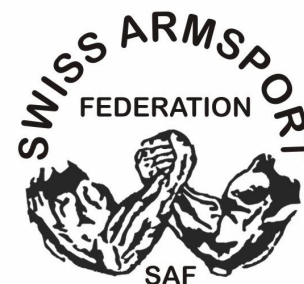


**Swiss Armsport Federation**

CH-3000 Bern



Member of the World Armwrestling Federation WAF

# WETTKAMPF REGLEMENT



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

# Inhaltsverzeichnis

<b>Art.</b>	<b>Inhalt / Beschrieb</b>	<b>Seite</b>
1.	Einnahme der Position .....	3
2.	Positionseinnahme bei Referees.Grip .....	3
3.	Start .....	3
4.	Wettkampfentscheidung.....	4
5.	Unterbrechung eines Kampfes .....	4
6.	Verwarnungen .....	4
7.	Fouls .....	5
8.	Wettkampfbekleidung & Auftreten .....	5
9.	Wettkampfausschluss .....	5
10.	Sanktionen .....	5
11.	Einsprachen .....	6
12.	Allgemeines Verhalten .....	6
13.	Verhalten an SAF-Veranstaltungen (ausg. Wettkämpfe) .....	6
14.	Teilnahmeberechtigung an Verbandswettkämpfen .....	6
15.	Qualifikationsverfahren für intern. Meisterschaften .....	6
16.	Graderläuterungen Referees & Jurys .....	7
17.	Wettkampftische .....	7
18.	Anmeldung und Gewichtabnahme .....	7
19.	Veranstaltungen / Wettkampftypen .....	8
20.	Allgemeine Richtlinien .....	8
21.	Referees, Jurys, Speaker .....	8
22.	Unfälle .....	9
23.	Personal .....	9
24.	Auflagen für C-Cups .....	9
25.	Auflagen für A- und B-Cups .....	9
26.	SAF-Lizenz-Punkte „SLP“ .....	10
27.	Bestätigungen .....	10
28.	Allgemeines / Schlusswort .....	10

Die Grundlage für dieses Wettkampf-Reglement liefert das Reglement der World Armwrestling Federation WAF sowie die Reglemente der Swiss Armsport Federation SAF. Sie sind integrierende Bestandteile dieses Reglements.

## 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.
  - a) Die Ellenbogen werden auf die dafür vorgesehenen Kissen gelegt.
  - b) Die Wettkampfhände ergreifen sich.
  - 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:
  - a) Die Schultern werden parallel zum Wettkampftisch ausgerichtet: „shoulders“.
  - b) Die Hände stehen in der Mitte des Tisches: „in center“.
  - c) Das Handgelenk muss gerade sein: „wrist“.
  - 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.
  - a) Die Ellenbogen werden auf die dafür vorgesehenen Kissen gelegt.
  - b) Die Hände der beiden Wettkämpfer werden vom Schiedsrichter in der Tischmitte, Handfläche an Handfläche, platziert.
  - c) Der Schiedsrichter kontrolliert die Position der Wettkämpfer und richtet die Schultern aus.
  - d) Nun gibt er den Wettkämpfer den Befehl sich nicht mehr zu bewegen, bis er das Startkommando gibt: „one move – one foul“.
  - 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.
  - 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.
  - g) Der Schiedsrichter kontrolliert nochmals die Endposition und kann nun das Startkommando geben.
  - 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 EllenbogensSollte 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.
- 3.3 Daraufhin folgt das Kommando „ready“ „go“! Im selben Moment hebt der Schiedsrichter seine Hand ab.
- 3.4 Ein Fehlstart zieht eine Verwarnung oder ein Foul nach sich.
- 3.5 Der Schiedsrichter kontrolliert nun die Ellenbogen der Wettkämpfer, welche nicht vom Kissen abkommen dürfen.
- 3.6 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 nach oben 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...

- a) man die Finger von der gegnerischen Hand abhebt, um ein Ausrutschen zu verursachen.
- b) man die Finger schließt, um eine Faust im Inneren der gegnerischen Hand zu machen.
- 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)

#### 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.

#### 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. Verwarnungen

- 6.1 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.
- 6.2 Wenn ein Wettkämpfer eine Verzögerung des Griffs verursacht, bekommt er dafür eine Verwarnung.
- 6.3 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.

## 7. Fouls

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

7.1 Nach einer ersten Verwarnungen wird ein Foul ausgesprochen.

### 7.2 „**elbow foul**“ (Ellenbogenfoul)

- 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.
- b) Ein Ellenbogen-Foul wird erteilt, wenn der Wettkämpfer auf seinem Trizeps oder dem Unterarm über den Bereich des Ellenbogenpolsters auf irgendeine Seite rausrutscht.
- c) 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.

### 7.3 „**shoulder foul**“ (Schulterfoul)

- a) Ein Schulterfoul wird erteilt, wenn der Wettkämpfer mit seiner Schulter über die Tischmitte hinausragt.
- b) Ein Schulterfoul wird erteilt, wenn der Wettkämpfer mit der Schulter seine Kampfhand berührt.

### 7.4 „**other fouls**“ (Weitere Fouls)

Ein Foul wird erteilt, wenn:

- a) die Kampfhand des Gegners losgelassen wird
- b) der Haltegriff für mehr als eine Sekunde losgelassen wird
- c) mit einer Körperpartie der Gegner blockiert wird
- d) absichtlich die Hand in die gegnerische Schulter gedrückt wird

### 7.5 **Two Fouls**

Sollten beide Wettkämpfer in einem Kampf zwei Fouls haben, wird der Match neu gestartet.

### 7.6 **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.

## 8. Wettkampf-Bekleidung & Auftreten

8.1 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. Fingernägel müssen so geschnitten sein, dass der Gegner keine Verletzungen erleidet.

8.2 Der Ellenbogen des Kampfarm muss frei sein.

8.3 Lange Haare müssen nach hinten gebunden sein.

8.4 An sämtlichen A- und B-Wettkämpfen haben die Teilnehmer Sportbekleidung zu tragen. Teilnehmer, welche einem Club angehören, tragen dazu das Club- oder SAF-T-Shirt. Teilnehmer, 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).

## 9. 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.

## 10. Sanktionen

Regelwidriges Verhalten oder grobe Verstöße gegen das Wettkampf-Reglement der SAF können Disqualifikation, Sperren, Bussgeld gegen den Athleten oder den Club sowie Aberkennung der SLP-Punkte zur Folge haben

## **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. Allgemeines Verhalten**

- 12.1 Während den Turnieren herrscht für alle Wettkämpfer ein striktes Alkohol- und Suchtmittelverbot. Besteht der Verdacht oder ist offensichtlich, dass gegen diese Regel verstossen wurde, wird der Teilnehmer vom Turnier ausgeschlossen.
- 12.2 Sobald ein Wettkämpfer zum Kampf aufgerufen wird, hat er 60 Sekunden Zeit, sich am Wettkampftisch einzufinden. Bei Nichterscheinen in dieser Zeit gilt der Kampf als verloren.
- 12.3 Auf der Wettkampfbühne dürfen sich nur autorisierte Personen aufhalten. Namentlich sind das die Jurys, Referees, Speaker, der Turnierdirektor sowie die aufgerufenen Wettkämpfer. Bei Zuwiderhandlung wird ein Bussgeld von Sfr. 50.- ausgesprochen.

## **13. Verhalten an SAF-Veranstaltungen (ausgenommen Wettkämpfe)**

- 13.1 Dieses Reglement gilt grundsätzlich auch für SAF-Veranstaltungen, welche nicht ein Wettkampf sind.
- 13.2 Regelkonformes und anständiges Verhalten wird auch an diesen Veranstaltungen vorausgesetzt.
- 13.3 Bei Meetings (GV, DV, VS etc.) sind Handys auszuschalten. Ansonsten wird ein Bussgeld von Sfr. 10.- ausgesprochen. Der Organisator erhält eine Ausnahmegenehmigung.

## **14. Teilnahmeberechtigung an Verbandswettkämpfen**

- 14.1 Das Mindestalter wird auf 16 Jahre festgelegt. Für jüngere Wettkämpfer ist eine Einverständniserklärung des gesetzlichen Vertreters erforderlich.
- 14.2 Für Verbandswettkämpfe ohne Qualifikation für internationale Meisterschaften, gibt es keine Richtlinien betreff der Mitwirkung, d.h. alle Wettkämpfer sind startberechtigt, unabhängig ihrer Nationalität.
- 14.3 Für Verbandswettkämpfe mit Qualifikation für internationale Meisterschaften sind folgende Kriterien massgebend:
  - a) Der Wettkämpfer muss Schweizer Staatsbürger sein.
  - b) Der Wettkämpfer muss im Besitz der SAF-Lizenz sein.
  - c) Der Wettkämpfer muss einem SAF-lizenzierten Verein angehören (gültig ab 01.01.2010).
- 14.4 An A- und B-Wettkämpfen dürfen die Wettkämpfer in der eigenen oder der nächst höheren Kategorie teilnehmen. Bei C-Wettkämpfen dürfen die Wettkämpfer in der eigenen oder zwei frei wählbaren höheren Kategorien starten.

## **15. Qualifikationsverfahren für internationale Meisterschaften**

- 15.1 Die Teilnahmeberechtigten für die Europa- und Weltmeisterschaft werden an der Schweizer Meisterschaft resp. anhand der erbrachten Jahresleistung des letzten Jahres bis zur GV eruiert.
- 15.2 Der Gewinner der jeweiligen Kategorie qualifiziert sich automatisch. Sollte dieser verhindert sein, gilt das gleiche Vorgehen wie unter Punkt 15.3.
- 15.3 Der zweite Qualifikant wird vom Vorstand, dem Head-Referee & -Jury sowie dem Teamcoach anhand der erbrachten Jahresleistung eruiert.
- 15.4 Wettkämpfer einer gewichtsmässig tieferen Gewichtsklasse sind berechtigt, in einer höheren Kategorie teilzunehmen.

## 16. 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

## 17. Wettkampftische

Die Wettkampftische entsprechen den Normen der World Armsport Federation WAF. Die Wettkampftische werden vom jeweiligen Head-Referee vor jedem Wettkampf kontrolliert. Der Head-Referee ist befugt, den Wettkampf erst zu starten, wenn die Tische den Normen entsprechen. An Internationalen, A- und B-Cups sowie der SM müssen die Wettkampftische am Boden befestigt sein.

### 17.1 Tisch:

- für normale Klassen:  
104cm vom Boden bis zur Fläche des Ellenbogenpolsters
- für Behinderten-Klassen im Sitzen:  
73cm vom Boden bis zur Fläche des Ellenbogenpolsters
- Alle anderen Maße sind gleich für alle Klassen.

### 17.2 Tischplatte:

95cm x 65cm

### 17.3 Ellenbogenpolster:

- 18cm x 18cm, 5cm hoch, hergestellt aus hochwertigem Polstermaterial, bezogen mit Vinyl/Rexin Bezug. Das Polster kann auf einer Metal/Holz-Platte befestigt werden, um mit zwei Gewindeschrauben an der Tischplatte fixiert zu werden.
- Eine Linie gemalt, geklebt oder genäht verlaufend von einem Handgriff bis zum anderen wird bei allen WAF-Turnieren benutzt, um die Mitte des Tisches zu markieren.

### 17.4 Seitenpolster:

26cm lang, 5cm breit und 10cm hoch

### 17.5 Platzierung:

Ellenbogenpolster sollten 5cm von der Tischkante gesetzt sein. Sie sollten sich gegenseitig überlappen, je zur Hälfte nach rechts von der Tischmitte bei einem Rechts-Tisch und je zur Hälfte nach links von der Tischmitte bei einem Links-Tisch.

### 17.6 Seitenpolster:

- Sollten schräg verlaufen, 13cm von der inneren Ecke des Ellenbogenpolsters zu der inneren Seite des Seitenpolsters, 1cm gemessen von dieser jeweiligen Kante bis zur Außenecke des Seitenpolsters. Vom Handgriff bis zur Kante des Seitenpolsters beträgt die Distanz 7cm.
- Für einen Rechts-Tisch werden diese Maße auf der linken Seite des Ellenbogenpolsters gemessen und umgekehrt für einen Links-Tisch.

### 17.7 Handgriffe:

Sollten mittig platziert werden an beiden Kanten des Tisches, 2,5cm von der Tischkante nach innen, 3cm im Durchmesser und 15cm hoch von der Tischplatte.

## 18. Anmeldung & Gewichtabnahme

### 18.1 Anmeldung

- Bei der Anmeldung ist immer ein qualifiziertes Jury-Mitglied anwesend, welches die Leitung der Anmeldung unter sich hat.
- Jeder Wettkämpfer hat die Weisungen der leitenden Jury strikte zu befolgen.

- c) Der durchführende Club / Verein hat genügend Personal zur Verfügung zu stellen, damit die Anmeldung effizient abläuft.
- d) Bei der Ausschreibung eines Wettkampfes wird die Zeit des Einschreibens angegeben.
- e) Zu späte Anmeldungen werden nur noch unter Absprache der verantwortlichen Jury angenommen.
- f) Telefonische Voranmeldungen werden nicht akzeptiert.
- g) Vor dem Wettkampf muss immer eine Gewichtskontrolle erfolgen.
- h) Für die Anmeldungen werden nur die aktuellen SAF-Formulare und SAF-Startnummern zugelassen.

## 18.2 Gewichtabnahme

- a) Die SAF-Waage wird jährlich durch den Hersteller geprüft.
- b) Bei Internationalen, A- und B-Cups wird nur die SAF-Waage verwendet.
- c) Die Gewichtabnahme erfolgt immer durch ein Mitglied des SAF-Vorstands.
- d) Bei C-Cups genügt eine normale Waage, die richtig eingestellt ist
- e) Die Gewichtabnahme kann mit oder ohne Kleidung erfolgen.
- f) Bei der Gewichtabnahme wird eine Toleranz von 200 Gramm gewährt.

## 19. Veranstaltungen / Wettkämpftypen

### 19.1 Cup-Typen

Die Swiss Armsport Federation SAF unterscheidet zwischen drei Cup-Typen. Diese tragen die Bezeichnungen A, B und C-Cup.

### 19.2 A-Cup

Als A-Cup gelten in der Schweiz das SWISS OPEN sowie die Schweizer Meisterschaft, welche von einem Club oder Verein, jedoch unter der Leitung des SAF-Vorstands, organisiert wird.

### 19.3 B-Cup

Ein B-Cup kann von jedem dem SAF angehörenden Club oder Verein organisiert und durchgeführt werden.

### 18.4 C-Cup

Diese können von jedem lizenzierten Armsportler durchgeführt werden.

## 20. Allgemeine Richtlinien

### 20.1

Der Veranstalter verpflichtet sich, Wettkämpfe gemäss den bestehenden Richtlinien des SAF durchzuführen.

### 20.2

Die Anmeldung eines Cups erfolgt schriftlich mit dem dafür vorgesehenen Formular an das SAF-Sekretariat. Sie ist vom Vereinspräsidenten zu unterschreiben. Der Vereinspräsident muss jedoch nicht die organisierende Person sein.

### 20.3

Es ist immer die Rückbestätigung des Sekretariats abzuwarten, welche ebenfalls in schriftlicher Form erfolgt.

### 20.4

Bei Terminkollisionen wird der erstgemeldete Cup berücksichtigt.

### 20.5

Die Veranstaltungen werden im SAF-Kalender und/oder im Internet ausgeschrieben.

### 20.6

Anmeldungen für B-Cups im kommenden Jahr müssen bis spätestens zur GV eingereicht werden. C-Cups müssen mindestens drei Monate im Voraus gemeldet werden.

## 21. Referee's, Jury's und Speaker

### 21.1

Die Referee's und Jury's werden bei A- und B-Cups vom jeweiligen Direktor aufgeboden. Die Organisation eines Speakers ist Sache des SAF-Vorstandes.

### 21.2

Bei C-Cups ist der Organisator selber für qualifiziertes Personal zuständig. Er hat diese jedoch vorgängig mit dem zuständigen Direktor abzusprechen.

### 21.3

Die Entlohnung der Referee's, Jury's und des Speakers erfolgt nach Wettkampfe. Die Entlohnung ist Sache des Organisators.

### 21.4

Die Entlohnungssumme wird durch das Komitee jährlich festgelegt.



## **22. Unfälle**

- 21.1 Der Veranstalter hat ein Auto und einen Fahrer bereitzustellen, welcher den Weg zum nächsten Arzt oder Spital kennt.
- 21.2 Bei Internationalen und A-Cups sowie der SM ist ein Samariterposten zu stellen.

## **23. Personal**

Der Veranstalter hat genügend Personal für einen reibungslosen Wettkampf-Ablauf zu stellen.

## **24. Cup-Auflagen gültig für C-Cup's**

- 24.1 C-Cups dürfen, im Gegensatz zu A- und B-Cups, in einem Restaurant, einer Bar, Disco oder einem Pub stattfinden.
- 24.2 Es ist stets dafür zu sorgen, dass der Armsport in seiner Qualität nicht verliert.
- 24.3 Genügend Platz für Wettkämpfe und Jury
- 24.4 1 genormter Tisch für Wettkampf
- 24.5 1 Tisch zum Aufwärmen
- 24.6 1 Podest
- 24.7 1 Magnesiumständer
- 24.8 Ausreichende Beleuchtung
- 24.9 Beschallungsanlage
- 24.10 Waage
- 24.11 Abgetrennter Raum für das Einschreiben
- 24.12 Qualifizierte Jury's & Referee's
- 24.13 Die Jury's & Referee's sind zwingend dem jeweiligen Direktor zu melden.

## **25. Cup-Auflagen gültig für A- & B-Cup's**

### **25.1 Wettkampfort**

- a) A- & B-Cups haben immer in einer Sporthalle oder einem Saal stattzufinden. In Restaurants, Bars & Pubs ist die Durchführung eines A- & B-Cups untersagt.
- b) C-Cups dürfen in einem Restaurant, einer Bar oder einem Pub durchgeführt werden, jedoch ist dafür zu sorgen, dass der Armsport an seiner Qualität nicht verliert.
- c) Der Wettkampfort muss behindertengerecht zugänglich sein.

### **25.2 Wettkampfbühne**

- a) Die Wettkampfbühne muss mindestens 30cm hoch sein.
- b) Der Abstand zwischen Bühne und Zuschauer beträgt mindestens 2m.
- c) Die Wettkampfbühne muss rollstuhlgängig sein.

### **25.2 Wettkampftische**

- a) Auf der Bühne stehen 2 Wettkampftische, die den vorgegebenen Normen entsprechen.
- b) 1 Tisch steht im Saal zum Aufwärmen.
- c) Die Tische müssen auf Tafeln oder der Bühne befestigt sein, jedoch so, dass sie ohne Aufwand verschoben werden können.

### **25.3 Zusatzmaterial**

- a) 2 Magnesiumständer
- b) 2 Podeste (mindestens 10cm hoch)

### **25.4 Jury & Referees**

- a) Für die Jury stehen auf der Bühne Tische und Stühle für 3 Personen bereit. 3 Stühle sind zusätzlich für die Referees bereitzustellen.
- b) Für einen A- sowie B-Cup sind mind. 2 Jury's sowie pro Tisch 2 Referee's aufbieten zu lassen. Diese müssen die entsprechende Qualifikationsstufe erreicht haben.

### **25.5 Beleuchtung**

Die Wettkampftische sowie die Tische für die Jury sind ausreichend zu beleuchten.

### **25.6 Beschallungsanlage**

Der Wettkampfplatz ist ausreichend, jedoch nicht übertrieben, zu beschallen. Dem Speaker ist ein Mikrofon zur Verfügung zu stellen (wenn möglich Funkmikrofon).

## 25.7 Einschreiben & Wägen

- a) Für das Einschreiben muss ein abgetrennter Raum vorhanden sein.
- b) Zum Wägen ist die SAF-Waage zu verwenden.

## 25.8 Jury & Referees

Es dürfen nur qualifizierte Jury's und Referee's amtieren. Diese sind immer durch den jeweiligen Direktor aufbieten zu lassen. Falls eigene Personen für diese Aufgabe organisiert werden möchten, ist das ebenfalls vorgängig mit dem jeweiligen Direktor abzusprechen.

## 26. SAF-Lizenz-Punkte „SLP“

26.1 Die SLP-Punkteverteilung gilt für SAF-Turniere und –Veranstaltungen, welche als solche im Veranstaltungskalender ausgeschrieben und vom Vorstand bewilligt sind.

26.1 Für Damen und Herren wird eine separate Rangliste geführt. Ebenfalls wird eine Club-SLP-Liste geführt.

26.2 Punkteberechtigt sind alle Wettkämpfer und Clubs, welche im Besitz einer gültigen SAF-Lizenz für das laufende Jahr sind.

26.3 Die Punkte zählen ab dem Zeitpunkt, nachdem die Lizenz gelöst wurde.

26.4 Die SLP-Punkte werden wie folgt vergeben:

- a) 14 Punkte            1. Rang
- b) 11 Punkte           2. Rang
- c) 8 Punkte            3. Rang
- d) 6 Punkte            4. Rang
- e) 4 Punkte            5. Rang
- f) 2 Punkte            6. Rang
- g) 1 Punkt             7. bis letzter Rang

26.5 Für folgende Anlässe werden ebenfalls SLP-Punkte vergeben:

- a) Generalversammlung            5 Punkte
- b) Trainingslager                    5 Punkte
- c) Internationale Cups               7 Punkte
- d) Europameisterschaft            10 Punkte
- e) Weltmeisterschaft                15 Punkte

## 27. Bestätigungen

Die SLP-Punkte für Ausland-Wettkämpfe werden nur berechnet, wenn dem SAF-Sekretariat ein offizielles Dokument (Teilnahmebestätigung und/oder Rangliste) abgegeben wird.

## 28. Allgemeines / Schlusswort

28.1 Das Wettkampfglement ist Eigentum der Swiss Armsport Federation.

28.2 Das Wettkampfglement wird durch den Vorstand der Swiss Armsport Federation geführt und jährlich dem Reglement der EAF & WAF angepasst.

28.3 Reglementänderungen werden an der jährlichen Generalversammlung bekanntgegeben.

28.4 Diese Neufassung tritt per sofort in Kraft und ersetzt alle bisherigen Reglemente.

28.5 Die Anhänge 1 & 2 sind integrierender Bestandteil dieses Reglements.

Anhang 1: Kategorien an SAF-Turnieren

Anhang 2: Ausführungsbestimmungen zur Schweizer Meisterschaft

Dieses Wettkampfglement wurde durch den Vorstand anlässlich seiner Sitzung am 17. November 2008 in Schönbühl überarbeitet und genehmigt.

Der Präsident:



Walpen Bernhard