



DDHF-Turnierhilfe

AG Turnierwesen DDHF

Version: 2.0

Datum: 09.03.2017



Inhalt

Präambel:	4
Turniervorbereitung:	4
Veranstalter:	4
Örtlichkeiten organisieren und Termin:	4
Regelwerk:	5
Notwendige Ausrüstung:	5
Kosten:	5
Startgebühr:	5
Sponsoren:	5
Einladung:	5
Rechtliche Absicherung der Teilnehmer und des Veranstalters:	6
Preise:	6
Presse anfragen:	6
Turnierleitung:	7
Verantwortung:	7
Teilnehmerliste:	7
Begrenzen der Wettbewerbe für Teilnehmer:	7
Zeitplan:	8
Steuern des Turnierablaufs:	9
Ansprechpartner für Organisatorisches:	9
Ansprechpartner für Kampfrichter:	9
Fechtboden:	10
Fechtboden definieren:	10
Abtrennung Zuschauer und Teilnehmer	10
Erste Hilfe:	12
Erkennbarkeit der Helfer	12
Kleine Turniere	12
Große Turniere	12
Sanitätsbereich	12
Nächstliegendes Krankenhaus	12
Häufige Verletzungen	13
Ausrüstung	13



Kampfrichter:.....	14
Fahnen und Markierung für Teilnehmer o.ä.	14
Wechseln der Kampfrichter	14
Anzahl Kampfrichter pro Kampffläche	14
Richtertisch.....	14
Assistenten:	14
Turnierablauf:	15
Hallenöffnung	15
Registrierung der Teilnehmer.....	15
Organisatorisches - Einführung	15
Ausrüstungsprüfung	15
Aufwärmphase	15
Kampfbeginn Gruppenphase	16
Turnierpausen.....	16
Endrunden	16
Siegerehrung	16
Feedback der Teilnehmer einholen	16
Rechtliches:.....	17



Präambel:

Dieses Dokument soll als Hilfe für das Ausrichten eines Turniers dienen. Es kann als Checkliste verwendet werden und deckt damit viele wichtige Punkte ab, die für einen geregelten Turnierablauf hilfreich sind.

Das Inhaltsverzeichnis selbst ist als Checkliste für alle Punkte, die bei einem Turnier zu beachten sind, geeignet. Die einzelnen Kapitel erläutern die jeweiligen Punkte genauer. Das Dokument ist eine **Hilfe und keine Anforderungsliste** des DDHF.

Das Dokument ist keinesfalls vollständig, daher ist jeder angehalten, es zu erweitern und zu ergänzen. Nur so kann eine kontinuierliche Verbesserung erreicht werden.

Die Redaktion des Dokuments übernimmt die Abteilung Sport und Sportentwicklung / Turnierwesen des DDHF. Vorschläge, Änderungen und Ergänzungen können an diese gerichtet werden.

Die Turnierhilfe ist, unabhängig vom grammatischen Geschlecht der verwendeten Substantive, für alle Geschlechter gültig und spricht auch explizit alle gleichermaßen an. Das generische Maskulinum wird verwendet, um die Lesbarkeit des Dokumentes zu verbessern.

Turniervorbereitung:

Veranstalter:

Für ein Turnier, das dem DDHF Standard entsprechen soll, wird dieses von der ausführenden Gruppe beim DDHF gemeldet. Von diesem wird ein offizieller DDHF-Vertreter benannt und zum Turnier entsendet. Es müssen das DDHF Rahmenregelwerk und ein vom DDHF anerkanntes Kernregelwerk verwendet werden.

Handelt es sich um ein offizielles DDHF Turnier (Meisterschaft, Qualifikationsturnier o.ä.) fungiert der DDHF als Veranstalter und die beteiligte Gruppe als Partner. Die Gruppe beantragt dafür beim DDHF die Partnerschaft.

Für freie Turniere kann jedes Regelwerk auch ein eigenes verwendet werden.

Örtlichkeiten und Termin:

Wo findet das Turnier statt, draußen oder in der Halle? Bei einem öffentlichen Platz oder auf einem Mittelaltermarkt ist die Genehmigung der Stadt bzw. des Veranstalters des Marktes einzuholen.



Prüfen, ob die Örtlichkeiten zum gewünschten Zeitpunkt zur Verfügung stehen und den Anforderungen genügen.

Regelwerk:

Das Regelwerk für das Turnier wird frühzeitig ausgewählt und den Teilnehmern bekannt gegeben. Eigene Regelwerke sind möglich und sollten vorab intern getestet werden. Der DDHF stellt auf seiner Homepage diverse Regelwerke, die einem einheitlichen Standard entsprechen, zu Verfügung.

Notwendige Ausrüstung:

Die für das Turnier notwendige Ausrüstung, sofern sie vom DDHF Rahmenregelwerk abweicht, festlegen und bestimmen. Sind eigene Waffen zu verwenden oder werden diese vom Veranstalter gestellt? Siehe auch: → Ausrüstung. Falls notwendig spezielle Hallenschuhe / Mattenschuhe bekannt geben.

Kosten:

Ausgaben: Hallenmiete, Verpflegungsangebot, Anschaffung der Preise, Kosten für Sanitäter, Einladungen, Banner, Materialkosten (Ringabgrenzung, Punkteanzeigen, Fahnen für Kampfrichter; etc.)

Einnahmen: Startgebühr, Zuschauereinnahmen, Sponsoren.

Startgebühr:

Die Startgebühr wird mit der Einladung bekannt gegeben. Ein Überhang ist einzuplanen, damit Ausfälle bei den Teilnehmern kompensiert werden können. Die Zahlungsmodalitäten werden festgelegt: vor Ort in bar (Wechselgeld bereithalten) oder per Überweisung vorab.

Sponsoren:

Anfragen bei bekannten lokalen Sponsoren und bei Herstellern aus der HEMA Szene können finanzielle Unterstützung oder Sachpreise liefern.

Einladung:

In der Einladung sollten folgenden Informationen enthalten sein:

Name des Turniers

Name des Veranstalters

Termin und Ort (falls möglich schon ein Zeitplan)



Regelwerk, Turniermodus und notwendige Schutzausrüstung bzw. Waffen.

Startgebühr

Kontaktperson oder Kontaktadresse

Die Rückmeldungen der Teilnehmer sind zu bestätigen und ggf. die Startgebühr einzuziehen.

Rechtliche Absicherung der Teilnehmer und des Veranstalters:

Für die rechtliche Absicherung des Veranstalters und der Teilnehmer ist ein Haftungsausschluss notwendig und ggf. eine Einverständniserklärung für Foto und Videoaufnahmen, sowie die Weitergabe der Ergebnisse. Darüber hinaus ist es sinnvoll, das Turnier für eventuelle Haftungsfragen zu dokumentieren. Ein geeignetes Formblatt ist auf DDHF Homepage zu finden.

Preise:

Pokale und/oder Medaillen für die Sieger, Teilnahmeurkunden, Sonderpreise, Wanderpokal oder Sachpreise bestellen und organisieren. Lieferzeiten beachten.

Presse anfragen:

Lokale Presse (Tageszeitungen o.ä.) anfragen, falls eine öffentliche Berichterstattung gewünscht ist.



Turnierleitung:

Verantwortung:

Die Turnierleitung übernimmt die organisatorische Verantwortung für die Vorbereitung, Durchführung und Nachbereitung des Turniers. Sie ist Ansprechpartner für Teilnehmer, Kampfrichter und Zuschauer. Sie sollte für Zuschauer und Teilnehmer möglichst leicht erkennbar sein (besondere T-Shirts oder andere optische Merkmale).

Für Turnier nach DDHF Standard fungiert der DDHF Vertreter als neutraler Schiedsman und unterstützt die Turnierleitung bei der Durchführung des Turniers.

Teilnehmerliste:

Eine vorbereitete Teilnehmerliste erleichtert die Organisation am Turniertag. Ggf. ist die Anzahl der Teilnehmer zu begrenzen, damit der zeitliche Rahmen eingehalten werden kann. Zuordnung zum Pool. Siehe auch → Zeitplan.

Begrenzen der Wettbewerbe für Teilnehmer:

Wird ein Turnier mit mehreren Wettbewerben (Disziplinen) ausgerichtet ist darauf zu achten, dass sich einzelne Teilnehmer nicht übernehmen. Eine Teilnahme an allen Disziplinen ist nur für ausdauernde Teilnehmer zu empfehlen. Es gilt zu beachten, dass das Verletzungsrisiko signifikant mit dem Grad der Erschöpfung steigt. Zudem kann der Turnierablauf gestört werden, wenn Kämpfe parallel stattfinden müssen, die ein Teilnehmer nicht wahrnehmen kann.



Zeitplan:

Die gemeldeten Teilnehmer können bereits vorab sinnvoll auf die geplanten Pools/Gruppen aufgeteilt werden. Teilnehmer aus gleichen Schulen werden möglichst in unterschiedliche Pools verteilt und Teilnehmer mehrerer Disziplinen so aufgeteilt, dass keine Gefechte parallel stattfinden.

Poolgrößen zwischen 4 und 7 Teilnehmer sind sinnvoll. Größere oder kleinere Pools sind nicht praktikabel. Weder für Teilnehmer noch für Kampfrichter.

Mit Hilfe der im Regelwerk definierten maximalen Gefechtszeit, der Gefechte pro Pool und einem Zeitfenster für den Wechsel kann der Zeitbedarf pro Pool ermittelt werden.

Faustregel: Kampfzeit + 3min = Zeitbedarf

Ein Beispiel Zeitplan, mit möglichst vielen, relevanten Informationen:

Ab 8:30 Uhr	Hallenöffnung / Anreise	
8:30 - 10:00	Registrierung und Waffenabnahme	
10:00 - 10:15	Begrüßung und organisatorisches	
10:15 - 10:30	Kampfrichtervorbesprechung	
10:15 - 10:30	Warm Up:	Pool 1 & 2 und Rapier
10:30 - 12:00	Langschwert offen:	Pool 1, Halle 1, Fechtboden A
		Pool 2, Halle 1, Fechtboden B
	Rapier:	Pool 1, Halle 2, Fechtboden A
11:30 - 12:00	Warm Up:	Pool 3 & 4 & 5
12:00 - 13:30	Langschwert offen:	Pool 3, Halle 1, Fechtboden A
		Pool 4, Halle 1, Fechtboden B
		Pool 5, Halle 2, Fechtboden A
13:00 - 13:30	Warm Up:	Pool 1 & 2 Damen
13:30 - 14:30	Langschwert Damen:	Pool 1, Halle 1, Fechtboden A
14:30 - 15:30	Pause	
15:15 - 15:30	Warm Up Finalrunden	
15:30 - 16:30	Viertelfinale: Langschwert offen Halle 1, Fechtboden A & B	
	Halbfinale: Langschwert offen Halle 1, Fechtboden A	
15:15 - 15:30	Warm Up:	Rapier & Langschwert Damen



15:30 - 16:30	Viertelfinale: Rapier Halle 2 Fechtboden A Viertelfinale: Langschwert Damen Halle 2 Kampfplätze A & B
16:30 - 17:00	Gefechte um Platz 3: Langschwert offen, Rapier, Langschwert Damen Halle 1 Fechtboden A
17:00 - 17:30	Finale: Langschwert offen, Rapier, Langschwert Damen
17:30	Siegerehrung

Nach der Begrüßung und dem Organisatorischem ist ein Zeitfenster für Aufwärmen und Rüsten der beginnenden Pools einzuplanen. Ggf. müssen Teilnehmer ihre Ausrüstung in eine andere Halle verlegen. Ein ausreichendes Zeitfenster verringert die Nervosität der Teilnehmer und sorgt für einen angenehmen Start in den Turnierablauf.

Je exakter der Zeitplan eingehalten wird - es ist die Aufgabe der Turnierleitung diesen zu überwachen - desto entspannter für die Teilnehmer, da sie sich nur um ihre Gefechte kümmern müssen und die Pausenzeit sinnvoll nutzen können.

In oben gezeigtem Beispiel stehen 2 Hallen und insgesamt 4 Fechtböden zur Verfügung.

Steuern des Turnierablaufs:

Die Turnierleitung ist dafür verantwortlich, den Ablauf des Turniers zu gestalten und zu überwachen. Unter Umständen müssen Zeitverzögerungen aufgeholt und der Ablauf beschleunigt werden.

Ansprechpartner für Organisatorisches:

Die Turnierleitung ist Ansprechpartner für Teilnehmer und Kampfrichter bei organisatorischen Fragen. Sie allein ist berechtigt, den Zeitplan zu verändern und dies bekannt zu geben. Proteste von Teilnehmer gegen Kampfrichter werden an die Turnierleitung gerichtet.

Ansprechpartner für Kampfrichter:

Kommt es zu strittigen Regelfragen, die zu klären sind oder muss ggf. ein Teilnehmer sogar vom Turnier ausgeschlossen werden, wird die finale Entscheidung durch die Turnierleitung getroffen und bekannt gegeben. Regelfragen sind in letzter Instanz von der Turnierleitung vor Ort zu klären.



Fechtboden:

Fechtboden definieren:

Neben den Anforderungen des DDHF-Rahmenregelwerks sind folgende Punkte zu beachten:

- Ein Fechtboden ist so zu wählen, dass für beide Fechter ein blendfreier Kampf möglich ist. Hallenfenster sind ggf. zu verdunkeln oder der Fechtboden zu verlegen.
- Der Fechtboden sollte über eine sehr gute Bodenhaftung verfügen. Der Boden ist ggf. vor den Kämpfen feucht zu wischen oder auf geeignete Weise zu präparieren.
- Es empfiehlt sich, vorab zu prüfen, ob das zur Markierung verwendete Klebeband leicht zu entfernen ist.
- Die Raumtemperatur ist zu berücksichtigen. Im Sommer können sich Hallen mitunter sehr stark erwärmen. Für eine ausreichende Belüftung ist zu sorgen. Sollte dies nicht möglich sein, müssen das Turnier an die Bedingungen angepasst werden, z.B. durch vermehrte Pausen - auch während eines laufenden Gefechts - und oder kürzen der Kampfzeit. Die körperliche Anstrengung für die Teilnehmer ist zu berücksichtigen und von den Kampfrichtern zu überwachen.
- In der Vorbereitungszone finden sich die Teilnehmer ein, die für das nächste Gefecht aufgerufen werden.
- Die Teilnehmer brauchen die Möglichkeit, ihre benötigte Ausrüstung geeignet lagern zu können. Nicht benötigte Schutzausrüstung ist ggf. in den Umkleidekabinen zu lagern, sofern diese eine angemessene Größe haben.

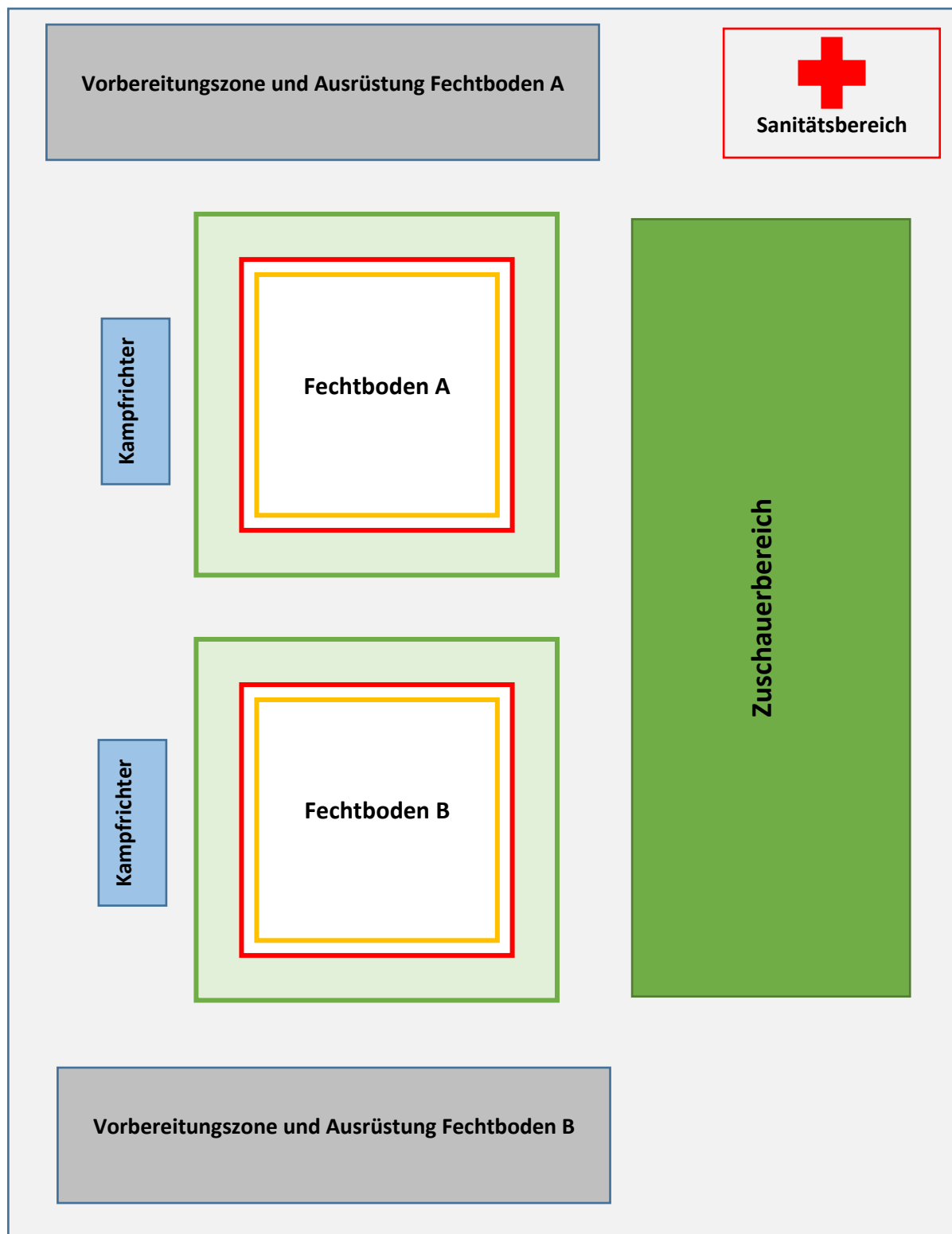
Materialbedarf für Bodenmarkierung:

	8 x 8m	10 x 10m	12 x 12m	14 x 14m
Gelbes Tape	24m	32m	40m	48m
Rotes Tape	32m	40m	48m	56m

Abtrennung Zuschauer und Teilnehmer

Die Zuschauerplätze sind, zu deren eigener Sicherheit, weit genug von den Fechtböden entfernt zu wählen.

Beispiel für einen geeigneten Hallenplan:





Erste Hilfe:

Erkennbarkeit der Helfer

Die Helfer und Sanitäter müssen optisch leicht erkennbar sein, damit sie im Notfall schnell gefunden werden.

Kleine Turniere

Bei kleineren Turnieren genügt, es einen ausgebildeten Ersthelfer vor Ort zu haben und ein ausreichend bestückter Verbandskasten / Erste Hilfe Koffer. Ein Mitglied des Organisations- bzw. Kampfrichterteams ist als Ersthelfer zu bestimmen.

Große Turniere

Bei größeren Turnieren empfiehlt es sich, einen oder mehrere ausgebildete Sanitäter vor Ort zu haben und sich mit diesen bzgl. Sanitätsbereich und Erstversorgung abzustimmen. Die Sanitäter sind in die Örtlichkeiten und Bedingungen einzuweisen. Es ist sinnvoll, sie auf zu erwartende Verletzungen hinzuweisen und den Umgang mit der verwendeten Schutzausrüstung.

Eine Fechtmaske vom Kopf zu entfernen ohne den Kopf zu bewegen ist fast nicht möglich, außer wenn der Hinterkopfschutz aufgeschnitten wird.

Sanitätsbereich

In Abstimmung mit den anwesenden Sanitätern ist ein Sanitätsbereich zu definieren. Optimal ist ein separater Raum, alternativ ein möglichst ruhiger Bereich in der Halle.

Er sollte über eine Lagermöglichkeit für Verletzte, ausreichende Beleuchtung, Decken und Kissen etc. verfügen.

Nächstliegendes Krankenhaus

Das nächstliegende Krankenhaus zum Veranstaltungsort sollte bekannt sein. Ist es notwendig einen Teilnehmer dort hin zu bringen ist ein Fahrer und Begleitperson zu bestimmen. Bei schweren Verletzung ist der Notarzt zu verständigen, dazu muss das Funknetz in der Halle oder das Hallentelefon geprüft werden.



Häufige Verletzungen

Die häufigsten, bekanntesten Verletzungen, die bei Turnieren vorkommen können:

- Leichte und schwere Prellungen und Quetschungen
- Stauchungen und Zerrungen
- Schnittwunden, Abschürfungen
- Cuts und Platzwunden
- Gehirnerschütterungen
- Halsverletzungen (nach Stich)
- Knochenbrüche an der Hand bzw. den Fingern
- Knochenabsplitterungen
- Knochenbrüche Unterarm
- Bänderrisse (insbesondere bei Turnieren mit Ringen) etc.
- Verrenkungen / Luxationen

Für die genannten Verletzungen sind geeignete Behandlungsmethoden mit dem Sanitätsteam abzustimmen.

Ausrüstung

Eine Notfallversorgung für leichte und mittlere Verletzungen muss vor Ort sein. In der Regel genügt dazu ein Sanitätskoffer mit zusätzlichem, sportspezifischem Material, wie z.B. ein großzügiger Vorrat an Kühlpacks oder Eisbeuteln.

- Desinfektionsmittel
- Einmalhandschuhe
- Pflaster in verschiedenen Größen
- Sterile Wundauflagen in verschiedenen Größen
- Lykoplast bzw. Klebeband
- Kühlpacks, Kühsalbe und Kühspray
- Sterile Kompressen
- Verbandsmaterial
- Pflasterschere
- Cutter / Messer



Kampfrichter:

Fahnen und Markierung für Teilnehmer o.ä.

Farbige Fahnen, Stöcke oder andere Hilfsmittel sind für das Anzeigen der Treffer bzw. Punkte hilfreich. Sie erleichtern die Punktevergabe und Übersicht. Die Farben sollten mit den Farbmarkierungen für die Teilnehmer übereinstimmen.

Eine farbliche Markierung der Teilnehmer z.B. mit einem Band am Arm oder Schärpe erleichtert die Zuordnung der Treffer und Punkte. Die Markierung sollte möglichst leicht anzubringen und gut sichtbar sein. Die Punkteanzeige sollte in den gleichen Farben sein.

Wechseln der Kampfrichter

Es ist wichtig, dass auch die Kampfrichter regelmäßig eine Pause machen bzw. durchwechseln, da die Konzentration mit der Zeit (ca. 2h) nachlässt und sich dadurch Fehlentscheidungen häufen.

Anzahl Kampfrichter pro Kampffläche

Grundsätzlich gibt es keine definierte Zahl an Kampfrichtern pro Fechtboden. Bereits ein guter Kampfrichter kann das Gefecht leiten. Es können auch - so verfügbar - mehr Kampfrichter verwendet werden. Es ist jedoch zu beachten, dass die Entscheidungen bei mehr als vier Kampfrichtern nicht besser werden und mitunter längere Diskussionen zwischen den Kampfrichtern entstehen.

Es wird ein Hauptkampfrichter bestimmt, dieser leitet das Gefecht. Er kommuniziert die Entscheidungen der Kampfrichter und gibt das Gefecht frei bzw. unterbricht es. In strittigen Fragen trifft der Hauptkampfrichter die endgültigen Entscheidungen.

Richtertisch

Für Punkteanzeigen, Zeitanzeigen, Gefechtsabfolge oder ähnliches. Die Teilnehmer sollten Punkteanzeige, Doppeltreffer und ggf. die Uhr leicht erkennen können.

Es ist ansprechender den Tisch mit einem Tischtuch bis zum Boden abzudecken. Es ist sinnvoll, einen Punktezetteln und eine Gefechtsliste vorzubereiten.

Assistenten:

Die Assistenten notieren die Punkte und zeigen diese über die Anzeige an. Sie bestätigen (verbal) die Entscheidung des Kampfrichters. Sie verkünden den letzten Austausch, das Resultat nach Punkten oder das Ende der Gefechtszeit.



Turnierablauf:

Hallenöffnung

Die Hallenöffnung wird bereits in der Einladung oder in den Vorab-Informationen des Turniers vermerkt sein. Sie ist für die Planung der Anreise der Teilnehmer relevant.

Registrierung der Teilnehmer

Nach der Ankunft werden die Teilnehmer bei der Turnierleitung registriert. Ggf. werden Haftungsausschlüsse bzw. Versicherungen unterschrieben und das Startgeld entrichtet. Die Turnierleitung hat damit auch die Übersicht über die Anwesenheit der Teilnehmer.

Organisatorisches - Einführung

Sind alle Teilnehmer anwesend, eröffnet die Turnierleitung das Turnier mit einer kurzen Begrüßung. Sie erklärt den zeitlichen Rahmen und Ablauf des Turniers, sowie die Örtlichkeiten. Eventuelle Frage zum Regelwerk werden geklärt.

Ausrüstungsprüfung

Die Überprüfung der Ausrüstung ist bei vielen Teilnehmern mit mehreren Prüfern sinnvoll. Die Teilnehmer müssen dabei ihre Waffen, sowie die vollständige, verwendete Schutzausrüstung vorzeigen und überprüfen lassen. Fehlende oder ungenügende Schutzausrüstung ist zu korrigieren, ungeeignete Waffen sind zu wechseln. Falls für die Prüfung spezielles Equipment benötigt wird, ist dieses bereit zu legen. Geprüfte Teilnehmer bzw. Waffen sollten mit einer geeigneten Markierung (z.B. farbiges Isolierband) versehen werden.

Abhängig von den Räumlichkeiten ist es notwendig, das Schuhwerk zu prüfen. Wird auf Mattenboden gekämpft, so dürfen diese nur Barfuß oder mit speziellen Mattenschuhen betreten werden. In den meisten Turnhallen sind Schuhe mit abfärbenden Sohlen (schwarze Sohlen) nicht gestattet. Beides hat der Veranstalter vorab bei jedem Teilnehmer zu prüfen.

Aufwärmphase

Es ist wichtig, den Teilnehmer genug Zeit zum Aufwärmen einzuräumen. Fünfzehn Minuten sind dafür minimal vorzusehen, besser eine halbe Stunde. Die Aufwärmzeit sollte fest eingeplant und nicht unterbrochen werden. Sie sollte direkt vor Turnierbeginn bzw. vor den einzelnen Gefechten der jeweiligen Teilnehmer liegen.



Es ist wichtig, dass bei getrennten Gruppen, für jede Gruppe eine separate Zeit eingeplant wird und ein Bereich dafür zur Verfügung steht. Nur so können Verletzungen verhindert werden.

Kampfbeginn Gruppenphase

Die einzelnen Gruppen (Pools) und ihre Teilnehmer sind zu Beginn klar zu benennen und auch die Reihenfolge in der die Gefechte der jeweiligen Gruppen erfolgen. Die Gruppen sollten dabei Blockweise kämpfen und nicht gemischt werden.

Turnierpausen

Eine allgemeine Turnierpause ist nur sinnvoll, wenn keine Pausen durch die einzelnen Gruppenblöcke entstehen oder das Kampfrichterteam sonst keine Pause bekommt. Sie ist klar anzusagen und am besten auszuhängen von wann bis wann die Pause stattfindet.

Endrunden

Häufig gilt für die Endrunden ein anderes bzw. leicht modifiziertes Regelwerk. Dieses sollte vor Beginn der Runden den verbliebenen Teilnehmern erklärt werden.

Siegerehrung

Die Siegerehrung ist der Abschluss des Turniers. Sie sollte in einem gebührenden Rahmen gehalten werden. Meistens werden dazu die Preise ausgestellt und ein Siegertreppchen improvisiert. Für die Teilnehmer ist es die Würdigung ihrer Leistung, es sollte entsprechend gefeiert werden.

Feedback der Teilnehmer einholen

Auch Kampfrichter sein muss man lernen. Nach dem Turnier ist es hilfreich, aktiv ein kurzes Feedback der Teilnehmer einzuholen. So können Dinge für das nächste Turnier verbessert werden.



Rechtliches:

In dieser Rubrik sollen zukünftig rechtliche Punkte erfasst werden, die für die Durchführung eines Turniers zu beachten sind. Insbesondere Haftungsfragen bzw. Haftungsausschlüsse für den Veranstalter und die Teilnehmer.

Damit diese Punkte auch tatsächlich korrekt sind und die deutsche Rechtslage wiedergeben, ist gewünscht, dass ein Jurist diese Themen bearbeitet.

Änderungshistorie:

Version	Änderung	Datum	Durch
1.0	Dokumenten Release	01.04.16	T. Bögle
1.1	Überarbeitung	29.05.16	T. Bögle
2.0	Vollständige Überarbeitung	09.03.18	T. Bögle M. Sprenger