



Experimentelles Rahmenregelwerk Montante/ Großschwert

Großschwertfechten in asymmetrischen Szenarien. Montante, Spadone und Schlachtschwert.

Experimentelles DDHF-Regelwerk

Version: 0.8

Datum: 01.10.2023

Geprüft durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Paul Hofmann	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung/R essortleiter Turnier	Turnierwesen	01.10.2023



Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	3
Bezeichnungen und Fachbegriffe	3
Kommandos der Wettkampfrichter	3
Ausrüstung	4
1. Das Montante	4
2. Bewaffnung der Picadores	4
3. Schutzausrüstung	4
Ablauf	5
1. Übergeordneter Ablauf einer Runde/Gruppenrunde	5
2. Ablauf eines einzelnen Waffengangs	5
Punktevergabe	6
1. Montanero / Montantera	6
2. Picadores	6
3. Auswertung	7
Szenariovarianten	7
1. Zu Variante 1 - Entkommen aus einer Gasse oder Straße	8
2. Zu Variante 2 - Straßensperre/Bresche halten	9
3. Zu Variante 3 - Straße Räumen	9
4. Zu Variante 11 - Gegenstand verteidigen	9
Änderungshistorie	10



Allgemeines

Dem Naturell des Montane geschuldet soll mit diesem Regelsystem der Kampf einer Montantera gegen eine Gegnerüberzahl simuliert werden, oft mit einem bestimmten Missionsziel oder in einer bestimmten taktischen Situation. Hauptaugenmerk ist es für den Montantero, die Gegner auf Abstand zu halten, sein jeweiliges Missionsziel zu erreichen und nicht zwangsläufig die Gegner auszuschalten. Insgesamt sollen der Eigenschutz und das Missionsziel also höher gewichtet werden als das Treffen der Gegner. Dies wird in Form von unterschiedlichen Szenarien, auch in Kombination miteinander, umgesetzt. Hierdurch ergibt sich eine gewollt breite Varianz an Zielsetzungen und Schwerpunkten und somit abwechslungsreiche Möglichkeiten für den Turnieraufbau.

Des weiteren gilt das DDHF Rahmenregelwerk.

Bezeichnungen und Fachbegriffe

Die Montantera / der Montantero: Die Person, welche gerade mit dem Montante ficht.

Der Picador / die Picadora, die Picadores: Die Gegner der Montantera.

Kommandos der Wettkampfrichter

Zusätzlich zu den im allgemeinen Rahmenregelwerk des DDHF definierten Kommandos gibt es noch folgendes weiteres Kommando:

“Raus” oder “out”: Die soeben getroffene Picadora scheidet aus der Runde aus, ohne dass die laufende Runde unterbrochen wird.



Ausrüstung

1. Das Montante

Zugelassen sind ausschließlich Polsterwaffen, die an Klinge und Ort gepolstert sind, sodass schwere Verletzungen vermieden und leichte Verletzungen auf ein Minimum reduziert werden. Die anderen Teile der Waffe dürfen keine scharfen Kanten oder Spitzen aufweisen, von denen eine erhöhte Verletzungsgefahr ausgeht. Die Waffe muss folgende Maß- und Gewichtsgrenzen einhalten (Empfehlung: ca. 1,7 m, 2 kg, 45 cm Griff).

Gesamtlänge: 150 – 185 cm

Grifflänge (inklusive Knauf, exklusive Parierstange): 40 - 55 cm

Gewicht: 1,8 – 2,5 kg

2. Bewaffung der Picadores

Im Standardfall sind die Picadores mit Einhandwaffen-Simulatoren ausgerüstet, die Seitschwerter oder kleinere Waffen simulieren sollen. Dies kann durch die Turnierleitung jedoch individuell festgelegt werden (siehe hierzu auch Abschnitt 7 „Variationen“). Zulässig sind nur Waster aus Schaumstoff oder flexiblem Kunststoff. Um Verletzungen der Fechter sowie Beschädigungen an den empfindlichen Hüllen der Polstermontante zu vermeiden, ist vor Beginn sicher zu stellen, dass die Oberflächen der Picadores-Waffen glatt und frei von Splintern, scharfen Kanten oder rauen Stellen sind.

(Empfehlung: Da die Waffenlänge einen großen Einfluss auf die Gewinnchancen des Montantero hat, kann die Turnierleitung die Maximallänge frei festlegen, sie sollte jedoch unterhalb von 110 cm liegen.)

Im Standardfall sollten die bewährten Plastik-Übungsflorette aus dem Jugend-Sportfechten Anwendung finden.

3. Schutzausrüstung

Es gilt die Vorgabe der DDHF-Rahmenregelwerks bezüglich der Fechtmaske.

Weiter sind leicht gepolsterte Handschuhe notwendig - siehe DDHF-Rahmenregelwerk Rapier Handschuhe ("... aus einem gepolsterten Material, die Finger und Handgelenk vor leichten Schlägen schützt.")

Weitere Schutzausrüstung wird nicht benötigt.

Empfehlung: Ein zusätzlicher Halsschutz, Hinterkopfschutz sowie Tief- und Brustschutz wird empfohlen. Langärmelige Oberteile wie Pullover bieten einen gewissen Schutz vor den harmlosen aber unangenehmen Striemen durch die flexiblen Plastikflorete.



Ablauf

1. Übergeordneter Ablauf einer Runde/Gruppenrunde

Die Fechter werden in eine oder mehrere Gruppen zusammengefasst (Empfehlung: 4 – 6 Personen). Eine Runde (Gruppenrunde) besteht aus mehreren Gängen (Waffengängen). Für den ersten Gang wird zufällig eine Person der Gruppe zum Montantero bestimmt, die anderen übernehmen die Rolle der Picadores. Ist der Waffengang beendet, wechselt für den nächsten Gang jemand anderes aus der Gruppe die Rolle der Montantero. Die Reihenfolge ist nach dem Zufallsprinzip zu bestimmen. Nachdem jeder einmal einen Gang als Montantero absolviert hat, ist die Gruppenrunde beendet, die Punkte werden zusammengerechnet und der bzw. die Sieger*in bestimmt.

2. Ablauf eines einzelnen Waffengangs

Hier wird der einfachste Standardfall beschrieben. Anregungen zu weiteren Variationen finden sich in Abschnitt 7.

Zu Beginn werden die jeweiligen zu erreichenden Missionsziele für Montantero einerseits und Picadores andererseits genannt. Im einfachsten Fall ist dies für den Montantero beispielsweise „halte für 60 Sekunden durch“ und für die Picadores „versucht den Montantero vor Ablauf der Zeit mindestens zu verletzen“.

Die Picadores nehmen außerhalb der Reichweite des Montanteros Aufstellung, in der Regel als zusammenstehende Gruppe. Auf Kommando des Hauptkampfrichters hin beginnt die Runde. Ziel des Montanteros ist es, die vorher festzulegende Zeit durchzustehen (Empfehlung: 60 Sekunden) oder vor Ablauf der Zeit alle Gegner auszuschalten. Ziel der Picadores ist es, die Montantero mit einer gültigen Fechtaktion zu treffen und auszuschalten, ohne sich dabei treffen zu lassen.

Jede Picadora hat genau einen Trefferpunkt. Wird er bzw. sie an einer beliebigen Körperstelle auf irgendeine Art vom Montante getroffen, so ruft ein*e Wettkampfrichter*in das Kommando „Raus“ oder „out“. Der Picador zieht sich unverzüglich aus dem laufenden Gefecht zurück und verlässt die Kampffläche. Ein Nachschlagen ist nicht erlaubt. Für die anderen Beteiligten wird das Gefecht jedoch nicht unterbrochen. Bei Doppeltreffern werden beide Treffer gewertet. Bei Unklarheit über einen Doppeltreffer ist im Zweifelsfall zu Gunsten der Montantero zu entscheiden.

Um das gezielte Ansprechen der einzelnen Picadoras zu erleichtern, sollten diese mit z.B. unterschiedlich farbigen Bändern oder mit Startnummern markiert werden.

Der Montantero verfügt über zwei Trefferpunkte. Hier zählen nur „Gültige Treffer“ gemäß DDHF Rahmenregelwerk, welche die Picadores bei ihm anbringen. Auch hier ist der gesamte Körper Trefferfläche. Beim ersten Treffer wird der Kampf nicht unterbrochen. Erst beim zweiten Treffer, wenn also beide Trefferpunkte verbraucht sind, ist der Gang endgültig vorbei.



Ein Gang endet, wenn entweder die Zeit abgelaufen ist, die Montantera ausgeschaltet wurde, das Missionsziel erreicht wurde oder das Missionsziel endgültig gescheitert ist. Der Gang wird beendet durch das Ringrichterkommando "Halt" oder „Ende“.

Ringern ist untersagt. Ausnahmen können durch den Turnierveranstalter gesondert festgelegt werden. Das Greifen und Festhalten des Montante durch die Picadores ist nur an Griff, Parierstange und Ricasso erlaubt – ausdrücklich nicht an der Klinge.

Das Werfen von Waffen ist in der Regel nicht erlaubt und nur in entsprechenden Szenarien mit speziell hierfür vorgesehenen Waffen zulässig (z.B. Picadores mit dedizierten Wurfaffen).

Punktevergabe

Mindestens ein Wettkampfrichter muss das Gefecht leiten und Punkte vergeben. Es wird jedoch empfohlen, mindestens drei Wettkampfrichter einzusetzen, welche das Geschehen aus verschiedenen Winkeln beobachten.

Es ist zu unterscheiden zwischen Punkten und Trefferpunkten.

- Trefferpunkte bestimmen, ob man aus einer laufenden Runde ausscheidet, siehe hierzu Abschnitt 5.2 „Ablauf einer Runde“.
- Die normalen Punkte / Wertungspunkte zählen für die Wertung und den Gesamtsieg.

Im Folgenden wird wieder der einfachste Standardfall beschrieben (eine vorgegebene Zeit lang durchhalten gegen eine Gegnergruppe). Anregungen zu weiteren Variationen finden sich in Abschnitt 7.

1. Montantero / Montantera

Übersteht die Montantera einen Gang ohne Gegentreffer (2 Trefferpunkte verbleibend, „unverletzt“), so erhält sie 10 Punkte. Übersteht ein Montantero den Gang mit einem Gegentreffer (1 Trefferpunkt verbleibend, „verletzt“), so erhält er 5 Punkte. Ist er mit 0 verbleibenden Trefferpunkten ausgeschieden, so erhält er hierfür keine Punkte.

Zusätzlich erhält man einen Punkt für jeden ausgeschalteten Picador.

Zusätzlich kann optional für das Erreichen des Missionszieles für die Montantera Punkte vergeben werden. Ggf. kann auch für das Scheitern des Missionszieles wieder Punkte abgezogen werden. Die Endpunktzahl kann dabei aber nicht unter null fallen. Wie viele Punkte das jeweilige Missionsziel wert ist, hängt vom jeweiligen Szenario ab und kann im Rahmen der Balance durch die Turnierorganisatoren frei festgelegt werden. Siehe hierzu auch Abschnitt 7 Variationen.

2. Picadores

Jede Picadora erhält einen Punkt für jeden Treffer, die sie beim Montantero anbringen kann. Zusätzlich erhält bei Erreichen des Missionszieles jede Picadora der Gruppe einen



weiteren Punkt. Ggf. werden Missionsspezifisch noch weitere Punkte vergeben (z.B. für diejenigen, die den Mantel stiehlt, siehe Abschnitt 7.2).

Wird sie jedoch vor Ablauf des Ganges selbst getroffen und scheidet somit aus dem laufenden Gefecht aus, erlöschen alle von ihr in diesem Gefecht gesammelten Punkte. Dies gilt nur für Picadores und ausdrücklich nicht für die Montantera.

3. Auswertung

Gemäß dem beschriebenen Verfahren werden nach jedem Gang Punkte vergeben und notiert. Waren alle in der Gruppe einmal an der Reihe einen Gang mit dem Montante zu kämpfen, ist die Gruppenrunde insgesamt beendet. Es werden für alle Teilnehmer*innen alle Punkte, die als Montantero sowie als Picador gesammelt wurden, zusammenaddiert. Die Person mit den meisten Punkten hat die Gruppenrunde gewonnen. Besteht das Turnier aus mehreren Runden, so werden die Punkte in die nächste Runde mitgenommen.

Bei Punktgleichstand zählt der Vergleich der Punkte, welche man nur in der Rolle als Montantero gesammelt hat.

Optional können Sonderpreise für den besten Picador des Turniers vergeben werden (Wer am meisten Punkte nur als Picador gesammelt hat), oder für die beste und schönste technische Form als Montantera.

Szenariovarianten

Die Kunst des Montante bietet viele Anregungen für unterschiedliche Szenarien, die, neben dem hier ausgeführten Standardfall „eine bestimmte Zeit gegen Gegnerüberzahl in Umzingelung standhalten“, zahlreiche Alternativvarianten bieten. Bei vielen dieser Varianten kann man ggf. die Punktvergabe für ausgeschaltete Picadores weglassen. Hierdurch ergeben sich unterschiedliche Nuancen in der Zielsetzung als zusätzliche Spielart. Entsprechend sind folgende Spielarten und Szenarien im Turnierverlauf möglich

1. In die Zange genommen in enger/mittlerer/weiter Gasse.
2. Straßensperre: Gegner am Durchqueren einer breiten Straße hindern.
3. Eine Straße oder einen Bereich räumen.
4. Kampf auf Straßenkreuzungen.
5. Generell Hindernisse wie Mauern auf der Wettkampffläche (Stolpergefahr beachten!).
6. Gefecht auf einem Galeerensteg.
7. Erreichen eines bestimmten Zieles/Ausgangs.
8. Halten eines Punktes oder Raumes.
9. Sich durch eine Tür hindurch kämpfen.
10. Beschützen einer Person („Ladyguard“).
11. Verteidigen seines Mantels bzw. eines anderen Gegenstandes.
12. Zwei Personengruppen trennen.
13. Kampf gegen Picadores als Rodoleros (Schildträger), gegen Stangenwaffen, oder gemischten Bewaffnungen.



14. Großgruppengefecht – 2 Montanteras im Team gegen eine große Anzahl Picadores.
15. Beliebige Kombination von zwei oder mehr der vorgenannten Szenarien zu einem Parcours.
16. Was auch immer einem noch einfallen mag...

Es folgen einige unverbindliche Empfehlungen zu den einzelnen Variationen, welche auf den bisherigen Erfahrungen basieren:

1. Zu Variante 1 - Entkommen aus einer Gasse oder Straße

Den Szenariovarianten in einer Gasse ist stets gemein, dass das Kampffeld hier durch Wände rechts und links begrenzt wird. Grundsätzlich ist es hierbei möglich, dass die Picadores an beiden Enden der Straße starten, oder auch nur an einem Ende (siehe hierzu Varianten 2 und 3). Für die Unterteilung der Gassen bzw. Straßen anhand der Breite gilt folgende, aus Luis Godinhos Montantekapitel von 1599 abgeleitete Definition - die absolute Breite in Metern ist auch davon abhängig ob das konkret beim Turnier verwendete Montante eher am oberen oder unteren Ende der gemäß Kapitel 4 zulässigen Gesamtlänge liegt :

1. Sehr enge Gasse (XS): Die Gasse ist zu eng, um das Montante bei Hieben am Körper vorbei führen zu können. Man ist also gezwungen hier primär mit **Stichen** zu arbeiten. Referenz: Luis Godinho Regla 2.
2. Enge Gasse (S): Die Gassenbreite erlaubt es, sehr **steile Hiebe** am Körper vorbeiführen zu können. Für diagonal unter 45° geführte Hiebe ist sie jedoch zu eng. Referenz: Luis Godinho Regla 3.
3. Mittlere Gasse oder Straße (M). Hier können Problemlos **diagonale Hiebe** geführt werden ohne an die Wände anzustoßen, jedoch ist die Gasse noch zu schmal um flache 360°-Hiebe um sich herum zu führen. Referenz: Luis Godinho Regla 11.
4. Breite Straße (L): Hier können **flache 360°-Hiebe** um sich herum geführt werden. Die Straße ist aber nur so breit, dass diese flachen Hiebe genug der Straßenbreite abdecken sodass kein Picador seitlich an solchen Hieben vorbeischlüpfen kann. Referenz: Luis Godinho Regla 10.
5. Sehr breite Straße (XL): Dies sind Straßen welche so breit sind, dass ein einzelner 360°-Rundumhieb nicht genug der Breite abdeckt um ein Vorbeischlüpfen der Picadores zu verhindern. Hier werden also **mehrere Schritte** benötigt, um die gesamte Straßenbreite zwischen den beiden Wänden abzudecken. Referenz: Luis Godinho Regla 9.

Für den Montantero ist es am einfachsten, wenn die Gasse mittelbreit ist (Größe M), was bei einem 1,7 m langen Montante und durchschnittlich großen Personen ca. 2,3-2,4 m entspricht. Ist sie enger, steigt das Risiko mit dem Montante an der Wand hängen zu bleiben. Wird sie wesentlich breiter, so ist man schon eher bei Szenario 2. Bewährtes Punktesystem: Schafft er es zu entkommen, erhält der Montantero 3 Zusatzpunkte. Schafft er dies nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit, so erhält er -1 Pkt. Er kann dabei aber nicht unter 0 fallen.

Dies lässt sich gut kombinieren mit dem Ziel „nach entkommen aus der Gasse, erreiche anschließend die Ausgangstür am anderen Ende der Halle“, was zusätzlich +1 Punkt gibt und die Runde beendet.

Die Picadores erhalten +1 Pkt, wenn sie es schaffen, die Montantero in der Gasse zu halten.



2. Zu Variante 2 - Straßensperre/Bresche halten

In einer eher breiten Straße (Größe XL, evtl. L. Siehe Breitendefinition bei der Beschreibung zu Variante 1) muss die Montantera verhindern, dass die Picadores von der einen Seite zum gegenüberliegenden Ende durchbrechen. Typischer Weise ca. 3-5 Picadores.

Für jeden durchgebrochenen Picador bekommt die Montantera Minuspunkte, für jeden verhinderten Durchbruch nach Ablauf der Runde Pluspunkte. Optional kann man dafür die Extrapunkte für ausgeschaltete Picadores weglassen (Ein ausgeschalteter Picador wäre dann also gleichgesetzt mit „am Durchbrechen gehindert“). Das Punktesystem ist abhängig von der Anzahl der Picadores:

- 3 Picadores: +3/-2 Pkt pro Picador
- 4 Picadores: +2/-1 Pkt
- 5 Picadores: +1/-1
- 6 und mehr: +1/0

Jeder Picador bekommt +1 Pkt für einen erfolgreichen Durchbruch. Optional: Jeder überlebende Picador erhält zudem +1 Pkt wenn das Missionsziel erreicht wurde – mindestens die Hälfte der Picadores sind durchgebrochen.

3. Zu Variante 3 - Straße Räumen

Gegner aus der Gasse heraustreiben: Hier sollte die Gasse der Fairness halber ein wenig schmaler sein (Größe M bis gerade so XL)). Je weiter der Montantero die Gegner zurückdrängen kann, desto mehr Punkte bekommt er. Hierzu gibt es entsprechende Wegemarkierungen, deren Erreichen jeweils einen weiteren Punkt geben. Das Zurückweichen in die entgegengesetzte Richtung kann optional mit entsprechenden Wegemarkierungen für Negativpunkte bestraft werden.

Beispiel Punktvergabe: Montantero – abhängig von der Länge der Gasse: Für je 5 m vorrücken gibt es +1 weiteren Pkt, max. ca. 6 Pkt insgesamt. Optional: Für 5 m vom Startpunkt aus zurückweichen gibt es -2 Pkt, bei 10 m zurückweichen ist die Runde beendet und man erhält -8 Pkt. Optional kann man die Zusatzpunkte für ausgeschaltete Picadores hier weglassen.

Beispiel Punktvergabe Picadores: für max. 10 m Bodenverlust gibt es 2 Pkt, für max. 20 m gibt es 1 Pkt, sind sie ganz aus der Gasse herausgetrieben worden scheiden sie aus und sind „tot“.

4. Zu Variante 11 - Gegenstand verteidigen

Die Picadores müssen den Mantel/Gegenstand stehlen und damit an einen ausgewiesenen Ort entkommen. Damit haben sie die Runde gewonnen. Die Person, die den Gegenstand gesichert hat, erhält einen Zusatzpunkt.

Schafft die Montantera es, ihren Mantel/Gegenstand zu verteidigen, erhält sie +4 Punkte. Verliert sie den Gegenstand, werden 4 Punkte abgezogen. Sie kann aber nicht unter Null fallen.

