



# HALAG-Regelwerk

---

Offizielles DDHF-Regelwerk.

Version: 2.0

Datum: 04.07.2018

**Geprüft durch:**

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Thomas Bögle	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	13.07.2018



# Inhaltsverzeichnis:

---

Allgemeines: .....	2
Konventionen und Treffer: .....	3
Wertung als Punkt: .....	3
Ablauf des Gefechts:.....	4
Ablauf des Turniers:.....	4
Änderungshistorie: .....	5

## Allgemeines:

---

Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks bis auf folgende Änderungen:

- 1) Ein Waffengang wird nach einem Treffer nicht sofort unterbrochen, die Fechter müssen eigenverantwortlich für einen sicheren Abzug sorgen.
- 2) Der Verlust der Waffe führt nicht zur Unterbrechung
- 3) der Griff in die Klinge ist kein Verstoß, wird aber als halber Treffer gewertet
- 4) Faustschläge sind - sofern angedeutet - erlaubt.

Das HALAG Regelwerk wurde Anfang 2011 von Hammaborg - Historischer Schwertkampf e.V. entwickelt und bis 2014 zusammen mit Laurentiusgilde gepflegt. Ab 2014 übernahm von ANNO 1838 - Hau = Stoßfechten e.V. die weitere Pflege, bevor es Januar 2018 in den Kanon der Regelwerke des DDHFs aufgenommen wurde.

Das Regelwerk erfordert von den Teilnehmern, sich direkt auf den Gegner einzustellen und den eigenen Schutz in den Fokus zu rücken. Der direkte und indirekte Vergleich der Teilnehmenden ist durch die Austragung als Rudenturnier gegeben.



# 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 des Gegners.

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:

---

Ein Gefecht gilt als verloren, wenn ein Fechter mindestens einen ganzen Treffer oder mindestens zwei halbe Treffer erhalten hat.

Als halbe Treffer gelten:

- Hiebe oder Schnitte zum bzw. am Oberkörper
- Hiebe, Schnitte oder Stiche zu den bzw. an den Gliedmaßen
- Knaufstöße (angedeutet) zum Kopf oder Torso
- Faustschläge ((angedeutet) zum Kopf oder Torso
- Ringenaktionen ohne erkennbare Dominanz

Als ganze Treffer gelten:

- Hiebe, Schnitte oder Stiche zum Kopf
- Stiche zum Oberkörper
- Ringenaktionen mit erkennbarer Dominanz

Treffer die sich aus Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks ergeben werden wie folgte gewertet:

- Gelbe Karten = halber Treffer
- Rote Karten = ganzer Treffer

Doppeltreffer werden für beide Fechter entsprechend der Trefferwertung gewertet; ggf. haben beide Fechter verloren.

Anmerkung: Wird ein Fechter, der bereits einen halben Treffer erhalten hat, mit einem ganzen Treffer oder weiteren halben Treffer getroffen und kann zeitgleich seinen Gegner mit einem ganzen oder einem zweiten halben Treffer treffen, so gilt das Gefecht dennoch für beide Fechter als verloren.

Erhält ein Fechter auf die eine oder andere Art einen ganzen Treffer, so hat er das Gefecht verloren.



## Ablauf des Gefechts:

Das Gefecht läuft wie im Rahmenregelwerk beschrieben ab, mit der einzigen Ausnahme, dass der Waffengang nach einem Treffer nicht sofort unterbrochen wird. Die Fechter müssen eigenverantwortlich für einen sicheren Abzug sorgen. Es ist dem Getroffenen damit erlaubt, das Gefecht nach einem erhaltenen halben Treffer weiterzuführen und seinerseits mit weiteren Aktionen einen gültigen Treffer zu erzielen.

Fechter die in einem Gefecht mit einem ganzen Treffer getroffen wurden müssen dies anzeigen und auf weitere Aktionen verzichten, eine bereits begonnene Aktion kann jedoch noch zu Ende geführt werden. Der Waffengang kann auch durch den Kampfrichter unterbrochen werden, wenn dieser in Summe einen ganzen Treffer bei einem oder beiden Fechtern erkannt hat.

Das Ergebnis aus dem Gefecht kann für jeden der Fechter sein: kein erhaltener Treffer (nicht getroffen), halber erhaltener Treffer (getroffen) oder ganzer erhaltener Treffer (verloren); dies wird in die Gefechtsauswertung eingetragen.

## Ablauf des Turniers:

Um eine möglichst breite Datenbasis, ein möglichst ähnliches Gegnerensemble und eine dementsprechend valide Auswertung sicherzustellen, wird das Turnier grundsätzlich nicht in einem K.-o.- oder Pool-System ausgeführt. Stattdessen kämpft nacheinander jeder gegen jeden (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 und nur mit halbem erhaltenen Treffer gefochten wurden (weniger ist besser). Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl ohne Treffer vor der Anzahl mit halben Treffern (weniger ist besser). Wird auch hier ein Gleichstand erreicht, zählt die Summe der Gefechte mit in der Summe zugefügten ganzen Treffern (mehr ist besser). Wird auch hier Gleichstand erreicht, zählt die Summe der Gefechte mit zugefügtem halben Treffer (mehr ist besser).

Beispiel:

#	Name	Ohne Treffer	Halber Treffer	Gesamt überlebt
1	J. Lichtenauer	3	2	5
2	P. v. Danzig	2	2	4
3	Meister Ott	1	2	3
4	J. Maier	0	3	3

