

Symphony of Steel

Regelwerk

Version 1.0 vom 29.03.2019



Voraussetzungen für eine Teilnahme

Für eine Teilnahme müssen die separat veröffentlichten Ausrüstungsvorgaben eingehalten werden, siehe <https://www.schwabefedern.de/termine/symphony-of-steel/>

Für eine Teilnahme am Anfängerturnier darf der Teilnehmer vorher an höchstens einem anderen Turnier teilgenommen haben und höchstens zwei Jahre aktiv historisches Fechten betrieben haben.

Für das offene Turnier gelten keine weiteren Einschränkungen.

Strafen und verbotene Aktionen

Wir erwarten von allen Fechtern ein verantwortungsbewusstes, kontrolliertes, und sportliches Verhalten. Sollten wir feststellen, dass ein Fechter unkontrolliert, oder mit übertriebener Härte vorgeht, nehmen wir uns heraus dies je nach Ausmaß mit Verwarnungen bis zu Ausschluss vom Turnier zu ahnden. Verwarnungen gelten für das gesamte Turnier und werden auch in weitere Kämpfe übernommen, insbesondere von der Gruppen-/ in die Eliminationsphase.

Für die **erste Verwarnung** wird dem Betroffenen **ein Punkt** abgezogen.

Für die **zweite Verwarnung** werden **drei Strafpunkte** abgezogen. Das Erreichen von negativen Punkten ist hierbei möglich.

Bei der **dritten Verwarnung** wird der Fechter **vom Turnier ausgeschlossen**.

Wir gehen insbesondere im offenen Turnier davon aus, dass die Fechter wissen worauf sie sich einlassen und ein Mindestmaß an Kontrolle über ihre Waffe haben.

Da wir dies im Anfängerturnier nicht voraussetzen können gilt hier zusätzlich: Falls ein Fechter durch vom Gegner verschuldete Verletzung aus dem Turnier ausscheidet, scheidet automatisch auch sein Gegner aus.

Folgende Aktionen sind verboten und werden verwarnt, es sei denn es war offensichtlich unbeabsichtigt.

- Angriffe mit der Parierstange
- Greifen in die Ausrüstung
- Entfernen der gegnerischen Schutzausrüstung
- Hebel. Eine Ausnahme hiervon sind kontrollierte Hebel zur Entwaffnung.
- Würfe, bei denen beide Beine des Geworfenen den Boden verlassen
- Angriffe zum Schritt
- Knaufstöße gegen andere Ziele als das Maskengitter

Folgende Aktionen sind verboten und werden verwarnt.

- Aktionen mit dem Schwert zum Knöchel oder unterhalb des Knöchels
- Tritte

- Werfen des Schwertes oder anderer Projektile auf den Gegner. Hiervon ausgenommen ist ein Fallenlassen der Waffe im Ringen

Folgende Aktionen sind verboten und werden mit Ausschluss vom Turnier geahndet.

- Mordhäue
- Angriffe gegen am Boden liegende. Angedeutete Aktionen sind hierbei ausgenommen.
- Würfe auf den Kopf

Punkte

Punkte werden vergeben für erfolgreiche Stiche, Hiebe, Schnitte, Ringenaktionen, Entwaffnungen sowie Verlassen der Kampffläche.

- 1. Stiche** – Für einen erfolgreichen Stich zu anderen Zielen als dem Kopf muss sich die Feder sichtbar biegen.
Für einen erfolgreichen Stich zum Kopf muss der Kopf des Gegners sichtbar durch den Stich bewegt werden oder sich die Feder sichtbar biegen.
Für Stiche zum Kopf oder Torso werden zwei Punkte vergeben.
Für Stiche in die Achsel werden keine Punkte vergeben.
Für Stiche zu allen anderen erlaubten Trefferzonen wird ein Punkt vergeben.
- 2. Hiebe** – Ein erfolgreicher Hieb ist mit der Schneide durchzuführen. Für Hiebe mit der Fläche werden keine Punkte vergeben.
Für Hiebe zum Kopf werden zwei Punkte vergeben.
Für Hiebe zu allen anderen erlaubten Trefferzonen wird ein Punkt vergeben.
- 3. Schnitte** – Für einen erfolgreichen Schnitt muss eine deutlich sichtbare Schnittbewegung durchgeführt werden. Bloßes anlegen (auch mit Druck) wird nicht gewertet.
Für Schnitte am Kopf und Hals wird ein Punkt vergeben.
Für Schnitte an allen anderen Trefferzonen wird kein Punkt vergeben.
- 4. Ringen** – Für Würfe, bei denen der Werfende stehen bleibt, werden zwei Punkte vergeben.
Gehen während des Ringens beide zu Boden erhält derjenige einen Punkt, der eine eindeutige Kontrolle über den Gegner ausübt. Dies kann zum Beispiel durch ange deutete Schläge zur Maske aus dominanter Position ausgedrückt werden.
Ringen im Stand wird nach maximal zehn Sekunden abgebrochen. Geht das Ringen in den Boden über hat man erneut zehn Sekunden Zeit, nach denen abgebrochen wird.
- 5. Nachschlag** – Nach einem punktebringenden Treffer wird der Kampf nach zwei Sekunden unterbrochen. In dieser Zeit kann zum Beispiel ein vorbereitender Treffer an der Hand zu einem Treffer an der Maske verbessert werden. Bei derartigen

mehrfachen Treffern wird nur derjenige gewertet, der die höchste Anzahl an Punkten bringt.

Wird der Fechter, der den ersten Treffer gelandet hat während dieser Zeit selbst getroffen wird ihm ein Punkt abgezogen.

6. **Doppeltreffer** – Bei gleichzeitigem Treffer wird der Kampf sofort unterbrochen. Es werden keine Punkte vergeben.
7. **Verlassen der Kampffläche** – Verlässt ein Fechter die Kampffläche mit beiden Beinen wird der Kampf unterbrochen, und der andere Fechter erhält einen Punkt. Verlässt ein Fechter die Kampffläche in einer Ringenaktion mit dem ganzen Körper erhält der andere Fechter einen Punkt. Verlässt ein Fechter nach einer punktebringenden Aktion die Kampffläche wird der Kampf unterbrochen, und die vorherige Aktion bewertet. Das Verlassen der Kampffläche hat in diesem Fall keine weiteren Auswirkungen.
8. **Entwaffnung** – Eine Entwaffnung gilt als erfolgreich, wenn nach Entwenden der Waffe Distanz aufgebaut wird bzw. keine Ringenaktion mehr erfolgt. Erst dann wird der Kampf unterbrochen.
Für eine erfolgreiche Entwaffnung wird ein Punkt vergeben.
9. **Einhändige Aktionen** – Wird ein Stich, Hieb, oder Schnitt so ausgeführt, dass er laut 1.-3. Punkte geben würde, jedoch mit nur einer Hand an der Waffe, wird ein Punkt vergeben.
10. **Sonderfälle** – Greifen in eine stehende Klinge, z.B. zum Zweck der Entwaffnung, ist erlaubt. Ist die Klinge nicht stehend erhält der Gegner einen Punkt.
Knaufstöße zum Maskengitter geben einen Punkt.
Schläge mit Fäusten und Ellbogen sind erlaubt, geben aber keine Punkte.
Aktionen aus dem Halbschwert sind erlaubt.
Sollte aus irgendwelchen Gründen eine Gefährdung für einen der Fechter bestehen wird der Kampf unterbrochen und die Gefährdung entfernt. Dies ist zum Beispiel Verlust oder mangelhafter Sitz der Schutzausrüstung.

Ablauf des Turniers

Sofern nicht gesondert darauf hingewiesen wird gelten die folgenden Regeln sowohl für das offene, als auch für das Anfängerturnier.

1. **Ablauf eines Kampfes** – Ein Kampf in der Gruppenphase dauert maximal 3:00 Minuten und in der Eliminationsphase maximal 4:00 Minuten. Ausgenommen hiervon ist das Finale des offenen Turniers. Hier dauert der Kampf maximal 10:00 Minuten, aufgeteilt in zwei mal 5:00 Minuten und unterbrochen von einer kurzen Pause. Die Zeit wird während des Kampfes nur auf explizite Aufforderung der Kampfrichter gestoppt, und läuft ansonsten durch.

Ein Kampf endet nach Erreichen der maximalen Kampfzeit oder einer Punktedifferenz von fünf Punkten in der Gruppenphase, bzw. sieben Punkten in der Eliminationsphase. Im Finale des offenen Turniers beträgt die maximale Punktedifferenz zehn Punkte. Sieger des Kampfes ist der Fechter mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand endet der Kampf in der Gruppenphase als unentschieden. In der Eliminationsphase gewinnt in diesem Fall der Fechter der den nächsten Punkt erzielt. Sobald ein Fechter zum Kampf aufgerufen wird muss dieser innerhalb einer Minute kampfbereit auf der Kampffläche stehen. Wird dies versäumt wird der Kampf für diesen Fechter als verloren gewertet, bzw. als Sieg für seinen Gegner.

Diskussionen mit dem Schiedsrichter zum eigenen Vorteil während des Kampfes sind untersagt.

Für einen Kampf darf ein Fechter einen Coach bestimmen. Dieser darf während der Kampf gestoppt ist die Kampffläche betreten und Ratschläge erteilen. Er muss sofort zu Beginn der Runde die Fläche wieder verlassen.

- 2. Gruppenphase** – Je nach Teilnehmerzahl werden Gruppen mit bis zu fünf Fechtern gebildet. Diese werden im Vorfeld zufällig erstellt. Die Turnierleitung behält sich jedoch vor die Gruppen nachträglich zu bearbeiten um eine Ausgeglichenheit der Gruppen zu gewährleisten. Im offenen Turnier werden acht Gruppen gebildet, im Anfängerturnier zwei. Am Ende der Gruppenphase wird für jede Gruppe eine Rangfolge erstellt. Hierbei wird in absteigender Relevanz die Anzahl der Siege, die Punktedifferenz, und die Zahl der Gegentreffer berücksichtigt. Sollten diese Kriterien nicht genügen um einen Gleichstand aufzulösen entscheidet die Turnierleitung nötigenfalls vor Ort weitere Kriterien.
- 3. Eliminationsphase** – Im offenen Turnier rücken 16 Fechter in die Eliminationsphase weiter, im Anfängerturnier vier. Die Fechter setzen sich zusammen aus den beiden höchstplatzierten jeder Gruppe. Es werden Gefechte um den dritten Platz ausgefochten.