



Das Regelwerk ist die Grundlage für die Durchführung von Berufsringkämpfen (Catch as Catch Can) und stimmt mit den internationalen Regeln anderer Federationen überein.

Dieses Regelwerk beinhaltet spezifische Regeln (nach Version des Nordisch Fight Club und Nordic - Championship - Wrestling), die vom Regelwerk des Verbands der Berufsringer e.V. 1912 (Sitz Berlin) abweichen.

Änderungen oder Ergänzungen können durch die sportliche Leitung des Nordisch Fight Club und Nordic - Championship - Wrestling nach Genehmigung erfolgen.

Die folgenden Grundlagen gelten für alle angesetzten Kämpfe.

### **Regulär besiegt ist:**

Wer mindestens 3 Sekunden mit beiden Schultern auf der Matte festgehalten wird (Schulterfesselung).

Wer nach einem Niederschlag vom Referee 10 Sekunden angezählt wurde.

Wer nach einem Ringsturz sich nicht innerhalb von 10 Sekunden wieder im Ring zum Kampf stellt.

Wer aufgibt, das heißt wer infolge eines schmerzhaften gegnerischen Griffes 3 Mal auf die Matte oder den Körper klopft oder auch durch den Ruf „Halt“ oder „Stop“ die Aufgabe des Kampfes anzeigt.

### **Grundlagen:**

In der Ringecke / Ringseilen wird bis 5 angezählt.

Auf dem Top Rope wird bis 5 angezählt. Sollte der Wrestler / Ringer von außen auf das Seil gehen bis 10.

Werden Haltegriffe angesetzt, bei dem der ausführende Wrestler / Ringer seinen Gegner nicht direkt abdeckt, wird dies nicht als Schulterfesselung gewertet. Somit ist der Referee nur dazu angehalten, nach einer eventuellen Aufgabe zu fragen.

### **Erlaubt sind:**

... alle Griffe vom Scheitel bis zur Sohle.

### **Strafen / Verwarnungen:**

Der Referee kann Verweise und Verwarnungen bei Regelverstößen erteilen, 3 Verwarnungen führen automatisch zur Disqualifikation.



### **Verboten sind:**

... direkte Faustschläge, das Stechen in die Augen, Umbrechen einzelner Finger und jede Art von Tiefschlägen.

... Aktionen in der Ringecke und Ringseilen.

... Aktionen außerhalb des Rings.

### **Meisterschaftskämpfe:**

#### NCW Weltmeisterschaft im Schwergewicht:

Jeder Kampf um die Weltmeisterschaft im Schwergewicht nach Version der Nordic Championship Wrestling ist auf insgesamt 12 Runden zu jeweils 4 Minuten mit dazwischenliegenden Pausen von jeweils 1 Minute angesetzt.

Ergibt sich während der 12 Runden kein Resultat, so wird der Kampf als unentschieden gewertet und kann als Entscheidungskampf neu angesetzt werden.

#### NCW Internationale Cruiserweight Meisterschaft:

Jeder Kampf um die internationale Meisterschaft im Cruiserweight nach Version der Nordic Championship Wrestling ist auf insgesamt 8 Runden zu jeweils 4 Minuten mit dazwischenliegenden Pausen von jeweils 1 Minute angesetzt.

Ergibt sich während der 8 Runden kein Resultat, so wird der Kampf als unentschieden gewertet und kann als Entscheidungskampf neu angesetzt werden.

#### NCW Tag Team Meisterschaft (Team Kampf):

Jeder Kampf um die Tag Team Meisterschaft nach Version der Nordic Championship Wrestling ist auf eine bestimmte maximale Kampfzeit angesetzt. Die maximale Kampfzeit wird im Vorfeld von der sportlichen Leitung festgesetzt.

#### NFC First Fighter Meisterschaft:

Jeder Kampf um die First Fighter Meisterschaft nach Version des Nordisch Fight Club ist auf eine bestimmte maximale Kampfzeit angesetzt. Die maximale Kampfzeit wird im Vorfeld von der sportlichen Leitung festgesetzt.



## **Kampfarten:**

### Revanchekampf

Jedem Besiegten steht das Recht zu, seinen Gegner zum Revanchekampf herauszufordern. Die sportliche Leitung entscheidet letztendlich über die Ansetzung und Austragungsmodus der Kämpfe.

### Tag Team Match (Team Kampf)

In einem Team Kampf treten zwei Teams gegeneinander an. Die Teams bestehen aus jeweils 2 Wrestlern / Ringern. Es darf jedoch nur 1 Wrestler / Ringer pro Team im Ring sein. Durch Abklatschen (Tag) ist es möglich, seinen Team Partner einzuwechseln. Hierdurch sind dann Teamaktionen für 5 Sekunden erlaubt.

Regeln: Es gelten die Grundlagen Regeln.

### Handicap Match (Alaska Kampf)

In einem Alaska Kampf stehen sich meist 2 Wrestler / Ringer einem einzelnen Gegenüber. Das Verhältnis der sich gegenüberstehenden Wrestler / Ringer wird im Vorfeld durch die sportliche Leitung festgesetzt. Es darf wie in einem Team Kampf nur ein Wrestler / Ringer im Ring sein. Durch Abklatschen (Tag) ist es möglich, seinen Team Partner einzuwechseln. Hierdurch sind dann Teamaktionen für 5 Sekunden erlaubt.

Regeln: Es gelten die Grundlagen Regeln.

### Six Man Tag Team Elimination Match

In einem Six Man Tag Team Elimination Match treten zwei Teams gegeneinander an. Die Teams bestehen aus jeweils 3 Wrestlern / Ringern. Es darf jedoch nur 1 Wrestler / Ringer pro Team im Ring sein. Durch Abklatschen (Tag) ist es möglich, seine Team Partner einzuwechseln. Hierdurch sind dann Teamaktionen für 5 Sekunden erlaubt.

Regeln: Es gelten die Grundluden Regeln.



### Ladder Match (Leiter Kampf)

In einem Leiter Kampf geht es darum seinen Gegner so weit zu schwächen, dass der Wrestler / Ringer die Leiter erklimmen kann um Bsp. den Meisterschaftsgürtel oder Ähnliches von der Hallendecke abzuhängen.

Regeln: Die Leiter darf im gesamten Kampf eingesetzt werden. Die Grundlagen Regeln sind in diesem Kampf außer Kraft gesetzt. Verboten sind das Würgen oder Tiefschläge mit der Leiter.

### Conquer the Crown Match

In dem Conquer the Crown Match geht es darum eine Strickleiter die von der Hallendecke herunter hängt zu erklimmen und Bsp. den Meisterschaftsgürtel abzuhängen, oder eine Glocke zu läuten.

Regeln: Die Strickleiter darf im gesamten Kampf für Aktionen und Sprünge eingesetzt werden. Verboten sind das Würgen mit der Strickleiter oder Tiefschläge. Die Grundlagen Regeln sind in diesem Kampf außer Kraft gesetzt.

### Piratenkampf

In einem Piratenkampf sind beide Wrestler / Ringer über einem 2 Meter langen Seil verbunden. Ziel des Kampfes ist es, die gegnerische Flagge von einem verlängerten Eckpfosten zu erobern.

Regeln: Das 2 Meter lange Seil darf im gesamten Kampf eingesetzt werden. Verboten sind das Würgen, Strangulieren oder Tiefschläge mit dem Seil. Die Grundlagen Regeln sind in diesem Kampf außer Kraft gesetzt.

### Triple Threat Match

In einem Triple Threat Match treten 3 Wrestler / Ringer gleichzeitig gegeneinander an. Sieger ist der Wrestler / Ringer, der als Erstes eine Schulterfesselung erfolgreich erzielen konnte.

Regeln: Es gelten die Grundlagen Regeln.

### Submission Match

In einem Submission Match geht es darum, seinen Gegner zur Aufgabe zu bringen.

Regeln: Der Kampf kann nur durch Aufgabe oder Disqualifikation gewonnen werden. Es gelten die Grundlagen Regeln. Nur die Schulterfesselung wird außer Kraft gesetzt.



### Last Man Standing Match

In einem Last Man Standing Match geht es darum seinen Gegner so weit zu schwächen, dass dieser sich nach einem Niederschlag innerhalb von 10 Sekunden nicht mehr zum Kampf stellen kann.

Regeln: Die Grundlagen Regeln sind in diesem Kampf außer Kraft gesetzt. Der Kampf kann im und außerhalb des Rings stattfinden. Der Einsatz von Gegenständen ist erlaubt.

### Guitar Wars

Beim Guitar Wars ist an jedem Ringpfosten eine Gitarre befestigt. Der Einsatz der Gitarren ist in diesem Kampf erlaubt.

Regeln: Es gelten die Grundlagen Regeln. Der Einsatz der Gitarren ist hingegen erlaubt. Verboten sind das Würgen, Strangulieren oder Tiefschläge mit den Gitarren.

### Chairs Wars

Beim Chairs Wars ist an jedem Ringpfosten ein Stuhl befestigt. Der Einsatz der Stühle ist in diesem Kampf erlaubt.

Regeln: Es gelten die Grundlagen Regeln. Der Einsatz der Stühle ist hingegen erlaubt. Verboten sind das Würgen, Strangulieren oder Tiefschläge mit den Stühlen.

### Capture the Weapon

Beim Capture the Weapon Match ist an jedem Ringpfosten ein Gegenstand (Stuhl, Gitarre, etc.) befestigt. Die entsprechenden Gegenstände dürfen in diesem Kampf eingesetzt werden.

Regeln: Es gelten die Grundlagen Regeln. Der Einsatz der Gegenstände ist hingegen erlaubt. Verboten sind das Würgen, Strangulieren oder Tiefschläge mit den Gegenständen.

### King of the Pole

Beim King of the Pole Match ist eine Trophäe an einem verlängerten Eckpfosten befestigt. Ziel des Kampfes ist es, eine Trophäe von einem verlängerten Eckpfosten zu erobern.

Regeln: Der Kampf kann nur durch das Erobern der Trophäe gewonnen werden. Es gelten die Grundlagen Regeln. Nur die Schulterfesselung und Aufgabe werden außer Kraft gesetzt.