



Gathering Team Regelwerk

Regelwerk und Turnierablauf

Team Langschwert Turnier

Allgemeines

Es gelten uneingeschränkt alle Regeln des DDHF Rahmenregelwerks.

Zweck dieses Regelwerks ist es ein sportliches Wettkampfregelewerk für Langschwert (Fechtfeder) zu schaffen, mit dem Ziel, das persönliche Können der teilnehmenden Personen gegeneinander und die Sportliche Leistung der Teams zu vergleichen.

Die Motivation hinter den Regeln ist folgende:

- Es soll das objektiv vergleichbar beste Team beim Gathering ermittelt werden.
- Ziel eines Gefechts sollte es sein sich selbst zu schützen und unverletzt zu bleiben. Daher wird die Anzahl der erhaltenen Treffer gezählt und das Team mit der niedrigsten Anzahl erhaltener Treffer Gewinner des Turniers.
- Dazu wird ein ernster Kampf auf wettkampfsportliche Weise in Gefechten simuliert. Dieser soll durch Nutzung von entsprechenden Waffen (Fechtfedern) und entsprechender Ausrüstung, sowie durch Beschränkung auf kontrollierbare und ungefährliche Techniken entschärft werden, damit der Wettbewerb verletzungsfrei ablaufen kann.
- Es wird angenommen, dass ein ernsthafter Kampf nach bereits einem wirkungsvollen Treffer entschieden wäre. Daher wird das Gefecht nach einem Treffer unterbrochen.
- Um zu verhindern, dass eine Person durch einen Zufallstreffer zu Beginn eines Gefechts aus dem sportlichen Vergleich geworfen wird, werden statistische Elemente eingebaut. Das Gefecht wird über eine definierte Zeitspanne geführt.



Team

Die Anzahl der Teams wird aufgrund der Turniergröße auf 5 Teams begrenzt.

Jedes Team besteht aus exakt 5 Personen, davon müssen mindestens 3 männlich und 2 weiblich sein. Eine andere Verteilung ist nicht möglich. Zusätzlich kann jedes Team einen Ersatzfechter und eine Ersatzfechterin benennen.

Andere Verteilungen in den Geschlechtern sind nicht möglich.

Regelung für Ersatzfechter und Fechterinnen

Ersatzfechter bzw. Ersatzfechterinnen können vor einer Runde eingewechselt werden. Falls eine Person verletzungsbedingt ausfällt, kann der Kampfrichter den Wechsel auch in der laufenden Runde erlauben, dann jedoch kann nicht mehr zurück gewechselt werden.

Opt in / opt out:

Es ist nicht zwingend erforderlich, dass jedes Gefecht gleichgeschlechtlich ausgeführt wird. Zu Beginn des Turniers legt jede Person eigenständig seine bzw. ihre Bevorzugung fest:

- gleichgeschlechtlich oder (explicit)
- gemischt (mixed)

Die Auswahl wird durch eine Farbkarte festgelegt, auf der Name und Team vermerkt werden. Die Auswahl kann nachträglich nur durch die Turnierleitung geändert werden.

- a) gemischt: männlich vs weiblich (orange & grüne Karte)
- b) gleichgeschlechtlich: männlich vs. Männlich oder weiblich vs. weiblich (einfarbige Karten)

Fight Card	
Name:	
Team:	
Female vs Female	

Fight Card	
Name:	
Team:	
male vs male	

Fight Card	
Name:	
Team:	
mixed	

Die Paarungen werden entsprechend vor dem Gefecht, durch die Gefechtsleitung, festgelegt.



Wertung als Treffer

Es werden folgende Aktionen als Treffer gewertet und die getroffene Person erhält entsprechend viele Treffer:

Treffer Punkte:

Berührt: Wird die Waffe an der Person nur angelegt und es ist unklar, ob eine „Verletzung“ entstanden wäre, werden 0 Treffer vergeben.

Eindeutig: Wird eine Person mit einem gültigen Treffer an Armen oder Beinen getroffen, wird 1 Treffer vergeben.

Blöße: Wird eine Person mit einem gültigen Treffer am Kopf oder Torso getroffen, werden 2 Treffer vergeben.

Straftreffer:

Übertreten = 1 Treffer

Rote Karte = 2 Treffer

Schwarze Karte = 10 Treffer (insbesondere für: Inaktivität einer Person)

Beachte: eine schwarze Karte kann, je nach Vergehen auch zum Turnier-Ausschluss der Person oder des ganzen Teams führen.

Treffer	Treffer	Ring
0	Leichte Berührung	Ohne Dominanz
1	Eindeutiger Treffer (Hände + Beine) Übertreten	Erkennbare Dominanz
2	Eindeutig + Blöße (Kopf oder Torso) Straftreffer	Erkennbare Dominanz + Kontrolle

Nach einem Treffer gibt es ein unspezifisches Zeitfenster bis zu Halt. Alle in dieser Zeit erfolgenden Nachschläge oder Doppeltreffer werden wie entsprechende Treffer gewertet. Aktionen die nach dem Halt gestartet werden nicht mehr gewertet. Die Fechter und Fechterinnen sind angehalten sich nach dem Treffer zu schützen und abziehen.



Ablauf der Gefechte

1. Jedes Team tritt gegen ein anderes Team an.
2. Durch die Gefechtsleitung werden die Paarungen (gemäß Farbkarte) festgelegt und nacheinander aufgerufen.
3. Jedes Teammitglied bekommt genau ein Gefecht.
4. Jedes Gefecht ist auf 1:20 Minuten reine Kampfzeit, beginnend mit "Los" unterbrochen mit "Halt" beschränkt. Nach Ablauf dieser Zeit endet das Gefecht - unabhängig von der Wertung.
5. Zwischen den Gefechten sind maximal 2 Minuten Pause für den Wechsel der Paarung vorgesehen. Tritt eine aufgerufene Person nicht rechtzeitig am Fechtboden zum Gefecht an, wird das Gefecht mit 10 Treffern zu 0 als verloren gewertet.
6. Es werden alle erhaltenen Treffer des Teams aufaddiert.
7. Das Team mit den wenigsten erhaltenen Treffern gewinnt.

Ablauf Turnier

Jedes Team tritt gegen jedes andere Team genau einmal an.

Die vier Teams mit den wenigstens erhaltenen Treffern rücken in die KO-Runde, wobei die ersten beiden Teams das Finale bestreiten und die Plätze 3 und 4 die Entscheidung um Platz 3 ausfechten.

Änderungshistorie

Version	Änderung	Datum	Autoren
1.0	Erste Fassung		Thomas Bögle Paul Hofmann Gerhild Grabitzer Johanne Hopfgartner