



Turnierregelwerk

(Module)

Enthält das Kapitel 4: Module für ÖFHF-Turniere zum schnellen Überblick für Fechter und Kampfleiter

Geprüft und freigegeben durch den Vorstand des ÖFHF am:

01.03.2020

INHALTSVERZEICHNIS

Inhaltsverzeichnis.....	1
Module für ÖFHF-Turniere.....	2
Modulgruppe I: Simulatoren, Schutzausrüstung & Sicherheit	3
Schutzausrüstung (waffenübergreifend).....	4
Gruppe I: Modul 1: Langes Schwert	5
Gruppe I: Modul 2: Rapier	6
Gruppe I: Modul 3: Säbel.....	8
Gruppe I: Modul 4: Seitschwert	9
Gruppe I: Modul 5: Schwert und Buckler	10
Modulgruppe II: Kampfregeln	11
Gruppe II: Modul 1: Kampf auf Punkte und Zeit	11
Gruppe II: Modul 2: Kampf auf Punkte (Bologneser Regelwerk)	13
Modulgruppe III: Punkte	14
Gruppe III: Modul 1. Ungewichtete Trefferzonen	15
Gruppe III: Modul 2: Gewichtete Trefferzonen max. 3 Punkte (Bologneser Regelwerk).....	16
Gruppe III: Modul 3: Gewichtete Trefferzonen max. 2 Punkte (mit Händen).....	18
Gruppe III: Modul 4: DDHF (Erwähnung)	18
Modulgruppe IV: Turnierform & Reihung	19
Gruppe IV: Modul 1: Turnierform: Gruppenphase und Finalrunde	19
Gruppe IV: Modul 2: Turnierform: Jeder gegen jeden	19
Gruppe IV: Modul 3: Reihung: Siege/Kämpfe	20
Gruppe IV: Modul 4: Reihung: CUT	20
Optionale Zusatzmodule	21
Schweizer System	21

MODULE FÜR ÖFHF-TURNIERE

Die Kampfregeln sind in vier Modulgruppen unterteilt. Die Veranstalter eines ÖFHF-Turnieres müssen aus jeder Modulgruppe mindestens ein Modul wählen und das so entstandene Regelwerk öffentlich bekanntgeben und zugänglich machen. Der ÖFHF kann bei Meisterschaften die Module verbindend vorgeben und behält sich in jedem Fall Einspruchsrecht vor.

Die Teilnehmer haben sich selbstständig mit den geltenden Regeln vertraut zu machen und können die Turnierleitung oder den ÖFHF bei Fragen kontaktieren.



MODULGRUPPE I: SIMULATOREN, SCHUTZAUSRÜSTUNG & SICHERHEIT

Alle folgenden Maßnahmen sollen bei Gefahr im Verzug als letzte Instanz für die Sicherheit der Beteiligten sorgen. Die erste und oberste Präventionsmaßnahme ist Waffen- und Kraftkontrolle der Teilnehmer, sowie ein respektvoller Umgang miteinander. Die Mitgliedsvereine, Trainer, Kampfleiter und Aktiven haben dieses Verhalten gemeinschaftlich zu fördern.

Schutzausrüstung für Historisches Fechten mit Simulatoren aus Stahl

Der Fechter hat in fechttauglicher Sportbekleidung anzutreten, die den gesamten Körper mit Ausnahme der Hände und des Kopfes bedeckt. Die Schuhe müssen für den jeweiligen Untergrund angemessene Sportschuhe sein.

Untersagt ist das Tragen von Schmuck, Armbändern, Ringen, Halsketten, Ohrringen, Uhren etc. Im historischen Fechtssport ist nicht für alle Teile eine standardmäßig zertifizierte Ausrüstung erhältlich, es sind die für den Schutz nötigen Teile zu verwenden. Verwendung nicht zertifizierter Teile geschieht auf eigenes Risiko der Fechter!

Darüber hinaus ist es gestattet, zusätzliche, persönliche Schutzausrüstung (wie etwa Unterarm-protectoren, Ellbogenschützer, Schienbeinschützer, Knöchelschützer, Brustprotectoren, Rückenprotectoren, Mund- bzw. Zahnschutz) zu führen. Die Verwendung von Metallrüstteilen (Helme, Brustpanzer, Halsbergen, Schulterkacheln etc.) ist untersagt. Kleine Metallteile sind nach aktiver Rücksprache mit dem Kampfleiter erlaubt, sofern sie unter der obersten Schicht (z.B. Jacke) getragen werden und keine scharfen oder spitzen Kanten haben. Der Chef Kampfleiter und die Turnierleitung hat die zusätzliche Schutzausrüstung auf Tauglichkeit und Sicherheit zu überprüfen und zuzulassen bzw. im Zweifelsfall zu untersagen.

SCHUTZAUSRÜSTUNG (WAFFENÜBERGREIFEND)

- **Kopfschutz** – zertifizierte FIE Fechtmaske mit einer Stichsicherheit von mindestens 1600N oder eine gleichwertige Fechtmaske.
- **Hinterhauptschutz** – ein integrierter oder applizierter Hinterhauptschutz ist anzulegen.
- **Halsschutz** - ein für das historische Fechten entwickelter Halsschutz (bzw. ein vergleichbarer Halsschutz) ist zu tragen.
- **Oberkörperschutz** – Eine für das Historische Fechten geeignete und zertifizierte, gepolsterte Fechtjacke oder eine vergleichbare Oberkörperschutzbekleidung. Der Fechter hat dafür Sorge zu tragen, dass sein Oberkörper gegen stumpfe Schlageinwirkung (Polsterung) und Stiche (Stichsicherheit von mindestens 350N) geschützt ist. Empfohlen wird ein Stichschutz von insgesamt 800N, der durch Zusatzprotektoren unter der Fechtjacke (z.B. Plastron) erreicht werden kann.
- **Beinschutz** - Eine für das historische Fechten geeignete und zertifizierte Fechthose oder eine vergleichbare Hosenbekleidung. Der Fechter hat dafür Sorge zu tragen, dass seine Beine gegen stumpfe Schlageinwirkung (Polsterung) und Stiche (Stichsicherheit von mindestens 350N) ausreichend geschützt sind.
- **Handschutz** – die Handschuhe müssen für das historische Fechten hergestellt sein und aus einem festen Material bestehen. Je nach Waffenart sind geeignete Modelle zu verwenden. Das Handgelenk muss entweder durch verstärkte Stulpen der Handschuhe oder alternativ durch die Ärmel einer geeigneten Jacke geschützt werden.
- **Tiefschutz oder Brustschutz**– für Herren ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher Tiefschutz bzw. für Damen ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher Brustschutz gefordert, sofern der Oberkörperschutz nicht genügend Schutz bietet.
- Zusätzliche Bestimmungen je nach Waffenmodul sind zu beachten.

GRUPPE I: MODUL 1: LANGES SCHWERT

Waffen

Als Waffen sind ausschließlich Fechtfedern zugelassen. Sie müssen folgende Eigenschaften haben:

- Klingenlänge – die Länge der Klinge darf 105 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge – die Gesamtlänge der Waffe darf 140 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 20 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht – das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 1.400 g und 1.800 g liegen.
- Biegeverhalten – die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 15.000 g nachgeben.

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl und zusätzlich noch folgende Bestimmungen:

Handelsüblich oder vergleichbar:

- Handschutz – die Handschuhe müssen zusätzlich an den Fingern und besonders am Daumen besonders verstärkt (ein hartes Material wird empfohlen) sein.
- Tiefschutz oder Brustschutz– für Herren ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher Tiefschutz bzw. für Damen ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher Brustschutz verpflichtend gefordert.
- Integrierte oder applizierte Schalenprotektoren an Unterarm, Ellbogen, Knie, Schienbein und Fußgelenk werden empfohlen.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch *Kapitel 6.2. Zugelassene Fechtaktionen*.

Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3):

1. Hieb mit der Schneide
2. Stich mit dem Ort
3. Schnitt mit der Schneide

Maximal je 1 Punkt:

4. kontrollierter Stoß mit dem Knauf
5. Ringen (zu Boden bringen, fixieren, usw.)
6. Über die Außenlinie drängen
7. Entwaffnung

GRUPPE I: MODUL 2: RAPIER

Waffen

Rapier

- Klingenlänge - die Länge der Klinge muss zwischen 96 cm und 127 cm (38" bis 50"; inkl. Ricasso, also bis zur Parierstange) liegen.
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 140 cm (55") nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 12 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 800 g und 1.600 g liegen.
- Biegeverhalten - die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 12.000 g nachgeben.

Dolch

Der Dolch wird je nach gewähltem Modul zum Einsatz und muss folgende Eigenschaften besitzen:

- Klingenlänge Dolch - die Länge der Klinge darf 50 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge Dolch - die Gesamtlänge der Waffe darf 65 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 8 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht Dolch - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 400 g und 700 g liegen.
- Biegeverhalten Dolch - es ist kein Biegeverhalten für den Dolch spezifiziert.

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl und zusätzlich noch folgende Bestimmungen:

Handelsüblich oder vergleichbar:

- Integrierte oder applizierte Schalenprotektoren an Ellenbogen, Knie, Schienbein, Fußgelenk und ein Brustschutz werden empfohlen.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch *Kapitel 6.2. Zugelassene Fechtaktionen*.

Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3):

1. Hieb mit der Schneide
2. Stich mit dem Ort
3. Schnitt mit der Schneide

Maximal je 1 Punkt:

4. kontrollierter Stoß mit dem Knauf*
5. Über die Außenlinie drängen
6. Entwaffnung

**Ringen und Aktionen in enger Mensur: Beim Rapier ist aktives Ringen oder zu Boden zu bringen nicht gestattet (Verletzungsgefahr aufgrund der Waffenkörbe). Sind die Fechter in zu enger Mensur für sinnvolle Fechtaktionen hat der KL den Durchgang abbrechen und das Gefecht wird aus der Ausgangsstellung fortgesetzt. Eine mögliche Aktion in enger Mensur ist aber der Knaufstoß zur Maske, dieser hat kontrolliert zu erfolgen, hier reicht ein leichter Stoß für die Wertung, übertriebene Kraftanwendung ist seitens KL als unnötige Härte zu sanktionieren.*

Es kann in die ruhende Klinge gegriffen werden, Punkte ergeben sich aus einer auszuführenden zulässigen Folgeaktion (Stich, Hieb o.ä.). Eine Handparade gegen Stich ist möglich, hat aber so zu erfolgen um einen Stich abzulenken und nicht in den Stich zu greifen.

GRUPPE I: MODUL 3: SÄBEL

Waffen

Säbel

- Klingenlänge - die Länge der Klinge darf 90 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 105 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierelement (Parierstange, Parierbügel oder Korb) - die Ausladung in Richtung langer Schneide muss zwischen 3 cm und 12 cm liegen, die Ausladung in Richtung kurzer Schneide muss zwischen 3 cm und 6 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 700 g und 1.100 g liegen.
- Biegeverhalten - die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 15.000 g nachgeben.
- Pfeilhöhe >0mm.

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl und zusätzlich noch folgende Bestimmungen:

Handelsüblich oder vergleichbar:

- Ein Ellenbogenschutz am Waffenarm ist zu tragen.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch *Kapitel 6.2. Zugelassene Fechtaktionen*.

Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3):

1. Hieb mit der Schneide
2. Stich mit dem Ort
3. Schnitt mit der Schneide

Maximal je 1 Punkt:

4. Über die Außenlinie drängen
5. Entwaffnung

GRUPPE I: MODUL 4: SEITSCHWERT

Waffen

Seitschwert (auch: spada da gioco, Haudegen, etc.)

- Klingenlänge - die Länge der Klinge muss zwischen 80 cm und 110 cm (31,5" bis 43,3"; inkl. Ricasso, also bis zur Parierstange) liegen.
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 130 cm (51,2") nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 10 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 900 g und 1.400 g liegen.
- Biegeverhalten - die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 12.000 g nachgeben.

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch *Kapitel 6.2. Zugelassene Fechtaktionen*.

Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3):

1. Hieb mit der Schneide
2. Stich mit dem Ort
3. Schnitt mit der Schneide

Maximal je 1 Punkt:

4. Über die Außenlinie drängen
5. Entwaffnung

Beim Seitschwert ist aktives Ringen oder zu Boden zu bringen nicht gestattet (Verletzungsgefahr aufgrund der Gefäße). Sind die Fechter in zu enger Mensur für sinnvolle Fechtaktionen hat der KL den Durchgang abubrechen und das Gefecht wird aus der Ausgangsstellung fortgesetzt. Eine mögliche Aktion in enger Mensur ist aber das Greifen nach der Schwerthand des Gegners oder der Klinge im unteren Bereich des Gefäßes, um gleich darauf einen Treffer zu setzen. Der Treffer wird voll gewertet.

GRUPPE I: MODUL 5: SCHWERT UND BUCKLER

Waffen

Für das Fechten mit Schwert und Buckler kann aktuell als Primärwaffe ein Seitschwert oder Rapier verwendet werden. Die Turnierleitung muss die gültigen Bestimmungen für die Primärwaffe aus den Modulen wählen und bekanntgeben.

Der Buckler besteht aus dem Schild und dem Griff, welcher mit dem Schild fest verbunden sein muss (geschweißt, genietet, verschraubt, geklebt, etc.). Spitzen am Buckler sind abzurunden oder mit Kunststoff- oder Lederschoner zu versehen.

- Durchmesser Buckler – der Maximaldurchmesser des Bucklerschildes darf 42 cm (16,5“) nicht übersteigen.
- Bucklerform – das Bucklerschild hat eine kreisrunde Scheibenform mit Mittelwölbung zu haben. Sonderformen wie z.B. von Talhoffer sind hier nicht geregelt und müssen gesondert vom ÖFHF genehmigt werden. Abstehende Teile am Bucklerschild – am Rand kann der Schild einen angeschmiedeten, oder geschweißten (bei Kunststoff wohl gegossenen) Wulstrand besitzen. Sonstige abstehende Teile, wie z.B. Klingenfänger sind verboten!
- Material des Bucklerschildes – Der Schild kann aus Metall oder Kunststoff bestehen. Andere Materialien können nach Begutachtung zugelassen werden. Zu beachten ist aber, dass den Fechtern kein Vorteil oder Nachteil aus dem Material des Bucklers entsteht (Bindeverhalten). Es wird daher dem Veranstalter empfohlen im Vorfeld festzulegen, dass die Buckler alle aus demselben Material bestehen müssen (z.B. Metall bzw. einen Metallrand haben müssen.)
- Material des Bucklergriffes – der Griff kann aus Metall, Holz, Kunststoff, etc. bestehen und muss nicht dem Material des Schildes entsprechen.

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch *Kapitel 6.2. Zugelassene Fechtaktionen*.

Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3):

1. Hieb mit der Schneide
2. Stich mit dem Ort
3. Schnitt mit der Schneide

Maximal je 1 Punkt:

4. Über die Außenlinie drängen
5. Entwaffnung



MODULGRUPPE II: KAMPFREGELN

GRUPPE II: MODUL 1: KAMPF AUF PUNKTE UND ZEIT

Ein Kampf wird auf Treffer und auf Zeit gefochten. Vorrundenkämpfe unterscheiden sich von Ausscheidungskämpfen. Das Ziel ist es zu treffen ohne getroffen zu werden und nicht den Treffer als erster zu setzen (siehe Doppeltrefferregelungen).

Vorrundenkämpfe

Ein Kampf dauert maximal 3 Minuten. Ein Kampf ist beendet, wenn entweder

- einer der beiden Fechter 5 gültige Treffer erzielt hat, oder
- nach Ablauf der 1. Runde, wenn der Trefferstand ungleich ist, oder
- bei Gleichstand nach der 1. Runde nach Ablauf der Verlängerung.

Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:

1. Dem Fechter, der zuerst 5 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
2. Wenn die 1. Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
3. Wenn beim Ablauf der 1. Runde Punktegleichstand herrscht, so wird der Kampf bis zum ersten sauberen Treffer verlängert (Achtung siehe Regel zT Zeitschinden).

Ausscheidungskämpfe

Ein Kampf dauert maximal 3 Runden (Entscheidung TL vor Start der Ausscheidungskämpfe) zu jeweils 3 Minuten zusätzlich einer eventuellen Verlängerung von 1 Minute. Die Pausen zwischen den Runden dauern jeweils 1 Minute.

Ein Kampf ist beendet, wenn entweder

- einer der beiden Fechter 15 gültige Treffer erzielt hat, oder
- nach Ablauf der letzten Runde, wenn der Trefferstand ungleich ist, oder

- bei Gleichstand nach der letzten Runde nach Ablauf der Verlängerung.

Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:

1. Dem Fechter, der zuerst 15 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
2. Wenn die letzte Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
3. Wenn beim Ablauf der letzten Runde Punktegleichstand herrscht, so wird der Kampf bis zum ersten sauberen Treffer verlängert (Achtung siehe Regel zT Zeitschinden).

In begründeten Ausnahmefällen darf die Turnierleitung die maximale Kampfdauer und/oder die notwendige Trefferanzahl in angemessenem Rahmen anpassen. Dies muss die Turnierleitung den teilnehmenden Fechtern so früh wie möglich mitteilen.

Aufgeben und Disqualifikation:

Wird ein Fechter disqualifiziert oder gibt er den Kampf auf (w. o.), dann endet der Kampf automatisch mit folgendem Punktergebnis: 0 Punkte für den disqualifizierten Fechter (bzw. für den Fechter, der aufgegeben hat), 5 Punkte (Gruppenphase) bzw. 15 Punkte (Ausscheidungsphase) für den verbliebenen Fechter.

GRUPPE II: MODUL 2: KAMPF AUF PUNKTE (BOLOGNESER REGELWERK)

Es gewinnt der Fechter den Kampf, der als erster eine festgelegte Punktegrenze überschreitet. Überschreiten beide Fechter die Grenze gleichzeitig, gewinnt der Fechter mit der höheren Punktezahl.

Die Punktegrenze darf nicht allein durch Doppeltreffer überschritten werden können – die maximale Anzahl der zugelassenen Doppeltreffer pro Gefecht ist entsprechend anzupassen.

Aufgeben und Disqualifikation:

Wird ein Fechter disqualifiziert oder gibt er den Kampf auf (w. o.), dann endet der Kampf automatisch mit folgendem Punktergebnis: 0 Punkte für den disqualifizierten Fechter (bzw. für den Fechter, der aufgegeben hat), dem anderen Fechter werden die Punkte zugesprochen, mit denen er den Kampf gewonnen hätte (Punktegrenze).



MODULGRUPPE III: PUNKTE

Gültige Treffer bei Gefechten mit Klingenwaffen

Es gelten die laut Modulgruppe I zugelassen Fechtaktionen. Aktionen, die nicht erlaubt sind, können vom Kampfleiter geahndet werden.

Die Entscheidung, ob eine Berührung des Gegners mit einem Simulator oder eine Aktion einen gültigen Treffer darstellt oder nicht, obliegt dem Kampfleiter. Entscheidungen des Kampfleiters während des Kampfes sind bindend.

Rückmeldungen der Fechter nach dem Kampf sind nur an die Turnierleitung zu richten (und werden im Turnierbericht an den ÖFHF inkludiert).

Macht sich einer der Fechter eines Fehlverhaltens schuldig, das mit einem Straftreffer geahndet wird (für genaue Definitionen siehe Kapitel → 6.5 *Zugelassene Fechtaktionen*), so wird dem Gegner 1 Punkt zugesprochen. Der Kampf wird in allen Fällen unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.

Weitere Definitionen

Doppeltreffer: Beide Fechter treffen innerhalb desselben Fechttempo, ohne auf ihren Eigenschutz zu achten.

Nachschlag/ Riposte: Nachdem ein Fechter einen Treffer gelandet hat, darf sein Gegner ein neues Fechttempo eröffnen und eine Fechtaktion zu Ende führen (maximal ein Schritt). Diese Regelung soll einen sauberen Abzug fördern.

GRUPPE III: MODUL 1. UNGEWICHTETE TREFFERZONEN

Ziele des Regelwerkes

Der sportliche Kampf soll einen ernsthaften Kampf mit historischen Blankwaffen simulieren. Daher werden nur eindeutige Treffer sowie Aktionen gewertet, die einen solchen Kampf beenden würden (Körperteil abschlagen/schneiden/durchstechen; Entwaffnung usw.; siehe Auflistung gültige Treffer). Einfaches Anlegen und Berühren des Gegners mit der Waffe sowie leichte Zecker usw. werden daher nicht als Treffer gezählt und der Kampf wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

Trefferzonen und Punkte

Als Trefferzone sind der gesamte Körper des Fechters und die Oberfläche seiner persönlichen Schutzausrüstung definiert. Von der Trefferzone ausgenommen sind die Hände bis inklusive des Handgelenks und die Füße bis inklusive der Fußknöchel.

Gelingt einem Fechter eine zugelassene Fechtaktion oder ein Treffer auf die definierte Trefferzone, unterbricht der KL den Kampf und es wird dem Fechter 1 Punkt zugesprochen.

Doppeltreffer und Nachschlag/ Riposte

Bei einem Doppeltreffer erhält keiner der Fechter einen Punkt. Jeder Doppeltreffer ist im Kampfprotokoll einzutragen.

Die Fechter sollen treffen, ohne getroffen zu werden. Fechter, die nur treffen wollen und dabei gar nicht versuchen selbst nicht getroffen zu werden, erhalten einen Straftreffer (zusätzlich zum ggfs. erhaltenen gültigen Treffer; ein Straftreffer ist ein Punkt für den Gegner; ggfs. kann auch beiden Fechtern ein Straftreffer zugewiesen werden).

Übersteigt die Anzahl der Doppeltreffer pro Kampf die Anzahl der vom Gewinner des Kampfes erzielten Punkte, dann werden beide Fechter für diesen Kampf disqualifiziert und erhalten jeweils Null Punkte. In der Ausscheidungsphase bedeutet diese Disqualifikation das Ausscheiden aus dem Bewerb. Nachschlag/ Riposte wird nicht gewertet.

GRUPPE III: MODUL 2: GEWICHTETE TREFFERZONEN MAX. 3 PUNKTE (BOLOGNESER REGELWERK)

Ziele des Regelwerkes

Dieses Modul ist ein auf Bologneser-Schule und ihre Waffen abgestimmtes Regelwerk. Es soll den Selbstschutz als oberstes fechterisches Gebot etablieren und den partnerschaftlichen Umgang mit dem Gegner forcieren. Es orientiert sich zu diesem Zweck so nahe wie möglich am historischen – in den Bologneser Quellen beschriebenen – „sportlichen“ Zweikampf mit dem stumpfen Seitschwert.

Trefferzonen und Punkte

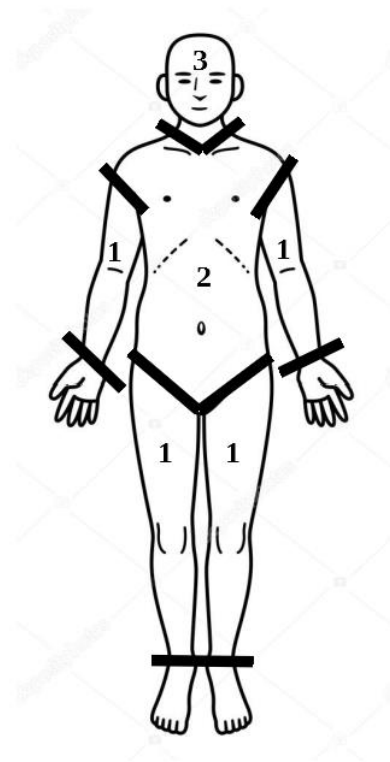
Gelingt einem Fechter eine zugelassene Fechtaktion oder ein Treffer auf die definierte Trefferzone, unterbricht der KL den Kampf und es werden dem Fechter die entsprechenden Punkte zugesprochen.

Es werden folgende Trefferzonen definiert (siehe auch Abbildung):

- 1 Punkt: Arm (vom Handgelenk bis zur Schulter)
- 1 Punkt: Bein (vom Fußgelenk bis zur Hüfte)
- 2 Punkte: Torso (inkl. Schultern)
- 3 Punkte: Kopf, Hals (Fechtmaske inkl. Latz)

Die Fechter sind verpflichtet erhaltene Treffer nach bestem Wissen und Gewissen selbstständig anzuzeigen und den Kampfleiter so bei Bedarf zu unterstützen.

Ringen wird nicht gewertet und der Kampf wird unterbrochen (nicht zugelassene Fechtaktion). Das Parieren mit der Hand/ dem Arm zählt zu den nicht zugelassenen Aktionen und wird als Treffer gewertet (Auffangen eines Hiebes oder Stiches) und kann bei Wiederholung vom Kampfleiter geahndet werden.



Doppeltreffer und Nachschlag/ Riposte

Bei Nachschlag/ Riposte-Treffern und Doppeltreffern werden alle Treffer mit voller Punktezahl gewertet.

Doppeltrefferregel: Ein Gefecht darf nicht allein durch Doppeltreffer gewonnen werden können. Die Punktegrenze und maximale Anzahl zulässiger Doppeltreffer ist vom Veranstalter anzupassen. Bei Punkten auf Zeit sind maximal drei Doppeltreffer pro Gefecht zulässig. Wird die Anzahl der Doppeltreffer überschritten, gilt das Gefecht für beide Fechter als verloren und wird bei beiden Fechtern mit 0 gesetzten Treffern und der Punktegrenze entsprechenden Punkten als erhaltene Treffer

gewertet. Ist dies bei einem Finalkampf der Fall, wird auf den ersten sauberen Treffer gefochten (keine Doppeltreffer zulässig).

Empfehlungen

Reihung: Als Reihungssystem wird der CUT (siehe Modul IV) empfohlen

Punktegrenze: Ein Gefecht wird auf 7 Punkte gefochten. Es gewinnt der Kämpfer, welcher als erster 7 Punkte erreicht. Wenn beide Fechter die Punktegrenze gleichzeitig überschreiten, gewinnt die höhere Punktezahl.

Doppeltreffer: Pro Gefecht sind maximal 2 Doppeltreffer zulässig. Ab dem 3.

Doppeltreffer gilt das Gefecht für beide Fechter als verloren und wird bei beiden als 0 gesetzte und 7 erhaltene Treffer gewertet.

GRUPPE III: MODUL 3: GEWICHTETE TREFFERZONEN MAX. 2 PUNKTE (MIT HÄNDEN)

Ziele des Regelwerkes

Dieses Modul stellt eine Mischversion des klassischen ÖFHF-Regelwerkes und des Bologneser Regelwerkes dar.

Trefferzonen und Punkte

Gelingt einem Fechter eine zugelassene Fechtaktion oder ein Treffer auf die definierte Trefferzone, unterbricht der KL den Kampf und es werden dem Fechter die entsprechenden Punkte zugesprochen.

Es werden folgende Trefferzonen definiert:

1 Punkt: Arm (inkl. Hände) und Bein (exkl. Füße)

2 Punkte: Torso (inkl. Schultern) & Kopf, Hals (Fechtmaske inkl. Latz)

Doppeltreffer und Nachschlag

Bei Nachschlag/ Riposte-Treffern und Doppeltreffern werden alle Treffer mit voller Punktezahl gewertet.

Doppeltrefferregel: Ein Gefecht darf nicht allein durch Doppeltreffer gewonnen werden können. Die Punktegrenze und maximale Anzahl zulässiger Doppeltreffer ist vom Veranstalter anzupassen. Bei Punkten auf Zeit sind maximal drei Doppeltreffer pro Gefecht zulässig. Wird die Anzahl der Doppeltreffer überschritten, gilt das Gefecht für beide Fechter als verloren und wird bei beiden Fechtern mit 0 gesetzten Treffern und der Punktegrenze entsprechenden Punkten als erhaltene Treffer gewertet. Ist dies bei einem Finalkampf der Fall, wird auf den ersten sauberen Treffer gefochten (keine Doppeltreffer zulässig).

GRUPPE III: MODUL 4: DDHF (ERWÄHNUNG)

→ siehe „DDHF Regelwerk“

ACHTUNG: das DDHF-Regelwerk kommt in Österreich nicht zur Anwendung, gilt aber bei Turnieren in Deutschland für teilnehmende Österreichische Fechter und Kampfleiter. Daher wird es hier zur Information erwähnt.

Der ÖFHF kann zustimmen bei gemeinsamen turnieren teilnehmenden österreichischen Fechtern Ranglistenpunkte für die österreichische Rangliste zuzusprechen.

IV

MODULGRUPPE IV: TURNIERFORM & REIHUNG

In dieser Gruppe sind je ein Modul für die Turnierform und eines für die Reihung zu wählen.

GRUPPE IV: MODUL 1: TURNIERFORM: GRUPPENPHASE UND FINALRUNDE

Gruppenphase: Qualifikationsrundenkämpfe

Alle Fechter werden in Gruppen aufgeteilt. Das kann per Los oder Setzung nach Rangliste geschehen, weitere objektive Kriterien (zB Trennung von Fechtern des gleichen Vereins o.ä.) sind möglich. Es ist vor dem Turnier öffentlich und nachvollziehbar bekanntzugeben, wie die Gruppen zustande kommen. Jeder Fechter kämpft gegen jeden anderen Fechter in seiner Gruppe. Anschließend gibt es eine Auswertung und Reihung über alle Gruppen hinweg.

Finalkämpfe: Ausscheidungskämpfe

Es gibt ein KO-System mit 8, 16, 32 oder 64 Fechtern. In der weiteren Erklärung wird immer auf die ersten 8/16/32/64 Fechter der Vorrundenauswertung Bezug genommen. Die Fechter werden entsprechend ihrem erzielten Rang aus der Qualifikationsphase eingeteilt: Erster gegen Letzten, Zweiter gegen Vorletzten, Dritter gegen Drittlezten etc. Die Gesamtplatzierung beim Turnier ergibt sich aus der höchsten erreichten Runde. Der Sieger des Finales zählt gesondert. Bei einem Gleichstand (gleiche Runde ausgeschieden) wird das Ergebnis der Vorrunde mitberücksichtigt.

GRUPPE IV: MODUL 2: TURNIERFORM: JEDER GEGEN JEDEN

Alle Teilnehmer kämpfen dieselbe Anzahl von Kämpfen. Im Idealfall jeder gegen jeden. (Empfehlung: Sollte dies aus Zeitgründen nicht möglich sein siehe z.B. *Optionale Zusatzmodule: Schweizer System*). Niemand darf in dieser Phase zweimal gegen denselben Gegner antreten.

Es folgt eine Reihung der Fechter. Die besten Fechter der Reihung können, so gewünscht, in eine Finalrunde nach K.O.-System aufrücken.

GRUPPE IV: MODUL 3: REIHUNG: SIEGE/KÄMPFE

Die Fechter werden gereiht nach:

1. Gewonnene Kämpfe dividiert durch gefochtene Kämpfe;
Bei Gleichstand:
2. Erzielte Treffer abzüglich erhaltene Treffer.

GRUPPE IV: MODUL 4: REIHUNG: CUT

Die Fechter werden nach dem höheren Quotienten (CUT) von erhaltenen und gesetzten Treffern in eine Rangliste gereiht.

Dazu werden für jeden Fechter während der Kämpfe gesetzte und erhaltene Treffer notiert. Die Fechter werden anschließend nach dem CUT gereiht: Gesetzte Treffer dividiert durch erhaltene Treffer.

Beispiel:

*Fechter 1: 30 Punkte (gesetzte Treffer)
 10 Punkte (erhaltene Treffer)
 CUT: $30/10=3$*

*Fechter 2: 28 Punkte (gesetzte Treffer)
 4 Punkte (erhaltene Treffer)
 CUT: $28/4=7$*

Ergebnis Rangliste: Fechter 2 wird vor Fechter 1 gereiht.

Dieses Reihungssystem soll den Eigenschutz etablieren. Sollten Fechter nach den Kämpfen einen CUT mit 0 erhaltenen Treffern haben, so werden sie vor allen anderen und nach gesetzten Treffern gereiht. Bei Gleichstand wird nach der Anzahl der Siege gereiht. Herrscht dann immer noch Gleichstand, wird eine Münze geworfen.

OPTIONALE ZUSATZMODULE

Diese Module können verwendet werden, Ziel ist bei Turnieren unterschiedliche Verfahren auszutesten um historisch korrektes Fechten zu fördern.

SCHWEIZER SYSTEM

Nach diesem System können Kämpferpaarungen für Vorrunden oder für ein ganzes Turnier nachvollziehbar ermittelt werden. Eine erste Runde wird (nachvollziehbar) gesetzt oder gelost, in der jeder Fechter einmal kämpft. Nach der Runde werden die Fechter nach festgelegten Maßstäben in eine Rangliste gereiht (siehe Modulgruppe IV).

Die Rangliste wird nach jeder Runde aktualisiert. Die Paarungen werden nach der aktuellen Rangliste ausgewählt: Der Listenerste kämpft gegen den bestplatziertesten Fechter, gegen den er noch nicht gekämpft hat. Der Listenerste unter den verbleibenden Fechtern gegen den bestplatziertesten Fechter, gegen den er noch nicht gekämpft hat usw. Niemand kämpft mehr als einmal gegen denselben Fechter.

Bei ungerader Teilnehmerzahl wird ein Freilos zufällig vergeben. Dieses Freilos darf demselben Fechter nicht mehr als einmal zugesprochen werden.

Vorteile:

- Die Rangliste nach der letzten Runde ist ein möglichst repräsentatives Abbild der Leistungen im Turnier...
- ...auch wenn aus Zeitgründen nicht jeder gegen jeden kämpfen kann und nur wenige Runden möglich sind.
- Es ist nicht zwingend eine Finalrunde notwendig.

Nachteile:

- Ohne technische Unterstützung nur schwer umzusetzen.