

Wettkampffregelwerk  
für das  
1. Offene SchwertRing Turnier  
Lüneburg  
am 11./12. Mai 2019



Bei diesem Regelwerk handelt es sich um eine leicht abgewandelte, verkürzte Variante des bisher in SchwertRing Turnieren gebräuchlichen *Wettkampf-Regelwerk für das Fechten mit historischen Waffen* der Fechtschule Krifon ([www.krifon.de/downloads/wettkampfregeeln](http://www.krifon.de/downloads/wettkampfregeeln)).

Die Regelung zu geschlossenen und offenen Doppeltreffern ist aus dem *Freyfechter Regelwerk* des DDHF entlehnt.

Fragen zu diesem Regelwerk können an [asteria@schwertring.de](mailto:asteria@schwertring.de) gerichtet werden.

Die Formulierung dieses Regelwerks beinhaltet keinerlei Gendering – dies dient ausschließlich zugunsten der allgemeinen Leserlichkeit und soll in keiner Weise eine Schmälerung der Teilnahme weiblicher Fechter darstellen.

## Teilnahme

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

- Der Fechter muss volljährig sein.
- 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 Vor- und Nachname enthalten.
- Hinterlegen des Startgeldes: Sollte ein Startgeld festgelegt sein, so muss dieses bis spätestens vor Beginn des Turniers bezahlt sein.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.

- geeignete Schutzausrüstung vorhanden: der Fechter muss während seiner Teilnahme über eine geeignete persönliche Schutzausrüstung verfügen und sie beim Kampf anlegen (siehe unten).
- geeignete Waffe vorhanden: der Fechter muss während seiner Teilnahme über eine geeignete Waffe verfügen und sie beim Kampf verwenden (siehe unten).
- Kenntnis der Wettkampffregeln: Der Fechter muss das hier vorliegende Regelwerk kennen und verstehen.
- Haftung: Für die Einhaltung der Wettkampffregeln und insbesondere in Bezug auf Verzicht von Alkohol & Drogen vor und während dem Wettkampf, sowie der Einhaltung der Ausrüstungsvorschriften trägt der Fechter die alleinige Verantwortung. Eventuelle Kontrollen diesbezüglich von Seiten der Turnierleitung gelten lediglich als konstruktive Rückmeldung. Sie entbinden den Fechter nicht von Pflicht vor und während dem Turnier für die Einhaltung der Ausrüstungsvorschriften Sorge zu tragen und die eigene Ausrüstung inkl. der Fechtwaffen stets in einwandfreiem Zustand zu halten.

## **Persönliche Ausrüstung und Fechtwaffe**

### **1. Bekleidung und Zubehör**

Der Fechter hat in Sportbekleidung anzutreten. Die Schuhe müssen hallentaugliche Sportschuhe sein. Untersagt ist das Tragen von Schmuck, Armbändern, Ringen, Halsketten, Ohrringen oder Uhren.

### **2. Minimale persönliche Schutzausrüstung**

Die Ausrüstung wird vor dem Turnier von der Turnierleitung geprüft und ggf. zugelassen. 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.
- Hose: Die Beine müssen vollständig bekleidet sein (lange Hosen oder  $\frac{3}{4}$  Hosen mit Kniestrümpfen). Die Oberschenkelbekleidung hat eine Stichtsicherheit von mindestens 350N aufzuweisen.
- Handschuhe: Die Handschuhe müssen in jedem Fall mit der Stulpe den Anfang der Fechtjacken-Arme verdecken. Beide Hände müssen von Handschuhen bedeckt werden.
- Tiefschutz und/oder Brustschutz: Für Damen und Herren ist ein im Fechtsport

- oder im Kampfsport gebräuchlicher Tiefschutz, sowie für Damen ein im Fechtsport oder im Kampfsport gebräuchlicher Brustschutz gefordert.
- Mindestens der Rumpf muss stärker gepolstert sein. Dies ist z.B. gegeben, wenn eine Sportdegenjacke in Kombination mit einer Lektionierweste oder einem Gambeson o.ä. getragen wird. Des weiteren kommen natürlich 800N Fechtjacken in Frage, die bereits über entsprechende Protektoren verfügen.
  - Protektoren: Der Körper muss besondere Polsterung an folgenden Stellen aufweisen:
    - Hals: Ein ausgewiesener Halsschutz oder eine starke entsprechende Polsterung der Jacke
    - Unterarme und Ellenbogen
    - Knie
    - Handschuhe: Die Handschuhe müssen aus einem festen Material bestehen und am Handrücken und an den Fingern/Daumen besonders verstärkt sein.
  - Die Verwendung von starren Metallrüstteilen (Helme, Brustpanzer, Halsbergen, Schulterkacheln, etc. ausgenommen Kettengeflecht) oder Kendo Ausrüstung ist untersagt.

### 3. Waffe

#### - Für Stahlwaffen im Allgemeinen gelten folgende Vorschriften:

- Biegeverhalten: Die Klinge muss sich bei mittlerem Druck gegen den Ort bereits deutlich biegen. Die zugelassenen Varianten sind im Anhang zu finden.
- Spitze: Die Spitze der Klinge (der Ort) muss schlicht und abgerundet sein. Sie darf keinerlei vorspringende Teile enthalten. Zusätzlich muss der Ort mit einem Kunststoff o.ä. Abgedeckt/überklebt sein.
- Schneide: Die Klinge darf keine schneidenden oder reißenden Grate oder Scharten aufweisen. Ggf. muss die Klinge vor dem Antreten entgratet werden.
- Angespitzte Parierstangen sind nicht gestattet.
- Knauf: Der Knauf muss abgerundet sein.

#### - Wird mit Fechtfedern oder flexiblen Stahlschwertern gefochten, gelten zusätzlich folgende Vorschriften für die Fechtwaffe:

- Klingenlänge: Die Gesamtlänge der Klinge darf 105 cm nicht übersteigen
- Gesamtlänge : Die Gesamtlänge der Waffe darf 135 cm nicht übersteigen
- Gewicht: Das Gesamtgewicht der Waffe darf 1.700 Gramm nicht übersteigen
- Parierstange: Die Enden der Parierstange müssen abgerundet sein.

#### - Für den Wettkampf in der Disziplin Säbel gilt die besondere Vorschrift:

- Es wird ausschließlich mit Nylonwaffen der Firma Black Fencer gefochten. Zulässig sind die Säbeltypen 1864 Bowl Gymnasium Sword, 1796 infantry Sabre

und deren Vorläufermodelle.

## **Kampfplatz**

- Die Kampffläche wird eine quadratische Fläche von ca. 9x9 Meter sein.

## **Konvention und Treffer**

### **1. 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.

- Gelingt einem Fechter ein gültiger Treffer (siehe Auflistung) so wird ihm 1 Punkt zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.
- Übertritt einer der Fechter die Außenlinie aus eigener Schuld mit einem Fuß vollständig, so wird dem Gegner 1 Punkt zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.
- 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.

### **2. 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.

### **3. Gültige Treffer**

- Hieb mit der Schneide: 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 Waffe muss den Gegner mit einer Schneide treffen. Trifft die Klinge den Gegner mit der Fläche, so ist er ungültig.
- Beim Hieb muss der Ort mindestens über eine Länge von 60 cm (ca. 2 Griffängen) geführt werden, bevor die Schneide den Gegner berührt. Wird der Hieb kürzer geführt, so ist er ungültig.
- Stoß mit dem Ort:
  - Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner mit einem Stich mit der Spitze einer Waffe 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 entweder mindestens über eine Länge von 10 cm (ca. eine Faustbreite) geführt werden, bevor die Spitze den Gegner berührt oder
    - die Klinge muss sich sichtbar durchbiegen (sollte sie vor dem Stoß einfach am Gegner angelegt worden sein).
  - 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 (ca. eine Griffänge) an der Trefferzone entlang gezogen werden. Liegt die Klingenebene nicht in der Druckrichtung (mit der Fläche) oder wird die Schneide weniger als dieser Länge entlang gezogen, so ist der Schnitt ungültig. Oder:
    - 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 wird der Gegner nicht sichtbar destabilisiert, so ist der Schnitt ungültig.
- 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 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 (ca. 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)

- Sonderfall Entwaffnung: Gelingt es einem der Fechter seinen Gegner 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.
- Sonderfall Ringen / Fixieren / Blockieren:
  - Folgende Regelung gilt ausschließlich dann, wenn sie vor oder bei Beginn der Turniers explizit angekündigt wird: 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 unterbrochen, ohne dass ein Punkt erzielt wurde.
  - In allen anderen Fällen wird der Kampf, sobald beide Fechter länger als 5 Sekunden ohne Waffe sind, unterbrochen, ohne dass ein Punkt erzielt wurde.
- Sonderfall Außenlinie: Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner über die Außenlinie zu drängen, stoßen oder zu tragen, so zählt das als gültiger Treffer.
- Sonderfall Rücken zum Gegner: Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner umzukehren, oder kehrt der Gegner aus Unachtsamkeit selbst den Rücken zu, so kann der Fechter zum Rücken des Gegners fechten und einen gültigen Treffer erzielen. Ausgenommen sind gezielte Stöße zum Hinterhaupt.
- Die Entscheidung, ob eine Berührung des Gegners mit dem Schwert einen gültigen Treffer darstellt oder nicht, obliegt dem Kampfleiter. Allgemeine Entscheidungen des Kampfleiters können bei der Turnierleitung angefochten werden. Tatsachenentscheidungen können nicht angefochten werden. Der Versuch Tatsachenentscheidungen anzufechten wird mit einer Verwarnung bestraft.

## 4. Doppeltreffer

Prämisse: Fechter soll treffen, ohne getroffen zu werden.

Grundsätzlich gilt:

- Treffen beide Fechter innerhalb eines Fechttempos, gilt dies als Doppeltreffer. Ein Fechttempo ist die gedachte Zeitspanne für eine einzelne Fechtaktion. Demnach müssen für diese Regelung beide Fechter ihre Angriffsbewegung bereits eingeleitet haben, bevor einer von beiden getroffen wird.
- Hat der zweite Fechter seine Angriffsbewegung erst gestartet, nachdem sein Gegner ihn getroffen hat, so wird der Angriff des zweiten Fechters in keinem Fall gewertet.

Wertung der Doppeltreffer:

- Bei einem Doppeltreffer wird der Treffer von beiden Fechtern gewertet, insofern das Gefecht dadurch nicht mit Gleichstand beendet wird.
- Fechten beide Fechter erkennbar in der Absicht, gedeckt und vor einem Gegentreffer sicher zu bleiben, wird der Doppeltreffer als „*geschlossener Doppeltreffer*“ gewertet und beiden Fechtern wird nach oben stehendem Prinzip ein Punkt erteilt.
- Ist ein gedecktes Fechten nicht erkennbar und treffen sich beide Fechter ohne klare Schutzabsicht ihrer eigenen Blößen, wird der Doppeltreffer als „*offener Doppeltreffer*“ gewertet. Diese werden separat gezählt. Fallen innerhalb eines Gefechtes mehr als drei (3) offene Doppeltreffer, endet das Gefecht für beide Fechter mit einer Niederlage für dieses Gefecht. Beiden Fechtern werden 5 erhaltene Treffer eingetragen.

### „Keine Entscheidung“:

Ist die Situation nicht klar erkennbar, ist es dem Kampfleiter gestattet, keinem der Fechter einen gültigen Treffer zuzusprechen. Das Gefecht wird an der Startposition neu aufgenommen.

### 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 Halbfinale und Finale.

#### 1. Qualifikationsrundenkämpfe

- Der Kampf dauert maximal 3 Minuten (1 Runde).



- 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.
- Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:
  - Dem Fechter, der zuerst 5 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
  - Wenn die 1. Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
  - Wenn beim Ablauf der 1. Runde Punktegleichstand herrscht, so wird ein Vorteil gelöst. Anschließend wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Dem Fechter, der den nächsten Treffer setzt, wird der Sieg zugesprochen.
  - Kann in der Verlängerung kein gültiger Treffer erzielt werden, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.

## **2. Ausscheidungskämpfe**

- Der Kampf dauert maximal 2 Runden zu jeweils 3 Minuten zusätzlich einer eventuellen Verlängerung in der Dauer von 1 Minute. Die Pausen zwischen den Runden dauern jeweils 1 Minute.
- Der Kampf ist beendet, wenn entweder
  - einer der beiden Fechter 9 gültige Treffer erzielt hat, oder
  - nach Ablauf der 2. Runde, wenn der Trefferstand ungleich ist, oder
  - bei Gleichstand nach der 2. Runde nach Ablauf der Verlängerung.
- Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:
  - Dem Fechter, der zuerst 9 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
  - Wenn die 2. Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
  - Wenn beim Ablauf der 2. Runde Punktegleichstand herrscht, so wird ein Vorteil gelöst. Anschließend wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Dem Fechter, der den nächsten Treffer setzt, wird der Sieg zugesprochen.
  - 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	Aktuelle Disziplin
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 der aktuellen Disziplin disqualifiziert. Die Disqualifikation beendet den Kampf und der Sieg wird dem Gegner zugesprochen. Der bestrafte Fechter kann in der aktuellen Disziplin nicht weiter teilnehmen. Er kann jedoch an anderen Disziplinen 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:

<b>1. Gruppe</b>	<b>1.mal</b>	<b>2.mal</b>	<b>3.mal</b>
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
Unkontrollierte Härte	G	R	R
<b>2. Gruppe</b>	<b>1.mal</b>	<b>2.mal</b>	<b>3.mal</b>
Treffer stehlen	R	R	S
Unnötige Härte	R	R	S
Foul: Stöße mit der Parierstange, Hiebe zu ungültigen Trefferzonen	R	R	S
Foul: Hiebe zu ungültigen Trefferzonen	R	R	S
<b>3. Gruppe</b>	<b>1.mal</b>	<b>2.mal</b>	<b>3.mal</b>
Nicht antreten	G	R	S
Unerlaubtes Entfernen 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	
Foul: Absichtliches Provozieren eines unkontrollierten Fallens des Gegners (Bei Kampfplatz ohne Matte und ohne vorherige Sonderregelung von Seiten der Turnierleitung)	R	S	
<b>4. Gruppe</b>	<b>1.mal</b>		
Verweigern eines Kampfes	S		

Verweigern des Grußes	§		
Foul: Harte Schläge mit Faust, Hand, Handkante, Unterarm oder Ellbogen	§		
Foul: Tritte mit Fuß, Unterschenkel, Knie oder Beinfeger	§		
Foul: Absichtlicher Stoß zum Hinterhaupt des Gegners	§		
Foul: Hebel gegen Gelenke des Gegners	§		
Brutalität / Absichtliches Verletzen des Gegners	§		
Verweigern, dem Gegner die Hand zu geben	§		
Ungebührliches Verhalten	§		
Doping	§		

### 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 zu haben. 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.
- Unkontrollierte Härte = Wenn einer der Fechter durch mangelnde Körper- oder Waffenkontrolle in seinen Aktionen eine übermäßige Härte zeigt. In Ausnahmefällen kann auch das selbe Verhalten bereits beim zweiten Mal als „Unnötige Härte“ oder „Brutalität“ ausgelegt und entsprechend geahndet werden.

## 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. In Ausnahmefällen kann auch das selbe Verhalten bereits beim zweiten Mal als „Brutalität“ ausgelegt und entsprechend geahndet werden.
- Foul = Wenn einer der Fechter absichtlich mit der Parierstange zum Gegner stößt oder Hiebe bzw. Stöße mit der Klinge zu ungültigen Trefferzonen führt. Beim dritten Mal wird er 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.
- Unerlaubtes Entfernen aus dem Kampf = Entfernt sich einer der Fechter unerlaubt aus dem Kampf, so wird der Kampf abgebrochen. Der entsprechende Fechter 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.
- Foul: Absichtliches Provozieren eines unkontrollierten Fallens des Gegners = Ist bei einem Gefecht auf Boden ohne Matten (und ohne vorherige Sonderregelung von Seiten der Turnierleitung) ersichtlich, dass der Fechter einen Sturz des Gegners absichtlich in Kauf genommen hat, so erhält der Fechter beim ersten Mal eine Verwarnung. Beim zweiten Mal wird er von diesem Kampf disqualifiziert. In Ausnahmefällen kann dies jedoch auch als „Brutalität“ ausgelegt und entsprechend geahndet werden.

#### 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.
- Brutalität / 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, unkontrolliertes Werfen und Schubsen etc.) zu verletzen oder wenn er Verletzungen des Gegners während des Versuches, ihn durch besondere Taktiken zu beeinträchtigen, zu werfen 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.

### **Anhang: Zugelassene Fechtwaffen**

Als Anhaltspunkt für zugelassene Fechtfedern in diesem Turnier sollen die Federn der Firma Regenyei, Ausführung „Standard“ der Härte „B“ bzw. „Medium“ dienen.

Vergleichbare Federn sind z.B. Federn von Berbekusz, Cheblowski mittlerer Steifheit, die Standardfedern von Kvetun u.a.

Die abschließende Entscheidung über die Zulassung einer Feder liegt im Zweifelsfalle bei der Turnierleitung.

Für dieses Turnier werden in der Disziplin Säbel nur Nylonwaffen der Firma Black Fencer gefochten. Zulässig sind die Säbeltypen 1864 Bowl Gymnasium Sword, 1796 infantry Sabre und deren Vorläufermodelle.

Die abschließende Entscheidung über die Zulassung eines Säbels liegt im Zweifelsfalle bei der Turnierleitung.

### **Verwendung dieses Regelwerkes / dieser Datei:**

- Vervielfältigung gestattet bei Nennung der Quelle mit Hinweis auf die Veranstalter des 1. Offenen SchwertRing Turniers: Verein für historische Fechtkunst Lüneburg e.V. und Asteria Schule für Fechtkunst.
- Wir übernehmen keine Haftung, weder für Fehler im Regelwerk, noch für dessen Anwendung und daraus resultierende Unfälle / Personenschäden. Auch die Ausrüstungsvorschriften in diesem Regelwerk dienen lediglich der Anregung, sind jedoch in keinem Fall als Garantie für das Vermeiden von Verletzungen anzusehen.