



Gathering 2026 Regelwerk und Turnierablauf Langschwert Turnier

Allgemeines

Es gelten uneingeschränkt alle Regeln und die Ausrüstungsempfehlungen des DDHF-Rahmenregelwerks.

Zweck dieses Regelwerks ist es ein sportliches Wettkampfregelewerk für Langschwert (Fechtfeder) zu schaffen, mit dem Ziel, das persönliche Können der Teilnehmer zu vergleichen. Es soll die objektiv vergleichbar beste Person an einem bestimmten Tag, an einem bestimmten Ort ermittelt werden. Dazu wird ein ernster Kampf auf wettkampfsportliche Weise in Gefechten simuliert. Dieser soll durch Nutzung von entsprechenden Waffen und entsprechender Ausrüstung, sowie durch Beschränkung auf kontrollierbare und ungefährliche Techniken entschärft werden, damit der Wettbewerb verletzungsfrei ablaufen kann.

Es wird besonders Augenmerk auf korrekte, sauber durchgeführte und sinnvolle historische Techniken gelegt und speziell die Qualität des fechterischen Könnens durch drei Kampfrichter beurteilt. Mit dem Anspruch „schadlos“ d.h. ohne Berührung durch die gegnerische Waffe aus einem Gefecht zu gehen.

Es wird angenommen, dass ein ernsthafter Kampf nach bereits einem wirkungsvollen Treffer entschieden wäre, daher wird nach einem Treffer, unabhängig ob eine Wertung erzielt werden konnte, das Gefecht unterbrochen.

Das Gefecht wird über eine definierte Zeitspanne geführt und durch die Anzahl der Punkte entschieden.

Zur besseren Lesbarkeit wird in diesem Regelwerk das generische Maskulinum verwendet. Die in dieser Arbeit verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich – sofern nicht anders kenntlich gemacht – auf alle Geschlechter.

Änderungshistorie

Version	Änderung	Datum	Autoren
1.1	Erste Fassung		Patricia Bögle Thomas Bögle
1.2	Überarbeitete Fassung	22.03.24	Patricia Bögle Thomas Bögle
1.3	Überarbeitete Fassung 2025	19.12.24	Thomas Bögle

Treffer und Punkte

Treffen, ohne von der gegnerischen Waffe berührt zu werden, aktiver Eigenschutz, führt zu einer Wertung!

Bereits die Berührung durch die gegnerische Klinge (beabsichtigt oder unbeabsichtigt) wird als Gegentreffer gewertet. Daher muss der Fechter einen Gegentreffer aktiv verhindern:

- 1) Der Treffer muss aus ein gezielten Zufechten aus der weiten Distanz mit Intention und Eigenschutz eingeleitet werden.
- 2) Der Treffer muss mit einer erkennbaren Technik (siehe Rahmenregelwerk: „Richtlinien für Treffer“) erfolgen und die Klinge des Gegners muss dabei kontrolliert werden, so dass ein Gegentreffer unmöglich ist.
- 3) Der Treffer muss durch einen kontrollierten Abzug in sichere Distanz oder Kontrolle über den Gegner mit seiner Waffe bzw. die Waffe des Gegners beendet werden.

! WICHTIG: Die Fechter sind angehalten Treffer, auch Berührungen, bei sich anzuzeigen und die Kampfrichter zu unterstützen, da es diesen nicht immer möglich ist, eine Berührung zu erkennen!

Beispiele für die zu keiner Trefferwertung führen:

1) Treffer durch Schnelligkeit oder Härte

Erläuterung: Wird ein Treffer nur durch Härte oder nur durch Schnelligkeit erzielt. D.h. das Risiko eines Gegentreffers wurde ohne erkennbare Gegenmaßnahme in Kauf genommen. → **mangelnder aktiver Eigenschutz.**

2) Fehlende Kontrolle beim Angriff

Erläuterung: Ein Treffer, der nur deswegen ohne Gegentreffer bleibt, weil der Gegner nicht trifft, das Risiko eines Gegentreffers wurde ohne erkennbare Gegenmaßnahme in Kauf genommen. → **mangelnder aktiver Eigenschutz**

3) Mangelnde Kontrolle nach dem Treffer

Erläuterung: Es wird nach dem eigenen Treffer der Gegentreffer nicht aktiv verhindert (Körperparade, Schwertparade), sondern nur auf die zeitnahe Unterbrechung des Gefechts gesetzt und ein Nachschlag nicht aktiv verhindert wird. → **Gegentreffer**

4) Gegentreffer

Erläuterung: **Bereits eine Berührung mit der Waffe gilt als Gegentreffer** – unabhängig von der Qualität des Gegentreffers. Ausnahme ist der gezielte Griff in die ruhende Klinge, mit dem Ziel die Waffe des Gegners zu fixieren. Gelingt es nicht die Klinge zu fixieren, wird der Versuch als Gegentreffer gewertet. → **Gegentreffer**

5) Nachschläge

Erläuterung: werden als Gegentreffer gewertet, die Bedingung eines kontrollierten Abzugs ist nicht erfüllt. Dies gilt auch für Treffer, die mit bzw. kurz nach dem Halt erzielt werden. Das Kommando Halt unterbricht das Gefecht, verhindert aber nicht einen Treffer. → **Gegentreffer**

Wertung:

Die Beurteilung des Waffengangs erfolgt durch die drei Kampfrichter, die unabhängig voneinander bewerten und entscheiden. Nur, wenn mindestens zwei Kampfrichter den Treffer positiv bewerten und der dritte Kampfrichter kein Ausschlusskriterium erkannt hat, wird eine Wertung vergeben.

Wertungen:

Kriterien für den Treffer wurden erfüllt	1 Punkt
Straftreffer	1 Punkt
Übertreten (ein Füße außerhalb -> siehe auch Rahmenregelwerk)	1 Punkt

Ablauf des Gefechts

Der vierte Kampfrichter (=Hauptkampfrichter) übernimmt die Gefechtsleitung, vergibt selbst aber keine Bewertung, außer Disziplinarkarten. Die Bewertung obliegt allein den drei unabhängigen Kampfrichtern auf dem Feld.

Jedes Gefecht ist auf die reine Kampfzeit, beginnend mit "Los", unterbrochen mit "Halt" beschränkt. Nach Ablauf dieser Zeit endet das Gefecht. Verbleiben auf der Uhr weniger als 4 Sekunden nach einem „Halt“ wird das Gefecht nicht erneut gestartet.

Nachdem „Halt“ wird durch den Hauptkampfrichter mit dem Kommando „Wertung“ abgefragt, ob die Kriterien für einen gültigen Treffer im:

- 1) Zufechten
- 2) Treffer
- 3) Abzug

erfüllt wurde. Der Hauptkampfrichter meldet die Entscheidung über den Treffer als Punkt oder keine Wertung an den Lüsner.

Zwischen den Gefechten sind maximal 2 Minuten Pause für den Wechsel der Paarung vorgesehen. Tritt eine aufgerufene Person nicht rechtzeitig am Fechtboden zum Gefecht an, wird das Gefecht als verloren gewertet.

Ablauf des Turniers

1. KO-Vorrunden – Qualifikation für die Hauptrunde

Alle Personen werden, per Zufall, mit einer weiteren Person paarweise zu einem Gefecht aufgerufen. Die gewinnende Person qualifiziert sich für die nächste Runde, die verlierende Person scheidet aus.

Die reine Kampfzeit beträgt 80 Sekunden

Siegbedingung:

Es gewinnt die Person, die als erstes **3 Punkte** erzielt oder die nach Ablauf der Kampfzeit mehr Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand wird entschieden:

0:0

Es wird ein weiterer Austausch gefochten, sollte erneut kein Punkt erzielt werden scheiden beide Personen aus à keine Person konnte die geforderte Qualität zeigen.

1:1

Es wird auf den nächsten gültigen Punkt gefochten, wird dieser nach drei Austauschen nicht erreicht, scheiden beide Personen aus à die geforderte Qualität wurde nur zufällig erreicht.

2:2

Beide Personen qualifizieren sich für die nächste Runde à es konnten beide Personen die geforderte Qualität zeigen.

Sollte es die verbleibende Anzahl (>25) der Personen erfordern, wird eine weitere KO-Vorrunde durchgeführt.

2. Poolrunde - Hauptrunde

Die nach der oder den KO-Runden verbleibenden Personen werden in 4-5 Pools zu je 5 Personen aufgeteilt. Es kämpft jede Person gegen jede Person.

Die reine Kampfzeit beträgt 80 Sekunden.

Siegbedingung:

Es gewinnt die Person die als erstes **5 Punkte** erzielt oder die nach Ablauf der Kampfzeit mehr Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand endet das Gefecht unentschieden.

3. Finalpool

Es wird ein Finalpool aus den Gruppensiegern der Poolrunde gebildet. Es kämpft jede Person gegen jede Person.

Die reine Kampfzeit beträgt 80 Sekunden.

Siegbedingung:

Es gewinnt die Person die als erstes **5 Punkte** erzielt oder die nach Ablauf der Kampfzeit mehr Punkte erzielt hat. Bei Gleichstand endet das Gefecht unentschieden.

4. Reihung und Turniersieg:

Der Gruppenerste wird Turniersieger die übrigen Plätze folgend.

1. Anzahl Siege
2. Differenz aus Gegentreffer zu Treffer
3. Direkter Vergleich