

Regelwerk zum Johann Georg Pascha Turnier (Kurzanleitung)

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	2
Einleitung.....	3
Kämpfer	3
Persönliche Ausrüstung und Waffe.....	4
Kampfplatz.....	5
Konvention und Treffer	6
Ablauf des Kampfes.....	8
Verstöße	10

Einleitung

Dieses Dokument hat die Aufgabe verbindliche und transparente Regeln zu schaffen, anhand derer Wettkämpfe bzw. Turniere zur regelmäßigen Überprüfung des Leistungsstands und der Leistungsentwicklung des Sportlers im direkten Vergleich zu anderen Fechtern im Kampf mit dem Langeschwert abgehalten werden können. Das Turnier bildet unter diesem Gesichtspunkt einen wichtigen Bestandteil des regelmäßigen Fechttrainings. Im Vordergrund steht nicht ausschließlich der Wettkampf, sondern auch das Lernen durch die Anwendung der bisher behandelten Trainingsinhalte im freien Gefecht unter standardisierten Rahmenbedingungen. Das vorliegende Dokument orientiert sich dabei hauptsächlich an den verbindlich geltenden Turnierregeln des Wienerlandesfechtverbandes zum Fechten mit dem Langeschwert sowie den Turnierregeln von Kunst des Fechtens - Deutschland.

Die Idee hinter den unten stehenden Regeln ist folgende:

Das Turnier ist angelehnt an das Bloßfechten in lichtenauerscher Tradition als Duell-Situation. Es soll der beste Fechter an einem bestimmten Tag an einem bestimmten Ort ermittelt werden. Dazu wird eine ernste Kampfsituation simuliert. Dieser soll durch die Nutzung von Sportwaffen und Sportausrüstung, sowie Beschränkung auf kontrollierbare und mit dieser Ausrüstung ungefährliche Techniken entschärft werden, sodass er möglichst verletzungsfrei ablaufen kann. Es wird angenommen, dass ein ernsthafter Kampf nach bereits einem regelkonformen Treffer entschieden wäre, da es nahezu unmöglich ist komplexere Trefferfolgen wahrzunehmen und die Auswirkungen des Treffers oder mehrerer Treffer mit einer scharfen Waffe einzuschätzen. Daher wird der Kampf nach einer Aktion mit Treffer unterbrochen und diese bei Bestätigung durch den Kampfrichter mit Punktwertung belohnt. 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 von Punkten 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 Kampfrichterintervention, Verletzung oder Aufgabe)
- Schwertkampf als Reenactment (Verpflichtung zu historisch anmutenden Gewändern, Waffen oder Rüstungsteilen)
- Schwertkampf als Ehrenhandel (persönliche Animositäten werden ausgelebt)

Kämpfer

Teilnahmeberechtigung

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

1. Volljährigkeit
2. 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 Turniers erfolgt sein. Die Anmeldung muss mindestens Name, Geburtsdatum und Adresse enthalten.
3. Schriftliche Bestätigung des vorliegenden Regelwerks sowie eines Haftungsausschlusses
4. Hinterlegen des Startgeldes – Sollte ein Startgeld festgelegt sein, so muss dieses bis spätestens vor Beginn des Turniers bezahlt sein.

5. Körperlich tüchtig – Der Kämpfer 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 Kämpfer verweigern.
6. Unbeeinflusst von Drogen oder Alkohol – Der Kämpfer darf während des Turniers nicht unter dem Einfluss von Drogen oder Alkohol stehen. Erscheint eine Person offensichtlich unter Einfluss von Drogen oder Alkohol, muss die Turnierleitung eine Teilnahme der Person als Kämpfer verweigern.
7. 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 Kämpfer verweigern.
8. Geeignete Bekleidung vorhanden – der Kämpfer muss über geeignete Bekleidung verfügen und diese angelegt haben (s.u.). Wenn eine Person nicht mit geeignetem Schuhwerk, mit Schmuck oder in nicht erlaubter Bekleidung antritt, so kann die Turnierleitung eine Teilnahme der Person als Kämpfer verweigern.
9. Geeignete Schutzausrüstung vorhanden – der Kämpfer muss während seiner Teilnahme über eine geeignete persönliche Schutzausrüstung verfügen und sie beim Kampf anlegen (s.u.). Die Turnierleitung prüft die Schutzausrüstung jedes Kämpfers vor Beginn des Turniers.
10. Geeignete Waffe vorhanden – der Kämpfer muss während seiner Teilnahme über eine geeignete Waffe verfügen und sie beim Kampf verwenden (s.u.). Die Turnierleitung prüft die Waffen jedes Kämpfers vor Beginn des Turniers.
11. Kenntnis der Turnierregeln (Kurzanleitung) – Der Kämpfer 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.

Persönliche Ausrüstung und Waffe

Bekleidung und Zubehör

Der Kämpfer hat in funktionaler Sportbekleidung anzutreten. Die Schuhe müssen hallentaugliche Sportschuhe sein. Untersagt ist das Tragen von Armbändern, Ringen, Halsketten Uhren o.ä.

Persönliche Schutzausrüstung

Die persönliche Schutzausrüstung muss aus mindestens folgenden Teilen bestehen:

Der Kopf muss mit einer im Fechtsport gebräuchlichen Maske samt Gittersichtfenster mit mindestens 1600 N Stichtsicherheit und einem Hinterkopfschutz geschützt sein. Darüber hinaus ist ein separater Hals- und Kehlkopfschutz erforderlich der entweder unter der Maske oder auf der Maske angebracht wird. Das Überziehen einer Fechtjacke oder Polsterjacke ist Voraussetzung (empfohlen Bekleidung mit Stichtsicherheit von mindestens 800 N). Das Aufbringen von Applikationen (z.B. Plastikstreifen an den Schultern und seitlich an den Armen) ist gestattet, sofern sie keine Gefahr für den Gegner darstellen. Die Handschuhe müssen aus einem festen Material bestehen und am Handrücken und an den Fingern sowie Daumen besonders verstärkt sein. Weiterhin wird ein Tiefschutz (Mann) oder Brustschutz (Frau, z.B. aus dem Fechtsport) gefordert. Die Verwendung von Metallrüstteilen (Helme, Brustpanzer, Halsbergen, Schulterkacheln u.ä.) oder Kendo-Ausrüstung (außer Handschuhe) sind untersagt.

Waffe

Als Waffen sind ausschließlich Fechtfedern und alternativ Schwertsimulatoren (Waster) aus Kunststoff zugelassen. Die Fechtfedern oder Schwertsimulatoren werden anstelle von Schwertern benutzt.

Die Fechtfedern müssen folgende Eigenschaften aufweisen:

- Die Gesamtlänge der Klinge darf 100 cm nicht übersteigen
- Die Gesamtlänge der Waffe darf 132 cm nicht übersteigen
- Das Gesamtgewicht der Waffe darf 1.200 Gramm nicht unterschreiten
- Das Gesamtgewicht der Waffe darf 1.800 Gramm nicht übersteigen
- Die Klinge muss sich bei leichtem Druck wegbiegen (bei 5.000 Gramm mindestens um 10 cm von der Vertikalen weg)
- Die Spitze der Klinge (Ort) muss schlicht und abgerundet sein
- Beide Schneiden der Klinge müssen abgerundet sein
- Die Enden der Parierstange müssen abgerundet sein, angespitzte Parierstangen und Parierringe an der Parierstange sind nicht gestattet
- Das Anbringen eines Handschutzes jeglicher Art an der Parierstange ist nicht erlaubt
- Der Knauf muss abgerundet sein, spitze Knäufe sind nicht gestattet
- Die Fechtfeder darf ohne Belastung über die gesamte Länge nicht mehr als 2 cm gebogen sein

Die Schwertsimulatoren müssen folgende Eigenschaften aufweisen:

- Die Gesamtlänge der Klinge darf 97 cm nicht übersteigen
- Die Gesamtlänge der Waffe darf 132 cm nicht übersteigen
- Das Gesamtgewicht der Waffe darf 800 Gramm nicht unterschreiten
- Das Gesamtgewicht der Waffe darf 1.200 Gramm nicht übersteigen
- Die Klinge muss sich bei leichtem Druck wegbiegen (bei 5.000 Gramm mindestens um 10 cm von der Vertikalen weg)
- Der Knauf kann aus Metall gefertigt sein
- Die Parierstange kann aus Metall gefertigt sein

Das Turnier kann in den zwei Waffenkategorien getrennt voneinander stattfinden. Der erste Pool wird mit Fechtfeder ausgetragen. Der zweite Pool wird unter Verwendung der Schwertsimulatoren durchgeführt. Wird wegen geringer Teilnehmerzahl ein Zusammenschluss der Waffenkategorien durch die Turnierleitung vorgenommen, stehen Stahlwaffen und Schwertsimulatoren zu Wahl. Beide Kämpfer müssen sich auf die Waffenart einigen. Wählt ein Kämpfer den Schwertsimulator, muss der andere Kämpfer ebenfalls diesen nutzen. Turnierunerfahrene Kämpfer sollten lediglich im zweiten Pool oder bei der kombinierten Variante mit Schwertsimulator antreten. Das Turnier kann mit einem Pool ausgetragen werden, sobald mindestens fünf Fechter aufrufbar sind.

Kampfplatz

Abhängig von den Ausmaßen des jeweiligen Veranstaltungsortes sind Kampfplätze in 2 verschiedenen Größen geregelt.

Der große Kampfplatz ist wie folgt definiert:

- 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
- Aufstellungszone - der Kampfplatz enthält eine Aufstellungszone, sie erstreckt sich bis 2m innerhalb der Warnlinie und wird nach innen von der Aufstellungslinie begrenzt
- An zwei sich gegenüberliegenden Punkten in der Mitte einer Seite der Aufstellungslinie liegen Aufstellungspunkte
- Der Kampfplatz enthält einen Mittelpunkt

Der kleine Kampfplatz ist wie folgt definiert:

- Der Kampfplatz ist eine quadratische Fläche im Ausmaß von 8x8 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
- Der Kampfplatz enthält einen Mittelpunkt

Alle Linien und der Mittelpunkt müssen deutlich gekennzeichnet sein. 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 Kämpfers den Boden außerhalb der Außenlinie berührt. Die Außenlinie selbst ist Teil des Kampfplatzes.

Konvention und Treffer

Wertung als Punkt

Der sportliche Kampf soll einen ernsthaften Kampf mit dem Schwert simulieren. Daher werden nur Treffer gewertet, die in einem ernsthaften Kampf Verletzungen des Gegners bewirken 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 Kampfrichter und den Seitenrichtern. Eine positive Trefferwertung setzt bei vier Seitenrichtern und einen Kampfrichter zwei Trefferbestätigungen voraus, die Trefferanzeige eines Seitenrichters zählt als eine Bestätigung, nichtgegebene Treffer eines Seitenrichters zählt minus eins, Zustimmung des Kampfrichters zählt als zwei Bestätigungen.

1. Gelingt einem Kämpfer ein gültiger Treffer am Körper des Gegners einschließlich der Extremitäten (siehe Auflistung) so wird ihm ein Punkt zugesprochen. Trifft er den Kopf, so erhält er zwei Punkte. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.
2. Übertritt einer der Kämpfer die Außenlinie aus eigener Schuld, so wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.
3. Macht sich einer der Kämpfer eines Fehlverhaltens schuldig, das mit einem Straftreffer geahndet wird (siehe Auflistung), so wird dem Gegner ein Punkt zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.

Trefferzone

Als Trefferzone ist der gesamte Körper bis zur Gürtellinie des Kämpfers definiert mit Ausnahme von Hals und Hinterkopf.

Gültige Treffer

1. Hieb mit der Schneide
Trifft ein Kämpfer seinen Gegner durch einen Hieb mit der Schneide, so muss dieser alle folgenden Bedingungen erfüllen, um als Treffer gewertet zu werden:
Die Feder muss den Gegner mit einer Schneide treffen. Trifft die Klinge den Gegner mit der Fläche oder verkantet, so ist er ungültig. Beim Hieb muss der Ort mindestens über eine Länge von ca. 50 cm geführt werden, bevor die Schneide den Gegner berührt. Wird der Hieb deutlich kürzer geführt, so ist er ungültig.
2. Stoß mit dem Ort
Trifft ein Kämpfer seinen Gegner mit einem Stich durch den Ort seiner Waffe, so muss dieser mindestens eine der folgenden Bedingungen erfüllen, um als gültiger Treffer gewertet zu werden:
Die Klinge muss sich durch den Stich deutlich biegen (z.B. bei einem aufgesetzten Stich) oder der Stoß muss über eine Länge von ca. 10 cm geführt werden, bevor der Ort den Gegner berührt.
3. Schnitt mit der Schneide

Trifft ein Kämpfer mit der Schneide und führt mit seiner Waffe einen Schnitt über die Trefferzone seines Gegners, so muss dieser alle folgenden Bedingungen erfüllen, um als gültiger Treffer gewertet zu werden:

Die Klinge muss mit einer der beiden Schneiden in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und ca. 15 cm 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. 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 Kämpfer, 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 Kämpfer 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 Kämpfer kann jedoch die Situation ausnutzen und mit der Waffe einen gültigen Treffer setzen oder den Gegner fixieren. Unterbricht ein Kämpfer die Aktion des Hebelns/Fixierens durch Abklopfen mit der Hand oder durch den Ausruf „Aus“, erhält der Gegner in dieser Situation zwei Punkte. Der Kampfrichter hat in einer unübersichtlichen oder risikoreichen Situation die Aktion zu unterbrechen, es erfolgt keine Punktwertung.

6. Sonderfall unbewaffnetes Ringen*

Verlieren beide Kämpfer ihre Waffen, so wird der Kampf ohne Unterbrechung fortgesetzt. Gelingt einem der Kämpfer ein Wurf oder ein Hebel, so zählt dies nicht als Punkt (der Kampf wird fortgesetzt). Der erfolgreiche Kämpfer kann jedoch die Situation ausnutzen, um eine Waffe zu erreichen und mit dieser einen gültigen Treffer setzen oder den Gegner zu fixieren. Unterbricht ein Kämpfer die Aktion des Hebelns/Fixierens durch Abklopfen mit der Hand oder durch den Ausruf „Aus“, erhält der Gegner in dieser Situation zwei Punkte. Der Kampfrichter hat in einer unübersichtlichen oder risikoreichen Situation die Aktion zu unterbrechen, es erfolgt keine Punktwertung.

7. Sonderfall Fixieren/Blockieren*

Gelingt es einem der Kämpfer, seinen Gegner beim Ringen durch einen Festhaltegriff handlungsunfähig zu machen, und kann sich der Unterlegene nicht innerhalb von zehn Sekunden aus diesem Festhaltegriff befreien, so gilt das als Fixieren. Der Kampf wird unterbrochen und dem erfolgreichen Kämpfer werden 2 Punkte zugesprochen. Der Festhaltegriff muss dominant und als gewollte Aktion erkennbar sein. Halten sich beide Kämpfer gegenseitig in einer statischen Situation blockiert, ohne dass eine Dominanz erkennbar ist und besteht für beide Kämpfer keine Möglichkeit, Dominanz zu erreichen, so wird der Kampf nach zehn Sekunden abgebrochen, ohne dass ein Punkt erzielt wurde. Unterbricht ein Kämpfer die Aktion des Hebelns/Fixierens durch Abklopfen mit der Hand oder durch den Ausruf „Aus“, erhält der Gegner in dieser Situation zwei Punkte. Der Kampfrichter hat in einer unübersichtlichen oder risikoreichen Situation die Aktion zu unterbrechen, es erfolgt keine Punktwertung.

8. Sonderfall Außenlinie

Gelingt es einem der Kämpfer, seinen Gegner über die Außenlinie zu drängen, stoßen, schleudern, werfen, hebeln oder zu tragen, so zählt diese Technik zwei Punkte.

9. Sonderfall Rücken zum Gegner

Gelingt es einem der Kämpfer, seinen Gegner umzukehren, oder kehrt der Gegner aus Unachtsamkeit selbst den Rücken zu, so kann der Kämpfer zum Rücken des Gegners fechten und einen gültigen Treffer erzielen. Dabei sind allerdings der Kopf und der Nacken als Trefferfläche ausgenommen. Ein Hieb oder Stich zu Hinterkopf oder Nacken gilt als unnötige Härte (siehe Strafbestimmungen).

10. Doppeltreffer

Doppeltreffer sind Treffer die beide Fechter im gleichen Aktionsrahmen setzen. Sie müssen nicht simultan bzw. als ein Fechttempo erfolgen. In diesem Fall muss die Schwertbewegung des reagierenden Kämpfers vor dem Setzen des ersten Treffers durch den agierenden Kämpfer begonnen und dieser somit in unzureichender Deckung erfolgt sein. Bei Doppeltreffern wird grundsätzlich der höherwertigere Treffer (Kopftreffer) mit der Differenz aus beiden Trefferpunkten gewertet.

Der Kampfrichter unterbricht nicht grundsätzlich sofort bei einem Treffer. Die Unterbrechung erfolgt erst am Ende einer einzelnen oder zusammenhängenden Aktion.

*Die Turnierleitung nimmt eine Änderung der Nummern 5, 6, 7 vor. In dem Turnier reicht der Ansatz einer der beschriebenen Techniken aus, um mit zwei Punkten gewertet zu werden. Der Kampfrichter beendet in diesem Fall das Gefecht, sobald einer der Kämpfer deutlich eine der Techniken beginnt. Diese Regelung soll der Reduzierung unübersichtlicher oder risikoreicher Situationen dienen und ist insbesondere bei einer Vielzahl unerfahrener Turnierteilnehmer empfehlenswert.

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 im Viertel-, Semifinale und Finale.

Qualifikationsrundenkämpfe

1. Die Kämpfer werden von der Turnierleitung oder dem Kampfrichter aufgerufen.
2. Die Kämpfer haben innerhalb von 5 Minuten mit Waffe, die Fechtmaske in der Hand, am zugewiesenen Kampfplatz anzutreten.
3. Der Kampfrichter nimmt Person, Waffe, Bekleidung und Schutzausrüstung in Augenschein und beurteilt diese.
4. Die Kämpfer nehmen an den zugewiesenen Aufstellungspunkten Aufstellung.
5. Die Kämpfer begrüßen ihren Gegner und den Kampfrichter. Als Gruß ist jede Form der Ehrerbietung zulässig, die von den jeweiligen Kämpfern in ihren Fechtvereinen ausgeübt wird (Fechtergruß, Salutieren, Verbeugen, etc.). Anschließend setzen sie die Fechtmasken auf.
6. Der Kampfrichter kommandiert den Beginn des Kampfes. Ab dem Kommando versuchen die Kämpfer einander gültige Treffer beizubringen.
7. Der Kampf dauert insgesamt 5 Minuten zusätzlich einer eventuellen Verlängerung in der Dauer von einer Minute. Wenn einer der Kämpfer einen gültigen Treffer erzielt hat oder der Kampfrichter anderweitig eingreifen muss, so unterbricht er den Kampf durch Kommando. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit läuft während der Unterbrechung nicht weiter.
8. Bei Erkennen eines gültigen Treffers, sagt der Kampfrichter die Punktbewertung und den Punktstand an. Der Kampfrichter rekapituliert dazu kurz und knapp die letzte Aktion der Kämpfer nach eigenem Ermessen.
9. Jeder Kämpfer muss, 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 oder ruft „Aus“. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit wird während der Reparatur oder Untersuchung angehalten.

10. Der Kampf ist beendet, wenn entweder einer der beiden Kämpfer als erster 5 Punkte erzielt hat, oder nach Ablauf der Zeit, wenn der Punktestand ungleich ist, oder bei Gleichstand nach Ablauf der Verlängerung. Das Kampfbild wird vom Kampfrichter kommandiert. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung.
11. Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfrichter wie folgt festgelegt:
 - Dem Kämpfer, der zuerst 5 gültige Punkte erreicht hat, wird der Sieg zugesprochen.
 - Wenn die Zeit abgelaufen ist, so wird dem Kämpfer mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
 - Wenn beim Ablauf der Zeit in der Verlängerung noch immer Punktegleichstand herrscht, so wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Es wird ein Vorteil zwischen den Kämpfern gelost. Dem Kämpfer, der den nächsten Treffer oder höherwertigeren Doppeltreffer setzt, wird der Sieg zugesprochen. Wird kein gültiger Treffer erzielt, so wird der Kämpfer mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.
12. Die Kämpfer grüßen einander. Dem Gegner ist aus sportlicher Anerkennung die Hand zu geben. Dann verlassen sie den Kampfplatz.
13. Der Kampfrichter meldet das Ergebnis an die Turnierleitung.

Ausscheidungskämpfe

1. Die Kämpfer werden von der Turnierleitung aufgerufen.
2. Die Kämpfer haben innerhalb von 5 Minuten mit Waffe, die Fechtmaske in der Hand, am zugewiesenen Kampfplatz anzutreten.
3. Der Kampfrichter nimmt Person, Waffe, Bekleidung und Schutzausrüstung in Augenschein und beurteilt diese.
4. Der Kampfrichter unterrichtet die Kämpfer über verwendete Kommandos.
5. Die Kämpfer nehmen an den zugewiesenen Aufstellungspunkten Aufstellung.
6. Die Kämpfer begrüßen ihren Gegner und den Kampfrichter. Als Gruß ist jede Form der Ehrerbietung zulässig, die von den jeweiligen Kämpfern in ihren Fechtvereinen ausgeübt wird (Fechtergruß, Salutieren, Verbeugen, etc.). Anschließend setzen sie die Fechtmasken auf.
7. Der Kampfrichter kommandiert den Beginn des Kampfes. Ab dem Kommando versuchen die Kämpfer einander gültige Treffer beizubringen.
8. Der Kampf dauert insgesamt 10 Minuten zusätzlich einer eventuellen Verlängerung in der Dauer von 1 Minute. Wenn einer der Kämpfer einen gültigen Treffer erzielt hat oder der Kampfrichter anderweitig eingreifen muss, so unterbricht er den Kampf durch Kommando. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit läuft während der Unterbrechung nicht weiter.
9. Bei Erkennen eines gültigen Treffers, sagt der Kampfrichter die Punktbewertung und den Punktestand an. Der Kampfrichter rekapituliert dazu kurz und knapp die letzte Aktion der Kämpfer nach eigenem Ermessen.
10. Jeder Kämpfer muss, 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 oder ruft „Aus“. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit wird während der Reparatur oder Untersuchung angehalten.
11. Der Kampf ist beendet, wenn entweder einer der beiden Kämpfer als erster 10 Punkte erzielt hat oder nach Ablauf der Zeit, wenn der Punktestand ungleich ist oder bei Gleichstand nach Ablauf der Verlängerung. Das Kampfbild wird vom Kampfrichter kommandiert. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung.
12. Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfrichter wie folgt festgelegt:
 - Dem Kämpfer, der zuerst 10 gültige Punkte erreicht, wird der Sieg zugesprochen.

- Wenn die Zeit abgelaufen ist, so wird dem Kämpfer mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
 - Wenn beim Ablauf der Zeit in der Verlängerung noch immer Punktegleichstand herrscht, so wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Es wird ein Vorteil zwischen den Kämpfern gelost. Dem Kämpfer, der den nächsten Treffer oder höherwertigeren Doppeltreffer setzt, wird der Sieg zugesprochen. Wird kein gültiger Treffer erzielt, so wird der Kämpfer mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.
13. Die Kämpfer grüßen einander. Dem Gegner ist aus sportlicher Anerkennung die Hand zu geben. Dann verlassen sie den Kampfplatz.
14. Der Kampfrichter meldet das Ergebnis an die Turnierleitung.

Verstöße

Gruppen von Fehlverhalten:

1. Gruppe:

- a. Zeit schinden = Wenn einer der Kämpfer 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.
- b. Verweigern des Gehorsams gegenüber Kampfrichter = Die Anordnungen des Kampfrichters sind von den Kämpfern am Kampfplatz unverzüglich zu befolgen. Fehlverhalten: Folgt einer der Kämpfer einer Anordnung des Kampfrichters nicht oder ungenügend.
- c. Kritik an den Entscheidungen des Kampfrichters = Wenn einer der Kämpfer die Entscheidungen des Kampfrichters während des Kampfes, in einer Unterbrechung oder in einer Pause ungerechtfertigt in Frage stellt, oder eine Diskussion zu den Anordnungen des Kampfrichters beginnt.
- d. Erscheinen am Kampfplatz, ohne für den Kampf bereit zu sein = Wenn einer der Kämpfer am Kampfplatz antritt, ohne seine persönlichen Vorbereitungen abgeschlossen hat. Hierunter fallen nicht geschlossene Fechtjacke, nicht angezogene Handschuhe, offene Schuhe etc.
- e. Abnehmen der Maske vor dem Kommando „Halt“ = Wenn einer der Kämpfer die Maske vom Kopf nimmt, bevor durch den Kampfrichter eine Kampfunterbrechung ausgesprochen wurde. Betreten des Kampfplatzes durch einen Helfer ohne Erlaubnis = wenn ein Helfer oder Assistent eines Kämpfers ohne Erlaubnis des Kampfrichters den Kampfplatz betritt.

2. Gruppe:

- a. Treffer stehlen = Wenn einer der Kämpfer versucht, einen drohenden Treffer (etwa durch Übertreten oder während des Ringens) abzuwehren, indem er ungerechtfertigt eine Unterbrechung des Kampfes fordert.
- b. Unnötige Härte = Wenn einer der Kämpfer versucht, durch besondere Taktik (z.B. Fingerklatschen, Einsatz der Federschultern, unnötige Härte bei Knaufstößen, Nachdrücken nach einem Treffer, etc.) seinen Gegner absichtlich zu verletzen oder ihm Schmerzen zuzufügen, um ihn zu beeinträchtigen oder zu demoralisieren.

3. Gruppe:

- a. Ungenügende Ausrüstung = Tritt ein Kämpfer mit untauglicher Schutzausrüstung oder untauglicher Waffe zum Kampf an, so erhält er eine Verwarnung. Der Kampf wird für 3 Minuten aufgeschoben. Der Kämpfer 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.

- b. Nicht antreten = tritt ein Kämpfer 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.
- c. Flucht aus dem Kampf = Flüchtet einer der Kämpfer aus dem Kampf, so wird der Kampf abgebrochen. Der Flüchtende wird disqualifiziert.
- d. Störung der Ordnung durch den Kämpfer auf dem Kampfplatz = Wenn ein Kämpfer 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
- e. Störung der Ordnung durch Personen außerhalb des Kampfplatzes = Wenn ein Helfer oder Assistent des Kämpfers außerhalb des Kampfplatzes die Ordnung stört und den Ablauf des Kampfes damit beeinträchtigt, so erhält der Kämpfer beim ersten Mal eine Verwarnung. Beim zweiten Mal wird er von diesem Kampf disqualifiziert.
- f. Bewusstes Setzen eines Treffers nach Unterbrechung durch den Kampfrichter.

4. Gruppe:

- a. Verweigern eines Kampfes = Wenn einer der Teilnehmer verweigert, mit einem anderen Teilnehmer einen Kampf auszutragen, wird er vom Turnier ausgeschlossen.
- b. Verweigern des Grußes = Wenn einer der Kämpfer 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.
- c. Foul: Schläge mit Faust, Hand, Handkante, Unterarm oder Ellbogen = Wenn einer der Kämpfer absichtlich mit der Faust oder mit Teilen des Armes zum Gegner schlägt, wird der Kampf abgebrochen. Der Schlagende wird vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.
- d. Foul: Tritte mit Fuß, Unterschenkel, Knie oder Beinfeger = Wenn einer der Kämpfer absichtlich mit dem Fuß oder mit Teilen des Beines zum Gegner tritt oder einen Beinfeger ansetzt, wird der Kampf abgebrochen. Der Tretende wird vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.
- e. Foul: Stiche und Schläge zum Hals und Hinterkopf
- f. Foul: Stöße mit der Parierstange = Wenn einer der Kämpfer absichtlich mit der Parierstange zum Gegner stößt, so wird der Kampf abgebrochen. Der Stoßende wird vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.
- g. Verweigern, dem Gegner die Hand zu geben = Wenn einer der Kämpfer verweigert, seinem Gegner nach der Entscheidung des Kampfrichters die Hand zu geben, wird er vom Turnier ausgeschlossen.
- h. Doping = Wenn einer der Kämpfer nach Antritt des Turniers verbotene leistungssteigernde Mittel anwendet, wird er vom Turnier ausgeschlossen.

- i. Ungebührliches Verhalten gilt jeglicher Verstoß gegen den Anstand oder die Moral, verächtliche Äußerungen, tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff insbesondere gegen den Kampfrichter, anderer Kämpfer oder das Publikum. Verhält sich ein Kämpfer während des Turniers ungebührlich, so wird er vom Austragungsort verwiesen.