

# Rokkakukampf Drachenfest Malmsheim - Regeln

*Original Rokkakukampf-Regeln von Hermann Reincke, angepasst für das Drachenfest Malmsheim von Jürgen Schneider.*

Einzelkämpfer oder Teams kämpfen gegeneinander mit dem Ziel, die Drachen der Gegner zum Absturz zu bringen oder abzuschneiden. Alle Drachen starten gemeinsam. Sieger ist der Kämpfer bzw. das Team, dessen Drachen bis zuletzt am Himmel bleibt.

Ein Rokkakukampf ist die schönste Werbung für unseren Sport, wenn die Freude am kämpferischen Spiel alle Teilnehmer erfasst und auch auf die Zuschauer überspringt. Wir wünschen uns Kämpfe, die leidenschaftlich aber fair ausgetragen und gerecht bewertet werden. Dies erfordert klare, einheitliche Regeln und ein aufmerksames, konsequentes Kampfgericht.

## Flugfeld und Material

- a) Das Flugfeld sollte viereckig sein, 90m lang und breit, deutlich begrenzt, möglichst eben und ohne Löcher oder Haufen. An der Leeseite des Feldes, wo die Drachen starten und landen, sollten keine Zuschauer stehen.
- b) Zum Kampf zugelassen sind nur als Einleiner geflogene, lenkbar eingestellte Sechseck-Rokkakus mit mindestens 4 Waageschenkeln.
- c) Die Drachen der Einzelkämpfer sind mindestens 1 m bis höchstens 1,6 m hoch.
- d) Die Drachen dürfen keine herausragenden Spitzen oder scharfe Kanten haben, die andere Drachen beschädigen oder Piloten verletzen könnten.
- e) Hanfschnüre sind zum Kämpfen optimal geeignet. Kevlar- oder Metallschnüre, beschichtete oder armierte Leinen sind generell verboten, auch als Waagschnüre. Die im Kampf zulässige Leinenlänge darf 40 m nicht überschreiten.

## Ablauf des Kampfes

- a) Der Hauptkampf hat drei Durchgänge und zwei Pausen. In der Pause werden die Leinen entwirrt und beschädigte Drachen repariert. Wer am Ende der Pause nicht kampfbereit ist, scheidet aus diesem Durchgang aus.  
Wenn das Entwirren der Leinen zu lange dauert, darf der Kampfrichter die Pause verlängern. Durch den Kampf beschädigte Drachen dürfen nur mit Erlaubnis des Kampfrichters ausgetauscht werden. Der Austausch ist den Teilnehmern vor Kampfbeginn mitzuteilen.
- b) Als Starthelfer stehen die Feldcrew und Zuschauer zur Verfügung. Die Starthelfer mit den Drachen bilden an der Leeseite des Flugfeldes eine Linie. Die Kämpfer mit der höchsten Punktschwere werden in der Mitte der Linie aufgestellt. Die Kämpfer rollen ihre Leinen aus und bilden in etwa 30m Abstand eine zweite Linie. Der Kampfrichter und seine Crew kontrollieren die Drachen, die Leinen und die Handschuhe der Piloten.
- c) Der Kampfrichter gibt zwei Startsignale. Beim ersten Signal steigen die Drachen auf, dürfen aber noch nicht angreifen. Beim Start abgestürzte Drachen werden erneut gestartet. Wenn alle Drachen oben sind, verlassen die Starthelfer das Feld.
- d) Nach 30 Sekunden folgt das zweite Startsignal. Ein Drachen, der jetzt noch nicht fliegt, scheidet aus. Sein Pilot muss das Feld verlassen. Das zweite Signal ist der Befehl zum Angriff. Jeder Drachen muss aktiv in den Kampf eingreifen.
- e) Die Drachen bringen sich gegenseitig zum Absturz. Hierzu kann jeder Drachen den Drachen des Gegners direkt oder mit Hilfe seiner Leine anstoßen, ihn herunterdrücken oder mit seiner Leine die

Leinen der Gegner abzuschneiden versuchen. Sobald die Leinen einen festen Knoten gebildet haben, versuchen die Kämpfer, mit der eigenen Schnur die Drachen der Gegner zur Erde zu steuern. Sobald ein Drachen den Boden berührt, ist er besiegt. Sein Pilot scheidet aus dem Durchgang aus, er muss seine Haspel ablegen und vom Feld gehen.

## **Bewertung**

- a) Die letzten fünf Kämpfer teilen sich die insgesamt 15 Bewertungspunkte jedes Durchganges. Sie erhalten in der Reihenfolge ihres Ausscheidens 1-2-3-4 und 5 Punkte.
- b) Wenn zwei Drachen gleichzeitig den Boden berühren, werden die Punkte zu gleichen Teilen auf beide Kämpfer verteilt. Wenn ein Drachen einen anderen zu Boden drückt, ist der oben liegende der Sieger.
- c) Wenn das Zeitlimit für den Durchgang abgelaufen ist, bevor alle Drachen am Boden liegen, beendet der Kampfrichter den Kampf und die restlichen Punkte werden zu gleichen Teilen auf die verbliebenen Kämpfer verteilt.
- d) Nach drei Durchgängen siegt der Kämpfer oder das Team mit der höchsten Punktsomme.
- e) Bei gleicher Punktsomme kann am Ende ein StICKkampf über den Sieg entscheiden.

## **Strafen**

Die Anweisungen der Kampfrichter müssen befolgt werden. Die Kämpfer müssen sich auf sportlich-faire Art begegnen. Wer den Wettbewerb stört oder die Sicherheit der Kämpfer oder des Publikums gefährdet, wird vom Kampfrichter verwarnet oder bestraft. Ein bestrafter Kämpfer muss sofort seine Leine und die Haspel fallen lassen und vom Feld gehen. Je nach Schwere seines Verstoßes gibt es zwei verschieden strenge Strafen:

1. Bei leichten Verstößen scheidet der Kämpfer aus dem laufenden Durchgang aus, aber er behält seine Wertungspunkte und darf am nachfolgenden Durchgang wieder teilnehmen. Diese leichte Strafe wird gegen einen Kämpfer verhängt,
  - a) wenn sein Drachen beim zweiten Startsignal des Kampfrichters noch nicht am Himmel ist,
  - b) wenn er während des Kampfes den eigenen oder einen Gegnerdrachen oder dessen Waagschnüre ergreift,
  - c) wenn er während des Kampfes die Leinen anderer aktiver Kämpfer ergreift,
  - d) wenn er nach zwei Verwarnungen zum dritten Mal die maximal zulässige Leinenlänge überschreitet,
  - e) wenn er während des Kampfes das abgesteckte Flugfeld verlässt.
2. Bei schweren Verstößen wird der Kämpfer disqualifiziert, also aus dem Wettbewerb und aus der Wertung entfernt. Die Wertungspunkte der im Wettbewerb verbliebenen Kämpfer werden hierdurch nicht verändert. Disqualifiziert wird ein Kämpfer,
  - a) wenn er einen Gegner körperlich angreift, direkt oder mit Hilfe von Drachen oder Leinen oder Gegenständen,
  - b) wenn er sich dauernd aus dem Kampf heraushält und auch nach zwei Verwarnungen nicht aktiv in den Kampf eingreift.