

Internationale Offene Meisterschaft für Historische Europäische Kampfkunst 15. - 17.08.2008

Regelwerk

I. Allgemeine Regeln

Allgemeine Bestimmungen für Verhalten, Equipment, Medikamente, Drogen etc.

- 1) Schutzausrüstung:
 - a) Notwendig: Volle Fechtmaske (vorzugsweise mit hinterem Kopschutz), Schutzkleidung gegen Stöße für Körper und Hals (Gorgette), Ellbogen und Unterarmschutz, Handschutz
 - b) Empfohlen: Schutz für Leisten- (Männer) bzw. Brust- (Frauen), Knieschutz
- 2) Waffen: Es kann ein mit Leder ummanteltes Trainingsschinnai oder eine Stahl-Fechtfeder sowohl für Einhand-Schwert als auch Zweihand-Schwert verwendet werden (beide werden für die Wettkämpfe vom Veranstalter vorgehalten, wenn die Waffen der Teilnehmer nicht die Sicherheitsprüfung durch den Veranstalter bestehen)
- 3) Degen und Kurzschwerter, werden für die Wettkämpfe vom Veranstalter vorgehalten, wenn die Waffen der Teilnehmer nicht die Sicherheitsprüfung durch den Veranstalter bestehen. Alle Waffen werden auf Beeinträchtigungen geprüft.
- 4) Schilde und Buckler müssen vollständig und unbeschädigt sein und mit einem unbeschädigten Rohhaut- oder Lederrand ummantelt sein und dürfen weder herausragende Nägel oder andere Heftpunkte aufweisen.
- 5) Die Kontrolle der Waffen ist von primärer Wichtigkeit: unkontrollierter Gebrauch jedweder Waffe, einschließlich Körperteilen, wird durch Strafpunkte geahndet. Weiter bestehender unkontrollierter Gebrauch oder unsportliches Verhalten führt zu Disqualifikation.
- 6) Wichtig: Wenn durch die Handlung eines Kämpfers während eines Wettkampfes, der Gegner nicht mehr in der Lage ist an weiteren Kämpfen teilzunehmen oder den laufenden Kampf zu beenden, wird die verursachende Person vom Wettkampf ausgeschlossen (die Wiedereinsetzung hängt von den urteilenden Kampfrichtern ab).
- 7) Höfliches und sportliches Verhalten wird als Standard angesehen. Alle TeilnehmerInnen sollen sich in allen Kämpfen ehrenhaft verhalten.
- 8) Alle Verletzungen, die in einem Kampf auftreten, müssen zum Zeitpunkt des Auftretens den jeweiligen Kampfrichtern gemeldet werden. Alle Verletzungen, die vor Beginn eines anstehenden Kampfes aufgetreten sind, müssen den jeweiligen Kampfrichtern vor Beginn gemeldet werden.
- 9) Alle Medikationen, die eine Beeinträchtigung des Teilnehmers hervorrufen können, müssen den Kampfrichtern vor Beginn des Kampfes gemeldet werden.
- 10) Der Gebrauch von illegalen Drogen und Alkohol vor oder während eines Kampfes führt zur Disqualifikation.
- 11) Entscheidungen der Kampfrichter sind endgültig.
- 12) Jeder Kampf wird von mindestens drei Kampfrichtern beurteilt. Einer der Kampfrichter wird vor Beginn des Kampfes als oberster Kampfrichter deklariert.
- 13) Nach einem Treffer wird der Kampf bis zur Ende der Runde fortgeführt, außer wenn Regel (I.14) in Kraft tritt.
- 14) Diese Regel dient dazu, zu verhindern, dass Wettkampfteilnehmer Treffer ignorieren, um mit dem Gegner zu ringen oder eine andere Situation auszunutzen, die noch nicht durch die Regeln abgedeckt ist. In jeder Situation, in der die Teilnehmer direkt im Anschluss an einem Treffer mit der/ den Waffen des Gegners, den die Kampfrichter als unfähig machend beurteilen, beabsichtigen in den nahen Kampf zu gehen, um zu ringen, wird der Kampf durch den obersten Kampfrichter gestoppt. Der Kampf wird nach Trennung der Wettkampfteilnehmer in den Ausgangspositionen fortgeführt.
- 15) Grundsätzlich werden Treffer während eines Kampfes nicht angezeigt.
- 16) Schläge und Hiebe werden mit der Kante der Waffe oder mit dem Knauf ausgeführt.
- 17) Stiche werden mit dem Ort einer Waffe ausgeführt.

II. Regeln bezüglich der Waffen und Schilde

- 1) Alle Waffen müssen vor einer Wettkampfrunde durch einen Kampfrichter überprüft werden.
- 2) Schilde sind hinsichtlich aller Definitionen und Diskussionen als Waffen zu betrachten.
- 3) Waffen, mit denen Stiche ausgeführt werden, können mit den Händen abgewehrt werden, sofern dafür ein historischer Beleg nachgewiesen werden kann.
- 4) Schläge mit einem Schild auf ein Körperteil müssen mit allen Regeln, die auf Waffen angewendet werden, konform sein, das heisst mit Kontrolle und ohne Verletzung des Gegners ausgeführt werden.
- 5) Drücken mit einer Waffe, unklusive eines Schildes, ist erlaubt.

III. Regeln und wichtige Punkte bezüglich der Beurteilung der Kämpfe

Es gilt zu beachten, dass der Kampf auf Grundlage von Punkt 4 (s.u.) beurteilt wird. Alle weiter aufgeführten Punkte hinsichtlich der Arten von Treffern dienen dazu, spezielle Punkte zu verdeutlichen, die die Kampfrichter zu ihrer Entscheidungsfindung in Betracht ziehen werden.

- 1) Das Wort „Stop“ wird in allen Fällen gebraucht, in denen die Kampfrichter anzeigen, dass die Kämpfer unverzüglich ihre derzeitigen Handlungen beenden.
- 2) Die Kampfrichter beurteilen den Kampf wie folgt:
 - a) 1 – 1
 - b) 1 – 0
 - c) 2 – 0

- 3) Die Kampfrichter notieren jeweils ihr eigenes Urteil auf Papier ohne Konsultation der anderen Kampfrichter. Der oberste Kampfrichter wird das Ergebnis bekanntgeben. Das Ergebnis wird in der Kampf-Registerkarte festgehalten. Die Kampfrichter zeigen ihr Ergebnis mit einer farbigen Karte an, die sich in einem Umschlag befindet
- 4) Kampfrichter werden folgende Aspekte beurteilen:
 - a) Allgemeine Dominierung
 - i) Kontrolle der Kampfarena
 - b) Technische Fähigkeiten
 - i) Saubere Techniken
 - ii) Variation von Techniken
 - c) Taktische Ausführungen
 - i) Kombinationen
 - ii) Arrangierte Situationen, Einladungen, die funktionieren usw.
- 5) Kämpfe bestehen aus 3 Runden. Die erste Runde umfasst 45 Sekunden. Die erste Runde wird NICHT von den Kampfrichtern bewertet. Die zweite Runde umfasst eine Minute, die dritte Runde umfasst eine Minute. Diese beiden Runden werden von den jeweiligen Kampfrichtern bewertet. Zwischen allen Runden findet eine Pause von 15 Sekunden statt. Die Beurteilungszeit für die Kampfrichter beträgt 1 Minute. Die Vorbereitungszeit zur nächsten Runde beträgt eine Minute.
Alle Zeiten können im Bedarfsfall abgeändert werden.
- 6) Die Spieler (Wettkampfteilnehmer) müssen am Ende der Vorbereitungszeit fertig für den Kampf sein.
- 7) Die Spieler müssen ihr Equipment aus der Kampfarena innerhalb der Vorbereitungszeit räumen.
- 8) Jeder Wettkampfteilnehmer, der am Ende der Vorbereitungszeit nicht fertig ist, verliert den Kampf mit 0-1.
- 9) Der Kopf wird als das effektivste Ziel bewertet. Im Falle eines gleichzeitig ausgeführten Treffers von beiden Seiten wird der Treffer, der anatomisch am nächsten zum Kopf ist, als erfolgreichster Treffer gewertet und mehr Gewicht im Rahmen der Gesamtwertung durch die Kampfrichter durch die Richter erhalten.
- 10) Antippen oder halben Schlägen, die nach der Bewegung im kleinen Bogen und Abstand ausgeführt werden, wird im Rahmen der Gesamtbeurteilung durch die Kampfrichter weniger Gewicht beigemessen als Schlägen, die voll ausgeführt werden.
- 11) Ein voller Schlag, der nach der Bewegung im großen Bogen ausgeführt wird (z.B. von der Schulter zum Ziel oder von unten zum Ziel geschwungen) erhält größeres Gewicht im Rahmen der Gesamtbeurteilung durch die Kampfrichter.
- 12) Hiebe, die mit dem Schlagpunkt des Schwertes ausgeführt werden, erhalten ein höheres Gewicht im Rahmen der Gesamtbeurteilung durch die Kampfrichter.
- 13) Ein „armer“ Schlag wird als nicht effektiv beurteilt und erhält keine Punkte. „Arme“ Schläge sind Streif-Schläge mit der Spitze der Waffe, Schläge, die kaum berühren und Stiche, die schlecht berühren und oder beim Kontakt abgleiten oder bei voll gestrecktem Körper kaum einen Kontakt darstellen.
- 14) Im Allgemeinen werden simultane Treffer als minderwertig gegenüber sauberen Treffern ohne Antwort betrachtet und somit wird simultanen Treffern weniger Gewicht im Rahmen der Gesamtbeurteilung durch die Kampfrichter beigemessen.
- 15) Simultane Schläge werden erstens nach dem Ziel, zweitens nach der Größe des Bogens des Schwungs, drittens nach der Anzahl der Hände am Schwert (im Falle einer zweihändigen Waffe) gewertet.
- 16) Simultane Stiche werden erstens nach dem Ziel, zweitens nach dem Maß der Körperstreckung des Kämpfers, drittens nach der Anzahl der Hände am Schwert (im Falle einer zweihändigen Waffe) gewertet.
- 17) Gezogene und gedrückte Schnitte, die die Kontrolle über den Gegner belegen (so z.B. „Hand drücken“) oder der Gebrauch der ganzen Klinge im Kontakt werden in die Beurteilung durch die Kampfrichter in Betracht gezogen.
- 18) Schläge und Stiche mit einer Hand an der Waffe sind erlaubt.
- 19) Das Greifen der Klinge des Gegners ist erlaubt, wenn sich die Klinge nicht bewegt. Wenn sich der bewegungsfreie Zustand der Klinge durch den obersten Kampfrichter nicht eindeutig feststellen lässt, wird das Greifen der Klinge als illegal gewertet und der Kampf wird in der Ausgangsposition fortgesetzt. Alle vorherigen Schläge werden weiterhin gewertet.
- 20) Ringen ist erlaubt, wird aber unverzüglich gestoppt, wenn nicht die sofortige Überlegenheit der Position gezeigt werden kann. Übermäßig raue Bewegungen werden als unkontrolliert betrachtet.
- 21) Entwaffnung der gegnerischen Waffe ist erlaubt.
- 22) Schläge mit dem Knauf sind erlaubt, sofern sie kontrolliert sind.
- 23) Der Mords-Schlag mit dem umgekehrten Schwert ist nicht erlaubt.
- 24) Faustschläge sind erlaubt.
- 25) Tritte sind nicht erlaubt.
- 26) Der gesamte Körper ist das Ziel
- 27) Schläge und Stiche sind erlaubt, wenn sie kontrolliert sind
- 28) Die angeführten Regeln sind nur Richtlinien, die Kampfrichter können weitere Aspekte bei der Beurteilung in Betracht ziehen.

IV. Besondere Regeln in Bezug auf den Kampf

Es gilt zu beachten, dass diese Regeln zum Vorteil der Kämpfer sind, sie sollen die Entscheidungen der Kampfrichter verständlich machen.

- 1) Der Verlust von Schutzausrüstung unterbricht den Kampf bis die volle Schutzausrüstung wieder hergestellt werden kann. Die Kämpfe werden durch den obersten Kampfrichter fortgesetzt.

- 2) Jeder Wettkampfteilnehmer, der „Stop“ ausruft und dabei aus der Kampfarena austritt, initiiert damit die Unterbrechung des Kampfes
- 3) Hiebe oder Stiche auf einen Gegner, der die Angriffe nicht mehr erwidert, werden als unkontrolliert betrachtet. Das Plazieren der Klinge an dem Gegner wird in diesem Fall als ausreichend erachtet, um einen Hieb anzuzeigen.
- 4) Alle Verletzungen müssen sofort nach dem Auftreten beim Kampfrichter angezeigt werden.
- 5) Der Verlust des Gleichgewichts ohne das Eingreifen des Gegners wird als negativer Faktor gewertet und bestimmt bei Gleichstand am Ende des Kampfes den Gewinner.
- 6) Der Verlust der Waffe ohne das Eingreifen des Gegners wird als negativer Faktor gewertet und bestimmt bei Gleichstand am Ende des Kampfes den Gewinner.
- 7) Hiebe mit der flachen Seite der Klinge gegen ein Ziel werden als nicht-effektiver Schlag gewertet.
- 8) Beim Heraustreten aus der markierten Kampfarena wird der Kampf gestoppt und der oberste Kampfrichter wird die Kämpfer in die Ausgangspositionen zurückrufen. Wiederholtes Heraustreten aus der Kampfarena zieht eine Verwarnung nach sich, die zum Verlieren des Kampfes führen kann.
- 9) Das Betreten der Kampfarena von einer anderen Person, außer den zwei Kämpfern und den Kampfrichtern, führt zum Stoppen des Kampfes. Wiederholtes Betreten von einer Einzelnen Person kann zum Verweis der Person aus der Halle führen.
- 10) Ein Wettkampfteilnehmer kann den Gegner nicht weiter verfolgen und unter keinen Umständen gegen ihn schlagen, wenn dieser die Arena verlässt.
- 11) Eine legale Entwaffnungstechnik, die den Gegner erfolgreich entwaffnet wird hinsichtlich der Gesamtbewertung durch die Kampfrichter berücksichtigt. Legale Entwaffnungstechniken sind solche, bei denen das Schwert ohne Verletzung des Gegners entwendet wird und ohne dass eine Klinge in der Bewegung gegriffen wird.
- 12) Das Werfen von Ausrüstung jeglicher Art wird als illegal betrachtet und geht mit einem Minuspunkt und einer Verwarnung einher.

V. Regeln hinsichtlich der Wettkämpfe im Ganzen

- 1) Ein Abschnitt ist die Wettkampfklasse in Bezug auf den Waffentyp, z.B. Langschwert, Rapier, Schwert und Schild usw.
- 2) Der Gewinner eines Kampfes mit einem kampfrichterlichen Ergebnis von 1-0 erhält einen Punkt in der Bewertung aller Kämpfe insgesamt.
- 3) Der Gewinner eines Kampfes mit einem kampfrichterlichen Ergebnis von 2-0 erhält einen Punkt in der Bewertung aller Kämpfe insgesamt.
- 4) Bei Gleichstand mit einem kampfrichterlichen Ergebnis von 1-1 erhalten beide Wettkampfteilnehmer einen halben Punkt in der Bewertung aller Kämpfe insgesamt.
- 5) Jeder, der unkontrollierte oder gefährliche Aktionen ausübt erhält zwischen einem und fünf negative Punkte abhängig von der Schwere der Aktion durch die Beurteilung der Kampfrichter, die auf das Wettkampf-Gesamtergebnis angerechnet wird. Fünf dieser Strafpunkte gehen mit dem Ausschluss der Veranstaltung einher.
- 6) Minuspunkte für unkontrolliertes Verhalten werden zum Gesamtergebnis eines Kampfes hinzugezählt.
- 7) Nach dem Wettkampfabschnitt „Jeder gegen Jeden“ werden die Wettkampfteilnehmer mit den höchsten Gesamtergebnissen Kandidaten für die Finalrunden der jeweiligen Wettkampfabschnitte sein.
- 8) Die Finalrunden sind K.O. Runden, es sei denn, dass die Zeit erlaubt „Jeder gegen Jeden“ zu kämpfen.
- 9) Der Gewinner des Finales ist der Gewinner im jeweiligen Wettkampfabschnitt.
- 10) Der Gewinner erhält den Hauptpreis.
- 11) Die Plätze Zwei, Drei und Vier erhalten kleinere Gewinne.

VI. Weitere Regeln

- 1) Das Tragen von „Silly Hats“ (alberne Kopfbedeckungen) ist erlaubt solange dadurch das Sichtfeld oder die Bewegung der Kämpfer nicht eingeschränkt wird.

Das Organisationsteam behält sich die Rechte vor, die Regeln zu jeder Zeit abzuändern.