

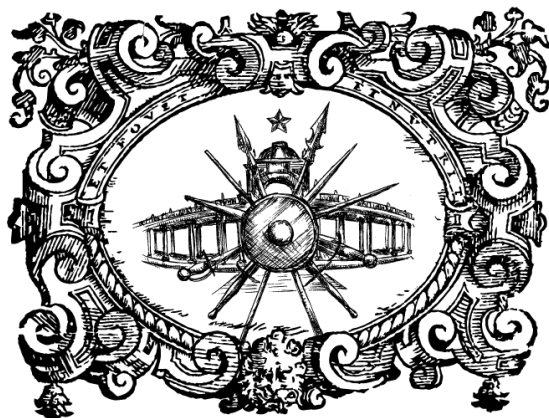
Bologneser Regelwerk

Turnierregelwerk für alle Waffen

Offizielles DDHF-Regelwerk

Version: 2.1

Datum: 13.02.2026



Geprüft durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Paul Hofmann	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	13.02.2026



Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Allgemeines.....	3
Zielstellung.....	3
Konventionen und Treffer.....	3
Wertung als Punkt.....	4
1. Punktevergabe.....	4
2. Doppeltreffer.....	4
3. Nachschlag.....	5
4. Sanktionen.....	5
Ablauf des Gefechts.....	5
Ablauf des Turniers.....	6
Poolrunde (indirekter Vergleich) vs. K.o.-Runde (direkter Vergleich).....	6
Turnierformate.....	6
Beispiel.....	7
Organisation und Zeitplanung.....	8
Quellenverweise.....	9
Änderungshistorie.....	10



Allgemeines

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*in einzustellen und den eigenen Schutz in den Fokus zu rücken. Die Wertung des Nachschlages mit maximal einem Schritt sowie die historische 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 sorgen Halbfinal- und Finalkämpfe.

„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)

**Die effektive Punktezuordnung ist je nach Waffendisziplin unten geregelt.*

Zielstellung

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

Konventionen und Treffer

Die Gültigkeit von Treffern wird gemäß dem gültigen DDHF-Rahmenregelwerk bestimmt. Die Punktevergabe ist im folgenden Kapitel geregelt.

Wertung als Punkt

1. Punktevergabe

Als Punktwertung können 3 Punkte (als Höchstwertung), 2 Punkte oder 1 Punkt vergeben werden. Die Punktwertung ist im Zuge der Turnieranmeldung, bei Ranglistenturnieren im Rahmen der Beantragung beim DDHF, verbindlich festzulegen. Die aufgeführten Varianten können disziplinübergreifend angewendet werden:

	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt
Variante 1 <i>hist. Wertung</i> (Bsp.: Seitenschwert o. Langschwert)	Kopf: <i>Hiebe, Schnitte o. Stiche</i>	Beine (Knie abwärts): <i>Hiebe, Schnitte o. Stiche</i>	alle andern Treffer
Variante 2 (Bsp.: Rapier)	Kopf und Torso: <i>Stiche</i>	Kopf: <i>Hiebe o. Schnitte</i>	alle andern Treffer
Variante 3 (Bsp.: Säbel o. Langschwert)	Kopf: <i>Hiebe, Schnitte o. Stiche</i>	Torso: <i>Hiebe, Schnitte o. Stiche</i>	alle andern Treffer
Variante 4 (Bsp.: Säbel, Rapier o. Langschwert)	Kopf und Torso: <i>Hiebe, Schnitte o. Stiche</i>	-	alle andern Treffer

Bei **Fixierung der gegnerischen Waffe** erfolgt die Wertung nach dem eindeutig angedeuteten oder kontrolliert ausgeführten Treffer.

Erfolgreiche Aktionen aus dem Ringen gemäß DDHF-Rahmenregelwerk werden mit 3 Punkten gewertet.

Beim **Übertreten der Außenlinie** werden 3 Punkte an den / die Gegner*in vergeben.

Anmerkung: Es wird empfohlen, dass innerhalb eines Turniertages nur eine Punktevergabevariante disziplinsübergreifend verwendet wird.

2. Doppeltreffer

Doppeltreffer werden für beide Fechtenden entsprechend der Trefferwertung gewertet. (Der Waffengang zählt dann natürlich nicht als unbeschadet überstanden.)

3. Nachschlag

Ein Nachschlag nach einem erhaltenen Treffer ist zulässig, wenn er direkt nach dem erlittenen Treffer initiiert wird (d. h. im unmittelbar folgenden Tempo, das durch den Treffer ausgelöst wird, ohne vorbereitende Handlung) und mit maximal einem Schritt ausgeführt wird. Der Nachschlag wird wie ein Doppeltreffer gewertet.



Bsp.: Erfolgt der Nachschlag nicht direkt, sondern in mehr als einer Aktion (z. B. Befreien des eigenen Schwertes, Ausholen oder Finte) oder mit mehr als einem Schritt, wird er nicht gewertet.

4. Sanktionen

Rote Karte: Waffengang verloren und 3 Punkte für die Gegner*in.

Schwarze Karte: Gefecht verloren und rückwirkend maximale Wertung für den / die Gegner*in (Bsp.: bei 3 Waffengängen: 3× Unbeschadet mit je 3 Punkten).

Nach Rücksprache mit der Turnierleitung kann gemäß DDHF-Rahmenregelwerk eine **Disqualifikation vom Turnier** ausgesprochen werden, in diesem Fall werden rückwirkend alle Gefechte nicht gewertet.

5. Aufgeben / Verletzung

Je nach technischen Möglichkeiten: Alle bisherigen Gefechte und Waffengänge bleiben in ihrer Wertung erhalten und folgende Gefechte entfallen. Die Ergebnisse müssen für das Aufrechterhalten der Vergleichbarkeit für die bisherigen Gefechte gewichtet werden. Die Ausscheidende Person wird außerhalb der Wertung geführt und rutscht auf den letzten Platz.

Ist dies nicht technisch möglich, wird das Gefecht bzw. die bisherigen Gefechte rückwirkend nicht gewertet, siehe Disqualifizierung vom Turnier.

Ablauf des Gefechts

Ein Gefecht ist der Kampf zwischen zwei Fechtenden. Es besteht aus einer festen Anzahl von Waffengängen. Ein Waffengang gilt als beendet, sobald ein / eine Fechter*in getroffen wird und diese*r einen direkten Nachschlag mit maximal einem Schritt ausgeführt hat. In erster Instanz wird gezählt, wie viele Waffengänge unverletzt überstanden wurden. In zweiter Instanz werden die erzielten Punkte gezählt.

Indirekter Vergleich: In der Poolrunde endet ein Gefecht nach der festen Anzahl an Waffengängen entweder gewonnen, verloren oder unentschieden. Die Ergebnisse jedes einzelnen Waffengang gehen in eine Gesamtwertung ein.

Direkter Vergleich: In den K.-o.-Runden / Finals muss ein Gefecht mit Sieg oder Niederlage enden. Der Sieg erfolgt entweder durch die höhere Anzahl an unbeschadeten Waffengängen oder durch Punkte. Der / die Sieger*in braucht mindestens zwei unbeschadete Gänge. Zusätzliche Waffengänge sind möglich.

Ablauf des Turniers

Um eine möglichst breite Datenbasis, ähnliches Gegner*innenensemble und eine valide Auswertung sicherzustellen, wird das Turnier grundsätzlich im Stil eines jeder-gegen-jeden durchgeführt (Round-Robin bzw. Rundenturnier). Die Anzahl der



Waffengänge je Gefecht, wird in Abhängigkeit der verfügbaren Fechtböden, der Zeit und der Zahl der Fechtenden festgelegt.

Empfehlung: In den Poolrunden 3-5 Waffengänge pro Gefecht und 5-9 Waffengänge in den Eliminierungs- bzw. K-O- und in den Finalen. Die Anzahl der Waffengänge je Gefecht muss vor dem Turnier festgelegt werden. Bei großen Teilnehmerzahlen können mehrere Pools gebildet werden, die mindestens 8 Fechtenden bestehen sollten.

Poolrunde (indirekter Vergleich) vs. K.o.-Runde (direkter Vergleich)

Die Position in der Pool übergreifenden Rangliste ergibt sich aus der Summe* der Waffengänge, die ohne erhaltenen Gegentreffer (=unversehrt) gefochten wurden (mehr ist besser). Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der erzielten Punkte (mehr ist besser). Wird auch hier ein Gleichstand erreicht, zählt die Summe der erzielten *3-Punkte-Treffer* (mehr ist besser). Wird auch hier Gleichstand erreicht, entscheidet das Los. **Bei ungleicher Poolgröße werden die Werte gewichtet.*

In Gefechten, in denen es um den direkten Vergleich geht (Elimination bzw. K-O Runde und Finalgefechte) ist eine festgelegte Anzahl an Waffengänge nach den gleichen Kriterien zu fechten. (1. *Unverletzt*, 2. *Punkte*, 3. *Anzahl 3-Punkte-Treffer*, 4. *Kein Los, sondern weiterer Durchgang bis zur Entscheidung*). Es müssen jedoch mindestens **zwei unbeschadete** Waffengänge absolviert werden, um das Gefecht zu gewinnen, dementsprechend werden Waffengänge hinzugefügt.

Beispiel: Nach 5 Waffengängen haben beide jeweils 2 unbeschadete Gänge und einen Doppeltreffer - in diesem Fall entscheidet die Punktwertung. Hat jedoch nach 5 Runden Person A einen unbeschadeten Waffengang und Person B keinen, werden weitere Gänge gefochten, bis Eine zwei unbeschadete Gänge erreicht.

Turnierformate

Das Regelwerk ist mit verschiedenen Turniermodi kompatibel, wurde jedoch für ein Round-Robin ausgelegt. Eine ausführlichere Beschreibung findet sich im DDHF-Rahmenregelwerk. Kurz zusammengefasst gilt nach der ersten Poolrunde:

Doppeltes Round-Robin: Werden mehrere Pools in der ersten Runde gebildet, so empfiehlt sich zur Erhaltung der Vergleichbarkeit eine weitere Poolrunde in der die 8-12 best Platzierten um den Einstieg in die Finalgefechte kämpfen. Die finale Turnierwertung ergibt sich aus der jeweiligen Platzierung in der am höchsten erreichten Runde.

Ohne K.-o.-Runde werden die 4 Bestplatzierten in die Finalrunde aufgenommen, dabei fechten Platz 4 und 3 im kleinen Finale und Platz 2 und 1 um den Turniersieg. *Empfohlen für Turniere mit nur einem Pool bis 14 Fechtenden.*

Mit K.-o.-Runde: Die bestplatzierten Fechtenden aus der resultierenden poolübergreifenden Rangliste fechten bis zu den Finalkämpfen.

Anmerkung: Die Struktur des Turniers erzeugt zwei verschiedene Gefechtszenarien. In den Poolphasen kommt es zu einem poolübergreifenden Vergleich zwischen den Fechtenden. Jeder einzelne Waffengang ist wichtig da sie in die eigene Unversehrtheit- und Punktestatistik einfließen. Also eine **indirekter Vergleich**. Auch wenn man ein Gefecht 1:2 verliert, kann eine Unversehrtheit dafür sorgen höher in der Rangliste aufzutauchen. Es wird eine fixe Anzahl an Waffengängen gefochten, in denen es auch zu Gleichstand kommen kann. In den Finalgefechten (bzw. K-o-Runden) kommt es zu einem **direkten Vergleich**. Hier muss ein*e Sieger*in aus dem Gefecht hervorgehen. Dazu werden ggf. nach einer fixen Anzahl von Gängen weitere ergänzt.

Beispiel

Beispielpool mit 5 Fechtenden und jeweils 3 Waffengängen pro Gefecht. Die individuelle Wertung für Walpurga ist in rot hervorgehoben: die Zeile zeigt alle erreichten Punkte pro Waffengang, die Spalte zeigt die erhaltenen Treffer durch die Gegner*innen.

Bsp.: Walpurga vs. Giovanni 3:0/1:0/2:0 resultierte in 3 unbeschadeten Waffengängen für Walpurga mit 6 Punkten (einschließlich einem 3-Punkte-Treffer) zu 3-6-1 und für Giovanni mit 0-0-0.

	Walpurga	Giovanni	Antonio	Achille	Joachim	Punkte*	3-Punkte-Treffer**
Walpurga	x	3 1 2	2 3 2	1 1 1	3 3 3	25	5
Giovanni	0 0 0	x	3 3 3	3 3 3	3 3 3	27	9
Antonio	0 0 0	1 0 1	x	2 0 0	2 3 1	10	1
Achille	0 0 0	2 0 0	0 1 1	x	2 2 3	11	1
Joachim	0 0 0	0 0 0	0 0 0	0 0 1	x	1	0
Waffengänge ohne Gegentreffer***	12	6	4	4	0		

*Summe der erhaltenen Punkte aller Waffengänge

**Anzahl der 3-Punkte-Treffer aus allen Waffengängen

***Summe aller Waffengänge der Gegner*in mit 0 Punkten

Das Finale Ranking resultiert wie folgt:

#	Name	Unbeschadet	Punkte	3-Punkte-Treffer
1.	Walpurga	12	25	5
2.	Giovanni	6	27	9
3.	Achille	4	11	1
4.	Antonio	4	10	1

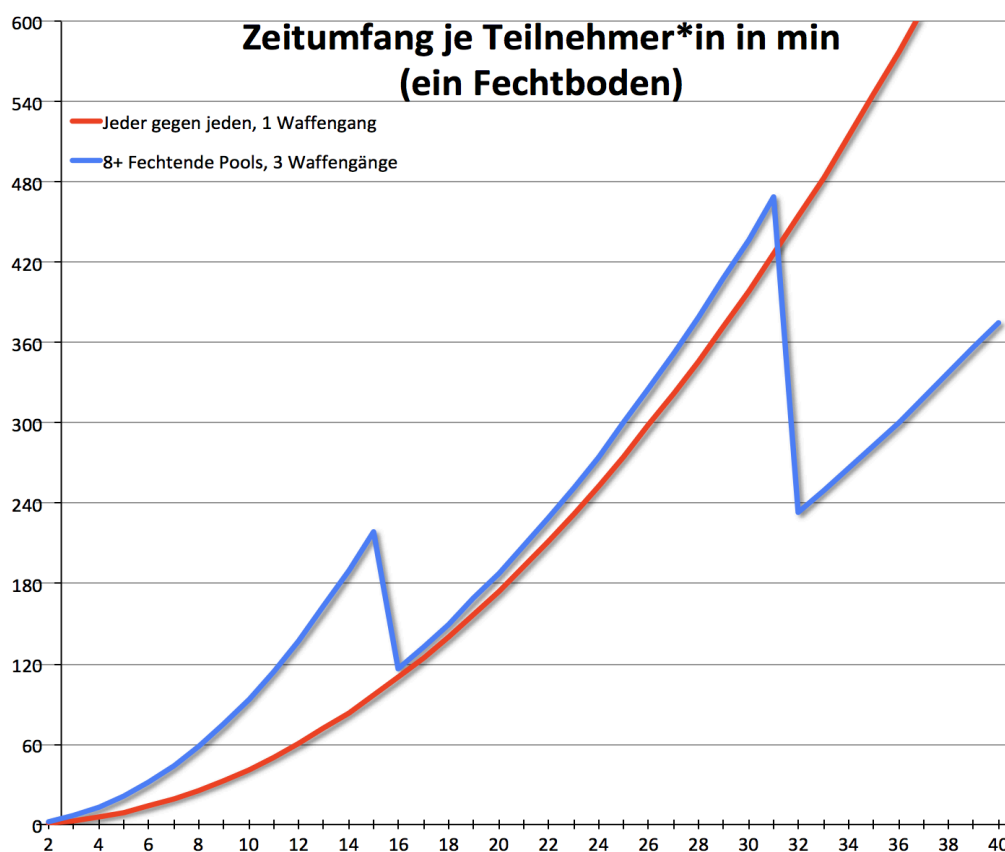
5.	Joachim	0	1	0
----	---------	---	---	---

Anmerkung: In der Tabelle sind die Ergebnisse eines Gefechts dargestellt als 1. Gang | 2. Gang | 3. Gang also für Walpurga 3 | 1 | 2. Die Schreibweise für ein individuelles Ergebnis setzt sich aus den Punktekriterien Unbeschadet-Punkten-“3-Punkte-Treffern” zu 3-6-1 für Walpurga zusammen.

Organisation und Zeitplanung

Gefechte jeder-gegen-jeden (Rundenturnier) bilden eine mathematische Reihe mit steigender Teilnehmerzahl n . Die Anzahl der gesamten Gefechte G kann berechnet werden über: $G = (n^2 - n) / 2$

Gerade bei großen Teilnehmerzahlen bedeutet das eine immer schneller steigende Anzahl von Gefechten. Aus den Daten bisheriger Turniere mit über 1000 Waffengängen ergab sich ein durchschnittlicher Zeitaufwand pro Gefecht von 35 Sekunden je Waffengang und ca. 20 Sekunden bis sich eine Paarung gefunden hat. Für die Finalkämpfe sollten ca. 20 Minuten eingeplant werden.



Für einen Fechtboden ergibt das folgende durchschnittliche Bearbeitungszeit für die Vorrunden:

Quellenverweise

„In der Kunst des Fechtens mit stumpfen Waffen, was Spiel genannt wird, ist es einem Fechter nicht erlaubt, mehr als einen Schritt nach vorne zu gehen, um seinen Gegner anzugreifen, nachdem man selbst einen Treffer erhalten hat. Der Grund ist, dass diese Freiheit - sich zu bewegen wie man will - nicht aus dem Spiel kommt, sondern daher, was man in einem ernstesten Gefecht tun würde. Denn es passiert sehr oft, dass ein Kämpfer Vergeltung üben will, nachdem er getroffen wurde. So wird er, geboren aus seinem Ärger, den Gegner in einer brutalen Art und Weise angreifen, die seinen Körper ungeschützt lässt vor jedem Schlag, den sein Gegner gegen ihn führen könnte. Daher ist es unvernünftig solchen Kämpfern mehr als einen Schritt vorwärts zu erlauben.

Und nun, weil ich gesagt habe, er solle nicht mehr als einen Schritt nach vorne gehen, nachdem er einen Schlag erhalten hat, und andere sagen mögen, er sollte so viel Schreiten dürfen, wie er möchte, sage ich: Solche Aktionen kommen in der Welt des Kampfes vor, wo auch nachdem man einen Treffer erhalten hat, man sich entscheiden kann nach vorne oder hinten zu gehen, wie man will. Aber es passiert sehr oft, dass jemand getroffen wird und sich dann wünschen wird auf seinen Gegner loszugehen, um Rache zu üben. Jedoch ist der ursprüngliche Schlag von solcher Natur, dass es ihm nicht möglich ist, sich zu bewegen, denn er könnte [vom Schlag] zu Boden gegangen sein. Um diese Möglichkeit in Betracht zu ziehen, darf man in der Kunst des Spiels nicht mehr als einen Schritt nach vorne gehen, nachdem man getroffen wurde. Denn auch wenn ihr gerne mehr Schritte gehen würdet, sage ich, dass wenn das Schwert scharf gewesen wäre, wäre der Angriff vielleicht so, dass euch das nach vorne Stürmen gar nicht mehr möglich sein würde - denn dieser Angriff hat euch vielleicht niedergestreckt.“

(Anonymes Bologneser Manuskript, 16. Jhd - übersetzt von Martin Höppner)

„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)



Deutscher Dachverband Historischer Fechter e.V.
Abteilung: Turnierwesen