



Gathering 2024 Regelwerk und Turnierablauf Langschwert Turnier

Allgemeines

Es gelten uneingeschränkt alle Regeln und die Ausrüstungsempfehlungen des DDHF-Rahmenregelwerks.

Zweck dieses Regelwerks ist es ein sportliches Wettkampfgelwerk für Langschwert (Fechtfeder) zu schaffen, mit dem Ziel, das persönliche Können der Teilnehmer zu vergleichen. Es soll die objektiv vergleichbar beste Person an einem bestimmten Tag, an einem bestimmten Ort ermittelt werden.

Dazu wird ein ernster Kampf auf wettkampfsportliche Weise in Gefechten simuliert. Dieser soll durch Nutzung von entsprechenden Waffen und entsprechender Ausrüstung, sowie durch Beschränkung auf kontrollierbare und ungefährliche Techniken entschärft werden, damit der Wettbewerb verletzungsfrei ablaufen kann.

Es wird besonders Augenmerk auf korrekte, sauber durchgeführte und sinnvolle historische Techniken gelegt und speziell die Qualität des fechterischen Könnens durch drei Kampfrichter beurteilt.

Es wird angenommen, dass ein ernsthafter Kampf nach bereits einem wirkungsvollen Treffer entschieden wäre, daher wird nach einem Treffer, unabhängig ob eine Wertung erzielt werden konnte, das Gefecht unterbrochen.

Das Gefecht wird über eine definierte Zeitspanne geführt und durch die Anzahl der Punkte entschieden.

Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelwerk das generische Maskulinum verwendet. Die in dieser Arbeit verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

Änderungshistorie

Version	Änderung	Datum	Autoren
1.1	Erste Fassung		Patricia Bögle Thomas Bögle
1.2	Überarbeitete Fassung	22.03.24	Patricia Bögle Thomas Bögle

Treffer und Punkte

Ein Treffer muss, um einen Punkt zu erzielen, folgende positive Kriterien erfüllen:

- 1) Der Treffer muss über ein gezieltes Zufechten aus der weiten Distanz mit Intention und Eigenschutz eingeleitet,
- 2) durch eine erkennbare Technik (siehe Rahmenregelwerk: „Richtlinien für Treffer“) - die aktiv einen Gegentreffer des Gegners verhindert - erzielt und
- 3) durch einen kontrollierten Abzug in sichere Distanz oder Kontrolle über den Gegner mit seiner Waffe bzw. die Waffe des Gegners allein beendet werden.

Ausschlusskriterien:

1) Treffer durch Schnelligkeit oder Härte

Erläuterung: Wird ein Treffer nur durch Härte oder nur durch Schnelligkeit erzielt. D.h. das Risiko eines Gegentreffers wurde ohne erkennbare Gegenmaßnahme in Kauf genommen.

2) Mangelnder Eigenschutz

Erläuterung: Ein Treffer, der nur deswegen ohne Gegentreffer bleibt, weil der Gegner nicht trifft, das Risiko eines Gegentreffers wurde ohne erkennbare Gegenmaßnahme in Kauf genommen.

3) Mangelnde Kontrolle nach dem Treffer

Erläuterung: Es wird nach dem eigenen Treffer der Gegentreffer nicht aktiv verhindert (Körperparade, Schwertparade), sondern nur auf die zeitnahe Unterbrechung des Gefechts gesetzt und ein Nachschlag nicht aktiv verhindert wird.

4) Gegentreffer

Erläuterung: Bereits eine Berührung mit der Waffe gilt als Gegentreffer – unabhängig von der Qualität des Gegentreffers.

Ausnahme ist der gezielte Griff in die ruhende Klinge, mit dem Ziel die Waffe des Gegners zu fixieren. Gelingt es nicht die Klinge zu fixieren, wird der Versuch als Gegentreffer gewertet.

Treffer – Nachschläge – werden als Gegentreffer gewertet, sofern die Aktion im selben Fechttempo wie der Treffer gestartet wurde und die Berührung mit Beendigung dieser Aktion erfolgt. Dies gilt auch für Treffer, die nach dem Halt erzielt werden, sofern die dafür notwendige Aktion vor dem Halt gestartet wurden. Das Kommando Halt unterbricht das Gefecht, verhindert aber nicht einen Treffer.



Hinweis: Die Fechter sind angehalten Treffer, auch Berührungen bei sich, anzuzeigen und die Kampfrichter zu unterstützen, da es diesen nicht immer möglich ist, eine Berührung zu erkennen!

Wertung:

Die Beurteilung des Waffengangs erfolgt von den drei Kampfrichtern unabhängig voneinander. Nur, wenn mindestens zwei Kampfrichter den Treffer positiv bewerten und der dritte Kampfrichter kein Ausschlusskriterium erkannt hat, wird eine Wertung vergeben.

Wertungen:

alle drei Kriterien wurden erfüllt	1 Punkt
Straftreffer	1 Punkt
Übertreten (beide Füße außerhalb → siehe auch Rahmenregelwerk)	1 Punkt

Ablauf des Gefechts

Der vierte Kampfrichter (=Hauptkampfrichter) übernimmt die Gefechtsleitung, vergibt selbst aber keine Bewertung, außer Disziplinarkarten. Die Bewertung obliegt allein den drei unabhängigen Kampfrichtern auf dem Feld.

Jedes Gefecht ist auf die reine Kampfzeit, beginnend mit "Los", unterbrochen mit "Halt" beschränkt. Nach Ablauf dieser Zeit endet das Gefecht. Verbleiben auf der Uhr weniger als 4 Sekunden nach einem „Halt“ wird das Gefecht nicht erneut gestartet.

Nachdem „Halt“ wird durch den Hauptkampfrichter mit dem Kommando „Wertung“ abgefragt, ob die drei Kriterien:

- 1) Zufechten?
- 2) Technik?
- 3) Abzug?
- 4) Wertung?

für einen gültiger Punkt erfüllt wurde. Der Hauptkampfrichter meldet die Entscheidung über die Punkte an den Lüsner.

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 als verloren gewertet.

Ablauf des Turniers

1. KO-Vorrunden – Qualifikation für die Hauptrunde

Alle Personen werden, per Zufall, mit einer weiteren Person paarweise zu einem Gefecht aufgerufen. Die gewinnende Person qualifiziert sich für die nächste Runde, die verlierende Person scheidet aus.

Die reine Kampfzeit beträgt 80 Sekunden

Siegbedingung:

Es gewinnt die Person, die als erstes **3 Punkte** erzielt oder die nach Ablauf der Kampfzeit mehr Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand wird entschieden:

0:0

Es wird ein weiterer Austausch gefochten, sollte erneut kein Punkt erzielt werden scheiden beide Personen aus → keine Person konnte die geforderte Qualität zeigen.

1:1

Es wird auf den nächsten gültigen Punkt gefochten, wird dieser nach drei Austäuschen nicht erreicht, scheiden beide Personen aus → die geforderte Qualität wurde nur zufällig erreicht.

2:2

Beide Personen qualifizieren sich für die nächste Runde → es konnten beide Personen die geforderte Qualität zeigen.

Sollte es die verbleibende Anzahl (>25) der Personen erfordern, wird eine weitere KO-Vorrunde durchgeführt.

2. Poolrunde - Hauptrunde

Die nach der oder den KO-Runden verbleibenden Personen werden in 4-5 Pools zu je 5 Personen aufgeteilt. Es kämpft jede Person gegen jede Person.

Die reine Kampfzeit beträgt 80 Sekunden.

Siegbedingung:

Es gewinnt die Person die als erstes **5 Punkte** erzielt oder die nach Ablauf der Kampfzeit mehr Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand endet das Gefecht unentschieden.

3. Finalpool

Es wird ein Finalpool aus den Gruppensiegern der Poolrunde gebildet. Es kämpft jede Person gegen jede Person.

Die reine Kampfzeit beträgt 80 Sekunden.

Siegbedingung:

Es gewinnt die Person die als erstes **5 Punkte** erzielt oder die nach Ablauf der Kampfzeit mehr Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand endet das Gefecht unentschieden.

4. Reihung und Turniersieg:

Der Gruppenerste wird Turniersieger die übrigen Plätze folgend.

1. Anzahl Siege
2. Differenz aus Gegentreffer zu Treffer
3. Direkter Vergleich