



# Bologneser Regelwerk

Turnierregelwerk für alle Waffen

Offizielles DDHF-Regelwerk

Version: 1.0

Datum: 04.11.2022

## Geprüft durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Thomas Bögle	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	04.11.2021



# Inhaltsverzeichnis

---

Allgemeines	3
Konventionen und Treffer:	4
Wertung als Punkt	4
1. Treffer:	4
2. Doppeltreffer	4
3. Nachschlag	4
Ablauf des Gefechts	5
Ablauf des Turniers	5
Beispiel	6
Änderungshistorie	7



# Allgemeines

---

Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks (5.0) bis auf folgende Änderung:

1. Ein Waffengang wird nach einem Treffer nicht sofort unterbrochen, getroffene Fechtende können noch eine Aktion mit bis zu maximal einem Schritt fechten.

Das Bologneser Regelwerk wurde Anfang 2021 von der Schildwache Potsdam auf Basis des HALAG-Regelwerks (2.0) und Antonio Manciolino's *Opera Nova* (1531) entwickelt. Das Regelwerk erfordert von den Teilnehmenden, sich direkt auf ihre Gegner einzustellen und den eigenen Schutz in den Fokus zu rücken. Die Wertung des Nachschlages mit maximal einem Schritt sowie die Punkteregelung stammt dabei direkt aus Antonio Manciolino's *Opera Nova* (1531). Der direkte und indirekte Vergleich der Teilnehmenden ist durch die Austragung als Rundenturnier gegeben. Für die Spannung und Unterhaltung sollen am Ende Halbfinale und Finalkämpfe sorgen.

*„Nachdem du einen Treffer erhalten hast, darfst du nicht mehr als einen Gegenangriff mit einem einzigen Schritt nach vorne durchführen; konzentriere all deine Gedanken auf diesen Gegenangriff, denn mit diesem wirst du deine Ehre zurück erlangen.“*

*Ein Schlag zum Kopf zählt für drei, aufgrund der Nobilität dieses Teils des Körpers. Ein Schlag zum Fuß zählt für zwei, in Ehrerbietung der Schwierigkeit einen solch niedrigen Angriff durchzuführen.“* (Antonio Manciolino, 1531 - übersetzt von Martin Höppner)



# Konventionen und Treffer:

Das Regelwerk soll der Leistungskontrolle der trainierenden und dem sportlichen Wettkampf dienen. Oberste Prämisse sind deshalb kollegiales und sportlich-faires Verhalten sowie der Schutz der Gesundheit - sowohl der eigenen als auch der der Mitfechtenden.

Um diese Ziele umzusetzen, wird die Wertung so vorgenommen, dass primär die erhaltenen und nur sekundär die erzielten Treffer gewertet werden. Hierdurch soll eine sichere auf Selbstschutz bedachte Fechtweise gefördert werden.

Es gelten die Trefferdefinitionen des DDHF-Rahmenregelwerks.

## Wertung als Punkt

### 1. Treffer:

Als 3 Punkte zählen Hiebe, Schnitte oder Stiche zum Kopf.

Als 2 Punkte zählen Hiebe, Schnitte oder Stiche zu den Beinen (Knie abwärts) oder eine erfolgreiche Aktion aus dem Ringen gemäß DDHF-Rahmenregelwerk.

Als 1 Punkt zählen alle anderen Treffer.

Rote Karten = Gefecht verloren und 2 Punkte für den Gegner.

### 2. Doppeltreffer

Doppeltreffer werden für beide Fechter entsprechend der Trefferwertung und als Niederlage gewertet.

### 3. Nachschlag

Ein Nachschlag (Gegenangriff nach einem erhaltenen Treffer) darf mit maximal einem Schritt durchgeführt werden. Es ist hier insbesondere auf die angemessene Intensität zu achten, um die Gesundheit der Fechtenden sicher zu stellen.



## Ablauf des Gefechts

---

Ein Gefecht gilt als verloren, wenn die Fechtenden getroffen werden. In zweiter Instanz werden die erzielten Punkte gezählt.

## Ablauf des Turniers

---

Um eine möglichst breite Datenbasis, ein möglichst ähnliches Gegnereensemble und eine dementsprechend valide Auswertung sicherzustellen, wird das Turnier grundsätzlich im Still eines jeder-gegen-jeden durchgeführt (Rundenturnier). Wie oft jeder gegen jeden kämpft, wird in Abhängigkeit von der Zahl der verfügbaren Fechtböden, von der für das Turnier zur Verfügung stehenden Zeit und der Zahl der Teilnehmer festgelegt.

Die Position in der Rangliste ergibt sich aus der Summe der Gefechte, die ohne erhaltenen Treffer gefochten wurden (weniger ist besser). Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der erzielten Punkte (mehr ist besser). Wird auch hier ein Gleichstand erreicht, zählt die Summe der erzielten Kopftreffer (mehr ist besser). Wird auch hier Gleichstand erreicht, entscheidet das Los.

Die ersten 4 Plätze der resultierenden Rangliste fechten am Ende die Finalkämpfe (Halbfinale, kleines Finale und Finale). Dabei kämpfen im Halbfinale Platz 1 vs. Platz 4 und Platz 2 vs. Platz 3.

Dabei sind je 5 Durchgänge nach den gleichen Regeln zu fechten (1. Weniger erlittene Treffer, 2. Erzielte Punkte, 3. Erzielte Kopftreffer, 4. Kein Los, sondern weiterer Durchgang bis zur Entscheidung).

# Beispiel

Erhaltene Treffer	Ausgeteilte Treffer	1. Walburga	2. Giovanni	3. Antonio	4. Achille	5. Joachim	Gefechte ohne Gegentreffer
1. Walburga	x	0	0	0	0	0	<u>4</u>
2. Giovanni	3	x	0	0	0	0	<u>3</u>
3. Antonio	3	3	x	1	0	0	<u>1</u>
4. Achille	3	3	2	x	0	0	<u>1</u>
5. Joachim	3	3	3	3	x	0	<u>0</u>
<b>Punkte</b>	<b><u>12</u></b>	<b><u>9</u></b>	<b><u>5</u></b>	<b><u>4</u></b>	<b><u>0</u></b>	<b><u>0</u></b>	<b>x</b>

#	Name	Gefechte ohne Gegentreffer	Punkte gesetzter Treffer
1	Walburga	4	12
2	Giovanni	3	9
3	Antonio	1	5
4	Achille	1	4
5	Joachim	0	0



