

Schwertmeister

+ Das Regelwerk +



Regeln für Polsterwaffenturniere im saisonalen Rhythmus

Ausgabe 2007/1

+ Allgemeines +

Schwertmeister Turniere sind ein über eine Saison laufendes Polsterwaffenturnier mit einer Endausscheidung auf einem Abschließenden CON.

Dieses Regelwerk ist ausgerichtet nach den aktuellen Phönix Regeln und sowohl der abschliessende Con als auch der Titel SCHWERTMEISTER sind angesiedelt in der Phönix Welt.

+ Organisatorisches +

Um dem ganzen einen offiziellen Rahmen zu geben, gibt es die „*Gilde der Schwertmeister*“. In ihr sind alle Veranstalter, die ein regionales Schwertmeisterturnier ausrichten, Mitglied. Nur Mitglieder der Gilde sind berechtigt offizielle Schwertmeisterturniere durchzuführen und Titel zu vergeben.

Um Verwirrungen vorzubeugen gibt es in jeder Region nur einen offiziellen Ausrichter von Schwertmeisterturnieren. Dies kann eine Gruppe sein (z.B. Orga XY) oder auch eine Einzelperson. Handelt es sich um eine Gruppe muss eine Einzelperson bestimmt werden als Ansprechpartner und Verantwortlicher. Ein Teilnehmer kann sich nur für das Schwertmeisterturnier anmelden, welches seinem Lebensmittelpunkt am nächsten kommt.

Alle Gildenmitglieder richten sich nach den offiziellen Regeln der „*Gilde der Schwertmeister*“. Eine Änderung der Regeln nach regionalen oder anderen Gesichtspunkten ist nicht gestattet.

Die Mitgliedschaft in der „*Gilde der Schwertmeister*“ erstreckt sich über mindestens eine Saison. Eine einmal begonnene Schwertmeistersaison darf nicht vorzeitig abgebrochen werden. Die Mitgliedschaft in der „*Gilde der Schwertmeister*“ kann vom Vorstand nur gekündigt werden, wenn sich gravierende Mängel oder unlautere Methoden in der Durchführung oder Organisation der Schwertmeisterturniere aufzeigen.

Die Mitglieder der Gilde verpflichten sich zur Einhaltung der Richtlinien der „*Gilde der Schwertmeister*“.

Soviel zum offiziellen Teil, aber so ist das nun mal:

Ohne Regeln funktioniert kein Spiel.

So, jetzt viel Spass beim studieren der Regeln.

Matthias Möller

Vorstand „*Gilde der Schwertmeister*“

+ Ablauf +

Ein Schwertmeisterturnier erstreckt sich über eine Sommersaison ca. von März bis September.

Die Turnierkämpfe sollten in einem regelmäßigen Turnus abgehalten werden. Am Ende werden die vier besten Schwertkämpfer auf einer gesonderten Veranstaltung, dem Schwertmeister Regional-Con gegeneinander antreten. Auf dieser Endausscheidung werden leicht modifizierte Regeln angewandt und es werden den Titelkämpfern zusätzliche Aufgaben gestellt. Auf dem Schwertmeister Regional-CON wird nach Phönix Regeln gespielt.

Der Sieger erhält vom Veranstalter ein spezielles Schwert (Polsterwaffe) und eine Urkunde in der ihm bescheinigt wird, dass er der Schwertmeister der jeweiligen Region ist. Das Schwertmeisterschwert hat ein spezielles Design und kann bei mir zum Selbstkostenpreis geordert werden.

Der Veranstalter der regionalen Schwertmeisterturniere ist berechtigt eine angemessene Gebühr für die regelmäßigen Ausscheidungswettkämpfe als auch für die Durchführung des Regional-CONs zu erheben.

Der Titel Schwertmeister wird auf allen CONs der Phönix-Carta anerkannt.

+ Regeln +

Die nachfolgenden Regeln sind das Ergebnis aus vielen Jahren Turnier Erfahrung und ich glaube wir sind damit einem spannenden und fairen Modus so nahe gekommen wie es möglich ist.

Waffen:

- + Zum Kampf zugelassen sind nur Polsterwaffen, die von der Turnierleitung nach den allgemeingültigen Sicherheitsstandards geprüft wurden.
- + Die Waffen sind nach gängigen Regeln zu handhaben, d.h. z.B. Zweihänder sind immer mit beiden Händen zu führen.
- + Zweihändige Waffen sind als Wuchtwaffen zu führen. Es soll lang ausgeholt und geführt werden. Das Führen der Zweihandwaffe in der Art von Stangenwaffen ist nur als Kampfvariante in Ausnahmefällen zugelassen.
- + Schwerter werden immer am Griff direkt hinter der Parierstange gehalten und nicht etwa am Knauf.
- + Im Turnier sind folgende Waffengattungen zugelassen:
Dolche, Äxte, Morgensterne, Schwerter, Keulen und Kampfstäbe (bis 180cm).
- + Nicht zugelassen sind: Schuss und Wurfwaffen jeglicher Art sowie Hellebarden und Lanzen.
- + Schilde jeglicher Art sind nicht zugelassen.
- + Rüstung, egal welcher Art, hat keinerlei Effekt.

Sollte Interesse bestehen weitere Waffengattungen einzuführen ist dies mit der „Gilde der Schwertmeister“ abzustimmen.

Realismus

Realismus im Kampf ist zwar gewünscht, sollte aber auch nicht erzwungen oder übertrieben werden. Dies ist ein Polsterwaffenturnier und diese sind nun mal leichter und schneller als Stahlwaffen.

Schlagstärke

- + Übermäßige Härte ist bei den Schlägen zu vermeiden und kann zur Nichtwertung des Treffers führen.
- + Übermäßige Lascheit ist allerdings auch nicht gewünscht und kann ebenfalls zur Nichtwertung des Treffers führen.

Schöne saubere Treffer zeichnen sich durch ein gut hörbares Geräusch aus.

Kein Überschallknall aber auch kein Streicheln.

Schiedsrichter

Bei jedem Kampf gibt es zwei Schiedsrichter.

Jeder der Schiedsrichter zählt für einen der Kombattanten.

Polsterwaffenkämpfe sind sehr schnell, daher kann es leicht zu Unklarheiten darüber kommen, ob ein Treffer gewertet wird oder nicht. In diesem Fall können die Schiedsrichter sich miteinander besprechen und die beiden Kämpfer befragen.

Einspruch von Seiten der Kämpfer sollte beachtet und geprüft werden, aber auch nicht zu ständigen Diskussionen führen.

Im Zweifelsfall gilt: "Die Schiedsrichter haben das letzte Wort und ihre Entscheidung ist bindend."

Schiedsrichter erfüllen einen sehr wichtigen und verantwortungsvollen Dienst und haben damit auch das Recht, dass man sie respektvoll behandelt. Pöbeleien und Anfeindungen müssen sie sich nicht gefallen lassen. Es ist regelkonform wenn Strafen verhängt werden, z.B. Punktabzug bei schweren oder wiederholten Anfeindungen, bis hin zu Ausschluss vom Turnier bei unverbesserlichen Störenfriedern. Allerdings solltet ihr mit Strafen sehr vorsichtig und nicht leichtfertig umgehen und sie erst als letztes Mittel einsetzen. Also erst dann, wenn euch Leute den Job, den ihr ja für alle tut, unbedingt zur Hölle machen wollen.

Der Ring

- + Der Ring hat eine Grösse von ca. 8 x 8 Schritt und ist somit quadratisch.
- + Der Ring wird durch vier Pfosten oder Stangen die durch ein Seil o. ä. verbunden sind gekennzeichnet.
- + Die Ringabspernung gilt als „magisch“. Jeder Kämpfer, der sie berührt, egal ob mit Waffe oder Körper, erhält einen Schlag. Dieser wird gewertet, als wäre er vom Schwert des Gegners getroffen worden. Der Gegner erhält also wie bei einem normalen Treffer einen Punkt.

Ablauf der Kämpfe

- + Um einen Turnierkampf auszutragen begeben sich beide Kämpfer in die Ausgangsposition in der Mitte des Ringes.
- + Die Schiedsrichter fragen die Kontrahenten ob sie bereit sind den Kampf zu beginnen.
- + Signalisieren beide Teilnehmer, dass sie bereit sind geben die Schiedsrichter das Signal zum Beginn des Kampfes. Erst ab diesem Zeitpunkt ist der Kampf offiziell eröffnet und die „magische“ Barriere ist aktiviert. Alle Treffer oder Berührungen der „magischen“ Ringbegrenzung die vor diesem Zeitpunkt erfolgen, sind ungültig.
- + Nach jedem Treffer trennen sich die beiden Kämpfer und nehmen erneut die Ausgangsposition in der Mitte des Ringes ein.
- + Mit dem zehnten Treffer ist der Kampf beendet, die Kontrahenten verlassen den Ring die Punkte werden sofort notiert.

Treffer

- + Treffer werden als solche gewertet, wenn ein Kämpfer seinen Kontrahenten, in angemessener Stärke, mit dem Teil seiner Waffe trifft der dafür vorgesehen ist.
- + Wurde einer der Kämpfer getroffen sollte er dies den Schiedsrichtern sofort und deutlich anzeigen!
Hervorragend geeignet sind hierfür Ausrufe wie „Au“ „Scheisse“ „Du Sohn einer räudigen...“ o.ä.. Dies erleichtert die Arbeit der Schiedsrichter ungemein und verhindert langatmige Debatten.
- + Treffer an der Waffenhand (bei Zweihändern beide Hände), dem Kopf oder den Genitalien werden nicht gewertet.
- + Wiederholte Kopftreffer können von den Schiedsrichtern mit Punktabzug geandert werden
- + Treffer, die ausschließlich an der Kleidung erfolgt sind werden nicht gewertet. Die Turnierteilnehmer sind angehalten nicht allzu weite Kleidung zu tragen.
- + Gleichzeitige Treffer zählen für beide Kontrahenten.
- + Gleichzeitige Treffer gelten nur als solche, wenn sie tatsächlich gleichzeitig erfolgt sind. Es sollte nicht mehr als ein Lidschlag zwischen den Treffern vergangen sein.
Andere Auslegungen wie z.B. „Mein Schwert war schon in Schwung und hätte noch getroffen“ sind nicht zulässig.

Punktesystem

- + Beim Schwertmeisterturnier können nur eingetragene Teilnehmer mitmachen.
- + Jeder Teilnehmer kämpft einmal gegen jeden anderen.
- + Beim Schwertmeister werden alle erzielten Treffer gewertet.
- + Jeder Treffer gibt einen Punkt für denjenigen der ihn erzielt.
- + Jeder Punkt, ob beim Gewinner oder beim Verlierer, wird notiert und am Ende der Saison gelangen die vier mit der höchsten Punktzahl in die Endausscheidung.
- + Sollten es einige Teilnehmer nicht schaffen, alle Kämpfe zu bestreiten, werden am Ende der Saison so lange die Teilnehmer mit den wenigsten Kämpfen gestrichen, bis nur noch Teilnehmer in der Liste verbleiben, die (dann) alle Kämpfe bestritten haben.
Dies kann unter Umständen zu einer starken Verschiebung in der Rangliste führen!

Punktwertung

- + Es wird gekämpft bis einer der Kontrahenten 10 Treffer erzielt hat.
- + Das Berühren der Ringbegrenzung zählt wie ein Treffer.
- + Gleichzeitige Treffer zählen für beide Kämpfer.
- + Der Sieger eines Kampfes erhält einen zusätzlichen Punkt, den so genannten Siegpunkt.
Beispiel: Ein Kampf endet 10 zu 7. So erhält der Sieger, also der Kämpfer der 10 Treffer erzielt hat, zusätzlich einen Siegpunkt und hat als Endstand nun 11 Punkte. Dem Verlierer werden unverändert 7 Punkte gutgeschrieben.
- + Sollte der Kampf Unentschieden enden, also 10 zu 10, so gibt es keinen Sieger und somit auch keinen Siegpunkt.
- + Die Schiedsrichter sind berechtigt nach eigenem Ermessen Strafpunkte zu vergeben, beispielsweise wenn die Regeln nicht eingehalten werden oder übertriebene Härte in einem Kampf angewendet wird.

Waffenwertung

- + Beim Schwertmeister können alle Waffengattungen gegeneinander antreten. Um die Vor- und Nachteile auszugleichen gibt es ein System von Bonus- und Maluspunkten.
- + Bonus- und Maluspunkte werden am Ende des Kampfes dem erzielten Ergebnis hinzu addiert.
- + Die **Tabelle der Boni und Mali** sieht folgendermaßen aus:

<u>ZWEIHÄNDER</u>	-1 Punkt
<i>Maximallänge 180cm Klingenlänge maximal 120 cm</i>	
<u>EINEINHALBHÄNDE</u>	-1 Punkt
<i>Maximallänge 115cm Klingenlänge maximal 90 cm</i>	
<u>EINHÄNDER</u>	±0 Punkte
<i>Maximallänge 110cm Klingenlänge maximal 85 cm</i>	
<u>KURZE WAFFE</u>	+1 Punkt
<i>Maximallänge 80cm Klingenlänge maximal 65 cm</i>	
<u>DOLCH</u>	+2 Punkte
<i>Maximallänge 55cm Klingenlänge maximal 45 cm</i>	
<u>ZWEI WAFFEN</u>	-1 Punkt
<i>Zusätzlich zum Waffenmodifikator</i>	
<i>Beispiel: Zweihänder gegen Dolch, Endstand 5 zu 10 . Nach Einberechnung des Malus von -1 für den Zweihänder und des Bonus von +2 für den Dolch wird daraus ein Endstand von 4 zu 12. Hierzu wird noch der Siegpunkt addiert und dann haben wir einen endgültigen Endstand von 4 zu 13.</i>	

- + AUSNAHME: DOLCH gegen KURZE WAFFE
Da in diesem Fall der Längenunterschied genauso ist wie bei: Kurze Waffe gegen Einhänder werden auch die Bonuspunkte entsprechend modifiziert.
Warum sollte jemand der mit einer längeren Waffe gegen eine kürzere antritt dafür noch Bonuspunkte bekommen. D.h. bei der Paarung Dolch gegen kurze Waffe bekommt die kurze Waffe keinen und der Dolch einen Bonuspunkt.
- + Kämpfen die Kontrahenten mit Waffen aus der gleichen Kategorie, sieht das ganze folgendermassen aus: Sind beide Waffen ca. gleich lang (maximal 4,9cm Unterschied), entfallen die Bonus- und Maluspunkte. Sind die Waffen deutlich unterschiedlich lang (5cm oder mehr Unterschied), so erhält die kürzere Waffe einen Bonus von einem Punkt.

+ Endausscheidung +

Die Endkämpfe tragen die vier Besten Kämpfer (Finalisten) aus. Die Endkämpfe sind aufgeteilt in die drei Waffenbereiche (Kurze Waffen, lange Waffen, Zweihänder) und verschiedene Wettkämpfe wie Stärke, Geschicklichkeit o.ä.

Für die Endkämpfe gelten leicht veränderte Regeln:

- + Gekämpft wird bis zehn, gezählt wird aber nur der Siegpunkt.
- + Jeder gewonnene Wettbewerb gibt einen Siegpunkt.
- + Da die Kämpfe im Time-In durchgeführt werden, treten die Charaktere gegeneinander an.
- + Sollte einer der Charaktere im Spiel sterben, so führt derselbe Spieler den Kampf mit einem neuen Charakter fort.
- + Schwertmeister ist derjenige, der nach allen Wettbewerben und Kämpfen die meisten Siegpunkte hat.
- + Sollten zwei Kämpfer am Ende die gleiche Anzahl Siegpunkte haben, so kommt es zu einem Stechen. Es wird mit zwei gleichen Waffen gekämpft, bis einer zehn Punkte erreicht hat. Sollte es zu einem Gleichstand bei zehn Punkten kommen, so geht der Kampf weiter, bis einer zwei Punkte Unterschied erreicht hat.

Die Finalisten haben viele Monate hindurch gegen alle anderen Teilnehmer gekämpft und sich einen der vier vorderen Plätze erstritten. Auf dem Spiel bei dem die Endausscheidung stattfindet sollte daher gewährleistet sein, dass die Kämpfe allein durch das Können der Finalisten gewonnen werden. Das bedeutet, dass die Kämpfe in Time nicht beeinflussbar sein sollten. Sei es durch Zauberei, Runen, Tränke, Bestechung der Schiedsrichter, Manipulation der Turniergegenstände oder jedwede andere Einflussnahme auf den Ausgang der Kämpfe.

Wir möchten sicherstellen das der Gewinner des Titels Schwertmeister diesen ausschliesslich durch sein Kampfgeschick und nicht durch irgendwelche Mauschelten erworben hat.

Für die Finalkämpfe sind ausschliesslich Kämpfercharaktäre zugelassen. Das heißt sie müssen mindestens die im Finale geforderten Waffengattungen (kurze Waffen, lange Waffen und Zweihänder) beherrschen. Des Weiteren müssen mehr als 50% ihrer Fähigkeiten aus der Kategorie Kampf kommen.

Das Schwert das der Schwertmeister erhält ist magischer Natur und versetzt den Träger in die Lage mit diesem Schwert einmal pro Tag einen „Vernichtenden Schlag“ auszuführen. Bei der Übergabe durch die Gilde der Schwertmeister wird das Schwert auf den Schwertmeister geeicht und wirkt nur in seinen Händen. Bei jedem anderen Träger bleibt das Schwert zwar magisch, hat aber ansonsten keinerlei Effekt.

Das Schwertmeisterschwert ist ein Artefakt in dem 5 MP für magische Waffe und entsprechend der EP-Kosten des "Vernichtenden Schlages" 25 weitere MP also 30 MP gespeichert sind. Der Vernichtende Schlag kann nur von dem rechtmäßigen Besitzer genutzt werden (Seelenbindung), für alle anderen ist es "bloß" eine magische Waffe.

+ Der Titel Schwertmeister +

Der Schwertmeister erhält ein Schwertmeisterschwert und wird in die Gilde der Schwertmeister aufgenommen. Das Schwert ist ein Artefakt und immun gegen Klingenrost.

Das Schwert verleiht dem Schwertmeister die Fähigkeit „Vernichtender Schlag“ (siehe Phoenix-Regelwerk). Das Schwert ist an den Schwertmeister gebunden - Nur dieser kann nur mit dem Schwertmeisterschwert den Vernichtenden Schlag ausführen ...

Die Aufnahme in die Gilde der Schwertmeister bedeutet:

- + Man darf keiner ehrenhaften Herausforderung zum Zweikampf aus dem Wege gehen, als Geforderter bestimmt man Zeit und Ort, was aber noch auf dem jeweiligen Spiel zu sein hat.
- + Man muss ehrenhaft kämpfen.

Nach der Titelvergabe ist der Titel „Swordmeister“ nicht mehr auf andere Charaktere übertragbar. Der Titel stirbt mit dem Charakter!

Swordmeister haben Lehrmeisterstatus und können alle Fähigkeiten aus der Kategorie Kampf vermitteln, die sie selbst beherrschen.

+ Aufruf +

Personen die keine Schwertmeister sind oder sich nicht wie solche benehmen (sie lehnen eine Herausforderung zum Zweikampf ab o.ä.) und dennoch ein Schwertmeister-Schwert tragen, sind vogelfrei und lebendig gegen eine Belohnung von 50 GS der Gilde der Schwertmeister oder jedem Schwertmeister auszuliefern.

+ Eine Info für die Orgas +

Das Schwert für den Schwertmeister sollte bei Futureworld in Lübeck zum Selbstkostenpreis bestellt werden. Zu diesem Zweck darf für die Teilnahme an den Turnierkämpfen eine angemessene Gebühr erhoben werden.

Futureworld GbR

Balauerföhr
23552 Lübeck

Tel.: 0451/ 75 310

Fax: 0451/7982480

E-Mail: info@futureworld-online.de

Homepage: www.futureworld-online.de

Schwertmeister

+ Kurzregeln +

- + Waffen: Nicht zugelassen sind Schusswaffen, Wurfwaffen, Hellebarden, Lanzen, Schilde.
- + Rüstung hat keinerlei Effekt.
- + Realismus ist OK.
- + Schlagstärke: Gutes Geräusch = guter Treffer.
- + Schiedsrichter: nach Möglichkeit zu zweit. Sie haben immer Recht.
- + Ringgröße: 8 x 8 Schritt

Kämpfe:

1. Kämpfer in die Mitte.
 2. Frage: Bereit ?
 3. OK? Dann los!
- Trennung nach jedem Treffer.
Bei 10 ist Schluss.
Punkte sofort eintragen.

Treffer:

Getroffener signalisiert Treffer.
Kleidung zählt nicht.
Kopf, Waffenhand und Weichteile zählen nicht.
Gleichzeitige Treffer zählen für beide.

Punktesystem:

Jeder gegen jeden.
Treffer = Punkte.
Die vier besten kommen in die Endausscheidung.

Punktewertung:

Ein Treffer = ein Punkt. Bis 10.
Berühren der Ringabspernung zählt wie Treffer.
Sieger bekommt Siegpunkt.
Unentschieden = Kein Siegpunkt.

Waffenwertung:

(Bonus und Malus werden verrechnet)

Zweihänder	-1
Eineinhalbhänder	-1
Einhänder	±0
Kurze Waffen	+1
Dolch	+2
Zwei Waffen:	-1 !!zusätzlich!!

AUSNAHME: Dolch gegen Kurze Waffe = Dolch +1, Kurze Waffe kein Bonus.

GLEICHE WAFFENGATTUNGEN GEGENEINANDER: Kein Bonus oder Malus.
Bei unterschiedlicher Länge(ab 5cm) bekommt die kürzere +1.