



DDHF-Regelwerk

Anforderungen

Thomas Bögle

Version: 1.0

Datum: 05.01.2018

Geprüft durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Thomas Bögle	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	05.01.2018



Inhaltsverzeichnis

Präambel.....	3
Anforderungen für ein gültiges DDHF Regelwerk	4
Konventionen und Treffer	4
Wertung eines Treffers	5
Ablauf des Gefechts	6
Ablauf des Turniers:	7
Glossar	8
Änderungshistorie.....	9



Präambel

Das Rahmenregelwerk vereinheitlicht die Bedingungen die für ein Turnier gelten. Es definiert und spezifiziert allgemeine Regeln, die den Standard für jedes Turnier bilden. Es definiert nicht die spezifischen Regeln für die Wertung eines Treffers (als Punkte, Verletzung o.ä.) oder das Vorrücken in den Runden. Es ist die Grundlage für individuelle Regelwerke und ermöglicht damit, beliebige Turniermodi und Turniervarianten auszutragen.

Zweck dieses Dokuments ist es, eine Anleitung zu geben wie eigenes Regelwerk in Kombination mit dem DDHF-Rahmenregelwerk zu gestalten ist. Es gibt vor welche grundlegenden Anforderungen erfüllt werden müssen und welche Definitionen das Regelwerk abdecken muss. Mit der Erfüllung der Anforderungen ist das neue Regelwerk geeignet als DDHF-Turnierregelwerk das Gefecht mit historischen Blankwaffen zu bewerten.



Anforderungen für ein gültiges DDHF Regelwerk

Die nachfolgenden Anforderungen bzw. geforderten Definitionen müssen von einem Regelwerk erfüllt bzw. erklärt werden damit es als gültiges DDHF-Regelwerk gilt. Das DDHF-Rahmenregelwerk behält dabei weiterhin seine Gültigkeit und dient als standardisierte Basis für den Turnierbetrieb. Die aufgeführten Beispiele stellen kein eigenes Regelwerk dar und das DDHF-Rahmenregelwerk ist in sich allein kein gültiges Regelwerk.

Regeln die vom Rahmenregelwerk abweichen oder dieses überschreiben sind explizit zu nennen. Hier gilt es zu beachten, dass das Rahmenregelwerk so weit wie möglich genutzt werden soll und Ausnahmen der Standardisierung entgegen laufen.

Konventionen und Treffer

1. Es wird in geeigneter Form beschrieben was die Motivation des Regelwerks ist und was mit dem Regelwerk simuliert werden soll.
2. Es wird definiert was durch das Regelwerk nicht erlaubt bzw. gewünscht ist.

Beispiel

Zu 1:

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.

Um zu verhindern, dass der bessere Turnierfechter durch einen Zufallstreffer zu Beginn eines Gefechts aus dem sportlichen Vergleich geworfen wird, wird ein statistisches Element eingebaut. Somit wird das Gefecht über eine definierte Zeitspanne geführt und durch die Anzahl der Treffer entschieden.

Zu 2:

Gefecht als Bewegungsdemonstration (Haltungsnote)

Gefecht als Demonstration einer Stilrichtung (erkennbare und stilkonforme Techniken werden bewertet)



Wertung eines Treffers

1. Das Regelwerk definiert den Wert eines Treffers bzw. die Unterscheidung verschiedener Trefferzonen bzw. die Gewichtung der gültigen Treffer. Es müssen Definitionen für die folgenden Aktionen gegeben werden:
 - a. Doppeltreffer
 - b. Nachschlag
 - c. Anzahl der Punkte für einen Treffer mit Abhängigkeit
 - d. Anzahl der Punkte für einen Straftreffer
2. Das Regelwerk definiert Sonderpunkte (außer Strafen) und wann diese vergeben werden.

Beispiel

Zu 1a:

Setzen beide Personen gleichzeitig (indes) einen gültigen Treffer, dann zählt dies als Doppeltreffer und keiner Person erhält einen Punkt. Jeder Doppeltreffer ist im Kampfprotokoll einzutragen. „Gleichzeitig“ – damit ist als innerhalb eines Fechttempos definiert.

Zu 1b:

Setzen beide Personen einen gültigen Treffer, wobei eine Person außerhalb eines Fechttempos trifft, dann zählt der erste Treffer. Er wird um die Anzahl der Punkte des zweiten Treffers vermindert.

Zu 1c:

Gelingt einer Person ein gültiger Treffer auf Torso, Arme oder Beine, so wird ihm 1 Punkt zugesprochen.
Gelingt einer Person ein gültiger Treffer auf den Kopf, so werden ihm 2 Punkte zugesprochen.
Gelingt einer Person ein „Perfekter Treffer“, so werden ihm 5 Punkte zugesprochen.

Zu 1d:

Erhält eine Person eine gelbe Karte, wird seinem Gegner 1 Punkt zugesprochen.
Erhält eine Person eine rote Karte, werden seinem Gegner 2 Punkte zugesprochen.

Zu 2:

Kann eine Person eine vorher genannte Technik im Gefecht ausführen und diese mit der nötigen Qualität demonstrieren, werden ihm 2 zusätzliche Punkte zugesprochen.



Ablauf des Gefechts

Das Regelwerk definiert den Gefechtsablauf mit folgenden Unterpunkten:

1. Die Kampfzeit bzw. Anzahl der Waffengänge
2. Anzahl der zum Sieg notwendigen Treffer (reguläres Gefechtsende)
3. Sonderbedingungen für das Gefechtsende
4. Das Verfahren nach einem Treffer bzw. einer Unterbrechung
5. Weitere Sonderbedingungen

Beispiel

Zu 1:

Die Kampfzeit ist für Qualifikationsrundengefechte mit 3 Minuten und Ausscheidungsgefechte mit 5 Minuten definiert.

Die Anzahl der Waffengänge ist auf 5 Stück begrenzt. Doppeltreffer und Nachschläge zählen als Waffengang, „kein Treffer“ zählt nicht als Waffengang.

Zu 2:

Für den Sieg werden 12 gültige Treffer benötigt.

Zu 3:

Übersteigt die Anzahl der Doppeltreffer in einem Gefecht die Anzahl von 3 wird das Gefecht sofort beendet und als unentschieden gewertet.

Bei Gleichstand nach Ablauf der Zeit oder bei Punktegleichstand wird weiter gefochten bis eine Person einen gültigen Treffer erzielt.

Zu 4:

Wenn eine Person einen gültigen Treffer erzielt hat oder der Kampfrichter anderweitig eingreifen muss, so unterbricht er den Waffengang durch ein lautes Kommando (Halt!). Beide Personen stellen sofort jede Aktion ein und bleiben an ihren jeweiligen Positionen stehen. Bei Erkennen eines gültigen Treffers, sagt der Kampfrichter den Treffer an. Danach nehmen die Personen an ihren Aufstellungspunkten wieder ihre Aufstellung ein. Die Kampfzeit wird während der Unterbrechung angehalten.

Zu 5:

Jede Person kann, einmalig im Gefecht eine Aktion negieren und den Waffengang wiederholen lassen. Das ursprüngliche Ergebnis des Waffengangs wird nicht gewertet, nur der neue Waffengang wird gewertet.



Ablauf des Turniers:

Das Regelwerk definiert den Ablauf des Turniers und das Vorrücken der Personen. Dabei sind folgende Punkte zu definieren:

1. Gruppenphase
2. Bedingungen für das Vorrücken
3. Finalphase
4. Bedingungen für den Turniersieg

Beispiel

Zu 1:

Alle Personen werden per Zufall (oder per Setzung nach Rangliste) in Gruppen aufgeteilt. Jede Person kämpft gegen jede andere Person in seiner Gruppe.

Zu 2:

Es erfolgt eine Auswertung über alle Gruppen hinweg:

1. Gewonnene Gefechte dividiert durch gefochtene Gefechte; bei Gleichstand:
2. Erzielte Treffer abzüglich erhaltene Treffer.

Die besten 10 Teilnehmer rücken in die Finalrunde vor.

Zu 3:

Es gibt ein KO-System mit 8, 16, 32 oder 64 Fechtern. In der weiteren Erklärung wird immer auf die ersten 8/16/32/64 Personen der Vorrundenauswertung Bezug genommen.

Die Personen werden entsprechend ihrem erzielten Rang aus der Qualifikationsphase eingeteilt: Erster gegen Letzten, Zweiter gegen Vorletzten, Dritter gegen Drittlezten etc.

Es wird eine weitere Gruppenrunde unter den Finalrundenteilnehmern gefochten.

Zu 4:

Die Gesamtplatzierung beim Turnier ergibt sich aus der höchsten erreichten Runde. Der/die Siegerin des Finales zählt gesondert. Bei einem Gleichstand (gleiche Runde ausgeschieden) wird das Ergebnis der Vorrunde mitberücksichtigt.

Die Person mit der höchsten Punktzahl in der Finalrunde wird Turniersieger. Die Rangfolge für die weiteren Plätze ist über die erzielten Punkte definiert.



Glossar

Kampf Bzw. Wettkampf	Bzw. Wettkampf - Der Vergleich zweier Sportler mit dem Ziel, den objektiv besseren Fechter zu ermitteln. Das Kriterium sind die hier aufgelisteten Regeln und das Ergebnis bezieht sich ausschließlich auf eine bestimmte Waffe und diese sportliche Betrachtungsweise.
Waffengang	Einzelne Fechtaktionen zwischen zwei Personen, beginnend mit dem Kommando: „Los!“ bis zum Kommando: „Halt!“.
Gefecht	Summe aller Waffengänge die bis zum Ende eines Gefechts notwendig sind.
Wettbewerb	Summe aller Gefechte, aller Teilnehmer (Poolkämpfe, Finalrunden etc.) in einer spezifischen Waffengattung.
Turnier	Eine Veranstaltung mit dem Ziel, durch eine Reihe von Gefechten, die Teilnehmer mit der objektiv besten Leistungen in einer oder mehreren Wettbewerben zu ermitteln. Ein Turnier kann mehrere sportliche Wettbewerbe umfassen.
Kampfstatistik:	Niederschrift der Treffer, Gegentreffer, Doppeltreffer und Strafen.
Kampfzeit / Kampfdauer	Zeit gemessen vom Signal: „Los“ bis zum Signal: „Halt“. In Gefechtspause stoppt die Uhr.
Fechtboden	Abgegrenztes Areal in dem das Gefecht ausgetragen wird. Darf nur von Kampfrichtern und den am Gefecht teilnehmenden Personen betreten werden.

