Saaleschlag-Regelwerk

SV 1883 SCHWARZA e.V.

Saalefechter

Vorwort

Wir bedienen uns aus angepassten Regelungen aus dem DDHF Bologneser Regelwerk.

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 tammt dabei direkt aus Antonio Manciolino's Opera Nova (1531).

Für die Spannung und Unterhaltung sollen das Vorgepoolte K.O. System 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 zurückerlangen. 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)

„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)

Konventionen und Treffer

Das Regelwerk soll der Leistungskontrolle der Trainierenden und dem sportlichen Wettkampf dienen. Oberste Prämisse sind deshalb kollegiales und sportliches 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 Stiche zum Torso.
   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 1 Punkte an den Gegner 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. Ein erfolgreicher Nachschlag gilt als Doppeltreffer.

Ablauf des Gefechts

Das Gefecht besteht aus Waffengängen. Ein Waffengang gilt als beendet, sobald ein Fechter getroffen wird und dieser 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.

Die Größe der Pools, Kampfzeiten und Gänge hängen von der Anzahl der Teilnehmer ab.

Videobeweis

Bei ausreichend Kampfrichtern, sichtet ein Richter permanent die Videos und zeigt kritische Fehlentscheidungen an.
Die Fechter haben einmal pro Gefecht die Möglichkeit einen Videobeweis zu fordern, liegen sie richtig, behalten sie diese Möglichkeit. Liegen sie falsch, dürfen sie es für dieses Gefecht nicht mehr fordern.