



# Freyfechter Regelwerk

Turnierregelwerk für Langschwert

Offizielles DDHF-Regelwerk

Version: 1.2

Datum: 23.10.2018

**Geprüft durch:**

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Thomas Bögle	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	23.10.2018



# Inhaltsverzeichnis

---

Allgemeines.....	2
Wertung als Punkt .....	3
1. Treffer:.....	3
2. Doppeltreffer .....	4
Ablauf des Gefechts .....	4
1. Kampfzeit: .....	4
2. Siegbedingungen: .....	4
Ablauf des Turniers.....	5
1. Vorrunden.....	5
2. Hauptrunden.....	5
3a. Finalrunde: Pool .....	5
3b. Final: K.O. Runde .....	5
Änderungshistorie.....	6

## Allgemeines

---

Es gelten uneingeschränkt alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks.

Zweck dieses Regelwerks ist es ein sportliches Wettkampffregelwerk für Langschwert (Fechtfeder) zu schaffen, mit dem Ziel, das persönliche Können der Teilnehmer zu vergleichen.

Die Motivation hinter den Regeln ist folgende:

- Es soll die objektiv vergleichbar beste Person an einem bestimmten Tag, an einem bestimmten Ort ermittelt werden.
- Dazu wird ein ernster Kampf auf wettkampfsportliche Weise in Gefechten simuliert. Dieser soll durch Nutzung von entsprechenden Waffen (Fechtfedern) und entsprechender Ausrüstung, sowie durch Beschränkung auf kontrollierbare und ungefährliche Techniken entschärft werden, damit der Wettbewerb verletzungsfrei ablaufen kann.
- Es wird angenommen, dass ein ernsthafter Kampf nach bereits einem wirkungsvollen Treffer entschieden wäre. Daher wird das Gefecht nach einem Treffer unterbrochen.
- Um zu verhindern, dass eine Person durch einen Zufallstreffer zu Beginn eines Gefechts aus dem sportlichen Vergleich geworfen wird, werden statistische Elemente eingebaut. Somit wird das Gefecht über eine definierte Zeitspanne geführt und durch die Anzahl der Punkte entschieden.



# Wertung als Punkt

Alle Treffer werden nach ihrer Art der Ausführung mit Punkten bewertet.

## 1. Treffer:

**Berührt:** Wird die Waffe am Gegner nur angelegt und es ist unklar ob eine „Verletzung“ entstanden wäre, werden 0 Punkte vergeben.

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

**Blöße:** Wird der Gegner mit einem gültigen Treffer am Kopf oder Torso ohne Gegentreffer getroffen, werden 2 Punkte vergeben.

**Qualität:** Wird ein Gegner durch eine qualitativ hochwertige Aktion z.B. erkennbare und sauber ausgeführte historische Technik getroffen, kann der Kampfrichter einen zusätzlichen Punkt vergeben.

**Nachschlag:** Wird der Angreifer nach einem gültigen Treffer durch einen Nachschlag des Gegners getroffen, wird 1 Punkt abgezogen. Bei einer leichten Berührung (siehe Berührt) wird der Punkt dem Gegner zugesprochen.

## Straftreffer / Übertreten:

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

Punkte	Treffer	Ring
0	Leichte Berührung	Ohne Dominanz
1	Eindeutiger Treffer (Hände + Beine)	Erkennbare Dominanz
2	Eindeutig + Blöße (Kopf oder Torso)	Erkennbare Dominanz + Kontrolle
+1	Für qualitativ hochwertige historische Techniken	
-1	Nachschlag	
2	Straftreffer / Übertreten	



## 2. Doppeltreffer

Doppeltreffer werden unterschieden in:

- a) Geschlossene Doppeltreffer: Beide Angriffe werden zeitgleich gestartet und die Waffen berühren sich vor dem Treffer.
- b) Offene Doppeltreffer: Beide Angriffe werden zeitgleich gestartet und die Waffen berühren sich nicht vor dem Treffer. Daraus folgt, dass beide Personen das „Vor“ für sich beansprucht und den Angriff des jeweils anderen ignoriert haben.

**Geschlossene Doppeltreffer** gelten als: „kein Treffer“ und werden mit 0 Punkten für beide Personen gewertet.

**Offene Doppeltreffer** gelten als Foul. Beide Personen erhalten eine gelbe Karte und es werden 0 Punkte vergeben. Der offene Doppeltreffer wird in der Kampfstatistik mit einem D vermerkt. Kommt es in einem Gefecht zu drei offenen Doppeltreffern wird das Gefecht beendet und für beide Fechter als verloren gewertet. Es werden für beide Fechter jeweils 5 Treffer eingetragen.

# Ablauf des Gefechts

---

## 1. Kampfzeit:

Ein Gefecht dauert maximal 3:30 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.

## 2. Siegbedingungen:

Ein Gefecht ist gilt als gewonnen, wenn folgende Kriterien erfüllt werden:

- Eine Person einen Vorsprung von 6 Punkten erzielt hat.
- Eine Person 8 Punkte erzielt hat.
- Die Kampfzeit abgelaufen ist.
- Wenn drei offene Doppeltreffer zustande kommen.
  - Poolphase: Gefecht wird mit 5 Treffer für beide Personen gewertet.
  - KO-Phase: Beide Personen scheiden aus.
- Unentschieden:
  - Poolphase: Das Gefecht endet unentschieden - kein Sieger / Verlierer.
  - KO-Phase: Es wird ein Vorteil ausgelost und das Gefecht um 30 Sekunden verlängert. Der nächste, gültige Treffer entscheidet das Gefecht. Sollte kein Treffer zustande kommen, gewinnt die Person mit Vorteil.



# Ablauf des Turniers

---

## 1. Vorrunden

Alle Teilnehmer werden per Zufall oder gesetzt in Gruppen aufgeteilt. Jede Person kämpft gegen jede andere Person in ihrer Gruppe.

Die Gefechtsstatistik erfasst:

- Siege, Niederlagen und Unentschieden
- Gegentreffer
- Offene Doppeltreffer
- Strafen

Anschließend erfolgt eine Auswertung über alle Gruppen und es wird eine Rangliste erstellt, sortiert nach:

1. Siege dividiert durch gefochtene Gefechte
2. Wenigste Gegentreffer (Punkte)

Die jeweiligen Gruppensieger rücken automatisch in die Hauptrunde vor.  
Die restlichen Plätze werden mit den obersten Plätzen der Rangliste aufgefüllt.

## 2. Hauptrunden

Für die Hauptrunden können die Treffer bis zum Sieg auf 12 Punkte und für den Differenzsieg auf 8 Punkte erhöht werden. Ebenso kann die Kampfzeit auf 4:30 Minuten verlängert werden.

### Optional möglich:

Allen vorgerückten Personen werden in neue Gruppen aufgeteilt (gleiche Paarungen sind zu vermeiden). Es wird nach dem Prinzip der Vorrunde gefochten.

Die Gruppensieger und die obersten Plätze der Rangliste rücken in die Finalrunde vor:

### 3a. Finalrunde: Pool

Es wird eine Finalgruppe von max. 5 Personen erstellt. Es kämpft jede Person gegen jede Person. Die Auswertung erfolgt wie in der Vorrunde. Der Gruppenerste wird Turniersieger die übrigen Plätze folgend.

### 3b. Final: K.O. Runde

Es wird eine Rangliste der Teilnehmer der Hauptrunde über alle Gruppe erstellt.

Finale: Rangliste Platz 1 - Rangliste Platz 2

Gefecht um Platz 3: Rangliste Platz 3 - Rangliste Platz 4

# Änderungshistorie

Version	Änderung	Datum	Durch
1.0	Release	16.03.17	T. Bögle
1.1	Korrekturen im Inhalt und Anpassungen in der Formatierung/Rechtschreibung	10.04.17	T. Bögle
1.2	Punkte Wertung überarbeitet		T. Bögle

