



Minimalregelwerk

Turnierregelwerk für alle Waffen

Offizielles DDHF-Regelwerk

Version: 1.2

Datum: 15. Dezember 2018

Geprüft und freigegeben durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Thomas Bögle	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	23.10.2018



Inhaltsverzeichnis

Allgemeines.....	3
Wertung als Punkt	4
1. Treffer:.....	4
2. Doppeltreffer	4
Ablauf des Gefechts	4
1. Kampfzeit:	4
2. Siegbedingungen:	4
3. Einspruch während des Gefechts:	4
Ablauf des Turniers.....	5
1. Vorrunden.....	5
2. Finalrunde	5



Allgemeines

Es gelten uneingeschränkt alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks.

Das Minimalregelwerk soll ein möglichst simples Regelwerk zur Verfügung stellen, jedoch gleichzeitig Fechter bevorzugen, die „saubere“ Treffer erzielen, ohne selbst getroffen zu werden. Es dient einem sportlichen Vergleich.

Es wird angenommen, dass ein ernsthafter Kampf nach bereits einem wirkungsvollen Treffer entschieden wäre. Daher wird das Gefecht nach einem Treffer unterbrochen. Das sportliche Gefecht soll einen ernsthaften Kampf mit historischen Blankwaffen simulieren. Daher werden nur eindeutige Treffer sowie Aktionen gewertet, die einen solchen Kampf beenden würden.

Es wird auf eine vorher definierte Anzahl an Punkten gefochten. Dabei werden nur Punkte für Waffengänge vergeben, bei denen ein Treffer ohne Gegentreffer gelandet wurde. Doppeltreffer, auch im Nachschlag, werden nicht gewertet. Damit ergibt sich die Motivation, Treffer nicht um jeden Preis zu landen, sondern nur, wenn man sich wieder gedeckt abziehen kann. Doppeltreffer führen zu einer „Ermüdung“ der Fechter und werden als sinnlos und kraftraubend angesehen.

Das Regelwerk schließt folgende Sichtweisen definitiv aus:

- Kampf als Rollenspiel (der erste Treffer entscheidet)
- Kampf als Bewegungsdemonstration (Haltungsnote)
- Kampf als Demonstration einer Stilrichtung (erkennbare und stilkonforme Techniken werden bewertet)
- Kampf als Unterhaltung für Publikum (Kampf wird nach Treffern nicht unterbrochen, sondern läuft weiter bis zu Kampfleiterintervention, Verletzung oder Aufgabe)
- Kampf als Reenactment oder „Living History“ (Verpflichtung zu historisch anmutenden Gewändern, Waffen oder Rüstungsteilen)



Wertung als Punkt

1. Treffer:

Jede im Rahmenregelwerk als gültiger Treffer definierte Aktion wird als **1 Punkt** gewertet

2. Doppeltreffer

Erzielt der Gegner einen Treffer gleichzeitig oder innerhalb der Zeit bis zum „Halt“-Ruf des Hauptkampfrichters nachdem er getroffen wurde, so gilt dies als Doppeltreffer.

Doppeltreffer werden nicht gewertet, d.h. kein Fechter erhält Punkte.

Ablauf des Gefechts

1. Kampfzeit:

Ein Gefecht dauert maximal 5:00 Minuten. Die Zeit wird mit dem ersten Los gestartet, läuft durch und wird nur angehalten, wenn der Kampfrichter dies verlangt.

Das Gefecht endet nach Ablauf der Zeit mit dem nächsten Halt.

2. Siegbedingungen:

Der Kampf endet, nachdem einer der Fechter die benötigte Punktzahl erreicht und damit das Gefecht gewonnen hat. Unentschieden nach Ablauf der Zeit:

- Poolphase: Das Gefecht endet unentschieden - kein Sieger / Verlierer.
- KO-Phase: Es wird ein Vorteil ausgelost und das Gefecht um 30 Sekunden verlängert. Der nächste, gültige Treffer entscheidet das Gefecht. Sollte kein gültiger Treffer zustande kommen, gewinnt die Person mit dem Vorteil.

Für den Sieg werden in einer Gruppenphase 3 und in einer Finalphase 5 Punkte benötigt.

3. Einspruch während des Gefechts:

Pro Gefecht hat jeder Fechter genau **einmal** das Recht, gegen die Entscheidung der Kampfrichter **Einspruch** einzulegen. Er tut dies nachdem die Punktverteilung bekannt gegeben wurde durch den lauten Ruf „Einspruch!“. Der Hauptkampfrichter hört sich daraufhin den Protestgrund des Fechters an und bespricht dies mit evtl. Seitenkampfrichter. Anschließend bestätigt oder revidiert er seine Entscheidung.



Ablauf des Turniers

1. Vorrunden

Alle Fechter werden per Zufall oder durch gezielte Auswahl in gleichgroße Gruppen aufgeteilt. Jeder Fechter kämpft gegen jeden anderen Fechter in seiner Gruppe. Die Rangliste innerhalb der Gruppe ergibt sich durch

1. Erreichte Punktzahl = (Erzielte Treffer minus erhaltene Treffer) / (Anzahl Gefechte),
2. Anzahl der gewonnen Gefechte (bei Gleichstand nach Punkten).

Je nach Anzahl der Turnierteilnehmer rückt eine vorher definierte Anzahl an Fechter vor zur Finalphase.

2. Finalrunde

Es wird ein KO-System mit 8, 16, 32 oder 64 Fechtern, abhängig von der Anzahl an Gruppen in der Gruppenphase durchgeführt. Die einzelnen Gefechte ergeben sich aus den Platzierungen der Fechter innerhalb ihrer Gruppen. In einer Ausscheidungsrunde ficht ein Gruppenerster gegen den Gruppenletzten einer anderen Gruppe, ein Gruppenzweiter gegen den Gruppenvorletzten einer anderen Gruppe usw. Hierbei ist mit „Gruppenletzter“, der letzte vorrückende Fechter innerhalb einer Gruppe gemeint (Beispiel: Von 5 Fechtern in einer Gruppe rücken 2 Fechter weiter. Fechter 2 wird hier als Gruppenletzter bezeichnet).



Änderungshistorie

Version	Änderung	Datum	Autor
1.0	Dokumenten Release	18.02.18	M. Sprenger
1.1	Überarbeitung nach 1. Testlauf: Gefechtszeit und Regelung für Unentschieden hinzu	23.10.18	T. Bögle M. Sprenger
1.2	Korrektur in der Präambel eingepflegt	14.12.18	T. Bögle