

Wettkampfregelewerk
für das
Salzhau Turnier
in Lüneburg am 5./6. November 2022

Dieses Regelwerk ist angelehnt an das DDHF-Freyfechter-Regelwerk. Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks, es sei denn, sie sind durch Regeln in diesem Dokument ausdrücklich verändert.

1. Fechtwaffen

Für die Zulassung von Fechtwaffen für den den Wettkampf in der Disziplin Langschwert gelten die Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks.

Der Wettkampf in der Disziplin Säbel wird ausschließlich mit Nylonwaffen der Firma Black Fencer gefochten. Zulässig sind Blackfencers Säbelmodelle 1864 Bowl Gymnasium Sword V1 und V2, 1796 Infantry Sabre und 1803 Slotted Hilt Sabre. Weitere vergleichbare Modelle können nach Absprache von der Turnierleitung zugelassen werden.

Die Turnierleitung stellt den Teilnehmern Säbel des Typs Black Fencer 1864 Bowl Gymnasium Sword V1 zur Verfügung, es müssen keine Fechtwaffen mitgebracht werden.

Das Black Fencer Gymnasium Sword V2 kann in einem Gefecht nur dann verwendet werden, wenn beide Fechter sich darauf einigen, mit diesem Modell zu fechten.

2. Wertung als Punkt

Treffer

Treffer werden nach der Art und Qualität ihrer Ausführung mit Punkten bewertet.

0 Punkte: Wird die Waffe am Gegner nur angelegt oder es ist unklar, ob mit scharfen Waffen eine signifikante Wirkung entstanden wäre, werden 0 Punkte vergeben. Treffer, die erkennbar nur die Peripherie der Schutzausrüstung berühren, aber den Fechter ohne das Tragen dieser Ausrüstung nicht berührt hätten, werden mit 0 Punkten bewertet.

1 Punkt: Wird der Gegner mit einem gültigen Treffer an Armen oder Beinen ohne Gegentreffer getroffen, wird 1 Punkt vergeben. Wird der Gegner mit einem gültigen

Hau oder Schnitt am Torso unterhalb des Schultergelenks getroffen, wird 1 Punkt vergeben.

2 Punkte: Wird der Gegner mit einem gültigen Stich am Kopf oder Torso ohne Gegentreffer getroffen, werden 2 Punkte vergeben. Wird der Gegner mit einem gültigen Hau oder Schnitt am Torso oberhalb des Schultergelenks ohne Gegentreffer getroffen, werden 2 Punkte vergeben.

Keine Wertung: Ist für den Kampfrichter nicht klar erkennbar, ob ein gültiger Treffer erzielt wurde, erfolgt keine Wertung.

Nachschlag

Wird ein Fechter, der einen gültigen Treffer erzielt, durch einen gültigen Nachschlag des Gegners getroffen, wird 1 Punkt abgezogen.

Ein Nachschlag ist gültig, wenn er als Treffer ohne Gegentreffer mit mindestens einem Punkt bewertet worden wäre. Nur der zuerst gültig getroffene Fechter kann gültig Nachschlagen.

Übertreten/Straftreffer

Übertritt ein Fechter gemäß Definition des DDHF-Rahmenregelwerks, so erhält der Gegner 1 Punkt.

Andere Straftreffer, die sich aus Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks ergeben, z.B. durch eine rote Karte, werden mit 2 Punkten gewertet.

Doppeltreffer

Treffen beide Fechter innerhalb eines Fechttempos, gilt dies als Doppeltreffer. Ein Fechttempo ist die gedachte Zeitspanne für eine einzelne Fechtaktion. Es wird unterschieden zwischen geschlossenen und offenen Doppeltreffern.

Geschlossener Doppeltreffer

Fechten beide Fechter erkennbar in der Absicht, gedeckt und vor einem Gegentreffer sicher zu bleiben, wird der Doppeltreffer als geschlossener Doppeltreffer gewertet und beide Fechter erhalten 1 Punkt.

Beidseitig verursachter offener Doppeltreffer

Ist ein gedecktes Fechten nicht erkennbar und treffen sich beide Fechter ohne klar erkennbare Absicht, ihrer eigenen Blößen zu schützen, wird der Doppeltreffer als offener Doppeltreffer gewertet. Für beidseitig verursachte offene Doppeltreffer erhalten beide Fechter je 1 Punkt.

Beidseitig verursachte offene Doppeltreffer werden zusätzlich separat gezählt. Kommt es zu drei beidseitig verursachten offenen Doppeltreffern, wird das Gefecht

beendet und für beide Fechter als verloren gewertet. Es werden für beide Fechter jeweils 9 Punkte eingetragen.

Einseitig verursachter offener Doppeltreffer

Ficht ein Fechter ohne erkennbare Absicht, seine eigenen Blößen zu schützen und vor einem einem Gegentreffer sicher zu bleiben, und der andere Fechter mit erkennbarer Absicht, dies zu tun, wird der Doppeltreffer als einseitig verursachter offener Doppeltreffer gewertet. Der geschützt agierende Fechter erhält 1 Punkt, der ungeschützt agierende 0 Punkte.

Zusätzliche Erläuterungen in Ergänzung oder Abänderung des DDHF-Rahmenregelwerks

Allgemein

Ein Treffer durch einen Hau wird nur dann mit Punkten bewertet, wenn der Hau über eine hinreichend lange Strecke mit hinreichend guter Ausrichtung der Schneide in einer stabilen Bahn geführt worden ist. Ob ein Hau diese Bedingungen erfüllt, liegt im Ermessen des Kampfrichters. Als Faustregel gilt, dass ein Hau mindestens 60cm weit in einer stabilen Bahn unterwegs gewesen sein sollte, bevor er das Ziel trifft. Dies gilt auch dann, wenn der Hau als ganzes eine längere Bahn hat.

Handtreffer

Mit kurzer Schneide aus kurzer Distanz geschnellte Zeckhäue von unten werden nicht gewertet. Ein sauberes Aufstreichen mit genügend langer stabiler Schnittbahn wird gewertet.

Häue und Stiche, die erkennbar oder vermutlich nur die Peripherie des Schutzhandschuhs touchieren und ohne das Tragen der schützenden Handschuhe die Hand nicht sauber getroffen hätten, werden nicht gewertet, es sei denn, der Handschuh hat hierbei eine dahinterliegende gültige Trefferfläche verdeckt, die ansonsten sauber getroffen worden wäre.

Stiche

Ein gültiger Treffer wird bereits erzielt, wenn der Stich erkennbar aufsetzt und erkennbar so weit genug geführt werden kann, dass sich die Klinge durchbiegen oder von der Maske abgleiten würde. Ein tatsächliches sichtbares Durchbiegen der Fechtwaffe ist nicht erforderlich.

Schnitte

Für einen Schnitt werden nur dann Punkte vergeben, wenn er mit einer scharfen Waffe absehbar erhebliche Wirkung erzielt hätte. Das zu beurteilen, liegt im Ermessen des Kampfrichters.

Kontrollsituationen

Für einen gültigen Treffer aus einer Situation momentaner physischer Kontrolle heraus reicht es, Schläge oder Stiche anzudeuten. Ein Kontakt der Waffe mit dem Gegner ist dann nicht erforderlich.

Schläge mit dem Knauf

Schläge mit dem Knauf dürfen nur aus einer Situation physischer Kontrolle heraus angedeutet werden, werden aber auch dann mit 0 Punkten bewertet.

Ringen

Ein eventuelles Zu-Boden-Bringen des Gegners muss kontrolliert erfolgen, der Gegner muss sanft abgelegt werden. Es muss bei allem diesen davon ausgegangen werden, dass der Gegner über keine spezielle Fallschule verfügt. Wer seinen Gegner zu Boden bringt, ist dafür verantwortlich, dass dabei die Sicherheit des Gegners gewährleistet ist, und dazu gehört insbesondere auch die Kontrolle darüber, dass der Gegner nicht durch den Fall oder durch eine der Fechtwaffen verletzt werden kann. In Situationen, in denen dies nicht sicher gewährleistet werden kann, muss der Fechter seine Aktion unterlassen oder sofort abbrechen.

3. Ablauf des Gefechts

Kampfzeit:

Ein Gefecht dauert maximal 4 Minuten. Die Zeit wird mit dem ersten Los gestartet, läuft durch und wird nur angehalten, wenn der Kampfrichter dies verlangt. Das Gefecht endet nach Ablauf der Zeit mit dem nächsten Halt.

Wertung des Gefechts:

Ein Gefecht gilt als gewonnen, wenn ein Fechter 9 Punkte erzielt, ohne dass sein Gegner mit der gleichen Kampfrichterwertung ebenfalls 9 Punkte erzielt.

Wenn die Kampfzeit abgelaufen ist, ohne dass mindestens ein Fechter 9 Punkte erreicht hat oder 3 offene Doppeltreffer gewertet worden sind, gewinnt der Fechter mit der höheren Anzahl an Punkten.

Endet in der KO-Phase ein Gefecht nach 3 offenen Doppeltreffern, so scheiden beide Fechter aus.

Erreichen in der Pool-Phase mit der gleichen Kampfrichterwertung beide Fechter einen Punktestand von 9 Punkten, so wird das Gefecht als unentschieden gewertet.

Erreichen in der KO-Phase mit der gleichen Kampfrichterwertung beide Fechter einen Punktestand von 9 Punkten, so wird ein Vorteil ausgelost und das Gefecht um

30 Sekunden verlängert. Der nächste gültige Treffer entscheidet dann das Gefecht. Sollte kein Treffer zustande kommen, gewinnt der Fechter mit Vorteil.

4. Ablauf des Turniers

Vorrunde

Alle Teilnehmer werden per Los oder gesetzt in Gruppen aufgeteilt. Jeder Fechter kämpft gegen jeden anderen Fechter in seiner Gruppe.

Die Gefechtsstatistik erfasst:

1. Siege, Niederlagen und Unentschieden
2. Punkte und Gegenpunkte
3. Offene Doppeltreffer
4. Strafen.

Die Gegenpunkte eines Fechters sind die Punkte, die seine Gegner in ihren Gefechten mit ihm erzielt haben.

Nach dem Ende der Vorrunde wird über alle Gruppen hinweg eine Rangliste erstellt. Hierfür werden zwei Kennzahlen ausgewertet:

1. Die Anzahl der Siege geteilt durch die Anzahl der absolvierten Gefechte
2. Die Anzahl der Gegenpunkte geteilt durch die Anzahl der absolvierten Gefechte.

Zunächst wird Kennzahl 1 ausgewertet. Je größer die Kennzahl ist, desto höher wird der Fechter in der Rangliste eingestuft. Falls dies zur vollständigen Erstellung einer eindeutigen Rangliste nicht ausreicht, wird Kennzahl 2 betrachtet, um die Ränge der zuvor noch gleichrangigen Fechter weiter zu differenzieren. Je kleiner Kennzahl 2 ist, desto höher in der Rangliste.

Die jeweiligen Gruppenersten rücken automatisch in die Hauptrunde vor. Die restlichen Plätze in der Hauptrunde werden von oben nach unten der vollständigen Rangliste folgend vergeben.

Hauptrunde

In der Hauptrunde wird im KO-System oder Round Robin gefochten. Falls Round Robin gefochten wird, so erfolgt die Bestimmung der Rangliste wie in der Vorrunde. Nach der Round Robin Runde können nochmals ein großes Finale um den 1. und 2. Platz und ein kleines Finale um den 3. und 4. Platz ausgefochten werden.