



Tremonia
Fechten

Tremonia- Turnierregeln

Das Turnier soll der Leistungskontrolle der Trainierenden und dem sportlichen Wettkampf dienen. Oberste Prämisse sind deshalb kollegiales und sportlich-faires Verhalten sowie der Schutz der Gesundheit – sowohl der eigenen als auch der des Turniergegners.

Um diese Ziele umzusetzen wird die Wertung so vorgenommen, dass primär honoriert wird, wenn ein Fechter vermeidet getroffen zu werden. Den Gegner zu treffen wird nur sekundär gewertet. Hierdurch soll eine sichere auf Selbstschutz bedachte Fechtweise gefördert werden.

Um eine möglichst breite Datenbasis, möglichst ähnliche Gegner und eine dementsprechend valide Auswertung sicherzustellen, wird das Turnier grundsätzlich nicht in einem K.-o.- oder Pool-System ausgeführt. Stattdessen kämpft nacheinander jeder teilnehmende Fechter gegen jeden anderen Teilnehmer.

1. Der Gang beginnt mit dem Signal des Kampfrichters (gerichtet) bzw. dem Salut in der weiten Mensur (ungerichtet).
2. Der Gang endet, wenn mindestens ein Fechter den Status *kampfunfähig* hat, was durch den Kampfrichter (gerichtet) oder vom betroffenen Fechter durch deutliches Zurücktreteten und senken der Waffe(n) (ungerichtet) angezeigt wird. In Abhängigkeit von der zur Verfügung stehenden Zeit und Fläche und der Zahl der Teilnehmer können mehrere Gänge pro Paarung ein Gefecht ergeben (dabei wird dennoch jeder Gang einzeln gewertet).
3. Ein Fechter gilt als *kampfunfähig*, wenn er mindestens einen ganzen Treffer oder mindestens zwei halbe Treffer erleidet. Als halbe Treffer gelten:
 - Häue zum Oberkörper,
 - Häue oder Stiche zu den Gliedmaßen,
 - Faust-, Kopf-, oder Knaufstöße zum Kopf oder Torso,
 - Würfe.

Als ganze Treffer gelten:

- Häue oder Stiche zur Maske,
- Häue oder Stiche zum Maskenlatz,
- Stiche zur Brust,
- Aufgabe (bspw. durch Würgen oder Hebel).

4. Ein Fechter mit einem erlittenen ganzen Treffer bzw. zwei erlittenen halben Treffern kann versuchen – unmittelbar nachdem er zuletzt getroffen wurde! – seinem Gegner einen letzten Treffer beizubringen, sofern er den Angriff bereits begonnen hatte.
5. Die Kampfrichter (gerichtet) bzw. die betroffenen Fechter selbst (ungerichtet) zählen und werten die Treffer, die jeder Fechter erleidet. (Jeder Fechter zählt also wie und wie oft er/sie selbst getroffen wurde, nicht wie/wie oft er/sie den Gegner getroffen hat.)
6. In das Auswertungssystem wird eingetragen, ob man aus dem Kampf ohne erlittenen Treffer, mit lediglich einem erlittenen halben Treffer oder mit einem erlittenen ganzen Treffer bzw. zwei erlittenen halben Treffern hervorgeht.

Die Position in der Rangliste ergibt sich aus der Häufigkeit überstandener Kämpfe. Falls diese bei zwei oder mehr Teilnehmern gleich ist, entscheidet die Häufigkeit, keinen halben Treffer erlitten zu haben. Weitere Kriterien sind die Häufigkeiten, dem Gegner einen ganzen Treffer bzw. zwei halbe Treffer zuzufügen oder dem Gegner einen halben Treffer zuzufügen.

Es gilt das Rahmenregelwerk des DDHF mit folgenden Ergänzungen:

- Treffer von hinten sind grundsätzlich erlaubt,
- der Verlust der Waffe führt nicht zur Unterbrechung,
- der Griff in die Klinge ist kein Verstoß, wird aber bei Bewegung der Klinge in der Hand als halber Treffer gewertet,
- bei einem Treffer wird der Kampf ohne Unterbrechung fortgeführt, sofern beide Fechter als kampffähig gewertet werden,
- Doppeltreffer werden wie zwei einzelne Treffer gewertet (Doppeltreffer mit ganzen Treffern bedeuten bspw. also Kampfunfähigkeit für beide Kontrahenten),
- Faust-/Kopfstöße sind analog zu Knaufstößen angedeutet erlaubt.