
Dürer-Turnier

Turnierregelwerk für Langes Schwert

Version: 1.2

Datum: 22.01.2023

Geprüft durch:

Name	Funktion	Datum
Andreas Fuchs	Leiter Kampfkunstschule Schwert und Bogen	

Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	3
1. Treffer:	3
2. Doppeltreffer:	3
Ablauf des Gefechts	4
1. Kampfzeit:	4
2. Siegbedingungen:	4
Ablauf des Turniers	4
1. Gruppenphase:	4
2. Finalrunde:	4
Abweichungen vom DDHF-Rahmenregelwerk	5
Ergänzungen für Schwert und Buckler	6
1. Allgemein:	6
2. Gültige Treffer:	6
3. Unnötige Härte und verbotene Aktionen:	6
4. Persönliche Schutzausrüstung:	6
6. Vorgaben an den Buckler:	7
5. Vorgaben an die Waffen:	8
Änderungshistorie	9

Allgemeines

Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks, mit Ausnahme der im Kapitel „Abweichungen vom DDHF - Rahmenregelwerk“ (Seite 5) genannten Änderungen.

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.

Ausrüstung

Für Ausrüstung und Waffen gelten als Vorgabe die Empfehlungen des DDHF-Rahmenregelwerks (Seite 5 ff.)

Ein Brustschutz wird empfohlen jedoch nicht zwingend vorgeschrieben.

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 ein erfolgreiches, dominantes Ringen werden **zwei Wunde** vergeben.
- Für einen angedeuteten **Knaufstoß zur Maske** wird **eine Wunde** vergeben.
- Für einen **kontrollierten einhändig ausgeführten Treffer** werden **Wunden gemäß der Trefferzone** vergeben.
- **Übertritt** ein Fechter die Außenlinie aus eigener Schuld oder durch Einwirken des Gegners, 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.

Hat bei Ablauf der Kampfzeit noch kein Fechter 10 Wunden erhalten, verliert der Fechter mit der höheren Anzahl an Wunden.

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 oder nach Ablauf der Kampfzeit mit der gleichen Anzahl an Wunden 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.

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

Abweichungen vom DDHF- Rahmenregelwerk

Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks Version 5.0 vom 21.10.2019, mit Ausnahme von:

Seite	DDHF - Rahmenregelwerk	Änderung Dürer-Turnier
13	Beim Hau muss der Ort über eine Länge von ca. 60 cm bewegt werden ...	Beim Hau muss der Ort über eine Länge von 30 - 40 cm bewegt werden ...
14	Als Übertreten gilt, wenn beide Füße des Fechters den Boden außerhalb der Außenlinie berühren.	Als Übertreten gilt, wenn ein Fuß des Fechters den Boden außerhalb der Außenlinie berührt.
15	Untersagt sind: 1. Tritte mit dem Fuß, Unterschenkel, Knie gegen Gelenke und Weichteile oder Beinfeger	Untersagt sind: Tritte mit dem Fuß, Unterschenkel oder Knie.
ff.	Untersagt sind: 5. Schubsen, Schieben, Stoßen, zu Fall bringen o. Ä. ohne erkennbare Technik	Regelung entfällt
ff.	Untersagt sind: 7. Harte Schläge auf Hände und Rücken	Regelung entfällt
16	Treffer stehlen	Regelung entfällt
16	Nicht versuchen, nicht getroffen zu werden	Regelung entfällt
16	Gegnerische Fechtmaske, Protektoren ... vom Körper reißen wird mit Turnierausschluss geahndet.	Gegnerische Fechtmaske, Protektoren ... vom Körper reißen während des Ringens kann unabsichtlich geschehen und wird deshalb nicht geahndet.

Ergänzungen für Schwert und Buckler

1. Allgemein:

Es gilt das DDHF-Rahmenregelwerk inkl. der o. g. Ergänzungen / Änderungen durch das Regelwerk des Dürer-Turniers.

2. Gültige Treffer:

Wunden werden wie im Langschwertturnier gewertet.

Schläge mit dem Buckler werden nicht als Wunde gewertet, dürfen aber grundlegend ausgeführt werden (z.B. um dem Gegner die Sicht zu nehmen, sein Gleichgewicht zu stören oder die Bewegungen seiner Waffen zu beschränken).

3. Unnötige Härte und verbotene Aktionen:

Es gilt das DDHF-Rahmenregelwerk inkl. der o. g. Ergänzungen / Änderungen durch das Regelwerk des Dürer-Turniers mit folgenden Ergänzungen für den Buckler:

Schläge mit dem Buckler haben stets kontrolliert und ohne unnötige Härte (vgl. S. 17 des DDHF-Rahmenregelwerks, Version 5.0 vom 21.10.2019) zu erfolgen.

Aus Sicherheitsgründen und zur Wahrung der Fairness im sportlichen Wettkampf sind nachfolgende Aktionen verboten:

1. Schläge mit der Schildkante

4. Persönliche Schutzausrüstung:

Handschutz Schwertarm: Handschuhe aus einem harten Material, die Finger und Handgelenk vor Schlägen schützen.

Handschutz Schildarm: Handschuhe, die Daumen und Handgelenk mit hartem Material vor Schlägen schützen. Die durch den Buckler geschützten Teile der Hand müssen zumindest leicht gepolstert sein.

Handschuhe des Herstellers „Red Dragon“ sind zulässig, wenn der harte Handgelenkschutz (Halbring mit der Aufschrift „RED DRAGON“) nicht entfernt wurde oder adäquat ersetzt wurde (Umbau muss gesondert von der Turnierleitung genehmigt werden). Handschuhe aus dem Lacrosse-Sport sind nicht ausreichend.

6. Vorgaben an den Buckler:

Es gelten die Vorgaben für Buckler gemäß des DDHF-Rahmenregelwerks (vgl. S. 11 des DDHF-Rahmenregelwerks, Version 5.0 vom 21.10.2019) mit folgenden Änderungen:

Seite	DDHF - Rahmenregelwerk	Änderung Dürer-Turnier
11	Bucklerdornen sind abzurunden oder mit Kunststoff- oder Lederschoner zu versehen.	Buckler mit Dornen sind nicht zugelassen.
11	Durchmesser Buckler – der Durchmesser des Korpus darf 42cm nicht übersteigen.	Durchmesser Buckler – der Durchmesser des Korpus darf 35cm nicht übersteigen.
11	Bucklerform – der Korpus hat eine kreisrunde Scheibenform und evtl. eine Wölbung (konvex, konkav oder beides). Sonderformen (wie z.B. bei Talhoffer zu sehen) sind hier nicht geregelt und müssen gesondert von der Turnierleitung genehmigt werden.	Bucklerform – der Korpus hat eine kreisrunde Scheibenform und evtl. eine Wölbung (konvex, konkav oder beides). Sonderformen (wie z.B. bei Talhoffer zu sehen) sind nicht zugelassen.
11	Abstehende Teile am Korpus – am Rand kann der Schild einen Wulstrand haben. Sonstige abstehende Teile, wie z.B. Klingenfänger, sind verboten.	Regelung übernommen
11	Material des Korpus – der Schild muss aus Metall oder Kunststoff bestehen. Eine Kombination verschiedener Materialien (z.B. Holz, Leder/Rohhaut und Metall) ist hier nicht geregelt und muss gesondert von der Turnierleitung genehmigt werden.	Regelung übernommen
11	Material des Bucklergriffes – der Griff kann aus Metall, Holz, Kunststoff etc. bestehen und muss nicht dem Material des Korpus entsprechen.	Regelung übernommen

5. Vorgaben an die Waffe:

Es gelten die allgemeinen Vorgaben für alle Waffen gemäß des DDHF-Rahmenregelwerks (vgl. S. 7 des DDHF-Rahmenregelwerks, Version 5.0 vom 21.10.2019).

Es gelten die Vorgaben für das einhändig geführte mittelalterliche Schwert gemäß des DDHF-Rahmenregelwerks (vgl. S. 10 des DDHF-Rahmenregelwerks, Version 5.0 vom 21.10.2019) mit folgenden Änderungen:

Seite	DDHF - Rahmenregelwerk	Änderung Dürer-Turnier
10	Klingenlänge – die Länge der Klinge muss zwischen 70cm und 100cm (gemessen bis zur Kreuzstange) liegen.	Klingenlänge – die Länge der Klinge muss zwischen 70cm und 85cm (gemessen bis zur Kreuzstange) liegen.
10	Klingengeometrie – Die Spitze muss 2cm Durchmesser aufweisen. Die Klinge muss an der Kreuzstange eine Breite von mindestens 4,7cm aufweisen.	Regelung entfällt
10	Länge Parierstange – die Länge der Parierstange muss zwischen 10cm und 30cm liegen.	Regelung übernommen
10	Gesamtlänge – die Gesamtlänge der Waffe darf 130cm nicht übersteigen.	Gesamtlänge – die Gesamtlänge der Waffe darf 105cm nicht übersteigen.
10	Biegeverhalten – die Klinge muss bei einem Prüfgewicht von 10kg nachgeben.	Biegeverhalten – die Klinge muss bei einem Prüfgewicht von 15kg nachgeben.

Änderungshistorie

[illegible]