



Symphony of Steel

Turnierregelwerk für Langes Schwert

Version: 2.3

Datum: 15.02.2025



Geprüft durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
------	----------	----------------	-------



Marc Zeller	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung / Ressortleiter Turnier	Turnierwesen	15.02.2025
-------------	--	--------------	------------

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	3
Unterschiede zum Rahmenregelwerk	3
Kapitel: Richtlinien für Treffer	
Abschnitt Gültige Treffer	3
Kapitel: Verbotene Aktionen	3
Kapitel: Verstöße und Strafen	4
Spezielle Teilnahmebedingungen	4
Anfängerturnier:	4
Wertung als Punkt	4
1. Treffer	5
2. Doppeltreffer	5
Ablauf des Gefechts	6
1. Kampfzeit:	6
2. Ende eines Gefechts:	6
3. Siegbedingungen:	6
Ablauf des Turniers	6
Änderungshistorie	7



Allgemeines

Für dieses Regelwerk wird „Ringen am Schwert“ als wichtiger Teil der historischen Kampfkünste angesehen, mit besonderen Herausforderungen an Ausrüstung, Technik und Körperbeherrschung. Aus diesem Grund wird stark empfohlen, sich auf das sichere Fallen bei Würfen und Takedowns vorzubereiten (Fallschule) und ein sicheres Fallen auch in voller Schutzausrüstung und mit Schwert zu üben.

Es gelten separat veröffentlichte Ausrüstungsvorgaben, die die Empfehlungen des DDHF aufgreifen.

Jedem Fechter steht es zu, genau einen Coach zu bestimmen, der als einziger während eines Gefechts den Sicherheitsbereich um die Kampffläche betreten darf, um den Fechter zu unterstützen. Der Coach darf den Kampfverlauf nicht stören. Ein Fechter ist für seinen Coach verantwortlich, weshalb er bei Störungen durch den Coach vom Kampfrichter mit Karten geahndet werden kann.

Das Regelwerk: „Symphony of Steel“ wurde für das gleichnamige Turnier der Schwabefedern Ulm entwickelt.

Unterschiede zum Rahmenregelwerk

Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks Version 6.0 mit folgenden Änderungen:

Kapitel: Richtlinien für Treffer

Abschnitt Gültige Treffer

4. Ringen

Ergänzung: Kommt es innerhalb eines Waffengangs zu einem Ringen, haben die Fechter 10 Sekunden Zeit einen Punkt zu erzielen oder ihren Gegner zu Boden zu bringen, ansonsten wird der Waffengang ohne Wertung unterbrochen. Geht das Ringen in den Boden über, hat man erneut 10 Sekunden Zeit, nach Ablauf dieser wird es abgebrochen.

Kapitel: Verbotene Aktionen

1. Beinfeger sind entgegen dem DDHF-Rahmenregelwerk erlaubt.

5. Schubsen, Schieben und Stoßen, zu Fall bringen o.Ä. ohne erkennbare Technik sind entgegen dem DDHF-Rahmenregelwerk erlaubt, solange der Gegner dabei nicht ausgehoben wird.



6. Schläge auf den Hinterkopf und Nacken werden stark durch den verteidigenden Fechter beeinflusst und werden deshalb nicht grundsätzlich als verbotene Aktion gewertet.

8. Harte Schläge auf Hände und Rücken werden stark durch den verteidigenden Fechter beeinflusst und werden deshalb nicht grundsätzlich als verbotene Aktion gewertet.

10. Würfe, bei denen der Geworfene ausgehoben wird, sind entgegen dem DDHF-Rahmenregelwerk verboten.

13. Aktionen, die ohne Fremdeinwirkung gegen den Hallenboden geführt werden (z.B. Hiebe zum Locken des Gegners) sind verboten.

Kapitel: Verstöße und Strafen

Bei einer roten Karte werden dem Gegner zwei Punkte zugesprochen.

Spezielle Teilnahmebedingungen

Anfängerturnier:

Für eine Teilnahme an einem Anfängerturnier darf der Teilnehmer vorher an höchstens einem anderen Turnier teilgenommen haben und höchstens zwei Jahre aktiv historisches Fechten betrieben haben. Ansonsten ist es ein offener Wettbewerb, der allen Fechtern unabhängig von Geschlecht oder geschlechtlicher Identität zur Verfügung steht.

Offenes und Damen+ Turnier:

Es gelten die Teilnahmebestimmungen des DDHF-Rahmenregelwerkes.

Wertung als Punkt

Punkte werden vergeben für erfolgreiche Stiche, Hiebe, Schnitte, Ringen-Aktionen, Entwaffnungen, das Verlassen des Fechtbodens sowie Strafen.

1. Treffer

Alle Treffer werden nach ihrer Art und getroffenen Trefferzone bewertet. Bei mehreren Treffern wird der höherwertige Treffer gewertet.



Art	Trefferzone	Punkte
Hieb	Kopf / Oberseite der Schultern	2
Wurf	Werfende bleibt stehen	2
Stich	Kopf / Torso	2
Hieb / Stich	Alle andere Trefferzonen	1
Schnitt	Kopf / Hals	1
Ring	Dominanz im Ring	1
Verlassen des Rings	Gegner verlässt den Ring	1
Entwaffnung	Ergreifen und entwaffnen	1
Schnitt	Alle andere Trefferzonen	0
Einhändige Aktionen	Reduziert die Trefferwertung auf maximal einen Punkt	1
Nachschlag	Treffer durch den Gegner	-1

Dominanz im Ringen kann nur auf dem Boden erreicht werden. Der Dominierende muss sich auf dem Dominierten befinden und ihn für drei Sekunden am Boden festhalten.

Wird ein Stich oder Hieb mit nur einer Hand an der Waffe ausgeführt, so dass es laut Tabelle zwei Punkte geben würde, wird stattdessen nur ein Punkt vergeben.

Waffengänge werden mit einer festen Nachschlagzeit von 0,5 Sekunden geführt. Dazu wird die Beendigung des Waffenganges wie folgt durchgeführt:

1. Erzielt ein Fechter einen gültigen Treffer, so betätigt der Kampfrichter einen Stoppkaster, wodurch eine Zeitschaltuhr startet. Die Nachschlagzeit beginnt, die Fechter werden nicht darüber informiert und führen das Gefecht fort.
2. Wird der Fechter, der den ersten Treffer gelandet hat, während der Nachschlagzeit selbst getroffen, wird ihm ein Punkt abgezogen. Kann der Fechter, der den ersten Treffer gelandet hat, innerhalb dieser Zeit einen weiteren, höher gewerteten Treffer erzielen, so wird nur dieser gewertet (Abzüge für Gegentreffer bleiben bestehen).
3. Nach 0,5 Sekunden ertönt ein akustisches Stoppsignal, welches den Waffengang beendet. Die Fechter unterbrechen sofort jegliche Aktionen. Treffer, die nach dem Stoppsignal erzielt werden, werden als verbotene Fechtaktion gewertet und gemäß Rahmenregelwerk mit Karten geahndet.

Kampfrichter haben nach wie vor das Recht, Waffengänge mit dem Kommando „Stopp!“ zu unterbrechen, wenn ein Eingreifen notwendig ist.

2. Doppeltreffer

Bei gleichzeitigem Treffer werden für den Austausch keine Punkte vergeben.



Ablauf des Gefechts

1. Kampfzeit:

Ein Gefecht in der Gruppenphase dauert maximal 1:30 Minuten und in der Eliminationsphase maximal 2:00 Minuten.

Die Zeit wird gestoppt, sobald ein Schiedsrichter den Waffengang unterbricht.

2. Ende eines Gefechts:

Ein Gefecht endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Erreichen der maximalen Kampfzeit.
- Nach dem Unterbrechen des Waffenganges sind nur noch höchstens 10 Sekunden Kampfzeit übrig.
- wenn eine Punktedifferenz von fünf Punkten in der Gruppenphase, bzw. sieben Punkten in der Eliminationsphase erreicht wird.

3. Siegbedingungen:

Sieger des Gefechts ist der Fechter mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand endet der Kampf in der Gruppenphase als unentschieden. In der Eliminationsphase gewinnt der Fechter, der den nächsten Punkt erzielt.

Ablauf des Turniers

Das genaue Turnierformat wird von der Turnierleitung abhängig von der angemeldeten Teilnehmerzahl gewählt. Vorgesehen sind:

1. Vorrunden: Unterteilung der Teilnehmer in Pools, darin (partielles) Einfachrundenturnier.
2. Hauptrunden: Single- oder Double-Elimination Turnier. Bei sehr kleiner Teilnehmerzahl können die Hauptrunden entfallen.

Bei der Wahl des Turnierformats sowie der Aufteilung der Teilnehmer in Vor- und Hauptrunden steht die sportliche Vergleichbarkeit im Vordergrund. Es wird auf möglichst viele Begegnungen und geeignetes Seeding geachtet.



--	--	--	--