. Positions-Einnahme bei „Referees Grip“

- 2.1 Wenn die Wettkämpfer nach einer Minute keinen für beide angenehmen Griff finden, schreitet der Schiedsrichter ein. Er fordert die Athleten auf, ihre definitive Position einzunehmen.
  - 2.1.a Die Ellenbogen werden auf die dafür vorgesehenen Kissen gelegt.
  - 2.1.b Die Hände der beiden Wettkämpfer werden vom Schiedsrichter in der Tischmitte, Handfläche an Handfläche, platziert.
    - 2.1.c Der Schiedsrichter kontrolliert die Position der Wettkämpfer und richtet die Schultern aus.
    - 2.1.d Nun gibt er den Wettkämpfer den Befehl sich nicht mehr zu bewegen, bis er das Startkommando gibt: „one move – one foul“.
    - 2.1.e Der Schiedsrichter schliesst nun die Hände der Athleten: er drückt die Daumen runter, schliesst dann die Finger, erst von einem, dann vom anderen Wettkämpfer.
    - 2.1.f Beim Schliessen fragt der Kampfrichter die Wettkämpfer, ob sie die Daumen bedecken wollen oder nicht. Daumenknöchel werden sichtbar zugelassen, Zeigefinger auf eine Ebene, Handgelenke gerade und die Arme zentriert.
    - 2.1.g Der Schiedsrichter kontrolliert nochmals die Endposition und kann nun das Startkommando geben.
    - 2.1.h Während des ganzen Vorgangs dürfen sich die WettkämpferInnen nicht bewegen. Beispiele einer Bewegung sind:
      - a) Finger nachgreifen
      - b) Spannung nach hinten
      - c) Beugen des Handgelenks
      - d) Frühstart
      - e) Abheben des Ellenbogens

Sollte sich ein Wettkämpfer nicht an die Aufforderung, sich nicht zu bewegen, halten, erhält er ein Foul.

## 3. Start

- 3.1 Der Schiedsrichter legt eine seiner Hände leicht auf die Hände der Wettkämpfer, um so einen eventuellen Frühstart oder ein Bewegen vor dem Startkommando zu spüren.
- 3.2 Er kontrolliert nochmals die Positionen der WettkämpferInnen und korrigiert diese wenn nötig. Die Hand des Schiedsrichters bleibt auf denen der WettkämpferInnen.

- 3.3 Daraufhin folgt das Kommando „ready“ „go“! Im selben Moment hebt der Schiedsrichter seine Hand ab. Ein Fehlstart zieht eine Verwarnung oder ein Foul nach sich.
- 3.4 Der Schiedsrichter kontrolliert nun die Ellenbogen der Wettkämpfer, welche nicht vom Kissen abkommen dürfen.
- 3.5 Die Wettkämpfer dürfen nach dem Start ihre Position beliebig wechseln und versuchen, die Hand des Gegners ins Seitenkissen zu zwingen.

#### 4. **Wettkampf-Entscheidung**

- 4.1 Gewinner des Kampfes ist, wer den Arm des Gegners in das dafür vorgesehene Kissen zu drücken vermag. Bei Athleten mit kurzen Armen gilt die optische Verlängerung des Armes, das Handgelenk oder die Hand müssen das Kissen nicht zwingend berühren.
- 4.2 Der Schiedsrichter gibt das Ende eines Kampfes mit dem Ruf „stop“ an. Durch die seitliche Erhebung des Armes zeigt der Schiedsrichter den Gewinner des Kampfes an.

#### 5. **Unterbrechung eines Kampfes**

Der Schiedsrichter kann einen Kampf jederzeit unterbrechen. Er braucht dazu den Befehl „stop“. Hier die Gründe einer Unterbrechung:

##### 5.1 **„Causing a slip out“ (absichtliches Ausrutschen)**

Dies ruft der Schiedsrichter aus, wenn...

- 5.1.a ...man die Finger von der gegnerischen Hand abhebt, um ein Ausrutschen zu verursachen.
- 5.1.b ...man die Finger schließt, um eine Faust im Inneren der gegnerischen Hand zu machen.
- 5.1.c ...man in einer „break wrist“ Position ist (verlorenes Handgelenk) und man die Finger in die gegnerische Hand zieht/drückt, damit es unmöglich ist den Griff zu halten.

##### 5.2 **„Slip out“ (Ausrutschen)**

Ein Abrutschen passiert, wenn beide Wettkämpfer den kompletten Kontakt zueinander verloren haben. Der Kampfrichter muss sich sicher sein, wer das Abrutschen verursacht hat, bevor er ein Foul erteilt. Wenn er nicht sicher ist, wer der Verursacher des Abrutschens war oder es beide Wettkämpfer gleichzeitig verursacht haben, dann wird der Kampfriemen angelegt ohne Vergabe eines Fouls.

##### 5.3 **„Slip out in loosing position“ (Ausrutschen in Verliererposition)**

Wenn ein Wettkämpfer während einer Verliererposition ausrutscht (Verliererposition bedeutet mehr als 2/3 vom Weg bis zum gegnerischen Polster) verliert er den Kampf.

##### 5.4 **„dangerous position“ (Gefährliche Position)**

###### 5.4.a **„shoulder“ (Schulter)**

Wenn ein Wettkämpfer sich selbst in eine „break arm“ oder „dangerous position“ begibt, ermahnt ihn der Schiedsrichter laut, so dass dieser die Ermahnung versteht. Der Schiedsrichter weist darauf hin, dass die kämpfende Hand zu sehen und der Kopf dahin zu drehen ist. Die Hand, der Arm und die Schulter haben in einer geraden Linie zu verbleiben. Die Wettkämpfer dürfen nie ihre Schulter weg von ihrem Arm oder der Hand in Richtung Tisch nach innen schieben. Sollte der Wettkämpfer der Aufforderung des Schiedsrichters nicht nachkommen, wird der Kampf unterbrochen und neu gestartet. Der verursachende Wettkämpfer erhält beim ersten Mal eine Verwarnung, beim zweiten Mal ein Foul.

###### 5.4.b **„wrist“ (Handgelenk)**

Wenn der Wettkämpfer das Handgelenk so durchgebogen hat, dass er sich in der Verliererposition befindet, hat er 5 Sekunden Zeit, wieder in die Ausgangslage zurückzukommen. Der Schiedsrichter zählt an und tippt dabei leicht mit einem Finger auf dessen Handgelenk. Schafft es der Wettkämpfer nicht, wird der Kampf abgebrochen und gilt als verloren.

##### 5.5 **„foul“ (Foul)**

Bei Fouls wird ein Kampf ebenfalls unterbrochen, diese sind aber in einem eigenen Artikel eingehend beschrieben.

## 6. Spezielles

Sollten während eines Kampfes beide Wettkämpfer zwei Foul erhalten, wird der Kampf neu gestartet. Dabei wird der erste Kampf zur Wertung nicht berücksichtigt.

## 7. Verwarnungen

- 7.1 Jede zu frühe Bewegung mit der Schulter, dem Arm, der Hand oder den Fingern ist eine Verwarnung ausgenommen die Wettkämpfer befinden sich im „Referees Grip“, dann ist es ein Foul.
- 7.2 Wenn ein Wettkämpfer eine Verzögerung des Griffs verursacht, bekommt er dafür eine Verwarnung.
- 7.3 Das Loslassen des Handgriffs bedeutet eine Verwarnung ohne dass der Kampf gestoppt wird. Wenn ein Vorteil erschafft wird durch ein Nachgreifen des Handgriffs, wird der Kampf gestoppt und der Verursacher erhält ein Foul. Der Kontakt mit dem Handgriff muss über dem Tisch geschehen. Einarmige oder einhändige Personen müssen sich nicht am Griff festhalten.

## 8. Fouls

**Grundsatz: Zwei Verwarnungen sind ein Foul.  
Zwei Fouls bedeuten Kampfverlust.**

- 8.1 Nach einer ersten Verwarnungen wird ein Foul ausgesprochen.
- 8.2 **„elbow foul“ (Ellenbogenfoul)**
  - 8.2.a Ein Ellenbogenfoul wird erteilt, wenn der Ellenbogen des Wettkämpfers den Kontakt zum Ellenbogenpolster verliert. Ein Wettkämpfer verliert den Kontakt wenn der Ellenbogen vertikal vom Polster abhebt, egal für wie lange, solange ein Freiraum zwischen dem Polster und dem Ellenbogen entsteht.  
Es entsteht kein Foul wenn der Ellenbogen vom Polster abhebt, aber der Wettkämpfer mit seinem Trizeps oder dem Unterarm noch Kontakt zum Polster hat.
  - 8.2.b Ein Ellenbogen-Foul wird erteilt, wenn der Wettkämpfer auf seinem Trizeps oder dem Unterarm über den Bereich des Ellenbogenpolsters auf irgendeine Seite rutscht.  
Wenn am Start oder während eines Kampfes die Ellenbogen beider Wettkämpfer gleichzeitig abheben, wird der Kampf gestoppt und neu gestartet. Das bedeutet eine gleichzeitige Übertretung, welche zu keinem Foul führt.
- 8.3 **„shoulder foul“ (Schulterfoul)**
  - 8.3.a Ein Schulterfoul wird erteilt, wenn der Wettkämpfer mit seiner Schulter über die Tischmitte hinausragt.
  - 8.3.b Ein Schulterfoul wird erteilt, wenn der Wettkämpfer mit der Schulter seine Kampfhand berührt.
- 8.4 **„other fouls“ (Weitere Fouls)**  
Ein Foul wird erteilt, wenn:
  - 8.4.a die Kampfhand des Gegners losgelassen wird
  - 8.4.b der Haltegriff für mehr als einen Sekunde losgelassen wird
  - 8.4.c mit einer Körperpartie der Gegner blockiert wird
  - 8.4.d absichtlich die Hand in die gegnerische Schulter gedrückt wird
- 8.5 **Unsportlichkeit**  
Bei unsportlichem Verhalten eines Wettkämpfers kann ebenfalls ein Foul ausgesprochen werden. Dieses wird als Turnierfoul gewertet und gilt für das ganze Vereinsjahr. Bei drei Turnierfouls wird der Wettkämpfer für die folgenden 6 Monate für sämtliche SAF-Wettkämpfen gesperrt.

## 9. Wettkampf-Bekleidung

- 9.1 Riemen und Bandagen aller Art sind am Kampfarm nicht erlaubt. Ebenso müssen Schmuckstücke oder Kleidung, welche den Gegner stören oder Verletzungen hervorrufen könnten, entfernt werden.

- 9.2 Der Ellenbogen des Kampfarmes muss frei sein.
- 9.3 Lange Haare müssen nach hinten gebunden sein.
- 9.4 An sämtlichen A- und B-Wettkämpfen haben die Teilnehmer Sportbekleidung zu tragen. SportlerInnen, welche einem Club angehören, tragen dazu das Club- oder SAF-T-Shirt. SportlerInnen, welche nicht einem Club angeschlossen sind, jedoch die SAF-Lizenz gelöst haben, haben zur Sportbekleidung das SAF-T-Shirt zu tragen. Bei internationaler Wettkampf-Teilnahme ist von sämtlichen SportlerInnen die SAF- resp. Verbands-Bekleidung zu tragen (Trainer & T-Shirt).

## 10. Wettkampf-Ausschluss

Unsportlichkeit, regelwidriges Benehmen, böse Sprache oder Beschimpfungen gegen einen Wettkämpfer oder einen Offiziellen führen zu einem Foul. Wenn es weiterhin erfolgt, wird der Wettkämpfer oder Offizielle vom Wettkampf ausgeschlossen. Die Entscheidung darüber treffen die Head-Jury, der Head-Referee sowie der Turnierleiter.

## 11. Einsprachen

- 11.1 Einsprachen können nach dem Wettkampf innert einer Stunde schriftlich mit einem Depot von Sfr. 50.- bei der Jury eingereicht werden.
- 11.2 Die Einsprache wird vom Head-Referee, Head-Jury und dem Präsidenten des durchführenden Wettkampfes beurteilt.
- 11.3 Wird die Einsprache nicht angenommen, erhält das Depot der SAF. Bei Genehmigung der Einsprache wird das Depot zurückerstattet.

## 12. Graderläuterung Referee's & Jury

Diese Gradeinteilung gilt für die Swiss Armsport Federation. Die Beförderungen werden vom jeweiligen Direktor vorgenommen.

<b>Candidate</b>	Absolvierung eines Grundkurses und aktive Einsätze unter Aufsicht eines Masters
<b>Junior</b>	Kann selbständig C-Turniere richten oder schreiben
<b>Senior</b>	Kann selbständig B-Turniere richten oder schreiben
<b>Master</b>	Erfüllt alle Stufen der Qualifikation und kann bei sämtlichen Turnieren inkl. EM und WM die Leitung übernehmen.
<b>Direktor</b>	Wird vom SAF-Vorstand gewählt

## 13. Schlusswort

Das Schiedsrichter-Reglement wird laufend erneuert und nachgeführt.

Letzte Erneuerung: Januar 2009

Swiss Armsport Federation / Referee Directory / bw