



1

Dürer-Turnier

Turnierregelwerk für Langes Schwert

Version: 1.1

Datum: 11.02.2020

Geprüft durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Thomas Bögle	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	11.02.2020



Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	2
1. Treffer:	3
2. Doppeltreffer	3
Ablauf des Gefechts	3
1. Kampfzeit:	3
2. Siegbedingungen:	3
Ablauf des Turniers	4
1. Gruppenphase	4
2. Finalrunde	4
3. Teamturnier	4
Änderungshistorie	5

Allgemeines

Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks, mit Ausnahme von:

- Die Hand bis zum Handgelenk ist als Trefferzone ausgenommen und entsprechende Treffer werden nicht gewertet. Darüber hinaus sind gezielte Schläge zur Hand verboten.
- [Am Knauf geführten Stich, Hiebe und Schnitte sind verboten. Erlaubt sind einhändige Technik in Ringsituation in der die Klinge mit der Hand eine Daumenlänge unter dem Kreuz geführt wird.](#)
- [Einhändig geführte Schläge zu den Fußgelenken \(Geiseln\) sind verboten](#)

Das Regelwerk zum DÜRER TURNIER entstand aus den Erfahrungen bei der Durchführung dieses Turniers seit 2012. Andreas Fuchs und die Trainer und Wettkämpfer der Kampfkunstschule Schwert & Bogen in Nürnberg versuchen damit ein Regelsystem zu erstellen das ein Fechten mit „Treffen ohne getroffen zu werden“ fördert. Das ist auch der Hintergrund warum WUNDEN gezählt werden und nicht Treffer. Weiter war uns ein Anliegen durch Wettbewerbe wie das TEAM Turnier das Miteinander zu fördern.

Der Respekt vor den anderen Sportlern, dessen Gesundheit und die Aufrechterhaltung der eigenen Würde sind für uns elementarer Bestandteil des Turnierfechten.

Das sportliche Gefecht soll einen ernsthaften Kampf mit dem Schwert simulieren. Daher werden nur Treffer gewertet, die in einem ernsthaften Kampf auf den Gegner wirken würden. Einfaches anlegen und berühren des Gegners mit der Waffe wird daher nicht als Treffer gezählt und der Waffengang wird ohne Unterbrechung fortgesetzt. Die Entscheidung, ob eine Berührung des Gegners mit der Waffe ein Treffer ist, obliegt dem Kampfrichter.



Wertung als Punkt / Wunde

Gelingt dem Fechter ein gültiger Treffer (siehe DDHF-Rahmenregelwerk) so gelten folgende Regeln:

1. Treffer:

- Für einen Treffer an **Kopf oder Torso** werden **zwei Wunden** vergeben.
- Für **alle anderen Körperstellen** wird für einen Treffer **eine Wunde** vergeben.
- Für eine erfolgreiche **Ring** Aktion wird **eine Wunde** vergeben.
- Für einen angedeuteten **Knaufstoß** zur Maske wird **eine Wunde** vergeben.
- ~~Für einen einhändig ausgeführten Treffer wird eine Wunde vergeben.~~
- **Übertritt** ein Fechter die Außenlinie aus eigener Schuld, so erhält er **eine Wunde**.
- Erhält ein Fechter einen **Straftreffer** so erhält er **eine Wunde**.

2. Doppeltreffer

Erzielen beide Fechter einen gültigen Treffer (Doppeltreffer) bis der Kampfrichter „Halt“ ruft, so erhalten beide Fechter Wunden entsprechend der getroffenen Region.

Die Zeit in der die Schiedsrichter Halt rufen ist bewusst unterschiedlich, diese Ungenauigkeit dient dazu sich nach einem Treffer sinnvoll zu schützen, statt sich auf die Unterbrechung von außen zu verlassen.

Ablauf des Gefechts

1. Kampfzeit:

Ein Gefecht dauert maximal 5:00 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:

Es wird auf 10 Wunden gefochten. Der Fechter der als erster 10 Wunden erhalten hat, verliert das Gefecht.

3. Unentschieden:

Endet ein Gefecht mit 10 zu 11 wird der Fechter mit 11 Wunden als Verlierer gewertet
Endet ein Gefecht mit 10 zu 10 oder 11 zu 11 gilt es als unentschieden.

- **KO-Phase:** Es wird ein Vorteil ausgelost und das Gefecht um 30 Sekunden verlängert. Der nächste, gültige Treffer entscheidet das Gefecht. Sollte kein gültiger Treffer zustande kommen, gewinnt die Person mit dem Vorteil.



Ablauf des Turniers

1. Gruppenphase

Alle Teilnehmer werden per Zufall oder gesetzt in Gruppen aufgeteilt. Jede Person kämpft gegen jede andere Person in ihrer Gruppe. Nach jeder Runde werden die Gruppen neu gemischt. Am Ende der Gruppenphase wird über alle Fechter eine Rangliste ermittelt, die Fechter mit den wenigsten Wunden rücken in die Finalrunde.

2. Finalrunde

Je nach Teilnehmerzahl rücken, 8, 16, 32 Fechter in die KO Runde vor, die Paarungen werden ausgelost.

Es gibt zwei Dritte Plätze - ein „kleines Finale“ wird nicht ausgefochten.

3. Teamturnier

Beim Teamturnier treten zwei Teams, bestehend aus 5 Fechtern (gleicher Schule/Verein/IG), gegeneinander an.

Ablauf:

Vor jeder Begegnung legen die Teams eine Reihenfolge ihrer Fechter fest, nummeriert von 1 bis 5 und teilen diese der Turnierleitung am jeweiligen Fechtboden mit. Während einer Begegnung darf diese Reihenfolge nicht geändert werden, jedoch vor der nächsten Begegnung.

Anschließend fechten die Fechter in Einzelgefechten gemäß der Reihenfolge gegeneinander.

Es gelten die gleichen Siegbedingungen wie oben. Bei einem 10 zu 10 erfolgt ein „golden-Hit“, also wer zuerst in der Wunden Wertung im Vorteil ist (z.B. bei 10 zu 10 auf 12 zu 10, gewinnt der Fechter mit 10 Wunden).

Jeder Sieg gilt als Punkt. Das Team mit den meisten Punkten gewinnt die Begegnung. Die Rangfolge wird nur so lange durchgeführt, wie auch ein Sieg möglich ist (z.B. bei 3er Teams: Team 1 gewinnt die ersten beiden Begegnungen, dann wird das 3. Gefecht nicht mehr durchgeführt, da eine Niederlage für Team 1 nicht mehr möglich ist).

