

Turnierhandbuch „Auf den Putz hauen“

Schwert-Greifen Rostock e.V.

„Auf den Putz hauen“ ist ein besonderes Turnierformat mit eingeschränktem Bewegungsbereich und Trefferzone. Die Wettkämpfer*innen versuchen sich nicht direkt am Körper zu treffen, sondern sich zwei Federn, den sogenannten Putz, von der Fechtmaske zu schlagen. Der besondere Fokus liegt hier auf dem Geschick der Fechter*innen mit der Waffe.

1. Ausrüstung

1.1. Waffe

Das Turnier wird mit einer Fechtfeder im Stile eines langen Schwertes gefochten, hierbei richten wir uns nach den Vorgaben des DDHF für Turniere - siehe S. 7. (Das komplette Rahmenregelwerk des DDHF findet sich unter: https://www.ddhf.de/wp-content/uploads/2020/01/DDHF-Rahmenregelwerk_v5.0.pdf)

1.2. Schutzausrüstung

Im Sinne der Sicherheit wird der Wettkampf in Schutzausrüstung durchgeführt, hierbei richten wir uns nach den Vorgaben des DDHF für Turniere - siehe S. 5/6.

1.3. Kopfputz

Der Kopfputz wird von den Turnierveranstalter*innen gestellt. Er besteht aus einer Federhalterung zur Befestigung an der Fechtmaske und zwei Federn. Die Federn werden mit Wachs an der Halterung befestigt. Da es sich bei Federn um Naturprodukte handelt, können kleinere Unterschiede in der Beschaffenheit nicht vermieden werden.

1.4. Tauglichkeit der Ausrüstung

Die Entscheidung über die Tauglichkeit aller Ausrüstungsgegenstände für den Turnierbetrieb treffen die Schiedsrichter*innen oder von Ihnen bestellte Vertreter*innen. Alle Teilnehmer*innen sind dazu angehalten die Sicherheit ihrer Sportgeräte zwischen den Runden zu überprüfen und gegebenenfalls selbstständig auf Mängel hinzuweisen und Gegenstände zu ersetzen.

2. Turniermodus

Das Turnier findet mit 12, 16, 20 oder 24 Teilnehmer*innen in zwei Runden statt.

2.1. Vorrunde

In der Vorrunde werden die Teilnehmer*innen in 4 Gruppen à 3/4/5/6 Personen aufgeteilt (Losentscheid). Alle Gruppenmitglieder begegnen sich in einem Duell. In jeder Gruppe werden zwei Gruppensieger*innen mit der höchsten Punktzahl gekürt. Kommt es zum Gleichstand entscheidet der direkte Vergleich. Gab es im direkten Vergleich keine Tendenz wird das Weiterkommen mit einer weiteren Runde im Modus „die goldene Feder“ (siehe Abschnitt 4 „Regeln“ Punkt 7) entschieden.

2.2. Finalrunde

Die Finalrunde wird unter den Gruppensieger*innen ausgetragen. Im Viertelfinale kämpft der/die Erstplatzierte gegen den/die Zweitplatzierte aus einem anderen Pool etc. Im Halbfinale kämpfen die Sieger*innen des Viertelfinales gegeneinander.

Die Sieger*innen der Halbfinals treffen im Finale, dem Kampf um Platz eins und zwei, aufeinander.

Optional kann ein „kleines Finale“ um Platz drei, zwischen den Verlierer*innen der Halbfinals, stattfinden.

3. Wettkampffläche

Die Wettkampffläche misst 3 x 3 Meter und wird an einer Grundlinie in zwei Felder von 1,5 x 3 Meter geteilt. Die Grundlinie wird mit einer physikalischen Barriere (eine Sportbank oder ein freihängendes Seil) versehen.

4. Wettkampfregelein

4.1. Dauer

Eine Wettkampfrunde dauert höchstens zwei Minuten. Wettkampfunterbrechungen werden gestoppt und zählen nicht zur Dauer einer Wettkampfrunde. Die Schiedsrichter*in beginnt und beendet die Wettkampfrunde mit einem deutlichen Wortsignal. Auch Unterbrechungen werden so an- und abmoderiert.

4.2. Aufstellung/Bewegung

Die Beiden Wettkämpfer*innen erhalten jeweils eines der Felder der Wettkampffläche zugeteilt und können sich darin frei bewegen. Der Kampf findet an der Grenze der der Felder statt.

4.3. Trefferzonen

Ausschließliche Trefferzone ist der Kopf mit Maske, beziehungsweise sind die Federn auf der Oberseite der Maske. Stiche und Tritte sind generell verboten und führen zum sofortigen Verlust der Runde im Punkteverhältnis 0:2.

4.4. Punkte

Wenn eine Teilnehmer*in erfolgreich eine Feder am Kopfputz der Gegner*in abschlägt oder abknickt unterbricht die Schiedsrichter*in die Runde, stellt die Rechtmäßigkeit des Treffers fest und vergibt einen Punkt. Die betreffende Feder wird vom Kopfputz entfernt. Sollten beide Teilnehmer*innen gleichzeitig eine Feder abschlagen/abknicken wird kein Punkt vergeben und beiden Teilnehmer*innen wird eine neue Feder angesteckt.

4.5. Strafen

4.5.1. Übertretung der Grundlinie/Verlassen der Wettkampffläche

Übertretungen der Grundlinie und das Verlassen der Wettkampffläche führen zu einer Kampfunterbrechung und einer Verwarnung. Wird einer Teilnehmer*in die dritte Verwarnung ausgesprochen wandelt die Schiedsrichter*in diese Verwarnung in einen Punktgewinn für die Gegner*in um. Hierzu wird eine Feder, jene über dem linken Arm der Teilnehmer*in zuerst, abgenommen. Ein weiteres, also viertes, Übertreten/Verlassen wird direkt mit Punktgewinn der Gegner*in bestraft. Die Wettkampfrunde endet in diesem Fall.

4.5.2. Unsportliches Verhalten

Unsportliches Verhalten wird nicht geduldet. Beispiele sind Beleidigungen, aggressives Verhalten, fortlaufende absichtliche Schläge auf Körperteile, die nicht als Trefferzone gelten, sowie das absichtliche Verdecken der Federn mit Körperteilen, die nicht als Trefferzone gelten, oder aber auch die Verweigerung des Kampfes. Unsportliches Verhalten wird zuerst mit Punktgewinn für den Gegner geahndet und dann bei zweiter Missachtung mit Verlust der Runde im Punkteverhältnis 0:2. In extremen Fällen kann unsportliches Verhalten in der Vorrunde direkt zur Disqualifikation der Teilnehmer*in vom kompletten Wettkampf führen. Alle durchgeführten und geplanten Paarungen werden dann ohne Kampf mit 0:2 gewertet.

4.6. Ende der Runde

Die Wettkampfrunde endet, wenn eine Teilnehmer*in zwei Punkte erreicht oder die Wettkampfzeit von zwei Minuten erreicht ist. Folgende Ergebnisse sind möglich: 0:0, 1:0, 0:1, 1:1, 2:1, 1:2

4.7. „die goldene Feder“

Bei Kämpfen der Finalrunde kann es kein Unentschieden geben. Deshalb gilt bei Gleichstand noch zwei Minuten die Regelvariante „die goldene Feder“ bei der erste abgeschlagene/abgeknickte Feder die Runde entscheidet, auch wenn keiner der Wettkämpfer*innen zwei Punkte erreicht hat. Eine Zeitbegrenzung gibt es dann nicht mehr. Um bei Gleichstand in der Gruppenphase einen Gruppensieger*in zu ermitteln wird auch hier eine Runde ohne Zeitbegrenzung im Modus „die goldene Feder“ gefochten.

Persönliche Ausrüstung und Waffen

Die Fechter haben in fechttauglicher Sportbekleidung anzutreten, die den gesamten Körper mit Ausnahme der Hände und des Kopfes bedeckt (keine sichtbaren, nackten Stellen). Untersagt ist das Tragen von Schmuck, Uhren etc. Die Überprüfung und Freigabe der Ausrüstung und Waffen erfolgt durch die Turnierleitung bzw. den beauftragten Schutzmeister vor Turnierbeginn.

Empfehlung des DDHF für persönliche Schutzausrüstung

Die vom DDHF empfohlene persönliche Schutzausrüstung muss aus mindestens folgenden Teilen bestehen und ggf. für das historische Fechten entwickelt sein:



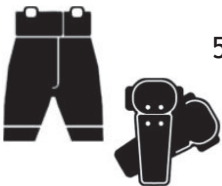
1. Kopfschutz – eine Fechtmaske FIE Standard Niveau 2 mit einer Stichtsicherheit von mindestens 1600N, die vor Stichen und Schlägen schützt.
2. Hinterkopfschutz – ein Hinterkopfschutz aus einem harten Material, der den Hinterkopf und Nacken vor Schlägen schützt.



3. Halsschutz – ein Halsschutz aus einem harten Material, der den gesamten Kehlkopf überdeckt und den Hals vor Stößen schützt.



4. Oberkörperschutz – ein Oberkörperschutz mit einer Stichtsicherheit von mindestens 800N, der den Oberkörper von der Hüfte (auch bei über den Kopf angehobenen Armen) bis zum Hals, sowie die Arme bis zu den Handgelenken, vorn und hinten überdeckt und den Oberkörper vor Schlägen und Stichen schützt.



5. Beinschutz – ein Beinschutz aus einem harten Material, der die Knie und Schienbeine bis zum Knöchel vor Schlägen schützt, sowie ein Oberschenkel-schutz mit einer Stichtsicherheit von mindestens 800N, der die Oberschenkel vor Stichen und Schlägen schützt.

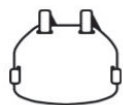


6. Handschutz (Säbel: am Waffenarm) – Handschuhe aus einem harten Material, die Finger und Handgelenk vor Schlägen schützen.

Für Rapier und Säbel (am freien Arm): Handschuhe aus einem gepolsterten Material, die Finger und Handgelenk vor leichten Schlägen schützt.



7. Tiefschutz – ein Tiefschutz aus einem harten Material, der den Genitalbereich vor Schlägen schützt.



8. Brustschutz – ein Brustschutz aus einem harten Material, der den Oberkörper vor Schlägen und Stichen schützt.



9. Unterarm- und Ellenbogenschutz –
- Für alle Turniere außer Säbel – ein Schutz aus einem harten Material, der den Unterarm und das Ellenbogengelenk an beiden Armen vor Schlägen schützt.
 - Für Säbel – ein Schutz aus einem harten Material für den Unterarm und das Ellenbogengelenk, der den Waffenarmen vor Schlägen schützt.



10. Schuhe – Sportschuhe, die für den jeweiligen Untergrund angemessen sind und keine Abdrücke oder Spuren auf dem Hallenboden hinterlassen.

Jegliche Schutzausrüstung, die eine Gefahr für den Gegner darstellt, ist untersagt. Darunter fallen: die Verwendung von Protektoren mit scharfen Kanten oder spitzen Ecken, ggf. Metallrüstteile, sowie lose bzw. beschädigte Protektoren oder Ausrüstung.

Zusätzliche persönliche Schutzausrüstung (wie etwa Rückenprotektoren, Mund- bzw. Zahnschutz etc.) oder schützende Applikationen müssen mit der Turnierleitung abgestimmt werden.

Es obliegt der Turnierleitung und den von ihr beauftragten Schutzmeistern, die vom Fechter verwendete Schutzausrüstung auf Tauglichkeit und Sicherheit zu überprüfen und für das Turnier freizugeben.



Empfehlung des DDHF für Sportgeräte bzw. Waffen

Alle geprüften und **von der Turnierleitung genehmigten Sportgeräte, nachfolgend als Waffen bezeichnet**, werden in geeigneter Weise für dieses Turnier (z.B. **Klebeband und Turnierkürzel mit Datum**) markiert. Die Markierung darf erst nach dem Turnier wieder entfernt werden.

Alle Klingen werden vor dem Turnier einem Biegetest unterzogen. Dabei wird die Waffe senkrecht mit dem Ort am Boden aufgestellt und das entsprechende Prüfgewicht auf dem Knauf aufgelegt. Die Klinge sollte spätestens bei maximaler Belastung an der weitesten Stelle eine sichtbare Auslenkung zeigen, darf sich aber auch schon bei einem geringeren Gewicht verbiegen.

Für alle Waffen gilt:

- Spitze – Die Spitze der Klinge (der Ort) muss stumpf und abgerundet sein, ggf. sind Plastik- oder Lederschoner aufzubringen.
- Schneide – Beide Schneiden der Klinge müssen stumpf sein.
- Parierelemente – Die Enden der Parierstange, Parierbügel etc. sowie eventuell vorhandene Parierringe und sonstige Parierelemente müssen abgerundet sein, ggf. sind Plastik- oder Lederschoner aufzubringen.
- Knauf – Der Knauf muss abgerundet sein und darf keine hervorstehenden Spitzen oder Kanten aufweisen.
- Klingenqualität – Die Klinge darf keine schneidenden oder reißenden Grate oder Scharten aufweisen.

1. Langes Schwert



Als Waffen werden ausschließlich Fechtfedern **oder Federschwerter** mit folgenden Eigenschaften **empfohlen**:

- Klingenlänge – Die Länge der Klinge darf 105cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge – Die Gesamtlänge der Waffe darf 140cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange – Die Länge der Parierstange muss zwischen 20cm und 30cm liegen.
- **Masse** – Die Gesamtmasse der Waffe muss zwischen **1,2kg und 1,8kg** liegen.
- Biegeverhalten – Die Klinge muss bei einem Prüfgewicht von 15kg sichtbar nachgeben.
- **Schilt** – **Der Schilt muss gerundet sein, eine Verletzung des Gegners durch eventuelle Spitzen muss ausgeschlossen sein.**