

Passivität – Erkennen, Unterbinden, Sanktionieren

Antonio Silvestri

DRB-Kampfrichterreferent



Videos: <https://www.dropbox.com/sh/nlrgmf9a54gvo7a/AAD1wxrrQXnBb8DdRHfaxGZ-a>

Agenda

- > Grundgedanke der FILA
- > Was ist Passivität?
- > Erkennen von Passivität
- > Unterbinden von Passivität
- > Sanktionieren von Passivität
- > Umsetzungsempfehlungen
- > Leitsatz

Grundgedanke der FILA

Grundgedanke der FILA-Regeln ist die Philosophie eines offensiven und attraktiven Ringkampfes, wodurch die Ringer selbst zu einer offensiven Kampfführung aufgefordert sind.

Hierzu hat der Kampfrichter:

- > Eine offensive Kampfführung zu fördern,
- > Eine passive Kampfführung zu unterbinden,
- > Ringer zu Aktionen zu stimulieren,
- > Ringer auf passives Verhalten hinzuweisen und
- > Ringer gemäß dem Passivitätsprozedere zu sanktionieren.

Was ist Passivität?



*Als **Passivität** werden alle Handlungen bezeichnet, mit denen ein Ringer Aktionen seines Gegners, ohne dabei **selbst aktiv** zu werden, **blockiert**, **verhindert** oder sich diesen **offensichtlich entzieht**. Das Vortäuschen von Aktivität durch **eigene fehlgeschlagene Angriffsversuche** ist ebenfalls als **Passivität** einzustufen.*

Erkennen von Passivität (I)

> **Kopf auf der Brust des Gegners**



> **Abstützen mit den Händen gegen die Brust des Gegners**



Erkennen von Passivität (II)

- > **Ausweichen von Angriffen ohne Gegenaktion**

- > **Fassen der Finger**



- > **Fassen der Handgelenke wenn keine Angriffshandlung folgt**

Erkennen von Passivität (III)

> **Ausweichen in die oder Verharren in der Passivitätszone**

- i.d.R. kontrolliert aktiver Ringer den Mittelkreis
- Absichtliches Aufsuchen der Passivitätszone (passiv)
- Ringer wird absichtlich in der Passivitätszone fixiert (nicht passiv)

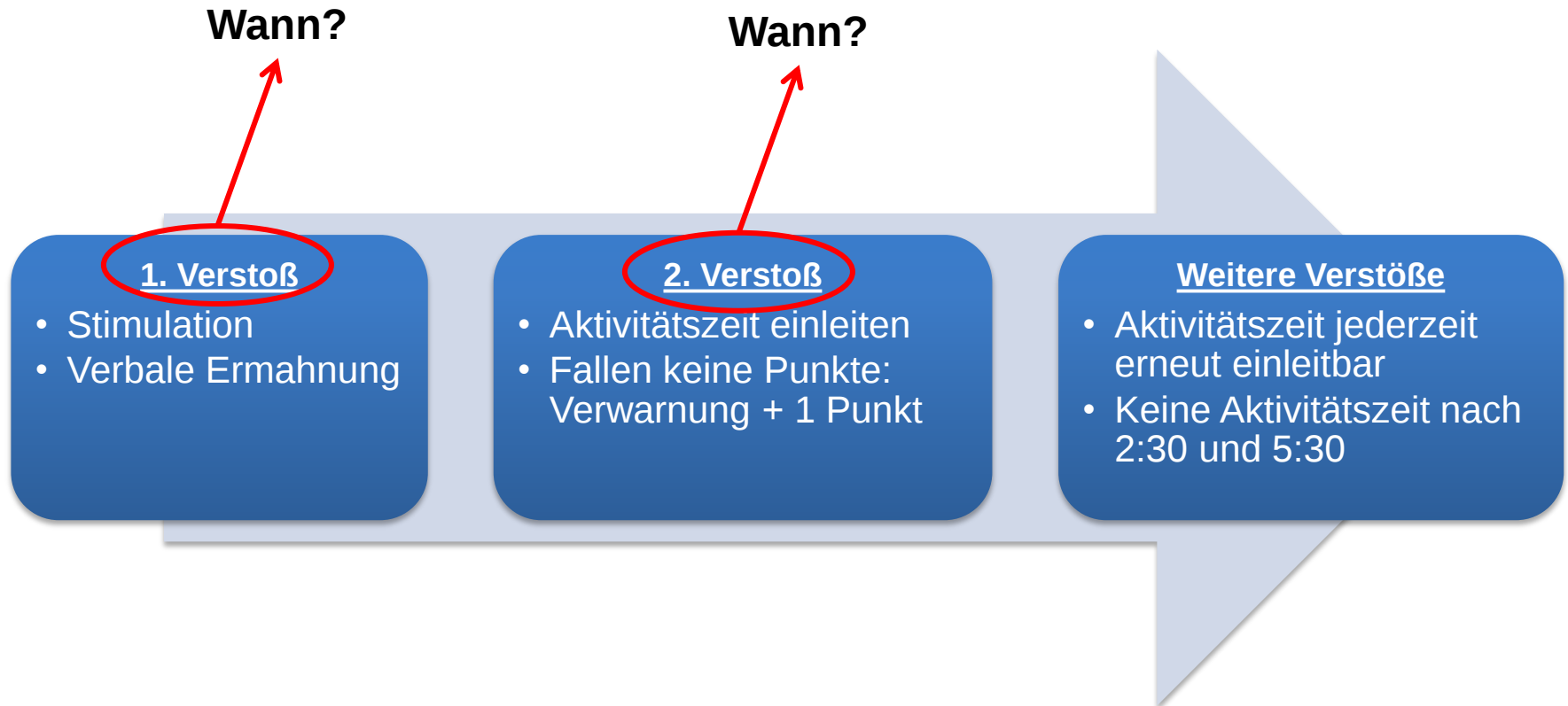
> **Vortäuschen von Aktivität/ Scheinangriffe**

- Angriff starten ohne direkten Kontakt mit Gegner
- Sofortiges Wiedereinnehmen der Ausgangsposition nach Auftakt
- Eigene Angriffe vortäuschen

Unterbinden von Passivität

- > Eindeutige und deutliche **Zeichensprache**
- > **Verbales Stimulieren** zu Aktionen und Hinweisen auf Fehlverhalten
 - „Aktion Rot/Blau“
 - „Rot/Blau Zone“
 - „Rot/Blau Kopf hoch“
 - „keine Finger fassen“
- > **Sanktionieren** des passiven Ringers
 - Passivitätsprozedere im FR
 - Passivitätsprozedere im GR

Sanktionieren von Passivität – Passivitätsprozedere FR



Neuerung: Der Kampfrichter darf den Kampf inmitten einer Aktion nicht unterbrechen, weder zum Starten noch zum Beenden einer Aktivitätszeit!

Sanktionieren von Passivität – Passivitätsprozedere GR



1. Verstoß

- Passivitäts-ermahnung ohne Kampf-unterbrechung

2. Verstoß

- Verwarnung
- Stand oder Boden

3. Verstoß

- Verwarnung + 1 Punkt
- Stand oder Boden

4. Verstoß

- Verwarnung + 1 Punkt
- Kampf ist beendet

Sanktionieren von Passivität – Griffentzug

Griffentzug bezeichnet alle Situationen, in denen der angegriffene Ringer ***offensichtlich den Kontakt verweigert*** und damit seinen Gegner an der ***Ausführung oder Ansetzung einer Technik hindert***. ([Vid. 1](#), [Vid. 2](#))

Zu beachten:

- > Griffentzug ≠ Mattenflucht
- > KR muss verbal auf Fehlverhalten hinweisen
- > Intention des Angreifers wichtig → Technik vs. Anrennen
- > Sanktion: Verwarnung + 1 Punkt
- > Gilt als Passivitätssanktion → keine Challenge (Ausnahme: FR)

Umsetzungsempfehlungen für den KR (I)

> **Wettkampfzeit**

- Staffelung der Passivitätsermahnungen und –sanktionen
- Ringer ermöglichen Verhalten zu verbessern (4:30 – 5:15 Min)
- Bei 2. und 3. P ausreichend Angriffszeit für Obermann

> **Aktivitätsniveau und Kampfverlauf**

- Ständiges Wechseln der Passivität vermeiden
- Angemessene Wartezeit zwischen Ermahnung und Konsequenz
- Passivität zum optimalen Zeitpunkt anzeigen
- Kann 1 Minute Anrennen 5 Minuten Passivität ausgleichen?
- DQ gerechtfertigt? (vor allem bei Führung)

Umsetzungsempfehlungen für den KR (II)

> **Angriffe und Angriffsversuche**

- Gedanklich abbilden (z.B. durch Mitzählen)
- Angriffe vs. Scheinangriffe

> **Kampffluss ermöglichen**

- Nicht ständig unterbrechen
- Bodenkampf entwickeln lassen
- KR muss stimulieren und agieren

> **Punkttestand**

- Kein Aktionismus
- Wenn ausgeglichen (0:0), je Ringer mind. 1 x Oberlage ermöglichen

Umsetzungsempfehlungen für den KR (III)

- > **Entscheidung und Verhalten der Ringer deuten**
- > **Stellung des KR**
- > **Aussprechen einer Passivität**
 - Deutliche Zeichensprache
 - Zustimmung durch Kampfgericht prüfen
 - Stillstand abwarten
- > **Zusammenarbeit mit dem Punktrichter und Mattenpräsident**
 - Regelmäßiger Blickkontakt
 - Einstimmigkeit bei der 3. Verwarnung

**Die Passivität ist immer eine
Ermessensentscheidung, die vom
Kampfrichter eindeutig und nachvollziehbar
getroffen werden muss!**



Vielen Dank!