REGELWERK: RCF-Competition-Modus (Einzelkampf)

Dieses Regelwerk legt die verbindlichen Rahmenbedingungen für den Einzelkampf-Wettbewerb im Rahmen der RCF-Competition fest.

1. Turniermodus und Ablauf

a. **Gruppenphase**: Das Turnier startet mit einer Gruppenphase. Innerhalb der zugewiesenen Gruppen tritt jeder Kämpfer gegen jeden anderen Kämpfer an (Round Robin). Die besten Kämpfer jeder Gruppe qualifizieren sich für die Endrunde.

b. **K.-o.-System**: Nach Abschluss der Gruppenphase wird das Turnier im klassischen K.-o.-System (Turnierbaum) fortgesetzt. Wer verliert, scheidet aus; der Sieger zieht in die nächste Runde ein.

c. **Der Durchgang**: Eine Begegnung zwischen zwei Kämpfern (ein Durchgang) besteht sowohl in der Gruppenphase als auch im K.-o.-System aus exakt 3 Runden.

d. **Ergebnismeldung**: Am Ende jedes Durchgangs werden die erzielten Punkte der 3 Runden zusammengezählt und der Meldestelle mitgeteilt.

2. Das Kampffeld

Das Spielfeld wird für den Einzelkampf angepasst, um ein dynamisches und intensives Duell zu gewährleisten:

a. **Abmessungen**: Das quadratische Kampffeld misst exakt 5 Meter in der Breite und 5 Meter in der Länge (5x5 Meter).

b. **Feldbegrenzung**: Die äußeren Linien definieren die Kampfzone. Ein Übertreten der Linien führt zum direkten Verlust der aktuellen Runde.

3. Waffenwahl

a. **Freie Waffenwahl**: Jedem Kämpfer steht die Wahl seiner Waffe für das Duell vollkommen frei.

b. **Festlegung**: Die Waffe wird vor Beginn eines Durchgangs gewählt und muss grundsätzlich für alle 3 Runden dieses Durchgangs beibehalten werden. Vor einem neuen Durchgang (gegen den nächsten Gegner) kann die Waffengattung frei neu bestimmt werden.

c. **4. Das Treffersystem und Punktewertung**

a. **First-Hit**: Innerhalb der einzelnen Runden wird nach dem First-Hit-Prinzip gekämpft. Der erste gültige Treffer beendet die aktuelle Runde sofort.

b. **Zeitbegrenzung**: Eine Runde dauert maximal 2 Minuten.

c. **Punktewertung bei Rundensieg**: Der Gewinner einer Runde (durch einen gültigen Treffer oder Fehler des Gegners innerhalb der Zeit) erhält **drei Punkte (+3 Punkte)**.

d. **Punktewertung bei Unentschieden**: Gibt es nach Ablauf der 2 Minuten keinen Sieger, endet die Runde unentschieden und jeder Kämpfer erhält **einen Punkt (+1 Punkt)**.

e. **Punktewertung bei Niederlage**: Der unterlegene Kämpfer einer Runde erhält **null Punkte (0 Punkte)**.

5. Regeln für das Ausscheiden (Kampfregeln)

Ein Kämpfer verliert die aktuelle Runde sofort bei:

a. **Treffer**: Einen gültigen gegnerischen Treffer innerhalb der festgelegten Trefferzonen nach dem First-Hit-Prinzip.

b. **Spielfeldbegrenzung**: Dem Übertreten der äußeren 5x5-Meter-Feldlinien.

c. **Bodenberührung (3-Punkt-Regel)**: Berührung des Bodens mit drei oder mehr Punkten (z. B. zwei Füße und eine Hand oder ein Knie) zu irgendeinem Zeitpunkt des Kampfes.

d. **Unsportlicher Körpereinsatz**: Das Rausdrängen des Gegners durch absichtliches Rammen oder Schieben mit dem Körper ist untersagt.

6. Schiedsleitung und Fair Play

a. **Schiedsleitung**: Jedes Duell wird von einem Schiedsrichter überwacht. Dieser gibt das Startsignal, überwacht die Feldbegrenzungen, stoppt die Kampfzeit von 2 Minuten, stellt den ersten Treffer fest und dokumentiert die Ergebnisse für die Tabelle bzw. den Turnierbaum. Bei Unstimmigkeiten hat die Schiedsleitung das letzte Wort.

b. **Fair Play**: Da schnelle Treffer für Außenstehende oft schwer zu erkennen sind, gilt das oberste Gebot des Sports: Treffer sind von den Kämpfern eigenständig und ehrlich anzuzeigen.