

Wettkampfregelewerk für das Salzhau Turnier Version 3.4

Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks, es sei denn, sie sind durch Regeln in diesem Dokument ausdrücklich verändert.

Zweck des Turniers ist der freundschaftliche Austausch. Alle Beteiligten sollen nach dem Turnier wieder gesund nach Hause gehen können. Alle Beteiligten sollen sich so verhalten, dass dies gelingt.

Die Bewertung der einzelnen Gänge orientiert sich gedanklich am Gefecht mit scharfen Waffen. Bei der Bewertung von Häuen und Schnitten wird auf die Schneidenausrichtung geachtet. Fechter sollen auf ihren Selbstschutz achten und es nach Möglichkeit vermeiden, getroffen zu werden. Aktionen, die mit scharfen Waffen der Selbsterhaltung abträglich wären, sollen nicht mit Punkten belohnt werden. Um das Kampfgeschehen möglichst übersichtlich zu halten, werden die Gänge jeweils nach dem ersten Treffer angehalten.

1. Fechtwaffen

Für die Zulassung von Fechtwaffen für die Disziplin Langschwert gelten als Richtschnur die Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks, es werden aber keine Fechtfedern mit Parierringen zugelassen, desgleichen keine Fechtschwerter mit einer Masseverteilung, die aus unserer Sicht ungünstig von der üblicher Fechtfedern abweicht (Beispiel: Sigi King).

Für die Disziplin Säbel stellt die Turnierleitung den Teilnehmern Säbel zur Verfügung. Von den Teilnehmern mitgebrachte Säbel können nach Absprache von der Turnierleitung zugelassen werden.

2. Wertung als Punkt

Treffer

Treffer werden nach der Art und Qualität ihrer Ausführung mit Punkten bewertet.

0 Punkte:

- Wird die Waffe am Gegner nur angelegt oder wird der Gegner erkennbar flach oder nur unsauber getroffen, werden 0 Punkte vergeben.

- Treffer, die erkennbar nur die Peripherie der Schutzausrüstung berühren, aber den Fechter ohne das Tragen dieser Ausrüstung nicht berührt hätten, werden mit 0 Punkten bewertet.

1 Punkt:

- Wird der Gegner ohne Gegentreffer mit einem gültigen Treffer an Armen oder Beinen getroffen, wird 1 Punkt vergeben.
- Wird der Gegner ohne Gegentreffer mit einem gültigen Hau oder Schnitt am Torso unterhalb des Schultergelenks getroffen, wird 1 Punkt vergeben.
- Wird der Gegner entwaffnet oder verliert der Gegner seine Waffe, wird 1 Punkt vergeben.

2 Punkte:

- Wird der Gegner ohne Gegentreffer mit einem gültigen Stich am Kopf oder Torso getroffen, werden 2 Punkte vergeben.
- Wird der Gegner ohne Gegentreffer mit einem gültigen Hau oder Schnitt in der Kopfregion getroffen, werden 2 Punkte vergeben. Die Kopfregion ist hierbei definiert als der Bereich oberhalb der Schultergelenke, einschließlich des Kopfes.

Keine Wertung:

Ist für den Kampfrichter nicht klar erkennbar, ob ein gültiger Treffer erzielt wurde, erfolgt keine Wertung.

Punkteanzahl	1	2
	<p>Arme für alle Trefferarten</p> <p>Beine für alle Trefferarten</p> <p>Häue und Schnitte zum Torso unterhalb des Schultergelenks</p> <p>Entwaffnungen</p>	<p>Stiche zum Torso</p> <p>Kopfregion für alle Trefferarten</p>

Nachschlag

Wird ein Fechter, der einen gültigen Treffer erzielt, durch einen gültigen Nachschlag des Gegners getroffen, wird 1 Punkt abgezogen. Nur der zuerst gültig getroffene Fechter kann gültig Nachschlagen.

Nachschläge nach einem gültigen Treffer in der Kopfregion sind ungültig. Davon abgesehen ist ein Nachschlag gültig, wenn er als Treffer ohne Gegentreffer mit mindestens einem Punkt bewertet worden wäre.

Übertreten/Straftreffer

Übertritt ein Fechter, so erhält der Gegner 1 Punkt. Als Übertreten gilt, wenn sich beide Füße eines Fechters komplett außerhalb der Außenlinie befinden und dabei beide den Boden berühren.

Andere Straftreffer, die sich aus Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks ergeben, zum Beispiel durch eine rote Karte, werden mit 2 Punkten gewertet.

Doppeltreffer

Treffen beide Fechter innerhalb eines Fechttempos, gilt dies als Doppeltreffer. Ein Fechttempo ist die gedachte Zeitspanne für eine einzelne Fechtaktion. Es wird unterschieden zwischen geschlossenen und offenen Doppeltreffern.

Für offene Doppeltreffer werden Strafpunkte vergeben, die keine Wertungspunkte sind und in der separaten Kategorie „Offene Doppeltreffer“ gezählt werden. Sobald in einem Gefecht mindestens ein Fechter 3 dieser separaten Strafpunkte erhalten hat, wird das Gefecht beendet.

Falls nur einer der beiden Fechter 3 dieser Strafpunkte erhalten hat, verliert dieser das Gefecht. Für seinen Gegner werden 9 Wertungspunkte eingetragen, für ihn selbst die Wertungspunkte, die er im Gefecht erzielt hat.

Falls beide Fechter je 3 dieser Strafpunkte erhalten haben, wird das Gefecht für beide als verloren gewertet und es werden für beide jeweils 9 Wertungspunkte eingetragen.

Geschlossener Doppeltreffer

Fechten beide Fechter erkennbar in der Absicht, gedeckt und vor einem Gegentreffer sicher zu bleiben, wird der Doppeltreffer als geschlossener Doppeltreffer gewertet und beide Fechter erhalten 1 Wertungspunkt.

Beidseitig verursachter offener Doppeltreffer

Ist ein gedecktes Fechten nicht erkennbar und treffen sich beide Fechter ohne klar erkennbare Absicht, ihrer eigenen Blößen zu schützen, wird der Doppeltreffer als offener Doppeltreffer gewertet. Für beidseitig verursachte offene Doppeltreffer erhalten beide Fechter je 1 Wertungspunkt und 1 Strafpunkt der Kategorie Offene Doppeltreffer.

Einseitig verursachter offener Doppeltreffer

Ficht ein Fechter ohne erkennbare Absicht, seine eigenen Blößen zu schützen und vor einem Gegentreffer sicher zu bleiben, der andere Fechter aber mit erkennbarer Absicht, dies zu tun, wird der Doppeltreffer als einseitig verursachter offener

Doppeltreffer gewertet. Der geschützt agierende Fechter erhält 1 Wertungspunkt, der ungeschützt agierende 0 Wertungspunkte und 1 Strafpunkt der Kategorie Offene Doppeltreffer.

Weitere Erläuterungen und Ergänzungen

Allgemein

Ein Treffer durch einen Hau wird nur dann mit Punkten bewertet, wenn der Hau über eine hinreichend lange Strecke mit hinreichend guter Ausrichtung der Schneide in einer stabilen Bahn geführt worden ist und mit der Schneide trifft. Ob ein Hau diese Bedingungen erfüllt, liegt im Ermessen des Kampfrichters. Als Faustregel gilt, dass ein Hau mindestens 60cm lang in einer stabilen Bahn unterwegs gewesen sein sollte, bevor er das Ziel trifft. Dies gilt auch dann, wenn der Hau als ganzes eine längere Bahn hat.

Es gibt für das Erzielen eines gültigen Treffers vom Grundsatz her keine minimal erforderliche Kontakthärte. Ein Fechter kann sich entscheiden, den Gegner mit einer gültigen Technik nur leicht zu berühren, um ihn zu schonen. Dies wird als gültiger Treffer gewertet, wenn es erkennbar absichtlich, kontrolliert und mit korrektem Timing erfolgt und wenn die Technik erkennbar mit der an sich erforderlichen Krafteinwirkung hätte treffen können.

Unnötig harte Treffer sollen vermieden werden. Es gibt eine maximal erlaubte Kontakthärte. Maßgeblich ist hierbei die Einschätzung des Kampfrichters. Fechter können ermahnt werden, die Härte ihrer Aktionen zu kontrollieren und zu verringern. Nichtbefolgung wird geahndet und sanktioniert, je nach Einschätzung des Kampfrichters mit einer gelben, roten oder schwarzen Karte.

Handtreffer

Mit kurzer Schneide aus kurzer Distanz geschnellte Zeckhäue von unten werden nicht gewertet. Ein sauberes Aufstreichen mit genügend langer stabiler Schnittbahn wird gewertet.

Häue und Stiche, die erkennbar oder wahrscheinlich nur die Peripherie des Schutzhandschuhs touchieren und ohne das Tragen der schützenden Handschuhe die Hand nicht sauber getroffen hätten, werden nicht gewertet, es sei denn, der Handschuh hat hierbei eine dahinterliegende gültige Trefferfläche verdeckt, die ansonsten sauber getroffen worden wäre.

Stiche

Ein gültiger Treffer wird bereits erzielt, wenn der Stich erkennbar aufsetzt und erkennbar so weit genug geführt werden kann, dass sich die Klinge durchbiegen

oder von der Maske abgleiten würde. Ein tatsächliches sichtbares Durchbiegen der Fechtwaffe ist nicht erforderlich.

Schnitte

Für einen Schnitt werden nur dann Punkte vergeben, wenn er mit einer scharfen Waffe absehbar erhebliche Wirkung erzielt hätte. Das zu beurteilen, liegt im Ermessen des Kampfrichters.

Kontrollsituationen

Für einen gültigen Treffer aus einer Situation momentaner physischer Kontrolle heraus reicht es, Schläge oder Stiche anzudeuten. Ein Kontakt der Waffe mit dem Gegner ist dann nicht erforderlich.

Schläge mit dem Knauf

Schläge mit dem Knauf sind verboten. Auch das Andeuten von Schlägen mit dem Knauf soll unterlassen werden, wird aber, solange sich daraus keine Gefährdung des Gegners ergibt, nicht bestraft.

Ringern und Würfe

Würfe und allgemein das Zu-Boden-Bringen des Gegners sind verboten. Leibringen ist verboten. Armringen ist erlaubt, insoweit es dazu dient, Kontrolle über die Waffe des Gegners oder über die eigene Waffe zu erlangen. Jegliche Gefährdung des Gegners dabei ist verboten.

Weitere verbotene Aktionen

Weitere Verbote ergeben sich aus dem Abschnitt „Verbotene Aktionen“ des DDHF-Rahmenregelwerks. Hierzu zählen insbesondere:

- Wildes Schubsen, Schieben oder Stoßen ohne erkennbare Technik
- Schläge mit den Händen, Fäusten, Unterarmen oder Ellenbogen
- Tritte, Kniestöße und Beinfeger
- Schläge mit der Parierstange
- Schläge auf den Hinterkopf oder Nacken
- Hebeltechniken gegen Gelenke (ausgenommen Hebel zur Entwaffnung)
- Das Werfen von Waffen oder Ausrüstung
- Aktionen, die den Gegner bewußt gefährden
- Unsportliches Verhalten.

3. Ablauf des Gefechts

Kampfzeit

Ein Gefecht dauert maximal 5 Minuten. Die Zeit wird mit dem ersten Los gestartet, läuft durch und wird angehalten, wenn der Kampfrichter dies verlangt. Das Gefecht endet nach Ablauf der Zeit mit dem nächsten Halt.

Wertung des Gefechts

Ein Gefecht gilt als gewonnen, wenn ein Fechter 9 Punkte erzielt, ohne dass sein Gegner mit der gleichen Kampfrichterwertung ebenfalls 9 Punkte erzielt.

Wenn die Kampfzeit abgelaufen ist, ohne dass mindestens ein Fechter 9 Punkte erreicht hat oder 3 offene Doppeltreffer gewertet worden sind, gewinnt der Fechter mit der höheren Anzahl an Punkten.

Erreichen in den Pool-Phasen beide Fechter mit der gleichen Kampfrichterwertung einen Punktestand von 9 Punkten, so wird das Gefecht als unentschieden gewertet.

Erreichen im kleinen oder großen Finale beide Fechter mit der gleichen Kampfrichterwertung einen Punktestand von 9 Punkten, so wird ein Vorteil ausgelost und das Gefecht um 45 Sekunden verlängert. Der nächste gültige Treffer entscheidet dann das Gefecht. Sollte kein Treffer zustande kommen, gewinnt der Fechter mit Vorteil.

4. Ablauf des Turniers

Vorrunde

Alle Teilnehmer werden per Los oder gesetzt in Gruppen aufgeteilt. Jeder Fechter kämpft gegen jeden anderen Fechter in seiner Gruppe.

Die Gefechtsstatistik erfasst:

1. Siege, Niederlagen und Unentschieden
2. Punkte und Gegenpunkte
3. Offene Doppeltreffer
4. Strafen.

Die Gegenpunkte eines Fechters sind die Punkte, die seine Gegner in ihren Gefechten mit ihm erzielt haben.

Nach dem Ende der Vorrunde wird über alle Gruppen hinweg eine Rangliste erstellt. Hierfür werden zwei Kennzahlen ausgewertet:

1. Die Anzahl der Siege geteilt durch die Anzahl der absolvierten Gefechte
2. Die Anzahl der Gegenpunkte geteilt durch die Anzahl der absolvierten Gefechte.

Zunächst wird Kennzahl 1 ausgewertet. Je größer die Kennzahl ist, desto höher wird der Fechter in der Rangliste eingestuft. Falls dies zur vollständigen Erstellung einer eindeutigen Rangliste nicht ausreicht, wird Kennzahl 2 betrachtet, um die Ränge der zuvor noch gleichrangigen Fechter weiter zu differenzieren. Je kleiner Kennzahl 2 ist, desto höher in der Rangliste.

Die jeweiligen Gruppenersten rücken automatisch in die Hauptrunde vor. Die restlichen Plätze in der Hauptrunde werden von oben nach unten der vollständigen Rangliste folgend vergeben.

Sollte für das Weiterkommen gemäß der vollständigen Rangliste eine weitere Differenzierung erforderlich sein, wird als zusätzliche Kennzahl das Verhältnis aus der Anzahl der von einem Fechter in seinen Gefechten insgesamt erzielten Punkte zur Anzahl der in seinen Gefechten insgesamt vergebenen Punkte betrachtet. Je größer diese Kennzahl ist, desto höher in der Rangliste. Falls das nicht ausreicht, können unter den jeweils zu differenzierenden Fechtern Gefechte auf je einen Treffer ausgefochten werden oder es kann per Los entschieden werden.

Hauptrunde

In der Hauptrunde wird nochmals im Poolsystem gefochten. Die Bestimmung der Rangliste erfolgt wie in der Vorrunde. Nach der Poolphase der Hauptrunde können nochmals ein großes Finale um den 1. und 2. Platz und ein kleines Finale um den 3. und 4. Platz ausgefochten werden.

5. Übersicht der Änderungshistorie

1.0

Erstfassung
(7.10.2022)

2.0

Endfassung für das Salzhau Turnier im November 2022
(23.10.2022)

2.5

Endfassung für das Salzhau Turnier im Juni 2023
(2.4.2023)

3.0

Überarbeitung nach dem Salzhau Turnier im Juni 2023

- Korrekturen an der Formatierung
- Verallgemeinerung der Bestimmungen zu Fechtwaffen

- Änderungen von Formulierungen zur Punktevergabe
- Einfügung einer tabellarischen Übersicht zur Punktevergabe nach Trefferzonen
- Änderungen und Umformulierungen zum Ablauf des Turniers.

(30.6.2023)

3.1

- Überarbeitung der Einleitung

(9.12.2023)

3.2

- Kürzung einiger Formulierungen
- Änderung der Regel zur Zählung von Strafpunkten für offene Doppeltreffer

(13.4.2024)

3.3

- Änderung der Auswirkungen von Strafpunkten für offene Doppeltreffer
- Verlängerung der Kampfzeit

(8.5.2024)

3.4

- Kürzung der Präambel
- Änderung der Bestimmungen zu Fechtwaffen

(5.2.2025)

Autor: I.Seidel