

Internationales Turnierregelwerk für Fechten mit historischen Waffen



„Provisorisches Komitee für das Regelwerk Turnierfechten mit historischen Waffen“

Version: 4.0 (3.Oktober 2013)

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	3
Turnier und Kampf.....	3
Turnierleitung und Kampfleiter	4
Turnierleitung	4
Kampfleiter	5
Fechter	6
Teilnahmeberechtigung	6
Einschränkungen der Teilnahme.....	6
Persönliche Ausrüstung und Waffe	7
Bekleidung und Zubehör	7
Minimale persönliche Schutzausrüstung	7
Waffe	7
Kampfplatz	8
Konvention und Treffer	8
Wertung als Punkt.....	8
Trefferzone	8
Gültige Treffer	9
Doppeltreffer	10
Ablauf des Kampfes	11
Allgemeiner Kampfablauf	11
Qualifikationsrundenkämpfe	12
Ausscheidungskämpfe	12
Verstöße und Strafen	13
Definition der Strafen:	13
Gruppen von Fehlverhalten:	14

Einleitung

Zweck dieses Dokumentes ist es, ein für Sportler akzeptables Regelwerk zu schaffen, anhand dessen Wettkämpfe zum Vergleich des Leistungsfortschrittes der Sportler im Kampf im langen Schwert abgehalten werden können.

Die Idee hinter den unten stehenden Regeln ist folgende:

- Es soll der beste Fechter an einem bestimmten Tag an einem bestimmten Ort ermittelt werden.
- Dazu wird ein ernster Kampf simuliert. Dieser soll durch Nutzung von Sportwaffen und Sportausrüstung, sowie Beschränkung auf kontrollierbare und mit dieser Ausrüstung ungefährliche Techniken entschärft werden und verletzungsfrei ablaufen können.
- Es wird angenommen, dass ein ernsthafter Kampf nach bereits einem wirkungsvollen Treffer entschieden wäre. Daher wird der Kampf nach einem Treffer unterbrochen.
- Um zu verhindern, dass der bessere Fechter durch einen Zufallstreffer zu Beginn eines Kampfes aus dem sportlichen Vergleich geworfen wird, wird ein statistisches Element eingebaut. Somit wird der Kampf über eine definierte Zeitspanne geführt und durch die Anzahl der Treffer entschieden.

Das Regelwerk schließt folgende Sichtweisen definitiv aus:

- Schwertkampf als Rollenspiel (der erste Treffer entscheidet)
- Schwertkampf als Bewegungsdemonstration (Haltungsnote)
- Schwertkampf als Demonstration einer Stilrichtung (erkennbare und stilkonforme Techniken werden bewertet)
- Schwertkampf als Unterhaltung für Publikum (Kampf wird nach Treffern nicht unterbrochen, sondern läuft weiter bis zu Kampfleiterintervention, Verletzung oder Aufgabe)
- Schwertkampf als Reenactment oder „Living History“ (Verpflichtung zu historisch anmutenden Gewändern, Waffen oder Rüstungsteilen)
- Schwertkampf als Ehrenhandel (persönliche Animositäten werden ausgelebt)

Es wird versucht, das Regelwerk in Anlehnung an die Regeln des FIE (Fechtverband / modernes Sportfechten) zu gestalten, so dass es mit ihnen vergleichbar ist. Dazu wurden Anleihen aus den Vorschriften für die Waffen Degen und Säbel genommen.

Turnier und Kampf

Kampf = Der Vergleich zweier Sportler mit dem Ziel, den besseren Fechter von den beiden zu ermitteln. Das Kriterium sind die unten aufgelisteten Regeln und das Ergebnis bezieht sich ausschließlich auf eine bestimmte Waffe und diese sportliche Betrachtungsweise.

Turnier = Eine Veranstaltung mit dem Ziel, durch eine Reihe von Kämpfen die Sportler zu ermitteln, die während dieser Veranstaltung die besten Leistungen in einer oder mehreren Disziplinen erbracht haben und sie dafür zu ehren. Ein Turnier kann mehrere sportliche Bewerbe in einer oder mehreren Waffen umfassen.

Turnierleitung und Kampfleiter

Turnierleitung

Die Turnierleitung ist ein Gremium, das für die Vorbereitung und die Durchführung des Turnieres die Verantwortung trägt und den Sieger des Turnieres festlegt. Es entscheidet im Konsens oder nach Abstimmung in einfacher Mehrheit.

Die Turnierleitung setzt sich aus mindestens folgenden Personen zusammen:

- 2 Vertreter des Veranstalters = Die Organisation (Verein, Dachverband, Unternehmen, öffentliche Stellen), welche zum Turnier lädt und die Finanzierung organisiert, so wie Örtlichkeiten und Rahmenbedingungen für das Turnier zur Verfügung stellt.
- 1 Vertreter des Fachverbandes für Historisches Fechten (ÖFHF)

Die Turnierleitung kann die Durchführung von Aufgaben an Erfüllungsgehilfen delegieren: Sekretär, Schriftführer, Ordner, Zeitnehmer, Einweiser, Betreuer, etc.

Die Aufgaben der Turnierleitung im Einzelnen:

Vor dem Turnier

- Festlegen des Ortes und des Termins
- Sicherstellen der Finanzierung
- Anmeldung bei Behörden und Einhaltung der behördlichen Auflagen (je nach Größe der Veranstaltung: Sanität, Feuerwehr, Sanitär, Abfall, etc.)
- Einladen und benennen der Kampfleiter
- Kundmachung und Versenden der Einladungen an mögliche Teilnehmer oder Fechtvereine
- Bewerben des Turnieres in Medien (Internet, Aushang, Lokalzeitung, etc.)
- Bereitstellen der Siegerpreise oder Trophäen
- Entgegennahme der Anmeldungen und Führen der Teilnehmerliste
- Vorbereiten und Überprüfen der Örtlichkeiten
- Festlegen und kennzeichnen der Kampfplätze

Während des Turnieres:

- Begrüßung und Eröffnung
- Erstellen und Führen der Kampfeinteilung
- Aufrufen der Sportler
- Pflegen und Auswerten einer Liste der Kampfergebnisse
- Führen einer Verwarnungsliste
- Bei Bedarf das Verweigern der Teilnahme einer Person am Kampf (Gesundheit, Drogen, Alkohol, Ausrüstung, Waffen, Leistungssteigernde Mittel, Unkenntnis der Regeln, Schuhwerk, Kleidung, Schmuck, etc.)
- Bei Protesten der Fechter an Kampfleiterentscheidungen das Fällen einer letztgültigen Entscheidung
- Bei Bedarf den Ausschluss eines Teilnehmers vom Turnier oder den Verweis einer Person vom Austragungsort verfügen
- Sicherstellen der allgemeinen Ordnung und der Einhaltung des Hausrechtes
- Festlegen des Turniersiegers
- Siegerehrung und Turnierabschluss

Nach dem Turnier:

- Meldung der Ergebnisse an den Fachverband (ÖFHF)
- Veröffentlichen der Turnierergebnisse in Medien (Internet, Aushang, Lokalzeitung, etc.)
- Erstellen eines Abschlussberichtes (Bezeichnung des Turnieres, Datum, Ort, Turnierleitung, Kampfleiter, Teilnehmerliste, Kampf- und Ergebnisliste, allgemeiner Ablauf, besondere Vorfälle, Strafen, Einnahmen, Ausgaben, Resümee).

Kampfleiter

Kampfleiter sind qualifizierte Einzelpersonen, welche für den Ablauf der Kämpfe die Verantwortung tragen und über die Wertung der Treffer das Ergebnis eines Kampfes festlegen. Sie sind von der Turnierleitung als Autorität eingesetzt und entscheiden nach bestem Wissen und Gewissen.

Um als Kampfleiter qualifiziert zu sein, ist eine Kampfleiterlizenz des ÖFHF erforderlich.

Die Aufgaben der Kampfleiter im Einzelnen:

- Sichtprüfung der zu Kampf antretenden Teilnehmer auf Kampftauglichkeit (Gesundheit, Drogen, Alkohol) und eventuell Meldung an Turnierleitung.
- Sichtprüfung von Waffen, Ausrüstung und Bekleidung der zum Kampf antretenden Teilnehmer und eventuell Meldung an Turnierleitung
- Anordnen der Aufstellung der Fechter
- Kommandos zum Beginn, Unterbrechen, Fortführen und Beenden des Kampfes
- Überwachen der Kampfzeit und der Pausen
- Überwachen eines ordnungsgemäßen und fairen Kampfverlaufes und anordnen von Korrekturen.
- Unterbrechen des Kampfes bei Verletzungen und anordnen von Hilfemaßnahmen
- Werten und Zählen der Treffer
- Ansagen von Treffern an die Fechter
- Aussprechen von Verwarnungen und Strafpunkten
- Bei Bedarf disqualifizieren eines Fechters
- Melden von Fouls an die Turnierleitung
- Erkennen des Gewinners
- Melden des Ergebnisses an die Turnierleitung

Fechter

Teilnahmeberechtigung

Jede Person, die folgende Voraussetzungen erfüllt, ist berechtigt, am Turnier als Fechter teilzunehmen:

- 1.) Rechtzeitige Anmeldung – Sollte eine Anmeldefrist vorliegen, so muss die Anmeldung der Person vor Ende dieser Frist erfolgt sein. Wenn keine Anmeldefrist vorliegt, so muss die Anmeldung bis spätestens vor Beginn des Turnieres erfolgt sein. Die Anmeldung muss mindestens Name, Geburtsdatum und Adresse enthalten.
- 2.) Hinterlegen des Startgeldes – Sollte ein Startgeld festgelegt sein, so muss dieses bis spätestens vor Beginn des Turniers bezahlt sein.
- 3.) Körperlich tüchtig – Der Fechter muss in der Lage sein, die körperlichen Belastungen ohne Gefahr für seine Gesundheit auszuhalten. Im Falle von Behinderungen, sichtbaren Verletzungen oder offensichtlicher Erkrankung, kann die Turnierleitung eine Teilnahme der Person als Fechter verweigern.
- 4.) Unbeeinflusst von Drogen oder Alkohol – Der Fechter darf während des Turnieres nicht unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol stehen. Erscheint eine Person offensichtlich unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, kann die Turnierleitung eine Teilnahme der Person als Fechter verweigern.
- 5.) Unbeeinflusst von Leistungssteigernden Mitteln (Doping) – Die Nutzung von leistungssteigernden Mitteln wird analog zum Profisport behandelt. Sollte eine Person aktuell oder in der Vergangenheit Doping verwendet haben und die Turnierleitung hat darüber Kenntnis erlangt, so kann sie eine Teilnahme der Person als Fechter verweigern.
- 6.) geeignete Bekleidung vorhanden – der Fechter muss über geeignete Bekleidung verfügen und diese angelegt haben (siehe unten). Wenn eine Person nicht mit geeignetem Schuhwerk, mit Schmuck oder in nicht erlaubter Bekleidung antritt, so kann die Turnierleitung eine Teilnahme der Person als Fechter verweigern.
- 7.) geeignete Schutzausrüstung vorhanden – der Fechter muss während seiner Teilnahme über eine geeignete persönliche Schutzausrüstung verfügen und sie beim Kampf anlegen (siehe unten).
- 8.) geeignete Waffe vorhanden – der Fechter muss während seiner Teilnahme über eine geeignete Waffe verfügen und sie beim Kampf verwenden (siehe unten).
- 9.) Kenntnis der Turnierregeln – Der Fechter muss die Regeln des sportlichen Kampfes im langen Schwert kennen und verstehen. Bei Zweifel über die Kenntnis des Regelwerkes (etwa weil die Person einen anderen sportlichen Hintergrund hat, beispielsweise asiatischen Schwertkampf, Marktschaukampf, modernes Sportfechten, etc.) kann die Turnierleitung vor der Zulassung zum Turnier eine schriftliche oder mündliche Überprüfung über die Inhalte des Regelwerkes einfordern und die Zulassung vom Erfolg der Prüfung abhängig machen.

Einschränkungen der Teilnahme

Einschränkungen zur Teilnahmeberechtigung bezüglich Herkunft oder Ranglistenplatz können für einzelne Turniere von der jeweiligen Turnierleitung festgelegt werden. Beispiele:

- Regionalturnier (nur Fechter mit bestimmtem Wohnort oder Vereinssitz)
- Meisterschaften (nur Fechter mit Ranglistenplatz)
- Nationales Turnier (nur Fechter eines Landes – für Ranglistenpunkte)
- Internationales Turnier oder offenes Turnier (offen für alle)

Diese Einschränkungen müssen bereits bei der Einladung feststehen und deklariert werden.

Einschränkungen bezüglich der persönlichen Vorgeschichte oder der sportlichen Vergangenheit des Fechters bestehen keine. Es sind auch Personen zugelassen, die ohne besondere Vorkenntnisse der europäischen historischen Kampfkünste antreten wollen.

Persönliche Ausrüstung und Waffe

Bekleidung und Zubehör

Der Fechter hat in Sportbekleidung anzutreten. Die Schuhe müssen hallentaugliche Sportschuhe sein. Die Beine müssen vollständig bekleidet sein (lange Hosen oder $\frac{3}{4}$ Hosen mit Kniestrümpfen).

Untersagt ist das Tragen von Bekleidung, die mit asiatischen Sportarten assoziiert wird (beispielsweise Gi).

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

Minimale persönliche Schutzausrüstung

Die persönliche Schutzausrüstung muss aus mindestens folgenden Teilen bestehen:

- Fechtmaske – der Kopf muss mit einer im Fechtsport gebräuchlichen Maske mit Gittersichtfenster mit mindestens 1600N Stichtsicherheit geschützt sein.
- Hinterauptschutz – ein für das Historische Fechten entworfener Hinterauptschutz ist anzulegen.
- Jacke – die Bekleidung des Oberkörpers muss eine Stichtsicherheit von 800 N aufweisen. Somit sind im Fechtsport gebräuchliche Fechtjacken zulässig. Das Aufbringen von Applikationen (Leder- oder Plastikstreifen an den Schultern und seitlich an den Armen) ist gestattet, sofern sie keine Gefahr für den Gegner darstellen. Das Überziehen eines sogenannten Gambeson (Polsterjacke) ist gestattet.
- Handschuhe – Die Handschuhe müssen aus einem festen Material bestehen und am Handrücken und an den Fingern/Daumen besonders verstärkt sein. Weiter müssen sie über besonders verstärkte Stulpen von mindestens einer Handbreite Länge verfügen. Die Handschuhe müssen für den Kampf mit einem roten Band um das Handgelenk gekennzeichnet sein.
- 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 FIE Fechthose, Unterarmschoner, Ellbogen- oder Knieschoner) zu führen. Die Verwendung von Metallrüstteilen (Helme, Brustpanzer, Halsbergen, Schulterkacheln, etc.) oder Kendo Ausrüstung ist untersagt

Waffe

Als Waffen sind ausschließlich Fechtfedern zugelassen. Diese Fechtfedern werden anstelle von Schwertern benutzt. Sie müssen folgende Eigenschaften haben:

- Klingenlänge – die Gesamtlänge der Klinge darf 97 cm nicht übersteigen
- Gesamtlänge – die Gesamtlänge der Waffe darf 132 cm nicht übersteigen
- Gewicht – das Gesamtgewicht der Waffe darf 1.500 Gramm nicht übersteigen
- Biegeverhalten – die Klinge muss sich bei einem Druckgewicht von 2.500 Gramm mindestens um 10 cm von der Vertikalen weg biegen
- Spitze – die Spitze der Klinge (der Ort) muss schlicht und abgerundet sein. Sie darf keinerlei vorspringende Teile, Schlaufen oder Ringe enthalten. An der Spitze der Klingen müssen Plastik- oder Lederschoner aufgebracht sein.
- Schneide – beide Schneiden der Klinge müssen abgerundet sein.
- Parierstange – die Enden der Parierstange müssen abgerundet sein. Angespitzte Parierstangen sind nicht gestattet. Plastik- oder Lederschoner sind aufzubringen
- Knauf – der Knauf muss abgerundet sein. Spitze oder eckige Knäufe sind nicht gestattet
- Klingenqualität –Die Klinge darf keine schneidenden oder reißenden Grate oder Scharfen aufweisen. Ggf. muss die Klinge vor dem Antreten entgratet werden.

Kampfplatz

Es sind Kampfplätze in 2 verschiedenen Größen geregelt. Abhängig von den räumlichen Gegebenheiten des Veranstaltungsortes können auch Zwischengrößen verwendet werden. In diesem Falle kann die Aufstellungszone zwischen 0 und 2 m variieren.

Der große Kampfplatz ist wie folgt definiert (maximal):

- Kampfplatz – der Kampfplatz ist eine quadratische Fläche im Ausmaß von 14x14 m. Sie wird von einer Außenlinie begrenzt.
- Randzone – der Kampfplatz enthält eine Randzone. Sie erstreckt sich bis 2 m innerhalb der Außenlinie und wird nach innen von einer Warnlinie begrenzt.
- Aufstellungszone - der Kampfplatz enthält eine Aufstellungszone. Sie erstreckt sich bis 2m innerhalb der Warnlinie und wird nach innen von der Aufstellungslinie begrenzt. An 2 sich gegenüberliegenden Punkten in der Mitte einer Seite der Aufstellungslinie liegen Aufstellungspunkte

Der kleine Kampfplatz ist wie folgt definiert (minimal):

- Kampfplatz – der Kampfplatz ist eine quadratische Fläche im Ausmaß von 10x10 m. Sie wird von einer Außenlinie begrenzt.
- Randzone – der Kampfplatz enthält eine Randzone. Sie erstreckt sich bis 2 m innerhalb der Außenlinie und wird nach innen von einer Warnlinie begrenzt. An 2 sich gegenüberliegenden Punkten in der Mitte einer Seite der Warnlinie liegen Aufstellungspunkte.

Alle Linien müssen deutlich gekennzeichnet sein. Die Kennzeichnung ist wie folgt geregelt:

Aufstellungslinie – weiß

Warnlinie – gelb

Außenlinie – rot

Das Übertreten der Außenlinie ist während des Kampfes nicht gestattet. Als Übertreten gilt, wenn mindestens ein Fuß, mindestens eine Hand oder irgendein anderer Körperteil des Fechters den Boden außerhalb der Außenlinie berührt. Die Außenlinie selbst ist Teil des Kampfplatzes

Konvention und Treffer

Wertung als Punkt

Prämisse:

Der sportliche Kampf soll einen ernsthaften Kampf mit dem Schwert simulieren. Daher werden nur Treffer gewertet, die in einem ernsthaften Kampf auf den Gegner wirken würden (siehe Auflistung). Einfaches anlegen und berühren des Gegners mit der Waffe wird daher nicht als Treffer gezählt und der Kampf wird ohne Unterbrechung fortgesetzt. Die Entscheidung, ob eine Berührung des Gegners mit der Waffe ein Treffer ist, obliegt dem Kampfleiter.

1.) Gelingt einem Fechter ein gültiger Treffer (siehe Auflistung) so wird ihm 1 Punkt zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.

2.) Übertritt einer der Fechter die Außenlinie aus eigener Schuld, so wird dem Gegner 1 Punkt zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.

3.) Macht sich einer der Fechter eines Fehlverhaltens schuldig, das mit einem Straftreffer geahndet wird (siehe Auflistung), so wird dem Gegner 1 Punkt zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.

Trefferzone

Als Trefferzone sind der gesamte Körper des Fechters und die Oberfläche seiner persönlichen Schutzausrüstung definiert. Von der Trefferzone ausgenommen sind die Hände bis zum Handgelenk und die Füße bis inklusive der Fußknöchel.

Gültige Treffer

1.) Hieb mit der Schneide (Hau)

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

- Die Feder muss den Gegner mit einer Schneide treffen und die Klingensfläche muss in der Hiebebene liegen. Trifft die Klinge den Gegner mit der Fläche oder verkantet, so ist er ungültig
- Beim Hieb muss der Ort mindestens über eine Länge von 60 cm (2 Griffängen) geführt werden, bevor die Schneide den Gegner berührt. Wird der Hieb kürzer geführt, so ist er ungültig

2.) Stoß mit dem Ort (Stich)

Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner mit einem Stich mit der Spitze einer Feder 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 in gerader Verlängerung der Klinge und mindestens über eine Länge von 10 cm (eine Faustbreite) geführt werden, bevor die Spitze den Gegner berührt. Wird der Stoß in einer von der Klingenausrichtung abweichende Linie geführt, so ist er ungültig.
- Der Stoß muss in gerader Verlängerung der Klinge geführt werden und die Klinge muss sich sichtbar durchbiegen (sollte sie vor dem Stoß einfach am Gegner angelegt worden sein). Wird der Stoß in einer von der Klingenausrichtung abweichende Linie geführt, so ist er ungültig.

3.) Schnitt mit der Schneide

Gelingt es einem der Fechter, eine Schneide seiner Waffe 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 30 cm (eine Griffänge) an der Trefferzone entlang gezogen 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 („Henddrücken“). Liegt die Klingenebene nicht in der Druckrichtung (mit der Fläche oder verkantet) oder wird der Gegner nicht sichtbar destabilisiert, so ist der Schnitt ungültig.

4.) Stoß mit dem Knauf

Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner mit einem Knaufstoß am Kopf zu treffen, so zählt das als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Der Stoß muss in gerader Verlängerung der Klinge geführt werden. Wird der Stoß in einer von der Klingenausrichtung abweichende Linie geführt, so ist er ungültig.
- Der Stoß muss den Kopf am Gitter oder am Rahmen der Fechtmaske treffen. Trifft der Knauf an Körper, Armen, Beinen oder außerhalb der Fechtmaske am Kopf, so ist er ungültig.
- Der Stoß muss mindestens über eine Distanz von 10 cm (eine Faustbreite) geführt werden, bevor er trifft. Berührt der Knauf die Maske, ohne diese Distanz gestoßen worden zu sein, so ist der Stoß ungültig (einfach anlegen und berühren)

5.) Sonderfälle Ringen am Schwert (Wurf, Armhebel, Entwaffnung)

Gelingt es einem der Fechter seinen Gegner zu Boden zu stoßen oder zu werfen, ihn zu hebeln oder ihn zu entwaffnen, so zählt dies nicht als Punkt und der Kampf wird ohne Unterbrechung fortgesetzt. Der erfolgreiche Fechter kann jedoch die Situation ausnutzen und mit der Waffe einen gültigen Treffer setzen.

6.) Sonderfall unbewaffnetes Ringen

Verlieren beide Fechter Ihre Waffen, so wird der Kampf ohne Unterbrechung fortgesetzt. Gelingt einem der Fechter ein Wurf oder ein Hebel, so zählt dies nicht als Punkt (der Kampf wird fortgesetzt)

Der erfolgreiche Fechter kann jedoch die Situation ausnutzen, um eine Waffe zu erreichen und mit dieser einen gültigen Treffer setzen oder den Gegner zu fixieren.

7.) Sonderfall Fixieren / Blockieren

Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner beim Ringen durch einen Festhaltegriff handlungsunfähig zu machen, und kann sich der Unterlegene nicht innerhalb von 10 Sekunden aus diesem Festhaltegriff befreien, so gilt das als Fixieren. Der Kampf wird unterbrochen und dem erfolgreichen Fechter wird 1 Punkt zugesprochen. Der Festhaltegriff muss dominant und als gewollte Aktion erkennbar sein. Halten sich beide Fechter gegenseitig in einer statischen Situation blockiert, ohne dass eine Dominanz erkennbar ist und besteht für beide Fechter keine Möglichkeit, Dominanz zu erreichen, so wird der Kampf nach 10 Sekunden abgebrochen, ohne dass ein Punkt erzielt wurde.

8.) Sonderfall Außenlinie

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

9.) Sonderfall Rücken zum Gegner.

Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner umzukehren („Verkehrter“), oder kehrt der Gegner aus Unachtsamkeit selbst den Rücken zu, so kann der Fechter zum Rücken des Gegners fechten und einen gültigen Treffer erzielen.

Die Entscheidung, ob eine Berührung des Gegners mit dem Schwert einen gültigen Treffer darstellt oder nicht, obliegt dem Kampfleiter (siehe oben). Allgemeine Entscheidungen des Kampfleiters können bei der Turnierleitung angefochten werden. Tatsachenentscheidungen können nicht angefochten werden. Der Versuch Tatsachenentscheidungen anzufechten gilt als Kritik und wird mit einer Verwarnung bestraft.

Doppeltreffer

Prämisse:

Fechter soll treffen, ohne getroffen zu werden.

Es gilt kein formales Treffervorrecht oder Angriffsrecht. Jeder gültige Einzeltreffer wird gewertet. Erzielen beide Fechter gleichzeitig einen gültigen Treffer, so wird dem Fechter mit der Initiative (im Vor) ein Punkt zugesprochen. Der Fechter ohne Initiative (im Nach) erhält keinen Punkt.

Zieht ein Fechter den Ort seiner Waffe zurück (zB ausholen zum Hieb) oder ist er weich am Schwert, so kann der andere Fechter die Initiative übernehmen

Gleichzeitig ist als innerhalb von 1 Fechttempo definiert.

Ablauf des Kampfes

Es sind 2 Kampfmodi definiert: Qualifikationsrundenkämpfe und Ausscheidungskämpfe
Die Kämpfe in den Qualifikationsrunden dienen zum Ermitteln des Starterfeldes in den Ausscheidungskämpfen. Die Ausscheidungskämpfe dienen zum Ermitteln des Turniersiegers in Semifinale und Finale. Qualifikationskämpfe sind kürzer in der Kampfzeit und benötigen weniger Treffer zum Sieg. Beide Kampfmodi können in Turnieren optional vorkommen.

Allgemeiner Kampfablauf

- 1.) Die Fechter werden von der Turnierleitung aufgerufen.
- 2.) Die Fechter haben innerhalb von 3 Minuten fertig adjustiert mit Waffe, die Fechtmaske in der Hand, am zugewiesenen Kampfplatz anzutreten.
- 3.) Der Kampfleiter nimmt Person, Waffe, Bekleidung und Schutzausrüstung in Augenschein und beurteilt diese.
- 4.) Die Fechter nehmen an den zugewiesenen Aufstellungspunkten Aufstellung
- 5.) Die Fechter begrüßen ihren Gegner, den Kampfleiter und das anwesende Publikum. Als Gruß ist jede Form der Ehrerbietung zulässig, die von den jeweiligen Fechtern in ihren Fechtvereinen oder Kampfstilen ausgeübt wird (Fechtergruß, Salutieren, Verbeugen, etc.). Anschließend setzen sie die Fechtmasken auf.
- 6.) Der Kampfleiter kommandiert den Beginn des Kampfes. Ab dem Kommando versuchen die Fechter einander gültige Treffer beizubringen.
- 7.) Die Kampfdauer ist für Qualifikationsrundenkämpfe und Ausscheidungskämpfe unterschiedlich definiert.
- 8.) Wenn einer der Fechter einen gültigen Treffer erzielt hat oder der Kampfleiter anderwärtig eingreifen muss, so unterbricht er den Kampf durch ein lautes Kommando. Bei Erkennen eines gültigen Treffers, sagt der Kampfleiter den Treffer an. Beide Fechter stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit läuft während der Unterbrechung weiter.
- 9.) Jeder Fechter kann, wenn er eine Verletzung erlitten hat, die Ausrüstung verrutscht oder defekt oder die Waffe defekt zu sein scheint, eine Unterbrechung anfordern. Dazu hebt er eine Hand. Beide Fechter stellen sofort jede Aktion ein und verharren an Ort und Stelle. Die Rundenzeit wird während der Reparatur oder Untersuchung angehalten. Bei Verletzungen kann der betroffene Fechter eine Erholungspause von 10 Minuten beantragen.
- 10.) Wenn eine Runde abgelaufen ist, so unterbricht der Kampfleiter durch ein lautes Kommando den Kampf. Die Fechter können den Kampfplatz verlassen und sich außerhalb erfrischen. Nach Ablauf der Pause nehmen sie an den Aufstellungspunkten Aufstellung.
- 11.) Der Kampfleiter kommandiert ggf. das Fortsetzen des Kampfes und der Kampf wird weitergeführt.
- 12.) Das Kampfende ist für Qualifikationsrundenkämpfe und Ausscheidungskämpfe unterschiedlich definiert. Es wird vom Kampfleiter kommandiert. Beide Fechter stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung.
- 13.) Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter festgelegt. Die Siegesbedingungen sind für Qualifikationsrundenkämpfe und Ausscheidungskämpfe unterschiedlich definiert.
- 15.) Die Fechter grüßen einander. Dem Gegner ist aus sportlicher Anerkennung die Hand zu geben. Dann verlassen sie den Kampfplatz

16.) Der Kampfleiter meldet das Ergebnis an die Turnierleitung

Qualifikationsrundenkämpfe

7a.) Der Kampf dauert maximal 3 Minuten.

12a.) Der Kampf ist beendet, wenn entweder

- einer der beiden Fechter 5 gültige Treffer erzielt hat, oder
- nach Ablauf der 1. Runde, wenn der Trefferstand ungleich ist, oder
- bei Gleichstand nach der 1. Runde nach Ablauf der Verlängerung.

13a.) Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:

1. Dem Fechter, der zuerst 5 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
2. Wenn die 1. Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
3. Wenn beim Ablauf der 1. Runde Punktegleichstand herrscht, so wird ein Vorteil gelost. Anschließend wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Dem Fechter, der den nächsten Treffer setzt, wird der Sieg zugesprochen.
4. Kann in der Verlängerung kein gültiger Treffer erzielt werden, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.

Ausscheidungskämpfe

7b.) Der Kampf dauert maximal 3 Runden zu jeweils 3 Minuten zusätzlich einer eventuellen Verlängerung in der Dauer von 1 Minute. Die Pausen zwischen den Runden dauern jeweils 1 Minute.

12b.) Der Kampf ist beendet, wenn entweder

- einer der beiden Fechter 15 gültige Treffer erzielt hat, oder
- nach Ablauf der 3. Runde, wenn der Trefferstand ungleich ist, oder
- bei Gleichstand nach der 3. Runde nach Ablauf der Verlängerung.

13b.) Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:

1. Dem Fechter, der zuerst 15 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
2. Wenn die 3. Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
3. Wenn beim Ablauf der 3. Runde Punktegleichstand herrscht, so wird ein Vorteil gelost. Anschließend wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Dem Fechter, der den nächsten Treffer setzt, wird der Sieg zugesprochen.
4. Kann in der Verlängerung kein gültiger Treffer erzielt werden, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.

Verstöße und Strafen

Definition der Strafen:

Darstellung	Strafe	Ausgesprochen von	Gültig für
G = Gelbe Karte	Verwarnung	Kampfleiter	Aktuellen Kampf
R = Rote Karte	Straftreffer	Kampfleiter	Aktuellen Kampf
S = Schwarze Karte	Disqualifikation	Kampfleiter	Aktueller Bewerb
S = Schwarze Karte	Ausschluss v. Turnier	Turnierleitung	Gesamtes Turnier
S = Schwarze Karte	Verweis vom Ort des Wettkampfes	Turnierleitung	Gesamtes Turnier

Verwarnung = Bei erstmaligen Fehlverhalten der 1. Gruppe werden durch den Kampfleiter oder durch die Turnierleitung Verwarnungen ausgesprochen. Ausgesprochene Verwarnungen werden nur innerhalb eines Kampfes gewertet. Verwarnungen werden mit einer gelben Karte dargestellt.

Straftreffer = Bei mehrfachem Fehlverhalten der 1. Gruppe oder bei jedem Fehlverhalten der 2. Gruppe erhält der betroffene Fechter einen Straftreffer, der seinem Gegner zugesprochen wird. Der Straftreffer wird vom Kampfleiter ausgesprochen und durch eine rote Karte dargestellt.

Disqualifikation = Macht das Verhalten eines Fechters den Beginn oder die Fortsetzung eines Kampfes unmöglich, so wird er für den Kampf und den aktuellen Bewerb disqualifiziert. Die Disqualifikation beendet den Kampf und der Sieg wird dem Gegner zugesprochen. Der bestrafte Fechter kann am aktuellen Bewerb nicht weiter teilnehmen. Er kann jedoch an anderen Bewerbungen des Turnieres weiter antreten. Eine Disqualifikation wird vom Kampfleitern ausgesprochen und durch eine schwarze Karte dargestellt.

Ausschluss vom Turnier = Nach Fehlverhalten der 4. Gruppe kann ein Fechter zusätzlich zur Disqualifikation durch die Turnierleitung von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden. Ein Ausschluss wird mit einer schwarzen Karte dargestellt.

Verweis vom Ort des Wettkampfes = Bei ungebührlichem Verhalten, der einen Verbleib des Fechters am Ort des Wettkampfes unmöglich macht, wird der Fechter vom Ort der Austragung verwiesen und hat ihn umgehend zu verlassen. Die Turnierleitung macht das Hausrecht geltend und kann den Verweis erzwingen. Der Verweis vom Ort des Wettkampfes wird von der Turnierleitung ausgesprochen und wird mit einer schwarzen Karte dargestellt.

Gruppen von Fehlverhalten:

1. Gruppe	Sanktionen		
	1.mal	2.mal	3.mal
Zeitschinden	G	R	R
Verweigern des Gehorsams gegenüber Kampfleiter	G	R	R
Verlassen des Kampfplatzes ohne Erlaubnis	G	R	R
Ungerechtfertigte Kritik an den Entscheidungen des Kampfleiters	G	R	R
Ungenügende Ausrüstung	G	R	R
Erscheinen am Kampfplatz, ohne für den Kampf bereit zu sein	G	R	R
Abnehmen der Maske vor dem Kommando „Halt“	G	R	R
Betreten des Kampfplatzes durch einen Helfer ohne Erlaubnis	G	R	R
2. Gruppe	Sanktionen		
	1.mal	2.mal	3.mal
Treffer stehlen	R	R	S
Unnötige Härte	R	R	S
3. Gruppe	Sanktionen		
	1.mal	2.mal	3.mal
Nicht antreten	G	R	S
Flucht aus dem Kampf	S		
Störung der Ordnung durch den Fechter auf dem Kampfplatz	R	S	
Störung der Ordnung durch Personen außerhalb des Kampfplatzes	G	S	
4. Gruppe	Sanktionen		
	1.mal		
Verweigern eines Kampfes	S		
Verweigern des Grußes	S		
Foul: Schläge mit Faust, Hand, Handkante, Unterarm oder Ellbogen	S		
Foul: Tritte mit Fuß, Unterschenkel, Knie oder Beinfeger	S		
Foul: Stöße mit der Parierstange	S		
Foul: absichtliches Verletzen des Gegners	S		
Verweigern, dem Gegner die Hand zu geben	S		
Ungebührliches Verhalten	S		
Doping	S		

--	--	--	--

1. Gruppe:

Zeitschinden = Wenn einer der Fechter versucht, den konditionellen Vorteil seines Gegners und seinen eigenen konditionellen Nachteil auszugleichen, indem er ohne Grund oder mit offensichtlich vorgeschobenen Gründen eine Unterbrechung herbeiführt, oder indem er eine Unterbrechung über die Gebühr verlängert.

Verweigern des Gehorsams gegenüber Kampfleiter = Die Anordnungen des Kampfleiters sind von den Fechtern am Kampfplatz unverzüglich zu befolgen. Fehlverhalten: Folgt einer der Fechter einer Anordnung des Kampfleiters nicht oder ungenügend.

Verlassen des Kampfplatzes ohne Erlaubnis = Der Fechter darf sich ohne Erlaubnis des Kampfleiters nicht vom Kampfplatz entfernen. Fehlverhalten: Wenn einer der Fechter ohne Erlaubnis des Kampfleiters aus dem Kampfplatz tritt oder sich von ihm entfernt.

Ungerechtfertigte Kritik an den Entscheidungen des Kampfleiters = Wenn einer der Fechter die Entscheidungen des Kampfleiters während des Kampfes, in einer Unterbrechung oder in einer Pause ungerechtfertigt in Frage stellt, oder eine Diskussion zu den Anordnungen des Kampfleiters beginnt.

Ungenügende Ausrüstung = Tritt ein Fechter mit untauglicher Schutzausrüstung oder untauglicher Waffe zum Kampf an, so erhält er eine Verwarnung. Der Kampf wird für 3 Minuten aufgeschoben. Der Fechter hat sich bis zu diesem Zeitpunkt eine taugliche Schutzausrüstung oder eine taugliche Waffe zu besorgen. Ist es ihm bis dahin nicht möglich, den Anforderungen zu genügen, darf er den Kampf nicht antreten und wird für diesen Kampf disqualifiziert.

Erscheinen am Kampfplatz, ohne für den Kampf bereit zu sein = Wenn einer der Fechter am Kampfplatz antritt, ohne seine persönlichen Vorbereitungen abgeschlossen hat. Hierunter fallen nicht geschlossene Fechtjacke, nicht angezogene Handschuhe, offene Schuhe etc.

Abnehmen der Maske vor dem Kommando „Halt“ = Wenn einer der Fechter die Maske vom Kopf nimmt, bevor durch den Kampfleiter eine Kampfunterbrechung ausgesprochen wurde.

Betreten des Kampfplatzes durch einen Helfer ohne Erlaubnis = wenn ein Helfer oder Assistent eines Fechters ohne Erlaubnis des Kampfleiters den Kampfplatz betritt.

2. Gruppe:

Treffer stehlen = Wenn einer der Fechter versucht, einen drohenden Treffer (etwa durch Übertreten oder während des Ringens) abzuwehren, indem er ungerechtfertigt eine Unterbrechung des Kampfes fordert. Bei mehrfachem Fehlverhalten wird der Fechter vom Kampf disqualifiziert.

Unnötige Härte = Wenn einer der Fechter versucht, seinen Gegner durch besondere Härte einzuschüchtern oder ihn zu beeinträchtigen. Bei mehrfachem Fehlverhalten wird der Fechter vom Kampf disqualifiziert.

3. Gruppe:

Nicht antreten = tritt ein Fechter einen Kampf nicht an, weil er nicht in der Lage ist, dem Aufruf zeitgerecht Folge zu leisten, so erhält er eine Verwarnung. Es erfolgt ein erneuter Aufruf nach Ablauf 1 Minute. Tritt er beim 2. Aufruf nicht an, so erhält er einen Strafpunkt. Es erfolgt nach 1 weiteren Minute ein 3. und letzter Aufruf. Tritt er auch beim 3. Aufruf nicht an, so wird er disqualifiziert.

Flucht aus dem Kampf = Flüchtet einer der Fechter aus dem Kampf, so wird der Kampf abgebrochen. Der Flüchtende wird disqualifiziert.

Störung der Ordnung durch den Fechter auf dem Kampfplatz = Wenn ein Fechter auf dem Kampfplatz die Ordnung stört und den Ablauf des Kampfes damit beeinträchtigt erhält er beim ersten Mal einen Straftreffer. Beim zweiten Mal wird er von diesem Kampf disqualifiziert

Störung der Ordnung durch Personen außerhalb des Kampfplatzes = Wenn ein Helfer oder Assistent des Fechters außerhalb des Kampfplatzes die Ordnung stört und den Ablauf des Kampfes damit beeinträchtigt, so erhält der Fechter beim ersten Mal eine Verwarnung. Beim zweiten Mal wird er von diesem Kampf disqualifiziert.

4. Gruppe:

Verweigern eines Kampfes = Wenn einer der Teilnehmer verweigert, mit einem anderen Teilnehmer einen Kampf auszutragen, wird er vom Turnier ausgeschlossen.

Verweigern des Grußes = Wenn einer der Fechter seinem Gegner den Gruß verweigert oder die Formfreiheit beim Gruß zur Beleidigung oder Verspottung missbraucht, so wird er vom Kampf Disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.

Foul: Schläge mit Faust, Hand, Handkante, Unterarm oder Ellbogen = Wenn einer der Fechter absichtlich mit der Faust oder mit Teilen des Armes zum Gegner schlägt, wird der Kampf abgebrochen. Der Fechter wird vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.

Foul: Tritte mit Fuß, Unterschenkel, Knie oder Beinfeger = Wenn einer der Fechter absichtlich mit dem Fuß oder mit Teilen des Beines zum Gegner tritt oder einen Beinfeger ansetzt, wird der Kampf abgebrochen. Der Fechter wird vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.

Foul: Stöße mit der Parierstange = Wenn einer der Fechter absichtlich mit der Parierstange zum Gegner stößt, so wird der Kampf abgebrochen. Der Fechter wird vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.

Foul: absichtliches Verletzen des Gegners = Wenn einer der Fechter versucht, seinen Gegner durch besondere Taktik (z.B. absichtliches Schlagen zu Händen oder Füßen, Nachdrücken bei einem Hebel, etc.) zu verletzen oder wenn er Verletzungen des Gegners während des Versuches, ihn durch besondere Taktiken zu beeinträchtigen oder zu demoralisieren, billigend in Kauf nimmt oder wenn er ihn durch diesen Versuch tatsächlich verletzt. Der Fechter wird vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.

Verweigern, dem Gegner die Hand zu geben = Wenn einer der Fechter verweigert, seinem Gegner nach der Entscheidung des Kampfleiters die Hand zu geben, wird er vom Turnier ausgeschlossen

Doping = Wenn einer der Fechter nach Antritt des Turnieres verbotene leistungssteigernde Mittel anwendet, wird er vom Turnier ausgeschlossen

Ungebührliches Verhalten = Als ungebührliches Verhalten gilt jede Art von lautstarker Kritik an dem Verhalten oder den Entscheidungen von Kampfleitern, beschimpfen oder herabwürdigen anderer Fechter oder des Publikums, Drohungen, Werfen von Ausrüstungsgegenständen, Lärmen oder Vergleichbares. Verhält sich ein Fechter während des Turnieres ungebührlich, so wird er vom Austragungsort verwiesen.