

Turnierregeln „The Tournament VII“

Gladiatores München

Turnier am 08.12.2018



Kampfbeginn / Ende

Der Kampf beginnt:

- Die Kämpfer (mit blauer und roter Schärpe ausgestattet) stehen einander in weiter Mensur gegenüber = 2 Schritte Kampfdistanz.
- Der Kampf beginnt auf ein „Kämpft“ / „Fecht“ oder einem Pfiff aus der Trillerpfeife des 1.Hauptkampfrichters.

Der Kampf endet/stoppt:

- Sobald **einer** der Kampfrichter mit der Trillerpfeife pfeift oder ein lautes STOPP ruft.
- Ein Kämpfer den Kampf abbricht.
- Ein Kämpfer die Kampffläche absichtlich oder gezwungenermaßen mit beiden Füßen verlässt oder seine Waffe verliert (und keine eindeutige „Ringgen - Situation“ auftritt).
- Darüber hinaus ist in den Vorrunden eine Maximaldauer von 5 Minuten für jeden Kampf festgelegt, nach deren Ablauf der Hauptkampfrichter abpfeift. Gewinner ist der nach Punkten führende Kämpfer. Bei Gleichstand ist der Kampf unentschieden.
- Sobald die maximale Punktzahl pro Kampf erreicht wird (z.B. 3 Siegtreffer = 3:2)

Kampffläche

Wir nutzen bei unseren Turnieren zwei Kampfflächen mit jeweils einem Quadrat von ca. 8x8 m. Gekennzeichnet mit farbigen Turnierklebeband am Boden.

Kampfrichter

6 Kampfrichter je Kampf:

2 Hauptkampfrichter (1 davon Oberkampfrichter)

4 Seitenrichter (2 pro Kämpfer)

- Der Oberkampfrichter (erkennbar am Richtstock) hält immer die letzte Entscheidungsgewalt inne.
- Der 2te Hauptrichter „spiegelt“ den Oberkampfrichter.
- Die 4 Seitenrichter beobachten die Kämpfer
 - o Je 2 beobachten einen Kämpfer ihrer Farbe ob er trifft, wie er trifft oder getroffen wurde

Die beiden Hauptrichter stehen sich stets gegenüber und decken so beide Sichtlinien ab. Die Hauptkampfrichter moderieren, messen die Zeit und zeigen die Treffer. Jedem Kämpfer werden je 2 weitere Seitenrichter zugewiesen, die überwachen ob ihre „Farbe“, also ihr Kämpfer trifft oder wie er agiert. Seitenrichter erhalten Fähnchen, die der Farbe der Schärpe "ihres" Kämpfers entsprechen und beobachten seinen Kampferfolg. Kampfrichter versuchen, die Schwere und Wirkung eines Treffers zu ermessen (s.u.).

- Fahne nach oben ausgestreckt: voller Punkt,
- Fahne zur Seite ausgestreckt: halber Punkt
- Fahne nach unten: kein Punkt gesehen.
- Generell sind Seitenrichter das Backup der Hauptkampfrichter und greifen weder in den Kampf ein, noch geben sie Kommentare oder mischen sich in eine etwaige Diskussion / Absprache der Hauptkampfrichter ein.

Treffer - Punktevergabe - Wertungen

Trefferanzeige & Beenden einer Kampfsituation

Die Hauptkampfrichter beenden den Kampf stets durch Pfiff mit der Trillerpfeife (alternativ lautes Rufen von "Stop"), wenn:

- Sie einen Wirkungstreffer (Mannstoppend) sehen.
- Sie einen zweiten leichten Treffer vom selben Kämpfer sehen (2 x Vorteil).
- Sie eine Situation erkennen, die eine Gefährdung für einen Kämpfer bedeuten könnte (z.B. nicht fest sitzende Ausrüstung etc.).
- Sie eine Situation erkennen, die voraussichtlich zu keinem klaren Punkt führt (z.B. festgefahrenes Ringen).

Wirkungstreffer = 1 Punkt

Ein Wirkungstreffer bedeutet einen Treffer anzubringen, der einen „realen“ Kampf beenden würde. Entweder durch Tod eines Fechters, einen so starken Schaden gegen Gliedmaßen das dies zum Verlust dieser Gliedmaße führen oder ein Weiterkämpfen unterbinden würde, das Niederringen zu Boden oder den Verlust der Waffe. Wirkungstreffer sind:

- Eindeutige Stiche mit Tiefe, zum Leib und Kopf.
- Klare gedrückte / gezogene Hiebe (starke Wirkungstreffer) gegen Kopf und Rumpf
- Starke, absolut eindeutig kraftvolle Hiebe gegen Arme und Beine („Verlust einer Gliedmaße“).
- Hebel / Ringen / Wurf.
- Wenn ein Kämpfer aufgibt (durch Ruf von Stopp, abklopfen oder Erheben der Hände über den Kopf).

Verlassen der Kampffläche

Das Verlassen der Kampffläche unabsichtlicher Weise mit einem Fuß, also ein leichtes Übertreten während des Kampfes führt nur zu einer kurzen Ermahnung seitens der Kampfrichter und wenn möglich wird das Kampfeschehen nicht unterbrochen. Sehen die Kampfrichter dass ein Kämpfer (ihrem Ermessen nach) das Verlassen der Kampffläche absichtlich nutzt um sich Vorteil zu verschaffen, so wird eine Verwarnung ausgesprochen und der Kampf kurz unterbrochen. Bei absichtlicher "Flucht" vor dem Kontrahenten aus der Kampffläche kann ein Treffer / Zähler für den Gegner ausgesprochen werden.

- Kurzes, unabsichtliches Übertreten wird korrigiert ohne Kampfunterbrechung
- Mehrmaliges Übertreten wird verwarnt und Kampf unterbrochen -> bis hin zum Punktverlust
- Absichtliche Flucht aus der Kampffläche um Treffer zu entgehen wird als Punktverlust gewertet

Vorteil:

Ein Vorteil ist ein leichter Treffer, der zwar "real" gesehen zwar eine Verwundung des Kämpfers hervorrufen, aber den Kampf nicht unbedingt oder zwangsläufig stoppen lassen würde. Der Kampfrichter deutet den Vorteil durch Rufen von Farbe & Vorteil an. Dies ist vor allen Dingen wichtig bei Handtreffen mit anschließendem „Weiterarbeiten“ z.B. Krumphauen etc. Der Kampf wird immer weitergeführt und soll von den Kämpfern nicht unterbrochen werden!

Sobald ein Kämpfer einen Vorteil errungen hat, hat er die Chance mit einem weiteren leichten Treffer bzw. Vorteil einen „vollen Punkt“ zu erzielen. Gelingt dem anderen Fechter ebenso ein leichter Treffer, wird der Kampf so lange fortgeführt, bis einer der Kämpfer einen weiteren leichten Treffer anbringen kann. Vorteile / leichte Treffer:

- Zeck gegen Leib und Hände
- Sehr schwache Wirkungstreffer gegen Kopf (z.B. *leichte Scheitelhaue mit kurzer Schneide bei kraftlosem Dublieren etc.*)
- Leichte Schnitte gegen den Leib / Rumpf ohne Ausholen und ohne große „Schnittlänge“ (z.B. *in einer Ringen - Situation*).
- Einhändige Treffer - *deren Gültigkeit liegt aber immer im Ermessen der Richter (siehe "Verboten"*.

Verboten:

Verbotene Angriffe führen zu einer Verwarnung und sind grundlegend zu vermeiden da sie immer zu einer Gefährdung des Kontrahenten führen. Sollte eine Absicht / Vorsätzlichkeit von beiden Hauptkampfrichtern festgestellt werden, so kann der Kämpfer mit sofortiger Wirkung disqualifiziert und damit aus dem Turnier gewiesen werden. Verboten sind:

- **Jegliche Art von unkontrollierten bzw. brutale Hieben:** Also alle Angriffe mit voller Wucht! *Solche Hiebe sehen wir als Einschüchterung, Fahrlässigkeit bis hin zum Vorsatz einen Kampfgegner real verletzen zu wollen an. Auch für den Fall dass der / die Hiebe "lediglich" als Abschreckung dienen sollen und der Kontrahent im Moment des Hiebs ausser Reichweite gewesen ist.*
- Einhändige Angriffe mit "Schwung": Das sind Angriffe bei denen der Pommel gegriffen wird und mit Schwung die Klinge gegen den Gegner geführt wird. Speziell gegen den Fuß- bzw. Knöchelbereich streng verboten!
- Einhändige Stiche
- Angriffe mit Parier
- Angriffe mit dem Gehilz als Wuchtwaffe = Klingengriff (z.B. Mordshiebe etc.)
- Angriffe im Halbschwert! *Durch die Unterstützung der zweiten Hand entstehen extrem starke Stiche bzw. Hebel.*
- Wurf des Schwertes
- Knaufstöße gegen Fechtmaske
- Angriffe nach einem eindeutigen Abpfeifen / „Stopp“ oder auf dem am Boden liegenden Gegner

Doppeltreffer:

Werden gewertet:

- Zeitgleiche (oder sehr kurz aufeinanderfolgende) Wirkungstreffer.
- Zeitgleicher Treffer (leichte bzw. leicht + schwer) wenn beide Kämpfer im „Vorteil“.
- Zeitgleiches, absichtliches Verlassen der Kampffläche

Werden nicht gewertet:

- Wenn der erste Treffer den zweiten zeitlich unmöglich gemacht hätte (z.B. Klarer Treffer auf Schlag,- bzw. Führungshand bzw. vor oder noch während der Beschleunigungsphase des Hiebs)
 - ⇒ Ersttreffer gewinnt
- Bei leichter Treffer gegen Wirkungstreffer
 - ⇒ Wirkungstreffer gewinnt

Doppeltrefferwertung und unentschiedene Kämpfe

Generell gilt: Doppeltreffer können einen Kampf entscheiden! Doppeltreffer werden durch gelbe Schärpen, die am Punktepult befestigt sind, für alle Richter und Kämpfer gut sichtbar dargestellt. Bei einem Doppeltreffer wird jeweils eine der Schärpen über das Pult nach vorne ausgehängt.

Gruppenphase

Wenn in einem Kampf **3 Doppeltreffer** erzielt werden, oder wenn bei einem **Stand von 2:2** überhaupt ein Doppeltreffer erzielt wird, wird der Kampf als unentschieden gewertet. Beide Kämpfer erhalten keine Siegpunkte aus dem Kampf!

Endrunde

Nach dem 3ten Doppeltreffer zählt der nächste Wirkungstreffer bzw. 2 Vorteile als Siegpunkt. Aktueller Punktestand egal.

Gewonnene Kämpfe bzw. Kampfentscheidung

Der Kämpfer gewinnt:

- Der als erster seine, für diese Rundenphase vorher festgesetzte, maximale Punktzahl erreicht.
- Bei Disqualifikation seines Gegners.
- Bei Nichtantreten des Gegners.

Die Kämpfe sind je nach Runde mit maximalen Siegpunkten gefüllt. (3 / 4 / 5).

Disqualifikation & Turnierausschluss

Hauptrichter erteilen in eigenem Ermessen **Verwarnungen** gegen Fechter, wennentweder:

- Eine der obigen aufgeführten, *verbotenen* Aktionen durchgeführt wird.
- Gegen eine Anweisung eines Richters verstoßen wird.
- Wiederholend versucht wird gegen Anweisungen oder Entscheidungen der Kampfrichter zu diskutieren.

Zum **sofortigen** Turnierausschluss bzw. Disqualifikation führen:

- 3 Verwarnungen seitens der Hauptkampfrichter (während des gesamten Turniers).
- Eine erkennbar **absichtliche** Gefährdung des Kampfgegners, erkannt von beiden Hauptkampfrichtern dazu zählen unter anderem:
 - Übertriebener Härte
 - Absichtliche Angriffe auf dem am Boden liegenden Gegner nach Abpfiff oder „Stopp“
- Genuss von Alkohol etc. während oder vor Turnierbeginn bzw. eigenem Verbleib im Turnier

Turnierablauf

Gruppenphase:

- Teilnehmer werden in Gruppen eingeteilt.
- Es kämpft in den Gruppen jeder gegen jeden.
- Die Anzahl und der Gruppen und Kämpfe wird 1 Woche vor dem Turnier festgelegt.
Je nach Anzahl der Anmeldungen.
- Jeder Sieg in einem Gefecht bringt dem Sieger 1 Tabellenpunkt.

Die Gruppenstände werden wie folgt sortiert

1. Tabellenpunkte
2. Verhältnis von Treffer / Gegentreffer
3. Niedrigste Anzahl an Doppeltreffern
4. Anzahl an angebrachten Treffern

Endrunde:

Der Umfang der Endrunde / K.O Runde und damit die Anzahl der Kämpfer pro Gruppe, welche die Endrunde erreichen wird ebenso 1 Woche vor dem Turnier festgelegt. Je nach Anzahl der bis dahin angemeldeten Kämpfer.

In der Endrunde gelten folgende Siegpunkte:

- K.O. Runde 4 Siegtreffer pro Kämpfer.
- Finalrunden 5 Siegtreffer pro Kämpfer.

Die Paarungen der Endrunde werden nach den Platzierungen der Gruppenphase zusammengestellt: z.B 1ter Gruppe A gegen den schlechtplatziertesten, noch teilnehmenden der Gruppe B. etc.

Notwendige Ausrüstung

Vorraussetzung für Teilnahme:

- Fechtfeder oder Schwert mit
 - flexibler Klinge
 - abgerundeter, umgebördelter oder breiter Spitze
- Fechtmaske 1600N,
- Hinterkopfschutz (seitlich und hinten vollabdeckend)
- Halsschutz
- Fechtjacke oder Gambeson (seitlich oder überlappend geschlossen)
- geeignete Handschuhe (Handschuhe für historisches Fechten)
- Suspensorium
- Unterarm + Ellbogenschutz
- Schienbein- und Knieschutz

➔ **Ohne diese Ausrüstung bzw. funktionstüchtige Ausrüstung ist keine Teilnahme möglich! Ausschluss wird auch noch Vorort und ohne Erstattung des Turnierbeitrags vollzogen!**

➔ Des Weiteren behalten wir uns vor „Eigenkreationen“ mit unzureichenden Schutzwirkung bzw. schlechte (billige) Ausrüstung (z.B. schlechte Lacrosshandschuhe etc.) nicht zu zulassen.

➔ Jegliche Metallrüstung **muss** sicher verarbeitet sein! Wir tendieren dazu Ausrüstung die in unseren Augen fragwürdig ist eher vom Turnier auszuschließen als sie zu zulassen!

Empfohlen:

- Zusätzlicher Stichschutz für den Torso!
- Hüftschutz
- Oberschenkelschutz

Letztes Wort zu Treffern / Wertungen / Kampfrichterentscheidungen

Generell stellen wir die Freude am Fechten, den Sportsgeist und die Sicherheit der Teilnehmer vor unbedingten Realismus und den Streit um den letzten Punkt. Wir wollen vor allen Dingen gemeinsam Freude an unserem Hobby haben und mit Euch ein spannendes und interessantes Turnier ausfechten.

Auf ein gutes Turnier – Möge der Beste gewinnen! 😊