



Bologneser Regelwerk

Turnierregelwerk für alle Waffen

Offizielles DDHF-Regelwerk

Version: 1.1

Datum: 24.03.2022

Geprüft durch:

Name	Funktion	Abteilung DDHF	Datum
Thomas Bögle	Vizepräsident Sport und Sportentwicklung	Turnierwesen	04.11.2021



Inhaltsverzeichnis

Allgemeines	3
Konventionen und Treffer:	4
Wertung als Punkt	4
1. Treffer:	4
2. Doppeltreffer	4
3. Gegenangriffe	4
Ablauf des Gefechts	5
Ablauf des Turniers	5
Beispiel	6
Organisation und Zeitplanung	7
Quellenhinweise	8
Änderungshistorie	9



Allgemeines

Es gelten alle Regeln des DDHF-Rahmenregelwerks (5.0) bis auf folgende Änderung:

1. Ein Waffengang wird nach einem Treffer nicht sofort unterbrochen, getroffene Fechtende können noch eine Aktion mit bis zu maximal einem Schritt fechten.

Das Bologneser Regelwerk wurde Anfang 2021 von der Schildwache Potsdam auf Basis des HALAG-Regelwerks (2.0) und Antonio Manciolino's *Opera Nova* (1531) entwickelt. Das Regelwerk erfordert von den Teilnehmenden, sich direkt auf ihre Gegner einzustellen und den eigenen Schutz in den Fokus zu rücken. Die Wertung des Nachschlages mit maximal einem Schritt sowie die Punkteregelung stammt dabei direkt aus Antonio Manciolino's *Opera Nova* (1531). Der direkte und indirekte Vergleich der Teilnehmenden ist durch die Austragung als Rundenturnier gegeben. Für die Spannung und Unterhaltung sorgen Halbfinal- und Finalkämpfe sorgen.

„Nachdem du einen Treffer erhalten hast, darfst du nicht mehr als einen Gegenangriff mit einem einzigen Schritt nach vorne durchführen; konzentriere all deine Gedanken auf diesen Gegenangriff, denn mit diesem wirst du deine Ehre zurück erlangen.“

Ein Schlag zum Kopf zählt für drei, aufgrund der Nobilität dieses Teils des Körpers. Ein Schlag zum Fuß zählt für zwei, in Ehrerbietung der Schwierigkeit einen solch niedrigen Angriff durchzuführen.“ (Antonio Manciolino, 1531 - übersetzt von Martin Höppner)



Konventionen und Treffer

Das Regelwerk soll der Leistungskontrolle der Trainierenden und dem sportlichen Wettkampf dienen. Oberste Prämisse sind deshalb kollegiales und sportlich-faires Verhalten sowie der Schutz der Gesundheit aller Beteiligten.

Um diese Ziele umzusetzen, wird die Wertung so vorgenommen, dass primär die unbeschadet überstandenen Waffengänge gezählt und nur sekundär die erzielten Treffer gewertet werden. Hierdurch soll eine sichere, auf Selbstschutz bedachte Fechtweise gefördert werden.

Es gelten die Trefferdefinitionen des DDHF-Rahmenregelwerks.

Wertung als Punkt

1. Treffer:

Als 3 Punkte zählen Hiebe, Schnitte oder Stiche zum Kopf **sowie erfolgreiche Aktionen aus dem Ringen gemäß DDHF- Rahmenregelwerk.**

Als 2 Punkte zählen Hiebe, Schnitte oder Stiche zu den Beinen (Knie abwärts).

Als 1 Punkt zählen alle anderen Treffer.

Rote Karten = Gefecht verloren und **3 Punkte** für den Gegner.

Schwarze Karten = Disqualifikation und Nichtwertung aller Kämpfe.

Beim Übertreten der Außenlinie gemäß DDHF-Rahmenregelwerk werden 3 Punkte an den / die Gegner*in vergeben.

2. Doppeltreffer

Doppeltreffer werden für beide Fechter entsprechend der Trefferwertung gewertet. **(Der Waffengang zählt dann natürlich nicht als unbeschadet überstanden.)**

3. Gegenangriffe

Ein Gegenangriff nach einem erhaltenen Treffer darf mit maximal einem Schritt durchgeführt werden. Es ist hier insbesondere auf die angemessene Intensität zu achten, um die Gesundheit der Fechtenden sicher zu stellen.



Ablauf des Gefechts

Ein Gefecht ist der Kampf zwischen zwei Fechtenden. Das Gefecht besteht aus Waffengängen.

Ein Waffengang gilt als beendet, sobald ein / eine Fechter*in getroffen wird und diese*r einen Gegenangriff mit maximal einem Schritt ausgeführt hat.

In erster Instanz wird gezählt, wie viele Waffengänge unverletzt überstanden wurden. In zweiter Instanz werden die erzielten Punkte gezählt.

Ablauf des Turniers

Um eine möglichst breite Datenbasis, ein möglichst ähnliches Gegnerensemble und eine dementsprechend valide Auswertung sicherzustellen, wird das Turnier grundsätzlich im Stil eines jeder-gegen-jeden durchgeführt (Rundenturnier). Wie oft jeder gegen jeden kämpft (= Anzahl der Waffengänge je Gefecht), wird in Abhängigkeit von der Zahl der verfügbaren Fechtböden, von der für das Turnier zur Verfügung stehenden Zeit und der Zahl der Fechtenden festgelegt. **Wir empfehlen drei Waffengänge pro Paarung.**

Bei großen Teilnehmerzahlen können auch Pools gebildet werden, welche aus mindestens 8 Fechtenden bestehen sollten.

Die Position in der Rangliste ergibt sich aus der Summe der Waffengänge, die ohne erhaltenen Gegentreffer (=unverletzt) gefochten wurden (mehr ist besser). Bei Gleichstand entscheidet die Anzahl der erzielten Punkte (mehr ist besser). Wird auch hier ein Gleichstand erreicht, zählt die Summe der erzielten Kopftreffer (mehr ist besser). Wird auch hier Gleichstand erreicht, entscheidet das Los.

Die ersten 4 Plätze der resultierenden Rangliste fechten am Ende die Finalkämpfe (Halbfinale, kleines Finale und Finale). Dabei kämpfen im Halbfinale Platz 1 vs. Platz 4 und Platz 2 vs. Platz 3.

Dabei sind je 5 Waffengänge nach den gleichen Regeln zu fechten (1. Weniger erlittene Treffer, 2. Erzielte Punkte, 3. Erzielte Kopftreffer, 4. Kein Los, sondern weiterer Durchgang bis zur Entscheidung).

Beispiel

Erhaltene Treffer	Ausgeteilte Treffer	1. Walburga	2. Giovanni	3. Antonio	4. Achille	5. Joachim	Gefechte ohne Gegentreffer
1. Walburga		x	0	0	0	0	<u>4</u>
2. Giovanni		3	x	0	0	0	<u>3</u>
3. Antonio		3	3	x	1	0	<u>1</u>
4. Achille		3	3	2	x	0	<u>1</u>
5. Joachim		3	3	3	3	x	<u>0</u>
Punkte		<u>12</u>	<u>9</u>	<u>5</u>	<u>4</u>	<u>0</u>	x

#	Name	Gefechte ohne Gegentreffer	Punkte gesetzter Treffer
1	Walburga	4	12
2	Giovanni	3	9
3	Antonio	1	5
4	Achille	1	4
5	Joachim	0	0

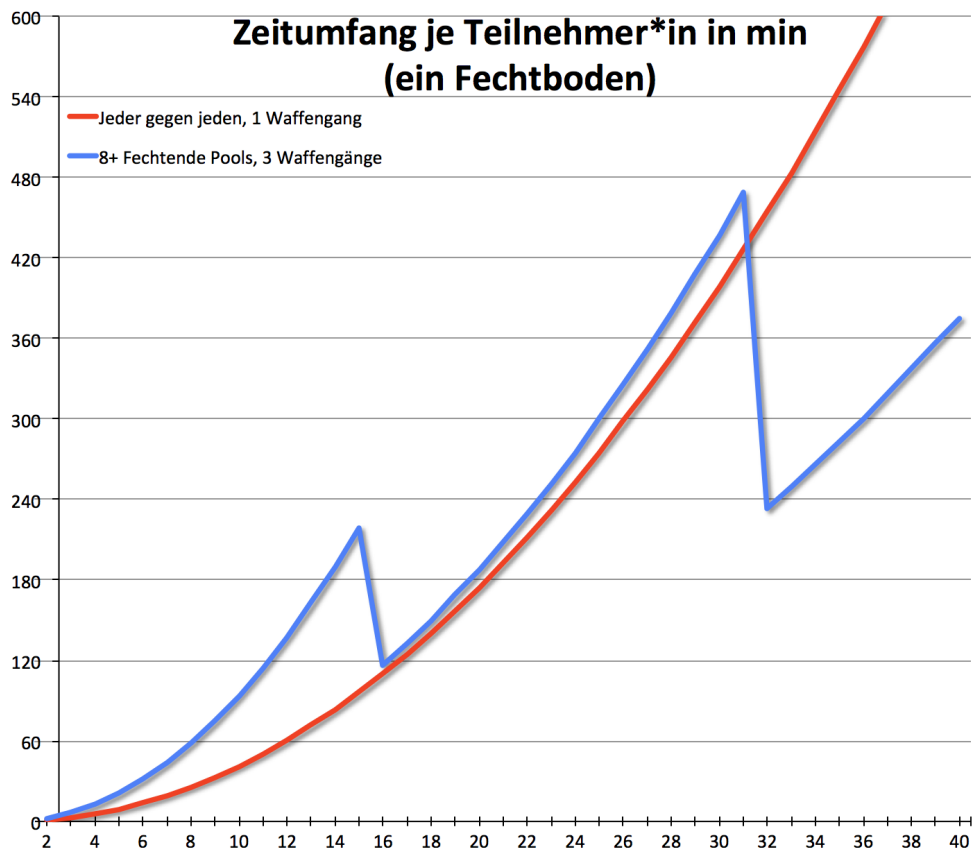
Organisation und Zeitplanung

Gefechte jeder-gegen-jeden (Rundenturnier) bilden eine mathematische Reihe mit steigender Teilnehmerzahl n . Die Anzahl der gesamten Gefechte G kann berechnet werden über:

$$G = \frac{n^2 - n}{2}$$

Gerade bei großen Teilnehmerzahlen bedeutet das eine immer schneller steigende Anzahl von Gefechten. Aus den Daten unserer bisherigen Turniere mit über 300 Waffengängen ergab sich ein durchschnittlicher Zeitaufwand pro Gefecht von 35 Sekunden je Waffengang und ca. 20 Sekunden bis sich eine Paarung gefunden hat.

Für einen Fechtboden ergibt das folgende durchschnittliche Bearbeitungszeit für die Vorrunden:



Für die vier Finalkämpfe sollten ca. 20 Minuten eingeplant werden.



Quellenverweise

„In der Kunst des Fechtens mit stumpfen Waffen, was Spiel genannt wird, ist es einem Fechter nicht erlaubt, mehr als einen Schritt nach vorne zu gehen, um seinen Gegner anzugreifen, nachdem man selbst einen Treffer erhalten hat. Der Grund ist, dass diese Freiheit - sich zu bewegen wie man will - nicht aus dem Spiel kommt, sondern daher, was man in einem ernsten Gefecht tun würde. Denn es passiert sehr oft, dass ein Kämpfer Vergeltung üben will, nachdem er getroffen wurde. So wird er, geboren aus seinem Ärger, den Gegner in einer brutalen Art und Weise angreifen, die seinen Körper ungeschützt lässt vor jedem Schlag, den sein Gegner gegen ihn führen könnte. Daher ist es unvernünftig solchen Kämpfern mehr als einen Schritt vorwärts zu erlauben.“

Und nun, weil ich gesagt habe, er solle nicht mehr als einen Schritt nach vorne gehen, nachdem er einen Schlag erhalten hat, und andere sagen mögen, er sollte so viel Schreiten dürfen, wie er möchte, sage ich: Solche Aktionen kommen in der Welt des Kampfes vor, wo auch nachdem man einen Treffer erhalten hat, man sich entscheiden kann nach vorne oder hinten zu gehen, wie man will. Aber es passiert sehr oft, dass jemand getroffen wird und sich dann wünschen wird auf seinen Gegner loszugehen, um Rache zu üben. Jedoch ist der ursprüngliche Schlag von solcher Natur, dass es ihm nicht möglich ist, sich zu bewegen, denn er könnte [vom Schlag] zu Boden gegangen sein. Um diese Möglichkeit in Betracht zu ziehen, darf man in der Kunst des Spiels nicht mehr als einen Schritt nach vorne gehen, nachdem man getroffen wurde. Denn auch wenn ihr gerne mehr Schritte gehen würdet, sage ich, dass wenn das Schwert scharf gewesen wäre, wäre der Angriff vielleicht so, dass euch das nach vorne Stürmen gar nicht mehr möglich sein würde - denn dieser Angriff hat euch vielleicht niedergestreckt.“ (Anonymes Bologneser Manuskript, 16. Jhd - übersetzt von Martin Höppner)

