



Ochsenstich Regelwerk

Turnierregelwerk für Rapier und
Begleitwaffen

Offizielles DDHF-Regelwerk

Version: 1.5

Datum: 21.09.2023

Geprüft durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	



Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	4
Ausrüstung	5
1.1 Schutzausrüstung	
1.2 Waffen	
1.3 Wahl der Waffen	
Wertung	10
2.1 Stich mit dem Ort	
2.2 Hau mit der Schneide	
2.3 Schnitt mit der Schneide	
2.4 Mantel-Parade / Mantel-Wurf	
2.5 Ringen	
2.6 Entwaffnung	
2.7 Sicherung der gegnerischen Waffe	
2.8 Bewegen der gegnerischen Waffe	
2.9 Nicht Treffer Zonen	
2.10 Verlust der Waffen	
2.11 Verlassen der Kampffläche	
2.12 Fechter geht zu Boden	
2.13 Doppeltreffer	
2.14 Nachschlag	
2.15 Straftreffer	



Ablauf des Gefechts	17
3.1 Kampfzeit / Siegbedingungen	
3.2 Poolphase / Finale	
3.3 Verschieben von Gefechten	
3.4 Pause zwischen zwei Gefechten	
3.5 Kampfunfähigkeit	
3.6 Waffentausch	
3.7 Sudden Death Gefecht	
3.8 Trainer / Publikum	
3.9 Lüsner	
3.10 Kampfplatz	
Änderungshistorie	24



Allgemeines

Es gelten uneingeschränkt alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks.

Die Gefechte beim Ochsenstich stellen eine Simulation eines Gefechts zwischen 2 Personen mit Rapier und einer optionalen Begleitwaffe dar. Die Regelwerks Anpassungen zusätzlich zu dem DDHF Rahmenregelwerk dienen, der Optimierung der Rahmenbedingungen für ein typisches Gefecht mit dieser Ausrüstung in den drei Kombinationen (Single Rapier, Rapier und Dolch, sowie Rapier und Mantel).

Das sportliche Gefecht soll einen ernsthaften Kampf mit historischen Waffen simulieren. Um zu verhindern, dass Zufallstreffer den sportlichen Vergleich erheblich beeinflussen, wird ein statistisches Element eingebaut. Jedes Gefecht wird auf eine bestimmte Anzahl erzielter Treffer geführt. Eine zeitliche Begrenzung des Gefechts ist nicht vorgesehen.

Das Ziel der Gefechte ist es, den sportlich effektiveren Kämpfer zu ermitteln, weshalb nur gültige Treffer bewertet werden und nicht deren Art der Ausführung.

Die Gefechte sollen die Rapier-Fechtstile der spanischen und italienischen Schulen des 17 Jahrhunderts in den Mittelpunkt stellen. Das Rapier war in dieser Epoche zum gesellschaftlichen Accessoir geworden und wurde fast ausschließlich dazu verwendet, zivile Differenzen zu entscheiden. Um diesem Aspekt gerecht zu werden, sind verwandte Waffentypen (z.B. Seitschwert, Hofdegen) nicht zugelassen.

Salvatorische Regel

Widersprechen sich zwei Regeln innerhalb dieses Regelwerks, gilt primär das DDHF-Rahmenregelwerk und nachfolgend die in diesem Regelwerk zuerstgenannte Regel.



Ausrüstung

Grundsätzlich gelten die Ausrüstungsvorschriften des DDHF. Die nachfolgend aufgeführten Anpassungen sind den geänderten Anforderungen an das Fechten mit dem Rapiert inkl. Nebenwaffen und den Trefferzonen geschuldet.

1.1 Schutzausrüstung

Nachfolgend werden nur die Teile der Schutzausrüstung aufgeführt, die in ihrer Beschaffenheit vom Rahmenregelwerk abweichen.

1.1.1 Kopfschutz

Fechtmaske gemäß DDHF Rahmenregelwerk. Ein Hinterkopfschutz und eine Polsterung werden dringend empfohlen, sind aber **nicht** vorgeschrieben.

1.1.3 Oberkörperschutz

Oberkörperschutz gemäß DDHF Rahmenregelwerk. Die Polsterung zum Schutz vor Schlägen wird dringend empfohlen, ist aber nicht vorgeschrieben. Der Stichschutz gemäß Rahmenregelwerk ist einzuhalten.



1.1.4 Handschutz

Mindestens Schnittschutzhandschuhe oder Lederhandschuhe oder Sport-Fechthandschuhe. Alle Handschuhe müssen mit Hourglass bzw. Stulpe aus Gewebematerial ausgestattet sein, der die Ärmelöffnungen deutlich (5cm) überdeckt. (Für beide Hände sind Stulpen vorgeschrieben). Eine Polsterung bzw. harte Platten sind nicht vorgeschrieben

1.1.5 Tiefschutz

Der Tiefschutz kann **unter oder über** der Fechtkleidung getragen werden, bzw. in die Fechthose eingearbeitet sein.

1.1.6 Beinschutz

Beinschutz gemäß DDHF Rahmenregelwerk. Eine Polsterung wird empfohlen, ist aber nicht vorgeschrieben. (keine Trefferzone)



1.1.8 Nachweis der Tauglichkeit der Schutzausrüstung / Haftung

Für die empfohlenen aber nicht vorgeschriebenen Ausrüstungsteile (Hinterkopfschutz, Schienbeinschutz) die der Fechter nicht verwenden will, ist auf dem Ausrüstungsprotokoll dies vom Teilnehmer (**selbst**) zusätzlich **handschriftlich** (Vorlage siehe unten) mit Datum und Unterschrift zu vermerken. Selbiges gilt für Jacken und Hosen, falls der erforderliche Schnitenschutz (800N) nicht nachgewiesen werden kann.

Der nachfolgende Text ist auf die Rückseite des Ausrüstungsbogen vom Teilnehmer abzuschreiben:

Hiermit bestätige ich [Name d. Teilnehmers, Geburtsdatum] dass ich trotz deutlichem Hinweis des Veranstalters auf die Verwendung eines [nur zutreffendes] Hinterkopfschutz, und/oder Schienbeinschutzes verzichte, und mir der Gefahr für Leib und Leben bewußt bin, inkl. irreparabler Schäden und Tod). Ich verzichte hiermit auf jeglichen Schadensersatzanspruch, der hiermit in Zusammenhang steht.

Hiermit bestätige ich (Name d. Teilnehmers, Geburtsdatum) dass meine Fechtjacke und/oder Fechthose den mindest erforderlichen Stichschutz von 800N aufweist. Ein verminderter Stichschutz kann zu irreparabler Schäden und Tod führen. Ich verzichte hiermit auf jeglichen Schadensersatzanspruch, der hiermit in Zusammenhang steht.



1.2 Waffen

Grundsätzlich sind alle Waffen, die nicht nachfolgenden Eigenschaften entsprechen, verboten. Zusätzlich kann die Turnierleitung Waffen ausschließen, wenn diese die Sicherheit der Teilnehmer gefährden könnten, wie z.B. zu dünne Klinge. Alle gemessenen Längenmaße und Gewichte bei der Waffenabnahme werden zugunsten des Fechters gerundet. (ausgenommen Klingendicke). Längen auf voll cm und Gewicht auf 100 Gramm.

Beim Biegetest muss sich die Klinge deutlich durchbiegen. (Deutliches Durchbiegen ist eine Auslenkung von mindestens 5cm von der Senkrechten)

1.2.1 Rapier

Dimensionen gemäß DDHF Rahmenregelwerk und zusätzlich:

Dicke der Klingenseite mindestens:	1,5mm
Ort/Spitze*	Umgeschlagen oder Aufsetzer

**bei Verdickung ist ein Aufsetzer erforderlich / Aufsetzer sind mit Tape oder vergleichbarem zu fixieren, bei nur abgerundeten/spitzen Klingen ist zusätzlich ein Metallplättchen an der Spitze notwendig (z.B. 1 Cent Stück)*

Anmerkung:

*Ein erforderliches Merkmal eines Rapiers ist der **Korb** und eine deutlich schmalere Klinge als ein Schwert. Es wird ein Rapier mit Glocke empfohlen, aber ein Drahtkorb ist ebenfalls zulässig.*

***Seitschwerter, Korbschwerter, Hofdegen, Sportdegen usw...** sind explizit **ausgeschlossen**, auch wenn sie die geforderten Eigenschaften Ihrer Formgebung nach erfüllen.*

1.2.2 Parier-Dolch

Dimensionen gemäß DDHF Rahmenregelwerk und zusätzlich:

Dicke der Klingenseite mindestens:	1,5mm
------------------------------------	-------



Ort/Spitze

Aufsetzer (alle Ort Typen)

**Aufsetzer sind mit Tape oder vergleichbarem zu fixieren, ein Metallplättchen an der Spitze ist notwendig (z.B. 1 Cent Stück)*

Biegeverhalten

7,5 kg

(deutlich sichtbare Durchbiegen)

Klingenfänger und Segel sind zugelassen

Es sind keine biegesteifen Dolche zugelassen

1.2.3 Mantel

Der „Mantel“ muss aus flexiblem engmaschigen Gewebematerial bestehen (kein Netzstoff)

Es dürfen keine **Metall-, Kunststoff-** oder sonstige **Teile** aus hartem Material angebracht sein (gilt auch für Broschen, Knöpfe oder Ähnliches). Stoffknöpfe, die das Gewicht des Mantels nicht merklich beeinflussen, sind zugelassen.

Maximalen Abmessungen

300cm x 300cm

Maximalgewicht

4 kg

Ein Handtuch oder ein rechteckiges Stück Stoff ist zugelassen.

**Ist im Finalkampf ein Mantel erforderlich, wird dieser von der Turnierleitung gestellt, falls kein eigener verfügbar ist.*

1.3 Wahl der Waffen

1.3.1 “Round-Robin / Vorausscheidung / Vorrunden”

Bei jedem dieser Gefechte können sich die Teilnehmer vor dem Gefecht auf eine beliebige der **drei Kombinationen** der Waffen einigen (auch gemischte Gefechte sind während dieser Phasen zulässig und gewollt). Besteht bei Beginn des Gefechts keine Einigung, gilt für beide Teilnehmer automatisch (Single Rapier). Hierbei gibt es keine Diskussion oder Einspruch-Möglichkeit der Fechter oder Trainer. Während des Gefechts ist ein Wechsel auch einvernehmlich ausgeschlossen.



1.3.2 Finale-Gefechte

In den Final Gefechten sind die Waffen vom Regelwerk vorgegeben.

Wertung

Wertung eines Treffers

Generell werden in der Wertung Punkte an den **Treffenden** gegeben. Dabei werden die drei unterschiedlichen Arten von Treffern gemäß DDHF Rahmenregelwerk berücksichtigt (Stich, Hau, und Schnitt). Eine zusätzliche Anforderung ist, dass diese von vorne oder schrägvorne (ca. 45° zum Fechter) erfolgen müssen. Zusätzlich wird die Funktion des Mantels festgelegt sowie die Regeln für das Ringen, Sichern und Entwaffnen definiert.

Gezielte Schläge, Stiche und Häue zu nicht Trefferflächen des jeweiligen Angriffstyps, sind nicht erlaubt und werden wie unsportliches Verhalten gemäß RRW gehandhabt.

2.1 Stich mit dem Ort

Ein gültiger Stich kann mit dem **Rapier** oder dem **Dolch** auf **alle Bereiche** des Fechtenden **oberhalb** der Hüfte (zur Vereinfachung wird das untere Ende Der Fechtjacke als Begrenzung verwendet) erfolgen, ausgenommen:

- Hände (immer beide Hände)

Ein gültiger Stich wird mit **1 Punkt** für den Stechenden bewertet.

2.2 Hau mit der Schneide

Ein gültiger Hau ist nur mit dem **Rapier** zur **Maske (Maske inkl. Anbauteile)** des Fechtenden möglich und muss mit der Schneide durchgeführt werden.



“Flachseitentreffer” werden nicht gewertet und müssen nicht zur Unterbrechung des Gefechts führen.

Ein gültiger Hau wird mit **1 Punkt** für den Hauenden bewertet.

2.3 Schnitt mit der Schneide

Ein gültiger Schnitt ist nur mit dem **Rapier** zur **Maske (Maske inkl. Anbauteile)** des Fechtenden möglich. Der Schnitt muss klar erkennbar mindestens über 30 cm geführt werden.

Ein gültiger Schnitt wird mit **1 Punkt** für den Schneidenden bewertet.

2.4 Mantel-Parade / Mantel-Wurf

Mantelparade

Ein um den Arm geschlagener Mantel kann zum aktiven versetzen/parieren einer ruhenden oder bewegten Waffe verwendet werden. Hierbei wird vereinfachend der komplette Unterarm inkl. der Hand als Umschlungen angenommen. Ist der Mantel nicht erkennbar um den Arm geschlungen, ist der Arm eine gültige Trefferzone.

Ein in der Hand gehaltener Mantel kann zum aktiven Versetzen/Parieren einer ruhenden oder bewegten Waffe verwendet werden. Hierbei wird ausschließlich die “Mantel-Hand” zur gültigen Paradezone, nicht der Unterarm

Anmerkung

In beiden Fällen ist die Funktion der Paradezone vergleichbar mit einem Schild.

Mantel-Wurf

Der Mantel kann geworfen und auch wieder aufgenommen werden. Wird der Mantel über den Kopf eines Teilnehmers geworfen und die Sicht des Gegners somit mehrere Fecht-Tempi damit verdeckt, wird der Kampf unterbrochen und der Werfende erzielt **1 Punkt**.

Außer in der beschriebenen Situation kann der Mantel keinen gültigen Treffer erzeugen.



Manteltreffer

Ein Mantel kann einen Stich auf eine gültige Trefferzone **nicht** verhindern.

Beispiel: Ein Stich auf den Torso durch einen herabhängenden Mantel ist ein gültiger Treffer, solange der Ort den Torso berührt und die Klinge sich gemäß Definition durchbiegt).

2.5 Ringen

Ringen ist generell untersagt, ausgenommen sind Techniken zum Entwaffnen oder Sichern der gegnerischen Waffen. Angriffe auf den Gegner mit "Nicht Waffen", (z.B. Kopf, Hand, Fuß usw..) sind verbotene Aktionen.

Der gegnerische Fechter darf **ausschließlich** an den **Unterarmen oder mit der flachen Hand auf der Maske**, zum Zwecke der Sicherung der Waffe, gegriffen werden.

Der Kampf wird ohne Wertung abgebrochen, sobald ein Kämpfer bei einer Aktion zu Boden geht oder die Aktion erkennbar über das Entwaffnen oder Sichern hinausgeht.

Ein selbständiges "Fallen" wird als absichtliche Treffer-Verhinderung des Fallenden gewertet.

2.6 Entwaffnung / Greifen der Waffen

Rapier

Das gegnerische Rapier kann nur in der **Stärke** (untere Hälfte der Klinge) gegriffen werden. Wird die Waffe in der Schwäche (obere Hälfte) inkl. Ort gegriffen, wird das als Treffer für den Gegner (**1 Punkt**) gewertet, unabhängig davon, ob die Waffe ruht oder in Bewegung ist.

Ausnahme ist hierbei das Fixieren des Rapiers unter dem Arm (historische Technik).

Dolch



Der Dolch kann nur am "Unterarm" gegriffen werden. Ein Griff zur Klinge ob bewegt oder unbewegt wird als Treffer für den Gegner gewertet (**1 Punkt**).

Anmerkung: Der Dolch kann gemäß Regelwerk nicht entwaffnet werden.

Aus Sicherheitsgründen ist das historisch belegte Entwaffnen über das Gehilz / die Glocke und den Griff, und somit der Griff dahin, sowohl bei Rapier und Dolch eine verbotene Aktion. Das Bewegen von Rapier und Dolch am **Gehilz oder am Griff** mit der **flachen Hand bzw. dem Unterarm** ist erlaubt.

Eine entwendete/fallengelassene Waffe darf nicht wieder aufgenommen werden und kann keine gültigen Treffer setzen. (gilt für beide Teilnehmer)

Eine gültige Entwaffnung/Fixierung wird mit **1 Punkt** für den Entwaffnenden bewertet.

Die Schwäche der Klinge bzw. der Dolch darf nicht gegriffen werden, auch wenn die Hand vom Mantel umschlungen ist.

Mantel

Der Mantel des Gegners darf gegriffen werden. Ein Ziehen am gegnerischen Mantels über mehrere Fecht-Tempi ohne zusätzliche Fecht-Aktion führt zum Abbruch des Kampfes ohne Wertung. Ein Schleudern des Gegners mittels Mantel ist eine verbotene Aktion.

Mäntel dürfen vom Besitzer (nicht vom Gegner) wieder aufgenommen werden.



2.7 Sicherung der gegnerischen Waffe

Wird eine Waffe für ca. 2 Sekunden gesichert ohne Entwaffnung, endet das Gefecht mit einem gültigen Treffer für den Sichernden. Wird die Waffe während dieser Zeitspanne mit einer deutlichen Schnittbewegung parallel zur Klinge -Ebene bewegt, wird das als gültiger Treffer für den Fechter der gesicherten Waffe gewertet, unabhängig von den Körperteilen, die die Klinge berühren. (Grifftechniken der Klinge, die eine Schnittverletzung verhindern sollen werden NICHT berücksichtigt)

Definition

Unter Sicherung der Waffe wird das Fixieren der Waffe verstanden, sodass diese nicht mehr nutzbar (Bedrohung, Schaden) bewegt werden kann.

Eine gültige Sicherung wird mit **1 Punkt** für den Sichernden bewertet.

2.8 Bewegen der gegnerischen Waffe

Mit der flachen Hand bzw. Unterarm kann die gegnerische Waffe jederzeit verschoben werden, solange diese in **nahezu** Ruhe ist. Eine deutlich bewegte Waffe darf nicht mit Körperteilen pariert oder abgelenkt werden. (DDHF Rahmenregelwerk, Fehlverhalten, Treffer stehlen)

2.9 Nicht Treffer Zonen

Gemäß DDHF Rahmenregelwerk ist das "Stehlen eines Treffers (Kat.3)" verboten und führt zu einer Trefferwertung (1 Punkt) für den Gegner. Entgegen dem Rahmenregelwerk ist es im Ermessen des Kampfleiters, ob zusätzliche Strafen verhängt werden.

Beispiel

Wird ein Stich mit der Hand (nicht Trefferzone) geblockt, gilt dies als Treffer für den Gegner (1 Punkt).

2.10 Verlust der Waffen



Das Gefecht wird solange fortgesetzt, bis ein Teilnehmer keine Waffe mehr hat (Mantel wird in dem Fall als Waffe gewertet). Der Fechter mit noch mindestens einer Waffe erhält **1 Punkt**. Haben beide Teilnehmer nur noch einen Mantel, wird das Gefecht **ohne Wertung** abgebrochen, da kein gültiger Treffer durch eine Fechtaktion mehr erzielt werden kann.

2.12 Fechter geht zu Boden

Stürzt ein Teilnehmer (selbst verschuldet), wird das Gefecht unterbrochen und der Gegner erhält **1 Punkt**. Stürzen beide Teilnehmer vor dem Halt, wird das Gefecht ohne Wertung abgebrochen. Ein Umwerfen des Gegners durch Stoßen, Umrennen, Beinstellen usw. ist verboten und führt zu keinem gültigen Treffer, und wird wie übertriebene Härte gehandhabt.

2.13 Doppeltreffer

Geschlossene Doppeltreffer werden nicht gewertet. Das Gefecht wird neu gestartet ohne Wertung und Strafen für die Fechter.

Offene Doppeltreffer werden mit einer **gelben Karte** für beide Kämpfer bestraft. Der **zweite** offene Doppeltreffer im selben Gefecht wird durch eine **rote Karte** geahndet. Mit dem **dritten** offenen Doppeltreffer wird das **Gefecht beendet**. Mit **jeweils 0 Punkten** für beide Teilnehmer. Bereits erzielte Punkte in diesem Gefecht werden gestrichen. Es erfolgt kein Übertrag auf nachfolgende Gefechte oder nachfolgende Fechtrunden (Finale usw.).

Definition Offener Doppeltreffer

Beide Teilnehmer treffen in einem Tempo den anderen Fechter ohne Klängenbindung und der Absicht, den gegnerischen Angriff parieren zu wollen.

2.14 Nachschlag

Es erfolgt **keine Nachschlag-Wertung**. Die Kampfleitung bewertet den gültigen Treffer oder Doppeltreffer.



2.15 Straftreffer

Wird ein Gefecht durch eine schwarze Karte beendet, werden **alle Punkte** des aktuellen Gefechts des entsprechenden Fechters **gestrichen**. Der Gegner erhält für dieses Gefecht **3 Punkte**, falls er keine schwarze Karte erhält.



Ablauf des Gefechts

3.1 Kampfzeit / Siegbedingungen

Es gibt **keine Kampfzeit Begrenzung**.

Jedes Gefecht in der Poolphase (Round-Robin) wird auf **3 Siegpunkte** ausgetragen. d.h. pro Gefecht gibt es maximal **5 Waffengänge**. Sobald ein Kämpfer **3 Punkte** erzielt hat, gewinnt er das Gefecht und es endet.

In den Finalkämpfen besteht jedes Gefecht aus insgesamt aus 6 (kleines Finale) bzw. 9 (großes Finale) Runden. Die Treffer geben Punkte, die gemäß **Abschnitt 3.6 Punkte** addiert werden. Sobald ein Fechter mehr als die Hälfte er erzielbaren Punkte erreicht hat, gewinnt er die Begegnung und diese wird beendet.

3.2 Bewertung und Platzierung der Teilnehmer für das Gesamtranking

In der Poolphase werden die Platzierungen gemäß folgenden Kriterien ermittelt (absteigende Reihenfolge: Siege, Punkte, Gegenpunkte, offene Doppeltreffer, Rote Karten, Gelbe Karten).

Das Gesamt-Ranking der Plätze 5 bis zum letzten Platz wird über alle Teilnehmer ermittelt (Kriterien siehe oben), wobei bei Punktegleichstand die Sudden Death Regelung nicht angewendet wird.

Nach Abschluß der Finalkämpfe werden die Plätze 1 bis 4 im Gesamt-Ranking gemäß dem Resultat gesetzt und alle anderen Platzierungen werden bei Bedarf entsprechend verschoben.

3.3 Ablauf der Gefechte Pool Phase (Round Robin)

Alle gemeldeten Kämpfer werden nach dem **Zufallsprinzip in Pools** eingeteilt und fechten innerhalb eines Pools gegen jeden anderen Pool-Teilnehmer. Die Gefechte erfolgen innerhalb eines zeitlich festgelegten Rahmens für den Pool und soweit möglich ohne Unterbrechungen.



3.4 Vorausscheidung, Vorrunde und Finale

"Vorausscheidung"

Ist eine Vorausscheidung für die 4 Finalplätze erforderlich (notwendig ab 5 Pools), fließt das Ergebnis NICHT in die Gesamtwertung mit ein.

"Vorrunde"

In der Vorrunde werden die Teilnehmer des großen und kleinen Finales festgelegt, das Ergebnis fließt NICHT in die Gesamtwertung mit ein.

"Finale"

Die Plätze 1 bis 4 werden in den "Final-Kämpfen" ausgefochten. Für die Platzierung im Gesamtranking ist für die Finalisten ausschließlich die Platzierung im Finale ausschlaggebend.

3.5 Beispiel Wertungsablauf

Round Robin in der Pool Phase

Pool1	Pool2	Pool3
Daisy	Mario	Sonic
Pluto	Luigi	Amy
Donald	Bowser	Tails

Ranking nach Poolphase

1	Daisy	Vorrunde weil Gewinner von Pool 1
2	Pluto	Vorrunde weil bester 2 Platziertes
3	Mario	Vorrunde weil Gewinner von Pool 2
4	Sonic	Vorrunde weil Gewinner von Pool 3
5	Luigi	
6	Bowser	
7	Amy	
8	Tails	

Vorrunde nach der Poolphase

Vorrunde	Gewinner	Verlierer
Daisy	Mario	Daisy
Mario		
Sonic	Pluto	Sonic
Pluto		

Finale (1 bis 4)

kleines Finale (Platz 3 und 4)

Daisy	Daisy	Sonic
Sonic		

großes Finale (Platz 1 und 2)

Mario	Pluto	Mario
Pluto		

Turnier Ranking

1	Pluto
2	Mario
3	Daisy
4	Sonic
5	Luigi
6	Bowser
7	Amy
8	Tails



3.6 Bewertung und Ablauf Finalkämpfe

**Je nach Teilnehmer Anzahl wird folgender Schlüssel angewendet:*

2 Pools

die jeweils besten 2 Fechter aus einem Pool kommen direkt in das jeweilige Finale (Platz 2 ins kleine Finale und Platz 1 ins große Finale)

Vorrunde

*Bei mehr als 2 Pools fechten die jeweiligen Gewinner des Pools um den Platz im Finale, freie Plätze werden durch die 2 Platzierten (Platzierung nach Poolphase im Gesamt-Ranking) aufgefüllt. In den **Vorausscheidungs- Kämpfen** gelten alle **Regeln und Wertungen der Poolphase**. In allen Begegnungen der Vorausscheidungen werden die Fechter soweit möglich gesetzt, sodass sie auf den Fechter eines anderen Pools treffen.*

3 Pools

Platz 1 des jeweiligen Pools und der 2 Platzierte mit den meisten Siegen (aus allen 3 Pools) fechten in einer Vorrunde (Gefecht auf 3 Punkte) die Teilnahme in den Finalrunden aus. Der Sieger zieht ins große Finale ein, der Verlierer ins kleine Finale.

4 Pools

Die jeweils besten Fechter (Platz 1) eines Pools kämpfen in einem Gefecht (3 Punkte) um die Platzierung im Finale (Verlierer kleines Finale, Gewinner großes Finale)

3.6.1 Ablauf/Wertung Finale

Im Finale wird der Gefechtsmodus angepasst, um den Ausgang des Turniers möglichst spannend zu halten. Die Bewertung der Treffer bleibt gleich.



- Die Anzahl der Kampfrunden/Waffengänge wird fortlaufende über alle Gefechte gezählt
- Jeder gültige Treffer wird mit der Punktzahl der aktuellen Kampfrunde gewertet.
- Nach jeweils 3 Kampfrunden haben die Kämpfer 60 Sekunden Pause

Das kleine Finale wird in **6 Kampfrunden** ausgetragen (Single Rapier sowie Rapier und Dolch, jeweils abwechselnd).

Das große Finale besteht aus **9 Kampfrunden** (Single Rapier, Rapier und Dolch, Rapier und Mantel).

In den Finalkämpfen sind die Waffen in der genannten Reihenfolge verpflichtend.

Kampfrunde	Waffentyp	Punkte
1	Single Rapier	1
2	Rapier + Dolch	2
3	Rapier + Mantel	3
4	Single Rapier	4
5	Rapier + Dolch	5
6	Rapier + Mantel	6
7	Single Rapier	7
8	Rapier + Dolch	8
9	Rapier + Mantel	9

Punktetabelle Finalkämpfe (Beispiel: großes Finale)

Anmerkung

*Im **kleinen Finale können 21 Punkte** erkämpft werden, d.h. der Fechter mit **11 Punkten** oder mehr hat gewonnen. Im großen Finale gibt es insgesamt **45 Punkte** und zum Gewinnen des Turniers werden mindestens **23 Punkte** benötigt.*

Sobald ein Fechter die erforderliche Punktzahl erreicht oder überschritten hat, wird die Begegnung beendet.



Bei nicht **eindeutigen Treffern** oder **geschlossenen Doppeltreffern** wird der Durchgang **wiederholt**. Bei **offenen Doppeltreffern** wird der Durchgang für beide Fechter mit **0 Punkten** bewertet und **nicht wiederholt**, die **rote Karte** wird **nicht** ausgesprochen, sodass offene Doppeltreffer nicht zum vorzeitigen Ende des Gefechts führen können.

Alle Strafpunkte werden zu den normalen Punkte hinzuaddiert.

Wird ein Fechter durch Strafen aus dem Gefecht ausgeschlossen, gewinnt automatisch der Gegner unabhängig vom aktuellen Punktestand.

Bei Punktgleichheit nach dem letzten Gefecht erfolgt ein "Sudden Death", um den Gewinner festzustellen.

Wird die Begegnung zuvor von der Turnierleitung beendet, gewinnt der Fechter mit den meisten Punkten zu diesem Zeitpunkt.

3.7 Verschieben von Gefechten

Kann ein Fechter aus vertretbaren Gründen ein Gefecht nicht fortsetzen oder antreten, kann die Kampfleitung das Gefecht an das Ende des Pools schieben und dort mit dem bisherigen Ergebnis fortsetzen. (Das Verschieben ist Situationsabhängig, und kein Recht eines Teilnehmers)

3.8 Pause zwischen zwei Gefechten

Jedem Fechter stehen mindestens 2 Minuten Pause zwischen zwei aufeinanderfolgenden Gefechten zu. Ausnahme vor einem „Sudden Death“ Gefecht.

3.9 Kampfunfähigkeit

Kann ein Fechter das Turnier nicht fortsetzen (Verletzung oder Sperre) oder tritt er zu einem, oder mehreren Gefechten nicht an, werden in der Poolphase alle Gefechte mit 0 Gegentreffern als verloren gewertet. Nach der Poolphase gewinnt der Gegner das Gefecht. Tritt die Kampfunfähigkeit in der aufgrund



eines unsportlichen Verhaltens des Gegners ein, gewinnt der kampfunfähige Teilnehmer das Gefecht unabhängig vom aktuellen Punktestand.

3.10 Waffentausch

Kämpfer können zum Turnier zugelassene Waffen untereinander tauschen (nur gleiche Waffentypen), auch während eines Gefechts (hier nur nach dem Halt), solange der Ablauf nicht gestört wird. Wird der Ablauf der Begegnung verzögert, kann die Kampfleitung das Tauschen einschränken oder unterbinden.

3.11 “Sudden Death” Gefecht

Das “Sudden Death” Gefecht wird immer angewendet, wenn eine Entscheidung (z.B. Gewinner, Verlierer) zwischen 2 Fechtern außerhalb eines Standard-Gefechts notwendig ist.

Das “Sudden Death” ist ein Gefecht auf einen gültigen Treffer, ohne Kampfzeitbegrenzung. Der Kämpfer mit dem ersten gültigen Treffer gewinnt. Ist nach einem „Halt“ kein gültiger Treffer zu vergeben, wird das Gefecht wieder neu gestartet.

Bei einem “Sudden Death” Gefecht kann jeder Fechter seine Begleit-Waffe frei bestimmen, ohne Zustimmung des Gegners.

3.12 Trainer / Publikum

Jeder Fechter hat das Recht von **einem** Trainer (die Person kann wechseln) begleitet werden. Der Trainer darf sich innerhalb gesperrter Zonen (ausgenommen Kampfplatz während des Gefechts und Lüsner Tisch) aufhalten und den Fechter verbal unterstützen. Die Kampfleitung kann im Bedarfsfall (Fehlverhalten des Trainers) Strafen gegen den Fechtenden aussprechen.

3.13 Lüsner

Die Lüsner dürfen von keinem Teilnehmer unaufgefordert angesprochen werden, um z.B. Ergebnisse zu erfahren. Bei Verstößen kann die Kampfleitung



Strafen gegen die Fechter verhängen. Nehmen die Fechter bzw. die Trainer nicht am aktuellen Kampf teil, werden die Strafen in das nächste Gefecht übertragen.

Änderungshistorie

Version	Änderung	Datum	Durch
1.0	Version zur Einreichung als Ranglisten Turnier	23.05.23	Wal.
1.1	Anpassungen Kommentare Marc Zellner, Paul Hoffmann	26.07.23	Wal
1.2	Ableich mit dem Rahmenregelwerk v5	27.07.23	Wal
1.3	Abgl. RRWv5, Sal. Regel, Final Modus	09.08.23	Wal
1.4	Turnier im Round Robin Format	23.08.23	Wal
1.4.1	Erklärung Waffe festhalten (keine Regelanpassung)	02.09.23	Wal
1.4.2	Erläuterung Greifen mit Mantel	19.09.23	Wal
1.4.3	Knieschutz, Nichttrefferfläche gemäß 19.9	19.09.23	Wal
1.5	Formatierung (finale Version f. Ochsenstich)	21.09.23	Wal


