REGELWERK: RCF-Competition-Modus (Codex HiGK)

Dieses Regelwerk legt die verbindlichen Rahmenbedingungen für den Wettkampfmodus der RCF-Competition fest.

1. Team-Registrierung und Meldestelle

a. **Registrierung:** Jedes Team muss sich im Vorfeld zwingend mit dem offiziellen Teamnamen und den vollständigen Namen aller Teammitglieder bei der Meldestelle registrieren.

b. **Teamverantwortlicher:** Jede Mannschaft benennt einen festen Verantwortlichen, der die gesamte Kommunikation und alle Absprachen mit der Meldestelle übernimmt.

2. Teamgröße, Kader und Wechselregelung

a. **Auf dem Feld:** Es wird im Modus 7 gegen 7 Personen gekämpft.

b. **Ersatzkämpfer:** Eine Auswechselperson (achte Person) sollte, muss aber nicht eingeplant werden (keine Pflicht).

c. **Wechselregelung:** Diese achte Person kann regulär zwischen den einzelnen Runden, jedoch nicht zwischen den Durchgängen eingewechselt werden.

d. **Verletzungs-Ausnahme:** Verletzt sich ein Kämpfer während einer Runde schwer, darf der Ersatzmann einspringen. In diesem Fall scheidet das verletzte Mitglied für das gesamte restliche Turnier aus. Das Team kämpft ab dann dauerhaft zu siebt weiter (6 Feldspieler plus der eingewechselte Ersatzmann).

3. Waffenwahl und Waffenwechsel

a. **Durchgangsstart:** Die zu Beginn eines Durchgangs gewählte Waffenart muss grundsätzlich für alle 5 Runden dieses Durchgangs beibehalten werden. Zu Beginn jedes neuen Durchgangs darf eine neue Waffengattung gewählt werden.

b. **Wechsel während des Kampfes:** Nimmt eine kämpfende Person von vornherein unterschiedliche Waffen mit in den Kampf, kann sie diese innerhalb des Durchgangs während einer laufenden Runde wechseln (z. B. der taktische Wechsel von einem Einhandspeer auf ein Schwert).

4. Turniermodus und Ablauf

a. **Modus:** Prinzip „Jeder gegen Jeden" (Round Robin).

b. **Der Durchgang:** Eine Begegnung zwischen zwei Gruppen besteht aus exakt 5 Runden.

c. **Ergebnismeldung:** Am Ende jedes Durchgangs werden alle Punkte der 5 Runden addiert und der Meldestelle mitgeteilt.

5. Das Kampffeld und Mittelbegrenzung

a. **Breite:** Exakt 7 Meter | **Länge:** Exakt 9 Meter.

b. **Startlinien:** Jeweils genau 1 Meter vor den äußeren 9m-Begrenzungslinien.

c. **Mittelbegrenzung:** Das Feld wird mittig durch eine Linie halbiert. Diese Linie darf erst nach expliziter Freigabe durch die Schiedsleitung (in etwa 5 Sekunden nach der ersten Kontaktaufnahme / dem Kampfbeginn) übertreten werden. Vor dieser Freigabe ist die Linie als reguläre Feldbegrenzung zu betrachten. Ein vorzeitiges Übertreten hat das sofortige Ausscheiden der betreffenden Person zur Folge.

6. Kampfzeit und Schiedsleitung

a. **Kampfdauer:** Eine Runde läuft, bis alle Kämpfer einer Seite ausgeschieden sind. Eine fest definierte Zeitvorgabe gibt es regulär nicht (Einschränkungen sind durch die Schiedsleitung bei Bedarf möglich).

b. **Schiedsleitung:** Jede Runde wird von der Schiedsleitung betreut. Sie gibt das Startsignal, gibt die Mittelbegrenzung frei und notiert die Punkte. Bei einer entstehenden Diskussion hat die Schiedsleitung das letzte Wort und ist dafür verantwortlich, dass die Runde ordnungsgemäß zu Ende geführt werden kann.

c. **Fair Play:** Wie immer in unserem Sport geht es um Fair Play! Die Einhaltung aller Regeln ist für Außenstehende nur schwer zu überprüfen. Nehmt eure Treffer selbstständig und seid fair zueinander.

7. Regeln für das Ausscheiden (Kampfregeln)

Ein Kämpfer scheidet sofort aus und verlässt das Feld bei:

a. **Treffer:** Einem gültigen Treffer innerhalb der festgelegten Trefferzonen.

b. **Spielfeldbegrenzung:** Dem Übertreten der äußeren Feldlinien (oder der Mittellinie vor Freigabe).

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

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

8. Spezielle Headshot-Regelung (HIKG-regelkonform)

a. **Einfacher Headshot:** Wer einen Headshot setzt, scheidet für den aktuellen Durchgang HIKG-regelkonform aus.

b. **Blutiger Headshot:** Bei einem blutigen Headshot scheidet die verursachende Person für mindestens die gesamte restliche Runde aus. Für das Team des Verursachers bedeutet dies für jeden Durchgang der restlichen Runde von Beginn an -1 Punkt, das gegnerische Team erhält +1 Punkt.

c. **Schwere Verletzung (z. B. Platzwunde):** Die verursachende Person muss sich zwingend um die Erstversorgung des Verletzten kümmern oder diesen gegebenenfalls ins Krankenhaus bringen. Der Verursacher fällt genauso lange aus wie die verletzte Person.

d. **Ersatz nach Headshot:** Die Person, die den Headshot gesetzt hat, darf in den folgenden Runden vom jeweiligen Team durch eine Ersatzperson ersetzt werden.

9. Auswertung und Punkte (pro Runde)

Nachdem jedes Team eine Runde gegen jedes andere gekämpft hat, bestimmt die Gesamtpunktzahl die Tabellenplätze.

a. **Gegnerisches Ausscheiden:** Jedes Ausscheiden einer gegnerischen Person bringt der eigenen Mannschaft +1 Pluspunkt.

b. **Eigenes Ausscheiden:** Jedes Ausscheiden einer Person aus der eigenen Mannschaft bringt -1 Minuspunkt.

c. **Runden-Limit:** Pro Runde ergibt sich somit eine Spanne von minimal -7 bis maximal +7 Punkten für ein Team.

d. **Beispiel 1:** Gewinnt ihr mit eurem Team und es stehen am Ende von euch noch alle 7 Personen auf dem Feld, gibt es -7 Punkte für das gegnerische Team und +7 Punkte für euch.

e. **Beispiel 2:** Gewinnt ihr die Runde, aber es überlebt am Ende nur noch eine einzige Person von euch, gibt es -1 Punkt für das gegnerische Team und +1 Punkt für euch.

10. Ablauf einer Runde

Jede Begegnung auf dem Kampffeld folgt einem festen, sportlichen Ablauf, der von den Teams und der Schiedsleitung zwingend einzuhalten ist:

a. **Wahl der Waffen und der kämpfenden Personen:** Beide Teams bestimmen vorab ihre taktische Aufstellung für die erste Runde sowie die jeweils genutzten Waffengattungen.

b. **Begrüßung der Teams:** Vor dem Kampf treten beide Mannschaften an, um sich gegenseitig sportlich zu grüßen und das Fair Play zu besiegeln.

c. **Durchführung von 5 Durchläufen:** Eine Begegnung besteht aus exakt fünd aufeinanderfolgenden Durchläufen, die sich wie folgt gliedern:

   i. **Aufstellung:** Die Teams finden sich vollständig hinter ihrer jeweiligen Startlinie (1 Meter vor der 9m-Außenlinie) ein.

   ii. **Startsignal:** Nach dem Signal der Schiedsleitung erfolgt das sofortige Betreten des Kampffeldes. Hinweis: Die Mittellinie ist bis zur Freigabe nach ca. 5 Sekunden als Feldbegrenzung zu beachten!

   iii. **Kampfphase:** Es wird so lange aktiv gekämpft, bis eine Seite keine kampffähigen Personen mehr auf dem Feld hat.

   iv. **Wertung:** Nach dem letzten Treffer verharren die Teams und warten das offizielle Werten der Runde sowie das Notieren der Punkte durch die Schiedsleitung ab.

   v. **Folgedurchlauf:** Die Schiedsleitung gibt das Feld frei, und die Teams machen sich unverzüglich hinter der Startlinie bereit für den nächsten Durchlauf.

d. **Verabschiedung und Vorbereitung:** Nach dem fünften Durchlauf verabschieden sich die Teams sportlich voneinander, verlassen das Kampffeld und machen Platz für die nächste Paarung.