



Symphony of Steel

Turnierregelwerk für Langes Schwert

Version: 1.0

Datum: 19.01.2020

Geprüft durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Thomas Bögle	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	19.01.2020



Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	3
Spezielle Teilnahmebedingungen	4
Wertung als Punkt	4
1. Treffer:	4
2. Doppeltreffer	5
Ablauf des Gefechts	5
1. Kampfzeit:.....	5
2. Siegbedingungen:.....	5
Ablauf des Turniers	6
1. Vorrunden: Gruppenphase	6
2. Hauptrunden:	6
3 Finalrunde	6
Änderungshistorie	7



Allgemeines

Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks, mit folgenden Änderungen:

Verbotene Aktionen:

- 1) Beinfeger sind erlaubt
- 2) Schläge mit der Faust, Hand, Handkante, dem Unterarm oder Ellenbogen sind erlaubt
- 3) Schubsen, Schieben und Stoßen, zu Fall bringen o.Ä. ohne erkennbare Technik ist erlaubt.
- 4) Würfe, bei denen beide Beine des Geworfenen den Boden verlassen, sind verboten.
- 5) Schläge auf den Hinterkopf und Nacken werden stark durch den verteidigenden Fechter beeinflusst und werden deshalb nicht grundsätzlich als verbotene Aktion gewertet
- 6) Harte Schläge auf Hände und Rücken werden stark durch den verteidigenden Fechter beeinflusst und werden deshalb nicht grundsätzlich als verbotene Aktion gewertet

Ergänzung zum 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. Geht das Ringen in den Boden über, hat man **erneut 10 Sekunden** Zeit, nach Ablauf dieser wird abgebrochen.

Aufgrund der oben erlaubten Techniken wird empfohlen, sich auf das sichere Fallen bei Würfen und Takedowns vorzubereiten (Fallschule) und ein sicheres Fallen auch in voller Schutzausrüstung zu üben. Für dieses Regelwerk wird „Ringen am Schwert“ als wichtiger Teil der historischen Kampfkünste angesehen mit besonderen Herausforderungen an Ausrüstung, Technik und Körperbeherrschung.

Es gelten separat veröffentlichte Ausrüstungsvorgaben, die die Empfehlungen des DDHFs aufgreifen aber für dieses Regelwerk erweitern.

Das Regelwerk: „Symphony of Steel“ wurde für das gleichnamige Turnier der Schwabefedern Ulm entwickelt.





Spezielle Teilnahmebedingungen

Anfängerturnier:

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. Das Anfängerturnier ist für Herren und Frauen gleichermaßen möglich.

Wertung als Punkt

Punkte werden vergeben für erfolgreiche Stiche, Hiebe, Schnitte, Ringenaktionen, Entwaffnungen sowie Verlassen des Fechtbodens.

1. Treffer:

Alle Treffer werden nach ihrer Art und getroffenen Trefferzone bewertet. Bei mehreren Treffern wird der höherwertige Treffer gewertet.

Art	Trefferzone	Punkte
Hieb / Stich	Kopf	2
Wurf / Ringen	Werfende bleibt stehen	2
Stich	Torso	2
Hieb / Stich	Alle andere Trefferzonen	1
Schnitt	Kopf / Hals	1
Wurf / Ringen	Dominanz im Ringen	1
Verlassen des Rings	Gegner verlässt den Ring	1
Entwaffnung	Ergreifen und entwaffnen	1
Knauf	Kopf	1
Schnitt	Alle andere Trefferzonen	0
Schläge Faust	Alle Trefferzonen	0
Einhändige Aktionen	Reduziert den Treffer	1
Nachschlag	Treffer durch den Gegner	-1



Nach einem punktebringenden Treffer wird der Austausch nach einer Sekunde unterbrochen. Wird der Fechter, der den ersten Treffer gelandet hat, während dieser Zeit selbst getroffen wird ihm ein Punkt abgezogen. Kann der Fechter, der den ersten Treffer gelandet hat, innerhalb dieser Zeit einen weiteren, höher gewerteten Treffer erzielen, so wird nur dieser gewertet (Abzüge für Gegentreffer bleiben bestehen).

Wird ein Stich, Hieb, oder Schnitt mit nur einer Hand an der Waffe ausgeführt, so dass er laut Tabelle Punkte gibt wird nur ein Punkt vergeben.

2. Doppeltreffer

Bei gleichzeitigem Treffer wird der Austausch sofort unterbrochen. Es werden keine Punkte vergeben

Ablauf des Gefechts

1. Kampfzeit:

Ein Gefecht in der Gruppenphase dauert maximal 3:00 Minuten und in der Eliminationsphase maximal 4:00 Minuten.

In der Finalrunde des offenen Turniers. Hier dauert das Gefecht 2 x 4:00 Minuten, mit einer Minute Pause.

Die Zeit wird gestoppt sobald ein Schiedsrichter den Waffengang unterbricht.

2. Siegbedingungen:

Ein Gefecht endet:

- nach Erreichen der maximalen Kampfzeit
- oder
- wenn eine Punktedifferenz von fünf Punkten in der Gruppenphase, bzw. sieben Punkten in der Eliminationsphase erreicht wird.

Im Finale des offenen Turniers beträgt die Punktedifferenz zehn Punkte.

Sieger des Gefechts ist der Fechter mit den meisten Punkten.

Bei Gleichstand endet der Kampf in der Gruppenphase als unentschieden. In der Eliminationsphase gewinnt der Fechter, der den nächsten Punkt erzielt.



Ablauf des Turniers

1. Vorrunden: Gruppenphase

Je nach Teilnehmerzahl werden Gruppen mit bis zu sechs (offenes Turnier) bzw. acht (Frauen- und Anfängerturnier) 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. Die Turnierleitung behält sich außerdem vor, die Gruppengröße bei Bedarf anzupassen, damit ein fairer und sportlicher Wettkampf möglich ist.

Im offenen Turnier werden vier Gruppen gebildet, im Frauen- sowie Anfängerturnier zwei.

Am Ende der Gruppenphase wird für jede Gruppe eine Rangfolge erstellt. Hierbei wird in absteigender Relevanz die Anzahl der Siege, die Punktedifferenz, die Zahl der Gegentreffer sowie Doppeltreffer berücksichtigt. Sollten diese Kriterien nicht genügen, um einen Gleichstand aufzulösen entscheidet die Turnierleitung nötigenfalls vor Ort weitere Kriterien.

Im offenen Turnier rücken 16, im Frauen- sowie Anfängerturnier jeweils 4 Fechter in die Eliminationsphase vor.

2. Hauptrunden: Eliminationsphase

Im offenen Turnier werden KO-Runden gefochten, beginnend mit dem Achtelfinale (16 Teilnehmer). Es kämpfen dabei die Gruppenersten gegen die Gruppenvierten sowie die Gruppenzweiten gegen die Gruppendritten der „benachbarten“ Gruppe.

Im Frauen- sowie im Anfängerturnier werden KO-Runden gefochten, beginnend mit dem Halbfinale. Es kämpfen dabei die Gruppenersten gegen die Gruppenzweiten der „benachbarten“ Gruppe.

3 Finalrunde

Es wird in allen Formaten ein Finale, sowie ein Gefecht um den dritten Platz ausgefochten.

