

PUNKTZETTEL FÜR MANNSCHAFTSKÄMPFE (JUGEND)

Datum	Gewichtsklasse	Stilart	Kampf-Nr.
-------	----------------	---------	-----------

Name
Verein

Name
Verein

ROT		RUNDE	BLAU	
TOTAL	Technische Punkte		Technische Punkte	TOTAL
		1		
		2		
		3		

**SUMME
PUNKTE**

SIEGER RUNDE	1	2	3
ROT			
BLAU			
Techn. Überlegenheit			

**SUMME
PUNKTE**

< PUNKTE >
MANNSCHAFTSKAMPF

SIEGER	ZEIT
--------	------

4 : 0	Schultersieg	2 : 0	Punktsieg Sieger gewinnt 2 Runden nach Punkten. Verlierer gewinnt keine Runde
4 : 0	Technische Überlegenheit Sieger gewinnt 2 Runden überlegen (6 Pu. Vorsprung oder 5er-Wertung) Verlierer gewinnt keine Runde	2 : 1	Punktsieg Sieger gewinnt 2 Runden nach Punkten. Verlierer gewinnt eine Runde nach Punkten
4 : 1	Technische Überlegenheit Sieger gewinnt 2 Runden überlegen (6 Pu. U. / 5er W) Verlierer gewinnt eine Runde nach Punkten	2 : 1	Punktsieg Sieger gewinnt 2 Runden nach Punkten. Verlierer gewinnt eine Runde überlegen
4 : 2	Technische Überlegenheit Sieger gewinnt 2 Runden überlegen (6 Pu. U. / 5er W) Verlierer gewinnt eine Runde überlegen	4 : 0	Kampfloser Sieg, Über- / Untergewicht
3 : 0	Punktsieg Sieger gewinnt 2 Runden: 1 Runde überlegen, 1 Runde nach Punkten. Verlierer gewinnt keine Runde	4 : 0	Aufgabe, Überschreiten Verletzungszeit
3 : 1	Punktsieg Sieger gewinnt 2 Runden: 1 Runde überlegen, 1 Runde nach Punkten. Verlierer gewinnt eine Runde nach Punkten	4 : 0	Disqualifikation eines Ringers
3 : 2	Punktsieg Sieger gewinnt 2 Runden: 1 Runde überlegen, 1 Runde nach Punkten. Verlierer gewinnt eine Runde überlegen	0 : 0	Disqualifikation beider Ringer

Unterschrift	
--------------	--