



DDHF-

Rahmenregelwerk

Version: 5.0

Datum: 21.10.2019

Geprüft und freigegeben durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Thomas Bögle	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	28.10.2019



Inhaltsverzeichnis

<u>Präambel</u>	3
<u>Regeln für Teilnehmer</u>	4
<u>Persönliche Ausrüstung und Waffen</u>	5
<u>Minimale persönliche Schutzausrüstung</u>	5
<u>Sportgeräte bzw. Waffen</u>	7
1. <u>Langes Schwert</u>	7
2. <u>Rapier</u>	8
3. <u>Dolch als Beiwaffe zum Rapier</u>	8
4. <u>Säbel</u>	9
5. <u>Langes Messer</u>	9
6a. <u>Einhändig geführtes mittelalterliches Schwert</u>	10
6b. <u>Frühes Rapier oder Seitschwert der Renaissance</u>	10
7. <u>Buckler</u>	11
<u>Allgemeiner Gefechtsablauf</u>	12
<u>Richtlinien für Treffer</u>	13
<u>Gültige Treffer</u>	13
1. <u>Hau mit der Schneide (Hieb)</u>	13
2. <u>Stich mit dem Ort (Stich)</u>	13
3. <u>Schnitt mit der Schneide (Schnitt)</u>	13
4. <u>Ringeln</u>	14
5. <u>Übertreten der Außenlinie</u>	14
6. <u>Verlust der Hauptwaffe bzw. Entwaffnung</u>	14
<u>Verbotene Aktionen</u>	15
<u>Verstöße und Strafen</u>	15
<u>Kategorien von Fehlverhalten</u>	17
<u>Regeln für Turnierleitung, Kampfrichter und Assistenten</u>	19
<u>Turnierleitung</u>	19
<u>Kampfrichter</u>	19
<u>Assistenten / Lüsner</u>	19
<u>Nomenklatur</u>	20
<u>Fechtboden</u>	20
<u>Änderungshistorie</u>	22



Präambel

Zweck dieses Dokuments ist es, ein für Turnierfechter sportliches Regelwerk zu schaffen, anhand dessen Wettkämpfe zum Vergleich des Leistungsfortschritts der Turnierfechter im Kampf mit Repliken historischer Blankwaffen abgehalten werden können.

Das Rahmenregelwerk vereinheitlicht, spezifiziert und definiert allgemeine Regeln und Bedingungen, die für alle Turniere nach DDHF-Standard gelten. Es definiert nicht die spezifischen Regeln für die Wertung eines Treffers oder das Vorrücken in den Runden. Diese werden in einem zusätzlichen Kern-Regelwerk definiert, das nur in Kombination mit dem Rahmenregelwerk gültig ist.

Das Rahmenregelwerk ist, unabhängig vom grammatischen Geschlecht der verwendeten Substantive, für alle Geschlechter gültig und spricht auch explizit alle gleichermaßen an. Das generische Maskulinum wird verwendet, um die Lesbarkeit des Dokumentes zu verbessern.

Gliederung

Das Rahmenregelwerk gliedert sich in zwei Hauptabschnitte, relevant für die jeweiligen Personengruppen:

- Regeln für Teilnehmer:
 - Einschränkung der Teilnahme
 - Persönliche Ausrüstung und Waffen
 - Allgemeiner Gefechtsablauf
 - Konventionen und Treffer
 - Generell verbotene Aktionen
 - Verstöße und Strafen

- Regeln für die Turnierleitung und Kampfrichter:
 - Fechtboden
 - Turnierleitung, Kampfrichter, Assistenten



Regeln für Teilnehmer

Jede Person, die folgende Voraussetzungen erfüllt, ist berechtigt, an einem Turnier teilzunehmen:

1. **Anmeldung** – Die Anmeldung muss rechtzeitig und vollständig sein; dazu werden das Teilnehmerdokument ausgefüllt und der Haftungsausschluss und die Datenschutzerklärung unterschrieben. Ein eventuelles Startgeld ist zu entrichten.
2. **Körperlich tüchtig** – Die Person muss in der Lage sein, die körperlichen Belastungen ohne Gefahr für die eigene Gesundheit auszuhalten. Im Falle von Behinderungen, sichtbaren Verletzungen, offensichtlicher Erkrankung etc. darf die Turnierleitung ein ärztliches Attest oder die Unterzeichnung einer Verzichtsbzw. Unbedenklichkeitserklärung verlangen. Es obliegt der Turnierleitung, der Person die Teilnahme zu verweigern.
3. **Unbeeinflusst von Drogen (auch Alkohol) oder leistungssteigernden Mitteln (Doping)** – Die Person darf während des Turniers nicht unter dem Einfluss von Drogen, Alkohol oder Doping stehen. Erscheint eine Person offensichtlich unter Einfluss genannter Mittel, kann die Turnierleitung eine Teilnahme der Person verweigern.
4. **Geeignete Ausrüstung** – Die Person muss die **vom Turnierveranstalter vorgegebene und definierte Ausrüstung** verwenden. Diese wird durch den Schutzmeister genehmigt.
5. **Kenntnis der Turnierregeln** – Die Person muss die verwendeten Turnierregeln kennen, verstehen **und einhalten**.
6. **Mindestalter** – Die Turnierleitung legt das Mindestalter für die Personen fest. Eigene Turniere für Jugendliche unter 18 Jahre sind möglich.

Einschränkungen der Teilnahme

Einschränkungen zur Teilnahmeberechtigung können für einzelne Turniere von der Turnierleitung festgelegt werden. Beispiele:

- a. Wettbewerbe nach Geschlecht (Herren- oder Damenwettbewerb)
- b. Altersklasse (Wettbewerbe nach Altersklassen)
- c. Regionalturnier (nur Personen mit bestimmtem Wohnort oder Vereinssitz)
- d. Meisterschaften (nur Personen mit Ranglistenplatz)
- e. Nationales Turnier (nur Personen einer Nationalität)
- f. Internationales Turnier oder offenes Turnier (offen für alle Personen)

Die Einschränkungen müssen bereits bei der Einladung feststehen und bekannt gegeben werden, sie sind ohne Ausnahmen für alle Personen gültig. Es dürfen keine individuellen Personen oder Personengruppen aufgrund ihrer politischen Einstellung, Nationalität oder Konfession ausgeschlossen werden.

Der DDHF wirkt gemeinsam mit seinen Mitgliedern gegen Diskriminierung, Rassismus, Fremdenfeindlichkeit und politischen Extremismus.

Persönliche Ausrüstung und Waffen

Die Fechter haben in fechttauglicher Sportbekleidung anzutreten, die den gesamten Körper mit Ausnahme der Hände und des Kopfes bedeckt (keine sichtbaren, nackten Stellen). Untersagt ist das Tragen von Schmuck, Uhren etc. Die Überprüfung und Freigabe der Ausrüstung und Waffen erfolgt durch die Turnierleitung bzw. den beauftragten Schutzmeister vor Turnierbeginn.

Empfehlung des DDHF für persönliche Schutzausrüstung

Die vom DDHF empfohlene persönliche Schutzausrüstung muss aus mindestens folgenden Teilen bestehen und ggf. für das historische Fechten entwickelt sein:



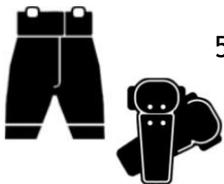
1. Kopfschutz – eine Fechtmaske FIE Standard Niveau 2 mit einer Stichsicherheit von mindestens 1600N, die vor Stichen und Schlägen schützt.
2. Hinterkopfschutz – ein Hinterkopfschutz aus einem harten Material, der den Hinterkopf und Nacken vor Schlägen schützt.



3. Halsschutz – ein Halsschutz aus einem harten Material, der den gesamten Kehlkopf überdeckt und den Hals vor Stößen schützt.



4. Oberkörperschutz – ein Oberkörperschutz mit einer Stichsicherheit von mindestens 800N, der den Oberkörper von der Hüfte (auch bei über den Kopf angehobenen Armen) bis zum Hals, sowie die Arme bis zu den Handgelenken, vorn und hinten überdeckt und den Oberkörper vor Schlägen und Stichen schützt.



5. Beinschutz – ein Beinschutz aus einem harten Material, der die Knie und Schienbeine bis zum Knöchel vor Schlägen schützt, sowie ein Oberschenkel-schutz mit einer Stichsicherheit von mindestens 800N, der die Oberschenkel vor Stichen und Schlägen schützt.

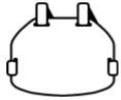


6. Handschutz (Säbel: am Waffenarm) – Handschuhe aus einem harten Material, die Finger und Handgelenk vor Schlägen schützen.

Für Rapier und Säbel (am freien Arm): Handschuhe aus einem gepolsterten Material, die Finger und Handgelenk vor leichten Schlägen schützt.



7. Tiefschutz – ein Tiefschutz aus einem harten Material, der den Genitalbereich vor Schlägen schützt.



8. Brustschutz – ein Brustschutz aus einem harten Material, der den Oberkörper vor Schlägen und Stichen schützt.



9. Unterarm- und Ellenbogenschutz –
- Für alle Turniere außer Säbel – ein Schutz aus einem harten Material, der den Unterarm und das Ellenbogengelenk an beiden Armen vor Schlägen schützt.
 - Für Säbel – ein Schutz aus einem harten Material für den Unterarm und das Ellenbogengelenk, der den Waffenarmen vor Schlägen schützt.



10. Schuhe – Sportschuhe, die für den jeweiligen Untergrund angemessen sind und keine Abdrücke oder Spuren auf dem Hallenboden hinterlassen.

Jegliche Schutzausrüstung, die eine Gefahr für den Gegner darstellt, ist untersagt. Darunter fallen: die Verwendung von Protektoren mit scharfen Kanten oder spitzen Ecken, ggf. Metallrüstteile, sowie lose bzw. beschädigte Protektoren oder Ausrüstung.

Zusätzliche persönliche Schutzausrüstung (wie etwa Rückenprotektoren, Mund- bzw. Zahnschutz etc.) oder schützende Applikationen müssen mit der Turnierleitung abgestimmt werden.

Es obliegt der Turnierleitung und den von ihr beauftragten Schutzmeistern, die vom Fechter verwendete Schutzausrüstung auf Tauglichkeit und Sicherheit zu überprüfen und für das Turnier freizugeben.



Empfehlung des DDHF für Sportgeräte bzw. Waffen

Alle geprüften und **von der Turnierleitung genehmigten Sportgeräte, nachfolgend als Waffen bezeichnet**, werden in geeigneter Weise für dieses Turnier (z.B. **Klebeband und Turnierkürzel mit Datum**) markiert. Die Markierung darf erst nach dem Turnier wieder entfernt werden.

Alle Klingen werden vor dem Turnier einem Biegetest unterzogen. Dabei wird die Waffe senkrecht mit dem Ort am Boden aufgestellt und das entsprechende Prüfgewicht auf dem Knauf aufgelegt. Die Klinge sollte spätestens bei maximaler Belastung an der weitesten Stelle eine sichtbare Auslenkung zeigen, darf sich aber auch schon bei einem geringeren Gewicht verbiegen.

Für alle Waffen gilt:

- Spitze – Die Spitze der Klinge (der Ort) muss stumpf und abgerundet sein, ggf. sind Plastik- oder Lederschoner aufzubringen.
- Schneide – Beide Schneiden der Klinge müssen stumpf sein.
- Parierelemente – Die Enden der Parierstange, Parierbügel etc. sowie eventuell vorhandene Parierringe und sonstige Parierelemente müssen abgerundet sein, ggf. sind Plastik- oder Lederschoner aufzubringen.
- Knauf – Der Knauf muss abgerundet sein und darf keine hervorstehenden Spitzen oder Kanten aufweisen.
- Klingenqualität – Die Klinge darf keine schneidenden oder reißenden Grate oder Scharten aufweisen.

1. Langes Schwert



Als Waffen werden ausschließlich Fechtfedern **oder Federschwerter** mit folgenden Eigenschaften **empfohlen**:

- Klingenlänge – Die Länge der Klinge darf 105cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge – Die Gesamtlänge der Waffe darf 140cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange – Die Länge der Parierstange muss zwischen 20cm und 30cm liegen.
- **Masse** – Die Gesamtmasse der Waffe muss zwischen **1,2kg und 1,8kg** liegen.
- Biegeverhalten – Die Klinge muss bei einem Prüfgewicht von 15kg sichtbar nachgeben.
- **Schilt** – **Der Schilt muss gerundet sein, eine Verletzung des Gegners durch eventuelle Spitzen muss ausgeschlossen sein.**

2. Rapier



Als Waffen werden ausschließlich Rapiere mit folgenden Eigenschaften **empfohlen**:

- Klingenlänge – Die Länge der Klinge muss zwischen **95cm und 130cm** (bis zur Parierstange) liegen.
- Gesamtlänge – Die Gesamtlänge der Waffe darf 140cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange – Die Länge der Parierstange muss zwischen 12cm und 30cm liegen.
- **Masse – Die** Gesamtmasse der Waffe muss zwischen 0,8kg und 1,6kg liegen
- Biegeverhalten – Die Klinge muss bei einem Prüfgewicht von 7,5kg sichtbar nachgeben.

3. Dolch **als Beiwaffe zum Rapier**

Als **Beiwaffen zum Rapier** werden ausschließlich Dolche mit folgenden Eigenschaften **empfohlen**:

- Klingenlänge Dolch – Die Länge der Klinge darf **55cm** nicht übersteigen.
- Gesamtlänge Dolch – Die Gesamtlänge der Waffe darf **70cm** nicht übersteigen.
- Länge Parierstange – Die Länge der Parierstange muss zwischen 8cm und 30cm liegen.
- **Masse – Die** Gesamtmasse der Beiwaffe muss zwischen 0,4kg und **1,2kg** liegen.
- Biegeverhalten Dolch – Die Klinge muss nicht nachgeben. (**zukünftig gefordert**)

4. Säbel



Als Waffen werden Säbel mit folgenden Eigenschaften **empfohlen**:

Klingenlänge – Die Länge der Klinge darf 90cm nicht übersteigen.

Gesamtlänge – Die Gesamtlänge der Waffedarf 105cm nicht übersteigen.

Länge Parierelement (Parierstange, Parierbügel oder Korb) – Die Ausladung in Richtung langer Schneide muss zwischen 3cm und 12cm liegen, die Ausladung in Richtung kurzer Schneide muss zwischen 3cm und 6cm liegen.

Masse – Die Gesamtmasse der Waffe muss zwischen 0,7kg und 1,1kg liegen.

Biegeverhalten – Die Klinge muss bei einem Prüfgewicht von 15kg sichtbar nachgeben.

5. Langes Messer



Als Waffen werden Lange Messer mit folgenden Eigenschaften zugelassen:

- **Klingenlänge** – Die Länge der Klinge darf 87cm nicht überschreiten.
- **Gesamtlänge** – Die Gesamtlänge der Waffe darf 130cm nicht übersteigen.
- **Länge Parierstange** – Die Länge der Parierstange muss zwischen 10cm und 30cm liegen.
- **Masse** – Die Gesamtmasse der Waffe muss zwischen 0,9kg und 1,4kg liegen.
- **Biegeverhalten** – Die Klinge muss nicht nachgeben.

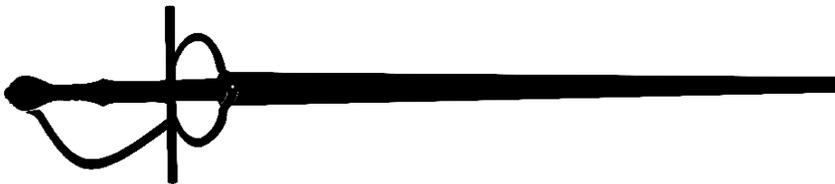
6a. Einhändig geführtes mittelalterliches Schwert



Als Waffen werden Schwerter mit folgenden Eigenschaften empfohlen:

- Klinglänge – die Länge der Klinge muss zwischen 70cm und 100cm (gemessen bis zur Kreuzstange) liegen.
- Klingengeometrie – Die Spitze muss 2cm Durchmesser aufweisen. Die Klinge muss an der Kreuzstange eine Breite von mindestens 4,7cm aufweisen.
- Gesamtlänge – die Gesamtlänge der Waffe darf 130cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange – die Länge der Parierstange muss zwischen 10cm und 30cm liegen.
- Masse – Die Gesamtmasse der Waffe muss zwischen 0,9kg und 1,4kg liegen.
- Biegeverhalten – die Klinge muss bei einem Prüfgewicht von 10kg nachgeben.

6b. Frühes Rapier oder Seitschwert der Renaissance



Als Waffen werden Seitschwerter mit folgenden Eigenschaften empfohlen:

- Klinglänge – die Länge der Klinge muss zwischen 80cm und 95cm (inkl. Ricasso, also bis zur Parierstange) liegen.
- Klingengeometrie – Die Spitze muss 2cm Durchmesser aufweisen. Die Klinge muss an der Kreuzstange eine Breite von maximal 5 cm aufweisen.
- Gesamtlänge – die Gesamtlänge der Waffe darf 115cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange – die Länge der Parierstange muss zwischen 10cm und 30cm liegen. Parierelemente sind zulässig, jedoch keine Körbe.
- Masse – Die Gesamtmasse der Waffe muss zwischen 0,9kg und 1,4kg liegen.
- Biegeverhalten – die Klinge muss bei einem Prüfgewicht von 10kg nachgeben.

7. Buckler



Der Buckler dient primär als Defensivwaffe zur Parade. Der Buckler besteht aus dem Korpus und dem Griff, welcher mit dem Korpus fest verbunden sein muss. Bucklerdornen sind abzurunden oder mit Kunststoff- oder Lederschoner zu versehen. Es werden Buckler mit folgenden Eigenschaften empfohlen:

Durchmesser Buckler – der Durchmesser des Korpus darf 42cm nicht übersteigen.

- Bucklerform – der Korpus hat eine kreisrunde Scheibenform und evtl. eine Wölbung (konvex, konkav oder beides). Sonderformen (wie z.B. bei Talhoffer zu sehen) sind hier nicht geregelt und müssen **gesondert von der Turnierleitung genehmigt werden**.
- Abstehende Teile am Korpus – am Rand kann der Schild einen Wulstrand haben. Sonstige abstehende Teile, wie z.B. Klingenfänger, sind verboten.
- Material des Korpus – der Schild muss aus Metall oder Kunststoff bestehen. Eine Kombination verschiedener Materialien (z.B. Holz, Leder/Rohhaut und Metall) ist hier nicht geregelt und muss **gesondert von der Turnierleitung genehmigt werden**.
- Material des Bucklergriffes – der Griff kann aus Metall, Holz, Kunststoff etc. bestehen und muss nicht dem Material des Korpus entsprechen.



Allgemeiner Gefechtsablauf

1. Die Paarung für das nächste Gefecht **wird vom Assistenten / Lüsner** aufgerufen.
2. Die Fechter treten innerhalb von 2 Minuten kampfbereit an.
3. Der Kampfrichter nimmt die Schutzausrüstung und die Zulassung der Waffe in Augenschein.
4. Die Fechter begrüßen ihren Gegner und den Kampfrichter.
5. Die Fechter nehmen an den zugewiesenen Aufstellungspunkten nach dem Kommando „Stellung!“ Aufstellung.
6. Ggf. befragt der Kampfrichter Zeitnehmer und andere Kampfrichter mit „Bereit?“ und wartet auf ihre Bestätigung
7. Der Kampfrichter startet das Gefecht mit dem Kommando: „Los!“ ggf. wird die Kampfzeit gestartet.
8. Die Fechter versuchen, einen gültigen Treffer zu erzielen.
9. Wird ein gültiger Treffer erzielt oder der Kampfrichter muss eingreifen, wird das Gefecht mit dem Kommando: „Halt!“ unterbrochen. Ggf. wird die Kampfzeit pausiert.
10. Der nächste Waffengang wird mit dem Kommando „**Stellung!**“ eingeleitet.
11. Wird ein Kriterium für das Gefechtsende (Punkt, Zeit o.Ä.) erreicht, unterbricht der Kampfrichter das Gefecht mit dem Kommando: „Halt!“ und gibt das Ergebnis bekannt.
12. Die Fechter grüßen einander und den Kampfrichter.

Erleidet ein Fechter eine Verletzung, ist er berechtigt eine Pause von insgesamt 10 Minuten (kann aufgeteilt werden) zu fordern. Das Gefecht wird solange unterbrochen bzw. verschoben und nach der Pause fortgesetzt.

Tritt ein Fechter aus verständlichen, persönlichen Gründen freiwillig nicht zum Gefecht an, wird das Gefecht für den Gegner als Sieg ohne Gegentreffer gewertet. Äußert oder verhält sich ein Fechter abfällig, beleidigend etc. gegenüber einem Gegner kann der Fechter vom Wettbewerb disqualifiziert werden.



Richtlinien für Treffer

Als Trefferzone sind die gesamte Oberfläche des Fechters und seine Schutzausrüstung definiert. Die Definitionen für gültige Treffer gelten als Richtlinien für Fechter und Kampfrichter.

Gültige Treffer

1. Hau mit der Schneide (Hieb)

Gelingt es einem Fechter, den Gegner durch einen Hau mit der Schneide zu treffen, so zählt dies als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, gelten folgende Richtlinien:

- Die Waffe muss den Gegner mit einer Schneide treffen und die Klingfläche muss in der Hiebebene liegen. Trifft die Klinge den Gegner mit der Fläche, so zählt der Hieb nicht als Treffer.
- Beim Hau muss der Ort über eine erkennbare Länge von ca. 60cm bewegt werden, bevor die Schneide den Gegner berührt.

2. Stich mit dem Ort (Stich)

Gelingt es einem Fechter, den Gegner mit einem Stich mit der Spitze der Waffe zu treffen, so zählt dies als Stich mit dem Ort und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, gilt folgende Voraussetzung:

- Die Klinge muss sich sichtbar durchbiegen bzw. an der Maske abgleiten **oder den Gegner sichtbar beeinflussen.**

3. Schnitt mit der Schneide (Schnitt)

Gelingt es einem Fechter, die Schneide seiner Waffe über eine Trefferzone des Gegners zu ziehen und dabei Druck auszuüben, so zählt dies als Schnitt mit der Schneide und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, muss eine der folgenden Richtlinien erfüllt sein:

- Die Klinge muss mit einer Schneide in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und erkennbar an der Trefferzone entlang gezogen werden (etwa 30cm).
- **Die Klinge muss mit der Schneide in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und der Druck muss den Gegner sichtbar beeinflussen.**



4. Ringen

Kommt es innerhalb eines Waffengangs zu einem Ringen, haben die Fechter 10 Sekunden Zeit erkennbare Dominanz zu erreichen, ansonsten wird der Waffengang ohne Wertung unterbrochen.

Der Waffengang wird sofort beendet, wenn die Gefährdung eines Fechters vorliegt oder vermutet wird. Die Fechter sind angehalten das besondere Risiko, welches vom Ringen ausgeht, zu berücksichtigen.

Zu Boden bringen: Gelingt es einem Fechter, den Gegner zu Boden zu stoßen etc. und dabei selbst mit der Waffe in der Hand stehen zu bleiben oder vor seinem Gegner wieder stabil zu stehen, zählt dies als Treffer – es sei denn, der Gegner kann abrollen und sofort wieder kampfbereit aufstehen oder sich verteidigen.

Fixieren / Blockieren: Gelingt es einem Fechter den Gegner durch einen Haltegriff handlungsunfähig zu machen, wobei sich der Gegner nicht aus diesem Haltegriff befreien kann, zählt dies als Treffer. Der Haltegriff muss dominant und als gewollte Aktion erkennbar sein. Durch Abklopfen kann ein Fechter jederzeit aufgeben.

5. Übertreten der Außenlinie

Als Übertreten gilt, **wenn beide Füße** des Fechters den Boden außerhalb der Außenlinie berühren. Die Außenlinie selbst ist Teil des Fechtbodens. Übertritt ein Fechter aktiv oder passiv die Außenlinie, wird das Gefecht unterbrochen und dem Gegner wird ein Treffer zugesprochen.

Aktionen die zu einem Treffer führen, aber mit einem Übertreten der Außenlinie durch den treffenden Fechter enden, werden als „keine Wertung“ gewertet. *(Beispiel: Fechter A übertritt – Treffer für Fechter B; Fechter A trifft Fechter B innerhalb des Fechtbodens, übertritt aber nachfolgend die Außenlinie: keine Wertung)*

6. Verlust der Hauptwaffe bzw. Entwaffnung

Verliert ein Fechter seine Waffe, sei es aufgrund einer (Entwaffnungs-)Technik des Gegners oder aus Ungeschick, während der Gegner seine noch hält **und Mensur wieder aufbauen kann**, zählt dies als Treffer für den Gegner.

Den Fechtern ist es erlaubt sich absichtlich und eigenständig der eigenen Waffe zu entledigen, ohne dass der Waffengang unterbrochen wird. Wenn dies im Ringen geschieht, zählt dies nicht als Entwaffnung.



Verbotene Aktionen

Aus Sicherheitsgründen und zur Wahrung der Fairness im sportlichen Wettkampf sind nachfolgende Aktionen verboten. Darüber hinaus sind alle Aktionen zu unterlassen, die ein unsportliches Verhalten oder eine bewusste Gefährdung des Gegners darstellen.

1. Tritte mit dem Fuß, Unterschenkel, Knie gegen Gelenke und Weichteile oder Beinfeger.
2. Schläge mit der Faust, Hand, Handkante, dem Unterarm oder Ellenbogen.
3. Knaufschläge (deren Andeutung ist erlaubt).
4. Schläge mit der Parierstange (Mordschlag).
5. Schubsen, Schieben, Stoßen, zu Fall bringen o.Ä. ohne erkennbare Technik.
6. Schläge auf den Hinterkopf und Nacken.
7. Harte Schläge auf Hände und Rücken.
8. Hebeltechniken gegen Gelenke (ausgenommen Hebel zur Entwaffnung).
9. Würfe auf den Kopf.
10. Das Werfen der Waffe oder Ausrüstung.
11. Stiche mit Waffen für die kein Biegeverhalten spezifiziert ist.

Die Fechter sind angehalten historisch belegte, fechterische Techniken zu verwenden. Techniken aus anderen Kampfsportarten, sind daher zu vermeiden.

Verstöße und Strafen

Durch eigenes Fehlverhalten kann weder ein Vorteil erreicht noch ein Treffer verhindert werden. Jeder selbst erzielte Treffer, dem ein eigenes Fehlverhalten vorausgeht oder unmittelbar nachfolgt, wird annulliert. Treffer des Gegners bleiben, bei eigenem Fehlverhalten, gültig und evtl. Straftreffer werden addiert.

Darstellung	Strafe	Ausgesprochen von	Gültig für
G = Gelbe Karte	Verwarnung	Kampfrichter	Aktuelles Gefecht
R = Rote Karte	Treffer für den Gegner	Kampfrichter	Aktuelles Gefecht
S = Schwarze Karte	Disqualifikation	Kampfrichter	Aktuelles Gefecht

Gelbe Karte – Ein Fechter wird pro Gefecht nur einmal mit einer gelben Karte verwarnet. Jedes weitere Vergehen wird mit einer roten Karte bestraft.

Rote Karte – Gleichbedeutend mit einem Treffer für den Gegner (Straftreffer), dieser wird ihm wie ein regulärer Treffer zugesprochen. Nur bei Vergehen der Kategorie 2. kann eine weitere rote Karte gegeben werden, ansonsten wird der Fechter bei der zweiten roten Karte mit einer schwarzen Karte vom aktuellen Gefecht disqualifiziert.

Schwarze Karte – Eine Disqualifikation beendet das Gefecht und der Sieg wird dem Gegner zugesprochen. Der bestrafte Fechter darf am aktuellen Wettbewerb weiter teilnehmen, kann aber auch vom Turnier vollständig ausgeschlossen werden. Eine Disqualifikation wird von einem Kampfrichter ausgesprochen und durch eine schwarze Karte dargestellt.



Fehlverhalten (für Erläuterungen siehe nachfolgende Seiten):

1. Kategorie	Sanktion		
Gegnerische, in Bewegung befindliche Waffe an der Klinge greifen und festhalten	Treffer Gegner		
2. Kategorie	Sanktion		
	1. Mal	2. Mal	3. Mal
Absichtliches Zeitschinden	Gelb	Rot	Rot
3. Kategorie	Sanktion		
	1. Mal	2. Mal	3. Mal
Abnehmen von Schutzausrüstung vor dem Kommando Halt	Gelb	Rot	Schwarz
Ungenügende Ausrüstung bzw. Nichtantreten	Gelb	Rot	Schwarz
Störung der Ordnung durch den Fechter oder eine zum Fechter gehörige Person	Gelb	Rot	Schwarz
Verweigern des Gehorsams gegenüber dem Kampfrichter oder eine Entscheidung des Kampfrichters nicht akzeptieren	Gelb	Rot	Schwarz
Verbotene Fechtaktion	Gelb	Rot	Schwarz
Treffer stehlen	Gelb	Rot	Schwarz
Unnötige Härte / unkontrolliertes Fechten	Gelb	Rot	Schwarz
Nicht versuchen, nicht getroffen zu werden	Gelb	Rot	Schwarz
4. Gruppe	Sanktion		
Gegnerische Fechtmaske, Protektoren, Handschuhe etc. vom Körper reißen	Turnierausschluss		
Ungebührliches Verhalten	Turnierausschluss		
Absichtliches Verletzen des Gegners	Turnierausschluss		



Kategorien von Fehlverhalten

1. Kategorie

Gegnerische, in Bewegung befindliche Waffe an der Klinge greifen und festhalten – Wenn ein Fechter die gegnerische Klinge, die sich noch in Bewegung befindet ergreift und festhält, wird dies als regulärer Treffer (Handtreffer) für den Gegner gewertet. Ein danach ausgeführter, einhändiger Treffer führt zu keiner Wertung.

Das Ergreifen und Festhalten der ruhenden oder kontrollierten gegnerischen Klinge als Vorbereitung für eine weitere Technik ist erlaubt.

2. Kategorie

Zeitschinden – Wenn ein Fechter versucht, den konditionellen Vorteil seines Gegners und seinen eigenen konditionellen Nachteil auszugleichen, indem er ohne Grund oder mit offensichtlich vorgeschobenen Gründen eine Unterbrechung herbeiführt oder indem er eine Unterbrechung über die Gebühr verlängert.

3. Kategorie

Abnehmen von Schutzausrüstung vor dem Kommando Halt – Wenn ein Fechter Teile seiner Schutzausrüstung abnimmt, bevor durch den Kampfrichter eine Unterbrechung des Gefechts ausgesprochen wurde.

Ungenügende Ausrüstung bzw. Nichtantreten – Tritt ein Fechter nicht rechtzeitig oder ungenügender Schutzausrüstung bzw. ungeeigneter Waffe zum Gefecht an, so erhält er eine Verwarnung. Der Fechter wird erneut aufgerufen und hat 2 Minuten Zeit, gefechtsbereit anzutreten. Tritt der Fechter auch nach dem zweiten Aufruf nicht gefechtsbereit an, erhält er einen Straftreffer. Der Fechter hat weitere 2 Minuten Zeit gefechtsbereit anzutreten; kann er dies nicht, wird er vom aktuellen Gefecht disqualifiziert.

Störung der Ordnung durch den Fechter oder eine zum Fechter gehörige Personen – Wenn ein Fechter oder eine ihm zugehörige Person die Ordnung stört, z.B. nicht oder nur ungenügend den Anordnungen des Kampfrichters folgt (z.B. diese ungerechtfertigt in Frage stellt oder eine Diskussion zu diesen beginnt) und oder den Ablauf des Gefechts damit beeinträchtigt.

Verweigern des Gehorsams gegenüber dem Kampfrichter oder eine Entscheidungen des Kampfrichters nicht akzeptieren – Wenn ein Fechter die Anordnungen des Kampfrichters nicht befolgt oder ungerechtfertigte Kritik an den Entscheidungen des Kampfrichters anbringt bzw. diese nicht akzeptiert und befolgt.

Verbotene Fechtaktion – Wenn ein Fechter eine verbotenen Fechtaktion (siehe Kapitel: Verbotene Aktionen) ausführt.

Treffer stehlen – Wenn ein Fechter versucht, einen drohenden Treffer (etwa durch Übertreten, durch Abwehr eines Angriffs mit der Hand oder während des Ringens) abzuwehren, indem er ungerechtfertigt eine Unterbrechung des Waffengangs fordert.

Unnötige Härte / unkontrolliertes Fechten – Wenn ein Fechter versucht, seinen Gegner durch besondere Härte einzuschüchtern oder ihn zu beeinträchtigen. Wenn ein Fechter Aktionen ausführt, die auf eine mangelnde Waffenkontrolle schließen lassen und oder nicht abgestoppt werden konnten.



Regeln für Turnierleitung, Kampfrichter und Assistenten

Turnierleitung

Die Turnierleitung ist für die Organisation, die Durchführung und Dokumentation des Turniers verantwortlich. Sie entscheidet in letzter Instanz bei Regelfragen. Die Turnierleitung sorgt dafür, dass für jedes Gefecht mindestens ein Kampfrichter und ein Assistent (für Mitschrift, Dokumentation und ggf. Zeitnahme, o.ä.) zur Verfügung steht.

Für offizielle Turniere des DDHF muss wenigstens ein Mitglied der Turnierleitung ein offizieller Vertreter des DDHF sein. Die Turnierleitung übermittelt nach Abschluss des Turniers die Ergebnisse elektronisch an den DDHF.

Kampfrichter

Kampfrichter sind qualifizierte Einzelpersonen, die von der Turnierleitung als Autorität eingesetzt werden. Sie tragen die Verantwortung über ein Gefecht. Sie leiten das Gefecht mit Handzeichen und Kommandos, entscheiden über die Gültigkeit und Wertung eines Treffers und geben das Ergebnis des Gefechts bekannt. Sie dürfen Disziplinarkarten vergeben und einen Fechter vom Gefecht ausschließen. Sie überprüfen die Dokumentation des Gefechts.

Allgemeine Entscheidungen des Kampfrichters können bei der Turnierleitung angefochten werden. Tatsachenentscheidungen können nicht angefochten werden. Der Versuch Tatsachenentscheidungen anzufechten gilt als unzulässige Kritik und wird mit einer Verwarnung bestraft.

Assistenten / Lüsner

Assistenten, **historisch als Lüsner bezeichnet**, sind Einzelpersonen, die von der Turnierleitung eingesetzt werden, um die Kampfrichter bei ihren Aufgaben zu unterstützen. Assistenten müssen keine qualifizierten Kampfrichter sein, müssen aber von der Turnierleitung bzw. den Kampfrichtern eine entsprechende Einweisung in ihre Aufgaben und Pflichten erhalten. Sie sind maßgeblich für die Dokumentation des Gefechts verantwortlich.



Nomenklatur

Kampf – der Vergleich zweier Fechter mit dem Ziel, den objektiv besseren zu ermitteln. Die Kriterien sind die hier aufgelisteten Regeln und das Ergebnis bezieht sich ausschließlich auf eine bestimmte Waffe und die sportliche Betrachtungsweise.

Waffengang – einzelner Austausch zwischen zwei Fechtern, beginnend mit dem Kommando „Los!“ bis zum Kommando „Halt!“.

Gefecht – Summe aller Waffengänge, bis das Gefechtsende (Punkte, Zeit o.Ä.) erreicht ist.

Wettbewerb – Summe aller Gefechte aller Turnierteilnehmer (Poolkämpfe, Finalrunden etc.) in einer spezifischen Waffengattung.

Turnier – Eine Veranstaltung mit dem Ziel, durch eine Reihe von Gefechten die Turnierteilnehmer mit den objektiv besten Leistungen in einem oder mehreren Wettbewerben zu ermitteln. Ein Turnier kann **verschiedene** sportliche Wettbewerbe umfassen.

Kleinere Änderungen am Regelwerk zur Vorgängerversion (z.B. 3.1 zu 3.2) werden in blauer Schrift dargestellt. Es handelt sich dabei um Ergänzungen, Anpassungen, Änderungen oder ganz profane Korrekturen der Rechtschreibung. Auch Teile die zukünftig entfallen werden blau dargestellt.

Wird das Dokument vollständig überarbeitet erfolgt ein Versionswechsel (z.B. 3.2 wird zu 4.) und das ganze Dokument wird schwarz dargestellt. Ergänzungen und Änderungen zur Vorgängerversion **sind in roter Schrift verdeutlicht**. Passagen die gestrichen wurden, entfallen.

Fechtboden

Abhängig von den räumlichen Gegebenheiten sind Fechtböden in verschiedenen Größen möglich. Bei einem Turnier mit mehreren Fechtböden müssen alle Fechtböden gleich groß sein.

Der Fechtboden ist wie folgt definiert:

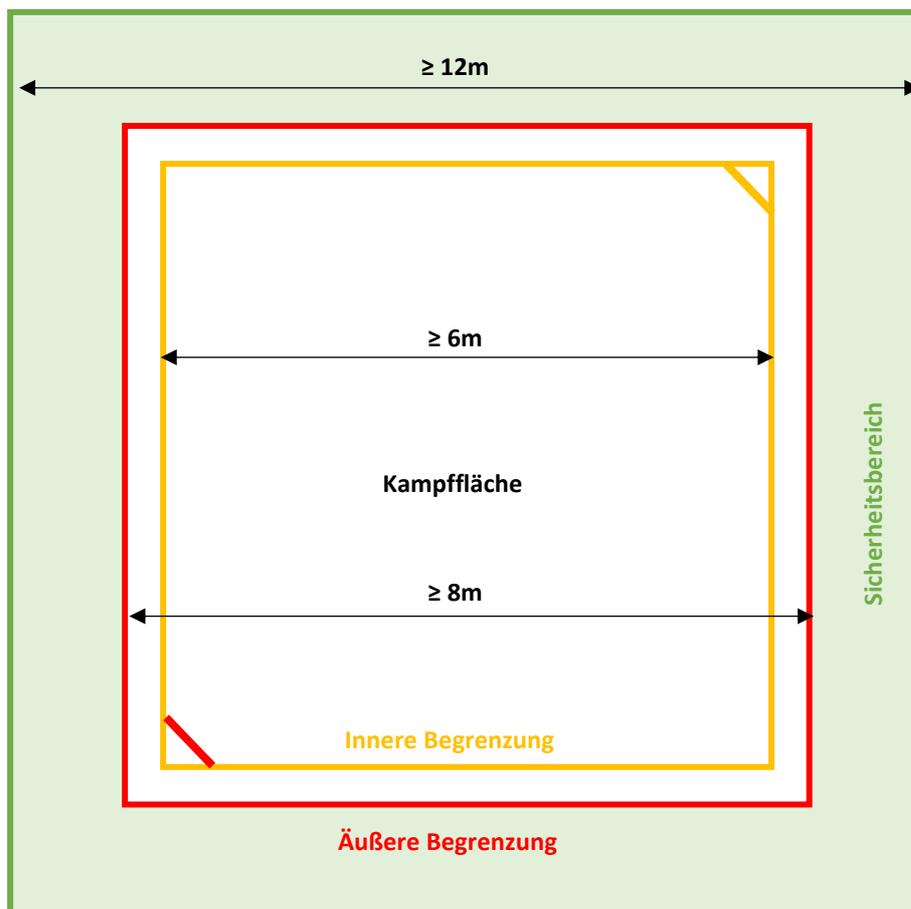
1. **Fläche** – Der Fechtboden ist eine quadratische Fläche mit der Größe von 8m × 8m bis maximal 14m × 14m (optimal ist eine Größe von 10m × 10m). Rechteckige Fechtböden sind zulässig, solange sie eine Kantenlänge von 8m nicht unterschreiten. Er wird von einer roten Außenlinie begrenzt (Äußere Begrenzung).
2. **Randzone** – Der Fechtboden enthält eine umlaufende Randzone. Sie erstreckt sich ab der Außenlinie 1m einwärts und wird innen durch eine gelbe Warnlinie gekennzeichnet (innere Begrenzung).

3. Aufstellungspunkte – **An zwei einander diagonal gegenüberliegenden** Punkten in der Ecke der Randzone liegen die beiden Aufstellungspunkte. Jeder Aufstellungspunkt wird durch eine abgeklebte Ecke in der jeweiligen Farbe (rot oder gelb) markiert.
4. Sicherheitsbereich – Umlaufend um jeden Fechtboden ist ein Sicherheitsbereich von 2m freizuhalten. Kann der Sicherheitsbereich nicht eingehalten werden, ist im Regelwerk das Hinausschieben, Tragen und oder Schubsen aus Sicherheitsgründen zu verbieten. Aktives oder passives Übertreten wird nicht als Treffer gewertet, sondern der Kampf an den Aufstellungspunkten neu gestartet. Eine Ausnahme davon ist dann erfüllt, wenn der Fechter absichtlich die Außenlinie übertritt um eine Unterbrechung des Gefechts zu erzwingen; in diesem Fall kann diese Aktion mit einem Treffer für den Gegner geahndet werden.

Alle Linien müssen deutlich gekennzeichnet sein. Folgende Farbkennzeichnung ist empfohlen:

- a. Aufstellungsecke – rot oder gelb.
- b. Warnlinie – gelb
- c. Außenlinie – rot

Definition und Aussehen des Fechtbodens:





Änderungshistorie

Version	Änderung	Datum	Autoren
1.0	Dokumenten Release	30.05.16	T. Bögle
1.1	Nachtrag Markierung der Waffen	18.08.16	T. Bögle
1.2	Korrekturen an Text und Formatierung	03.10.16	T. Heydenreich
2.0	Generell: Schiedsrichter ersetzt durch Kampfrichter Genderneutrale Formulierung 1. Sortierung und Anpassung der Kapitel 2. Anforderungen an DDHF-Regelwerke in eigenständiges Dokument: „DDHF-Regelwerk Anforderungen“ ausgegliedert 3. Ergänzungen und Überarbeitung diverser Kapitel	05.01.18	T. Bögle
3.0	Vollständige Überarbeitung und Anpassung	22.02.18	M. Sprenger T. Bögle
3.1	Kleinere Anpassungen: Konventionen und Treffer & Verbotene Aktionen	24.03.18	T. Bögle
3.2	Anpassung der Formulierungen und Ergänzungen - Persönliche Ausrüstung und Waffen - Nomenklatur und Gliederung - Anpassungen Sektion: Ringen - Anpassung Sektion: Übertreten - Anpassung bei den verbotenen Aktionen - Anpassung Sanktion der 1. Gruppe - Waffe greifen.	23.10.18	T. Bögle Turnier AG
4.0	Vollständige Überarbeitung und Anpassung - Gliederung Angepasst an Bereich: Teilnehmer und Verantwortliche - Strafen und Sanktionen angepasst, Redundanz entfernt und vereinfacht. - Generell gekürzt.	11.01.19	T. Bögle Turnier AG
5.0	Anpassung der Formulierungen und Ergänzungen - Waffen- und Ausrüstungsspezifikation geändert. - Richtlinien für Treffer überarbeitet - Verbotene Aktionen und Strafen überarbeitet.		JP. Kleinau A. Fürgut C. Berthold R. Geißler T. Bögle