

Entwurf Turnierregelwerk Gladiatur

Wichtig: Ein Kampfleiter und zwei Assistenten, um Treffer usw. zu sehen.

Anmerkung: Freie Kombinationen der Armaturae sind erlaubt: Murmillo vs. Hoplomachus, Murmillo vs. Murmillo, Hoplomachus vs. Hoplomachus, Murmillo vs. Thraex, Hoplomachus vs. Thraex

Anmerkung: Beidhändige Führung der Hasta ist erlaubt.

Persönliche Ausrüstung und Waffen

Bekleidung und Zubehör

Der Gladiator hat in fechttauglicher Sportbekleidung anzutreten, die den gesamten Körper mit Ausnahme der Hände und des Kopfes bedeckt (keine sichtbaren, nackten Stellen). Die Schuhe müssen für den jeweiligen Untergrund angemessene Sportschuhe etc. sein.

Untersagt ist das Tragen von Schmuck, Armbändern, Ringen, Halsketten, Ohrringen, Uhren etc.

Minimale persönliche Schutzausrüstung

Die persönliche Schutzausrüstung muss aus mindestens folgenden Teilen bestehen:

- Kopfschutz – FIE Fechtmaske mit einer Stichtsicherheit von mindestens 1600N (bzw. eine gleichwertige Fechtmaske).
- Halsschutz - ein für das historische Fechten entwickelter Halsschutz (bzw. ein vergleichbarer Halsschutz) ist zu tragen.
- Hinterauptschutz – ein für das historische Fechten entworfener Hinterauptschutz ist zu tragen.
- Oberkörperschutz – ein Gambeson (Polsterjacke bzw. eine vergleichbare Oberkörperschutzbekleidung). Das Aufbringen von zusätzlich schützenden Applikationen ist gestattet, sofern sie keine Gefahr für den Gegner darstellen. Das zusätzliche Unterziehen einer FIE Fechtjacke mit einer Stichtsicherheit von 800 N oder einer anderen vergleichbaren Schutzjacke ist empfohlen. Der Waffenarm (besonders der Unterarm) muss besonders gut geschützt sein.
- Beinschutz – eine für das historische Fechten entworfene Polsterhose ist zu tragen. Das zusätzliche Unterziehen einer FIE Fecht hose mit einer Stichtsicherheit von mindestens 600 N bzw. einer vergleichbare Beinschutzbekleidung ist empfohlen. Das Aufbringen von zusätzlich schützenden Applikationen ist gestattet, sofern sie keine Gefahr für den Gegner darstellen. Bei 3/4-Hosen sind die Unterschenkel durch Fechtstrümpfe (bzw. eine gleichwertige Beinbekleidung) komplett zu bedecken. Die Knie und Unterschenkel müssen durch zusätzliche Protektoren geschützt sein. Ein seitlicher Knieschutz sowie ein Knöchelschutz werden empfohlen.
- Handschutz – die Handschuhe müssen aus einem festen Material bestehen und am Handrücken, an den Fingern und besonders am Daumen besonders verstärkt (ein hartes Material wird empfohlen) sein. Weiters müssen sie über verstärkte Stulpen verfügen, die das komplette Handgelenk schützen.
- Tiefschutz oder Brustschutz– für Herren ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher Tiefschutz bzw. für Damen ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher Brustschutz gefordert.

Darüber hinaus ist es gestattet, zusätzliche, persönliche Schutzausrüstung (wie etwa Unterarmprotektoren, Ellbogenschützer, Brustprotektoren, Rückenprotektoren, Mund- bzw. Zahnschutz) zu führen. Die Verwendung von Metallrüstteilen (Helme, Brustpanzer, Halsbergen, Schulterkacheln etc.) ist untersagt. Der Kampfleiter bzw. die Turnierleitung hat die zusätzliche Schutzausrüstung auf Tauglichkeit und Sicherheit zu überprüfen und zu zulassen bzw. zu untersagen.

Waffen

Für alle Gladiatorenwaffen gleichermaßen gilt:

- Hastae (Stoßlanzen), Gladii (Schwerter) und Sicae (Krummdolche) müssen aus stabilem Holz sein.
- Scuta (Großschilder) müssen aus Holz (ggfs. zusätzlich auch Stoff und Leder) sein sowie Metallbeschläge (Schildbuckel, ggfs. Schildrand) aufweisen. Die Metallbeschläge dürfen keine Spitzen, scharfen Kanten, hervorstehende Nägel/Schrauben etc. aufweisen.
- Parmulae (Kleinschilder) müssen aus Metall oder besser Holz (ggfs. zusätzlich auch Stoff und Leder) sein. Der Schildrand muss stumpf und abgerundet sein und darf keine groben Scharfen etc. aufweisen. Allfällige Metallbeschläge dürfen keine Spitzen, scharfen Kanten, hervorstehende Nägel/Schrauben etc. aufweisen.

- Die Spitze (der Ort) des Gladius und der Sica müssen stumpf und abgerundet sein.
- Beide Schneiden der Gladii und Sicae müssen abgerundet sein.
- Die Spitze der Hasta muss gepolstert sein.
- Parierelemente der Gladii und Sicae müssen abgerundet sein.
- Knauf – der Knauf muss abgerundet sein und darf keine hervorstehenden Spitzen oder Kanten aufweisen.
- Alle beim Turnier zum Einsatz kommenden Waffen müssen von der Turnierleitung bzw. von den Kampfleitern geprüft werden. Alle geprüften und genehmigten Waffen werden von der Turnierleitung bzw. von den Kampfleitern mit einem permanenten (wasserfest) Marker für dieses Turnier (Turnierkürzel mit Datum aufschreiben) markiert. Ausschließlich Waffen mit dieser Markierung dürfen beim Turnier zum Einsatz kommen. Die Markierung darf erst nach dem Turnier wieder entfernt werden.

7. Gladiatur

Gladius

- Klingenlänge - die Länge der Klinge darf 30 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 40 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierelement - die Länge bzw. der Durchmesser des Parierelements muss zwischen 4 cm und 8 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 140 g und 200 g liegen.
- Biegeverhalten - es ist kein Biegeverhalten für den Gladius spezifiziert, Gladii müssen sich nicht biegen können.

Sica

- Klingenlänge - die Länge der Klinge darf 40 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 50 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierelement - die Länge bzw. der Durchmesser des Parierelements muss zwischen 4 cm und 8 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 160 g und 250 g liegen.
- Knick – der Winkel des Knicks muss zwischen 20 Grad und 45 Grad liegen. Der Knick muss im vorderen Drittel der Klinge (der Schwäche) liegen.
- Biegeverhalten - es ist kein Biegeverhalten für die Sica spezifiziert, Sicae müssen sich nicht biegen können.

Hasta

- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 225 cm nicht übersteigen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 800 g und 1000 g liegen.
- Biegeverhalten - es ist kein Biegeverhalten für die Hasta spezifiziert, Hastae müssen sich nicht biegen können.

Scutum

- Höhe - die Höhe des Scutums muss zwischen 95 cm und 112 cm liegen.
- Breite - die Breite des Scutums (in gerader Linie ohne Biegung gemessen) muss zwischen 75 cm und 85 cm.
- Gewicht - das Gesamtgewicht des Scutums muss zwischen 4000 g und 6000 g liegen.
- Biegung - die Tiefe (der Biegung) muss zwischen 18 cm und 27 cm liegen.

Parmula Hoplomachi

- Durchmesser - der Durchmesser der Parmula muss zwischen 30 cm und 42 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Parmula muss zwischen 900 g und 2000 g liegen.
- Biegung - die Tiefe (der Biegung) muss zwischen 0 cm und 20 cm liegen.

Parmula Traeci

- Höhe - die Höhe der Parmula muss zwischen 50 cm und 60 cm liegen.

- Breite - die Breite der Parmula (in gerader Linie ohne Biegung gemessen) muss zwischen 55 cm und 65 cm.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Parmula muss zwischen 2000 g und 3000 g liegen.
- Biegung - die Tiefe (der Biegung) muss zwischen 5 cm und 25 cm liegen.

Kampfplatz

mind. 10 x 10 m, besser 14 x 14 m

Konvention und Treffer

Trefferzone

Als Trefferzone sind der gesamte Körper des Gladiators und die Oberfläche seiner persönlichen Schutzausrüstung definiert. Von der Trefferzone ausgenommen sind die Hände bis inklusive des Handgelenks und die Füße bis inklusive der Fußknöchel sowie sämtliche Körperzonen, die bei historischen Gladiatoren gepanzert waren: Kopf (Helm/Fechtmaske mit Hinterhauptschutz), Waffenarm, Beine (beim Murmillo der schildseitige Unterschenkel; beim Hoplomachus und beim Thraex beide Beine); Waffenarm und Beinzone müssen farblich eindeutig und entsprechend markiert sein (markierte Nicht-Trefferzonen).

Gültige Treffer

Gladius, Sica

1. Stich mit dem Ort

Gelingt es einem der Gladiatoren, seinen Gegner mit einem Stich mit der Spitze des Gladius bzw. der Sica zu treffen, so zählt dies als Stich mit dem Ort und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, muss folgende Bedingung erfüllt sein:

- Der Stich muss mindestens über eine Länge von 10 cm (eine Faustbreite) geführt werden, bevor die Spitze den Gegner berührt.

2. Schnitt mit der Schneide

Gelingt es einem der Gladiatoren, eine Schneide des Gladius bzw. der Sica über die Trefferzone seines Gegners zu ziehen oder damit Druck auszuüben, so zählt dies als Schnitt mit der Schneide und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Die Klinge muss mit einer der beiden Schneiden in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und mindestens 15 cm (ca. halbe Klingenlänge) an der Trefferzone entlang gezogen oder geschoben werden. Liegt die Klingenebene nicht in der Druckrichtung (mit der Fläche oder verkantet) oder wird die Schneide weniger als dieser Länge entlang gezogen, so ist der Schnitt ungültig.
- Die Klinge muss mit einer der beiden Schneiden in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und der Druck muss den Gegner sichtbar destabilisieren. Liegt die Klingenebene nicht in der Druckrichtung (mit der Fläche oder verkantet) oder wird der Gegner nicht sichtbar destabilisiert, so ist der Schnitt ungültig.

3. Hau mit der Schneide (Hieb)

Gelingt es einem der Gladiatoren, seinen Gegner mit einem Hau mit der Schneide zu treffen, so zählt dies als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Der Gladius bzw. die Sica muss den Gegner mit einer Schneide treffen und die Klinge muss in der Hiebebene liegen. Trifft die Klinge den Gegner mit der Fläche oder verkantet, so ist er ungültig.
- Beim Hau muss der Ort mindestens über eine Länge von 30 cm (ca. Klingenlänge) geführt werden, bevor die Schneide den Gegner berührt. Wird der Hau kürzer geführt, so ist er ungültig.

Hasta

1. Stoß mit der Spitze

Gelingt es einem der Gladiatoren, seinen Gegner mit einem Stoß mit der Spitze der Hasta zu treffen, so zählt dies als Stoß mit dem Ort und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Der Stoß muss mindestens über eine Länge von 20 cm geführt werden, bevor die Spitze den Gegner berührt.
- Bei einem angelegten Stoß (Spitze berührt den Gegner bereits vor dem Stoß) muss der Stoß mit ausreichendem, sichtbarem Druck ausgeführt sein.

2. Schnitt mit dem Klingensblatt.

Gelingt es einem der Gladiatoren, seinen Gegner mit einem Schnitt mit dem Blatt der Klinge der Hasta zu treffen, so zählt dies als Schnitt und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, muss folgende Bedingung erfüllt sein:

- Die Klinge (des Klingensblatts) muss mit einer der beiden Schneiden in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und mindestens 15 cm (ca. Blattlänge) an der Trefferzone entlang gezogen oder geschoben werden. Liegt die Klingenebene nicht in der Druckrichtung (mit der Fläche oder verkantet) oder wird die Schneide weniger als diese Länge entlang gezogen, so ist der Schnitt ungültig.

Scutum sowie Parmula Thraci

1. Schildstoß mit der Unterkante

Gelingt es einem der Gladiatoren, seinen Gegner mit einem Stoß mit der Unterkante des Schildes zu treffen, so zählt dies als Schildstoß und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, muss folgende Bedingung erfüllt sein:

- Der Schildstoß muss mindestens über eine Länge von 20 cm geführt werden, bevor die Unterkante den Gegner berührt.

2. Schwunghieb mit der unteren Seitenkante

Gelingt es einem der Gladiatoren, seinen Gegner mit einem Schwunghieb mit der unteren Seitenkante des Schildes zu treffen, so zählt dies als Schwunghieb und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, muss folgende Bedingung erfüllt sein:

- Der Schwunghieb muss mindestens über eine Länge von 50 cm geführt werden, bevor die Unterkante den Gegner berührt.

Ringieren

- Fixieren / Blockieren / Hebeln: Gelingt es einem der Gladiatoren (bewaffnet oder unbewaffnet) seinen Gegner (bewaffnet oder unbewaffnet) durch einen Festhaltegriff handlungsunfähig zu machen und kann sich der Gegner nicht innerhalb von 5 Sekunden (der Kampfleiter zählt dies laut und sichtbar mit den Fingern) aus diesem Festhaltegriff befreien, zählt dies als Punkt. Der Festhaltegriff muss dominant und als gewollte Aktion erkennbar sein. Im Sinne von Fehlverhalten der 4. Gruppe (absichtliches Verletzen des Gegners - siehe Verstöße und Strafen) ist es nicht erlaubt Techniken anzuwenden, die gezielt zu Brüchen oder vergleichbaren Verletzungen führen würden. Durch Abklopfen kann ein Fechter jederzeit aufgeben. In diesem Fall erhält sein Gegner einen Punkt.
- Verlieren beide Gladiatoren innerhalb einer Aktion ihre beiden Waffen, so wird der Kampf ohne Unterbrechung fortgesetzt.
- Halten sich beide Gladiatoren gegenseitig in einer statischen Situation blockiert, ohne dass eine Dominanz erkennbar ist und besteht für beide Gladiatoren keine Möglichkeit Dominanz zu erreichen, so wird der Kampf nach 10 Sekunden abgebrochen, ohne dass ein Punkt erzielt wird.

Über die Außenlinie

Gelingt es einem der Gladiatoren, seinen Gegner über die Außenlinie zu drängen, stoßen, schleudern, werfen, hebeln oder zu tragen, so zählt das als gültiger Treffer.

Verlust aller/beider Waffen (Entwaffnung)

Verliert ein Gladiator seine **beiden Waffen** (Murmillo: Gladius und Scutum; Hoplomachus: Hasta und Gladius; Thraex: Sica und Parmula), während der andere Gladiator seine noch hält, sei es aufgrund einer (Entwaffnungs-)Technik des Gegners oder aus Ungeschick, zählt dies als Punkt für den Gegner. Es ist jedoch explizit **erlaubt**, dass ein Gladiator sich seiner Waffe(n) absichtlich entledigt, um besser ins Ringieren über zu gehen. Dies zählt dann nicht als Punkt für den Gegner.

Erlaubte Aktionen ohne Trefferwertung

Folgende Kampfaktionen sind erlaubt, um sich Vorteile bzw. dem Gegner Nachteile im Kampf zu geben. Die erfolgreiche Ausführung dieser Aktionen bringt aber keinen unmittelbaren Punkterfolg. Sie können jedoch genutzt werden, um danach einen gültigen Treffer mit Punkterfolg zu setzen.

- Würfe (Bein-, Hüft-, Schulterwürfe etc.) - aber nur insofern, als dies ohne offensichtliche Verletzungsgefahr des Gegners möglich ist (je nach Untergrund etc.).
- Stöße mit dem Schildbuckel bzw. dem Scutum insgesamt sind explizit erlaubt.
- Stöße mit der Parmula (mit dem Buckel bzw. dem Schildrand) sind explizit erlaubt.

- Zu Boden bringen: Gelingt es einem der Gladiatoren seinen Gegner zu Boden zu stoßen etc. und dabei selbst mit der Waffe in der Hand stehen zu bleiben, zählt dies alleine nicht als Punkt. Der am Boden liegende Gegner muss noch gültig getroffen werden.
- Knaufstöße mit dem Gladius bzw. der Sica.
- Ein Ergreifen und Festhalten der Hasta, des Scutum, der Parmula ist explizit erlaubt.
- Schläge mit Faust, Hand, Handkante, Unterarm oder Ellbogen, Tritte mit Fuß (speziell der Tritt auf den Scutum), Unterschenkel, Knie oder Beinfeger sowie Kopfstöße sind explizit erlaubt.
- Angriffe auf **markierte Nicht-Trefferzonen** (s. o.) sind explizit erlaubt.

Verbotene Fechtaktionen

Bei allen verbotenen Fechtaktionen wird der Kampf vom Kampfleiter unterbrochen und entsprechend sanktioniert (siehe Fehlverhalten).

Gladius bzw. Sica des Gegners ergreifen und festhalten = Wenn einer der Gladiatoren mit der Hand die gegnerische Klinge (egal ob in Bewegung oder ruhend) ergreift und festhält, um dann mit seiner eigenen Waffe einen Treffer zu erzielen.

Waffenwurf = Das Werfen von Waffen (Gladius, Sica, Hasta, Parmula, Scutum) auf den Gegner ist verboten.

Häue (Wuchtschläge, Zecker, Geißeln etc.) mit der Hasta (speziell bei beidhändiger Führung) sind verboten.

Waffen zerstören = ein absichtliches und gezieltes Zerstören der gegnerischen Waffen (speziell der Hasta sowie des Scutum) ist verboten.

Angriffe auf (unmarkierte) Nicht-Trefferzonen = Wenn einer der Fechter absichtlich die Hände oder Füße des Gegners attackiert.

Doppeltreffer und Nachschlag

Der Gladiator, der zuerst einen gültigen Treffer setzt, erhält den Punkt. Setzen beide Gladiatoren gleichzeitig (indes) einen gültigen Treffer, dann zählt dies als Doppeltreffer und keiner der beiden Gladiatoren erhält einen Punkt. Jeder Doppeltreffer ist im Kampfprotokoll einzutragen. Gleichzeitig ist als innerhalb eines Fechttempo definiert. Die Gladiatoren sollen treffen, ohne getroffen zu werden. Gladiatoren, die nur treffen wollen und dabei gar nicht versuchen selbst nicht getroffen zu werden, erhalten einen Straftreffer (zusätzlich zum ggfs. erhaltenen gültigen Treffer; ein Straftreffer ist ein Punkt für den Gegner; ggfs. kann auch beiden Gladiatoren ein Straftreffer zugewiesen werden). Diese Regelung gilt sowohl für den Gladiator im Vor als auch für den Gladiator im Nach.

Übersteigt die Anzahl der Doppeltreffer pro Kampf die **doppelte Anzahl** der vom Gewinner des Kampfes erzielten Punkte, dann werden beide Gladiatoren für diesen Kampf disqualifiziert und erhalten jeweils null Punkte. In der Ausscheidungsphase bedeutet diese Disqualifikation das Ausscheiden aus dem Bewerb.

Eine gesonderte Regelung für den Nachschlag ist aufgrund dieser Regelung nicht nötig.

Ablauf des Kampfes

In den Qualifikationsrunden haben die Gladiatoren eine freie Wahl bei ihrer eigenen Armatur. Vor den Ausscheidungskämpfen werden die jeweiligen Armaturen den Gladiatoren von der Turnierleitung zugelost. Dauert ein Ausscheidungskampf länger als eine Runde, dann wechselt in jeder Runde die Armatur der beiden jeweiligen Kontrahenten.

Mal testen, ob es bei den Gladiatoren gewollt ist.

Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:

1. Dem Gladiator, der zuerst 5 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
2. Wenn die 1. Runde abgelaufen ist, so wird dem Gladiator mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
3. Wenn beim Ablauf der letzten Runde Punktegleichstand herrscht, so wird ein Vorteil gelost. Anschließend wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Dem Gladiator, der den nächsten Treffer setzt, wird der Sieg zugesprochen. In diesem Entscheidungskampf treten beide Gladiatoren mit je einem Gladius gegeneinander an. Es gibt in diesem Kampf keine markierten Nicht-Trefferzonen. Der Kopf

(Helm/Fechtmaske mit Hinterhauptschutz) zählt ebenso als Trefferzone. Nur Hände und Füße verbleiben als Nicht-Trefferzonen. **Test: 3 m Seil zum Festhalten.**

4. Kann in der Verlängerung kein gültiger Treffer erzielt werden, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.

Test: Sicht mit Fechtmaske einschränken wie beim Helm.

Test: rote Stoffschläuche etc. für Arme und Beine (markierte Nicht-Trefferzonen) besorgen und testen.

Test: Publikumskämpfe mit Seil angebunden.

Wichtig: Scutum mit Metallverstrebung hinten (unbedingt beim Griff).

Bauen:

- Zwei Parmulae aus Holz (golden lackiert) mit 40 cm Durchmesser und gutem Griff.
- Zwei schaukampftaugliche Scuta aus Holz mit Segeltuchbezug und Schildbuckel aus Stahl.