

Wettkampf-Regelwerk

für das Fechten mit historischen Waffen

SchwertRing
Fechtkunst, die bewegt.

Basierend auf dem Krifon-Regelwerk:



In Kooperation mit:



Aktuelle Version:

Auf der Homepage: schwertring.de

Hinweise:

1. Das Krifon-Regelwerk mit dem Stand am Folgetag des SchwertRing-Turniers wird jeweils nach gemeinsamer Besprechung zum SchwertRing-Regelwerk für die kommende Saison.
2. Ergänzungen zum Regelwerk kann jede ausrichtende Fechtschule für das kommende SchwertRing-Turnier auf einem Beiblatt festhalten. Wobei größere Änderungen mit den Schulleitern abgestimmt werden.
3. Darüberhinaus gilt die jeweils aktuelle SchwertRing-Leitlinie.
4. Jedes SchwertRing-Turnier nach diesem Regelwerk hat nicht zum Ziel eine Fechtschule als Sieger auszufechten, sondern dient dem Selbstzweck. Es bietet die Möglichkeit zur Begegnung auf und neben der Kampfbahn.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Einleitung.....	3
I. Turnierleitung und Kampfleiter	3
1. Turnierleitung.....	3
2. Kampfleiter.....	4
3. Kampfleiter-Assistenten / Seitenrichter.....	5
II. Fechter	6
1. Teilnahmeberechtigung	6
III. Persönliche Ausrüstung und Waffe.....	7
1. Bekleidung und Zubehör	7
2. Minimale persönliche Schutzausrüstung	7
3. Zusätzliche persönliche Schutzausrüstung für Langes Schwert / Schwert & Buckler	7
4. Waffe	8
IV. Kampfplatz.....	9
V. Konvention und Treffer	9
1. Wertung als Punkt	9
2. Trefferzone	10
3. Gültige Treffer.....	10
4. Doppeltreffer	12
VI. Ablauf des Kampfes	13
1. Qualifikationsrundenkämpfe	13
2. Ausscheidungskämpfe	13
VII. Verstöße und Strafen.....	14
1. Definition der Strafen:	14
2. Gruppen von Fehlverhalten:.....	15
Anhang	18
Zugelassene Fechfeder-Modelle.....	18
Handzeichen des Kampfleiters	19
Impressum	21
Änderungen in diesem Regelwerk.....	22

Vorwort

- Das vorliegende Regelwerk gilt als Standard für Turniere, welche von der **Fechtschule Krifon** ausgerichtet werden. Es dient darüberhinaus als mögliche Vorlage für weitere Turniere innerhalb des **SchwertRings**.
- Dieses Dokument entstand auf der Basis des Turnier-Regelwerkes der „Fechtrunde Wien“ von 2013 unter der Leitung von Norbert Kortas. Wir danken unseren Vordenkern für ihre Pionierarbeit in diesem Bereich und für großartige Turniere bei ebensolchen Gastgebern!
- Die Fechtkunst als Turniersport ist keineswegs eine Männerdomäne, sondern wird bei uns in der Fechtschule Krifon, wie auch im SchwertRing sehr erfolgreich von Frauen und Männern praktiziert. Dennoch bitten wir um Verständnis, wenn in diesem Regelwerk auf Gendering verzichtet wird, um den Lesefluss zu erleichtern.

Einleitung

1. Ein Turnier, dem dieses Regelwerk zugrundeliegt, ist keine Ernstkampf-Simulation, sondern ein sportlicher Vergleich. Dieser soll durch Nutzung von Sportwaffen und Sportausrüstung, sowie Beschränkung auf kontrollierbare und mit dieser Ausrüstung ungefährliche Techniken entschärft werden und verletzungsfrei ablaufen können.
2. Demnach wird folgende Sichtweise ausgeschlossen: Schwertkampf als realitätsnahes Abbild des historischen Kampfes in seiner ganzen Härte.
3. SchwertRing-Turnier(e):
 - 3.1. Das Krifon-Regelwerk mit dem Stand am Folgetag des SchwertRing-Turniers wird jeweils nach gemeinsamer Besprechung zum SchwertRing-Regelwerk für die kommende Saison.
 - 3.2. Ergänzungen zum Regelwerk kann jede ausrichtende Fechtschule für das kommende SchwertRing-Turnier auf einem Beiblatt festhalten. Wobei größere Änderungen mit den Schulleitern abgestimmt werden.
 - 3.3. Darüberhinaus gilt die jeweils aktuelle SchwertRing-Leitlinie.
 - 3.4. Jedes SchwertRing-Turnier nach diesem Regelwerk hat nicht zum Ziel eine Fechtschule als Sieger auszufechten, sondern dient dem Selbstzweck. Es bietet die Möglichkeit zur Begegnung auf und neben der Kampfbahn.

Es wurde 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 Florett, Degen und Säbel genommen.

I. Turnierleitung und Kampfleiter

1. Turnierleitung

Die Turnierleitung ist ein Gremium, das für die Vorbereitung und die Durchführung des Turnieres die Verantwortung trägt und den Sieger des Turnieres festlegt.

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
- Einladen und benennen der Kampfleiter
- Kundmachung und Versenden der Einladungen an mögliche Teilnehmer
- Festlegung der Teilnahmevoraussetzungen
- Entgegennahme der Anmeldungen und Führen der Teilnehmerliste
- 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, Ausrüstung, Leistungssteigernde Mittel, Unkenntnis der Regeln, 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:

- Veröffentlichen der Turnierergebnisse

2. 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.

Die Aufgaben der Kampfleiter im Einzelnen:

- Delegieren einzelner Aufgaben an die Kampfleiter-Assistenten
- 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
- Kommandos zum Beginn, Unterbrechen, Fortführen und Beenden des Kampfes
- Überwachen der Kampfzeit und der Pausen
- Unterbrechen des Kampfes bei Verletzungen und anordnen von Hilfemaßnahmen
- Werten und Zählen der Treffer
- Aussprechen von Verwarnungen und Strafpunkten

- Bei Bedarf disqualifizieren eines Fechters
- Melden von Schwarzen Karten an die Turnierleitung
- Melden des Ergebnisses an die Turnierleitung

3. Kampfleiter-Assistenten / Seitenrichter

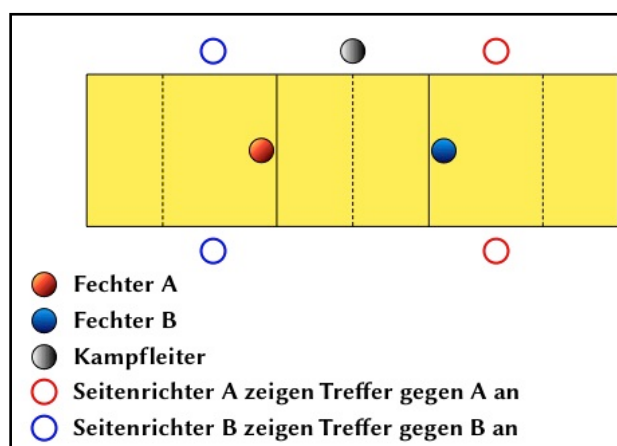
Kampfleiter-Assistenten unterstützen den Kampfleiter bei der Sichtung der Treffer.

Allgemeine Regelung:

- Assistenten zeigen nur Treffer auf gültigen Treffflächen an.
- Treffer werden angezeigt durch heben einer Hand. Die Hand bleibt so lange oben, bis der Kampfleiter, den Kampf unterbricht und sein Urteil verkündet oder bis klar ist, dass der Kampfleiter den Kampf nicht unterbrechen wird.
- Das Gefecht wird durch die Assistenten nicht unterbrochen.
- Das Nichtheben der Hand gilt als „kein Treffer“. Enthaltungen der Assistenten gibt es nicht.
- Die Auswertung der Treffer nimmt ausschließlich der Kampfleiter vor.

1. Variante A: Vier Seitenrichter

- Jeweils zwei Seitenrichter beobachten ausschließlich einen Fechter. Dabei stellen sie sich so auf, dass sie die Trefffläche des zu beobachtenden Fechters gut im Blick haben.
- Sieht ein Seitenrichter, dass der zu beobachtende Fechter einen Treffer abbekommt, so hebt er eine Hand.
- Die Auswertung der Treffer nimmt ausschließlich der Kampfleiter vor, wobei das Stimmrecht wie folgt geregelt ist:
Haben beide Seitenrichter (jeweils rechts oder links vom Kampfleiter) keinen Treffer gesehen oder sind sie sich uneinig, so kann der Kampfleiter selbst entscheiden. Sehen beide Seitenrichter einen Treffer, so muss der Kampfleiter diesen geben, insofern er den Treffer als gültig anerkennt.



2. Variante B: Ein Assistent

- Bei lediglich einem Assistenten stellt sich dieser gegenüber dem Kampfleiter auf
- Sieht der Assistent einen gültigen Treffer, so zeigt er diesen mit Handzeichen auf der Seite des Fechters an, der den Treffer herbeigeführt hat.

II. **Fechter**

1. **Teilnahmeberechtigung**

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

1. Bei einem Turnier im SchwertRing muss der Fechter Mitglied einer Fechtschule des SchwertRings sein.
2. Gemeldet werden Fechter ausschließlich durch die eigene Fechtschule. Privat gemeldete Fechter werden nicht zugelassen
3. Bei einem internen Turnier einer Fechtschule des SchwertRings muss der Fechter Mitglied in der der entsprechenden Fechtschule sein.
4. Der Fechter muss volljährig sein.
5. 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 Vorname, Nachname und das Geburtsdatum.
6. Hinterlegen des Startgeldes: Sollte ein Startgeld festgelegt sein, so muss dieses bis spätestens vor Beginn des Turniers bezahlt sein.
7. 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.
8. 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.
9. 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.
10. 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.
11. geeignete Schutzausrüstung vorhanden: der Fechter muss während seiner Teilnahme über eine geeignete persönliche Schutzausrüstung verfügen und sie beim Kampf anlegen (siehe unten).
12. geeignete Waffe vorhanden: der Fechter muss während seiner Teilnahme über eine geeignete Waffe verfügen und sie beim Kampf verwenden (siehe unten).
13. Kenntnis der Wettkampfregeln: Der Fechter muss das hier vorliegende Regelwerk kennen und verstehen.
14. Haftung: Für die Einhaltung der Wettkampfregeln 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 des Ausrüstungsvorschriften Sorge zu tragen und die eigene Ausrüstung inkl. der Fechtwaffen stets in einwandfreiem Zustand zu halten.

III. Persönliche Ausrüstung und Waffe

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 Stichsicherheit geschützt sein. Die Fechtmaske darf keine starken Verformungen aufweisen (Beurteilung durch die Turnierleitung)
- Hinterauptschutz: Ein für das Hist. Fechten entworfener Hinterauptschutz ist anzulegen.
- Jacke: Die Bekleidung des Oberkörpers muss eine Stichsicherheit von 800 N aufweisen.
- Halsschutz: Es ist ein Aufprallschutz für den Hals zu tragen, insofern nicht eingearbeitet.
- Hose: Die Beine müssen vollständig bekleidet sein (lange Hosen oder $\frac{3}{4}$ Hosen mit Kniestrümpfen). Die Hose hat einen Schutz von 800N 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.

3. Zusätzliche persönliche Schutzausrüstung für Langes Schwert / Schwert & Buckler

- Der Rumpf muss stärker gepolstert sein. Dies ist z.B. gegeben, wenn eine Sportdegenjacke in Kombination mit einer Lektionierweste 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:
 - 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) ist untersagt.

4. Waffe

1. 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.
- 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.

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

- Klingenlänge: Die Gesamtlänge der Klinge darf 105 cm nicht übersteigen
- Grifflänge: Die Länge der Grifffläche (Griff + verwendbarer Knaufbereich) darf 35 cm nicht übersteigen
- Gewicht: Das Gesamtgewicht der Waffe darf 1.700 Gramm nicht übersteigen
- Parierstange: Die Enden der Parierstange müssen abgerundet sein.

1.2. Wird mit Rapieren oder Degen gefochten, gelten zu den allgemeinen Regeln für Stahlwaffen folgende Vorschriften für die Fechtwaffe:

- Klingenlänge: Die Gesamtlänge der Klinge darf (ab der Parierstange) 115 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge : Die Grifflänge der Waffe darf hinter der Parierstange maximal das 1,5-fache der Faustlänge des Fechters betragen.
- Gewicht: Das Gesamtgewicht der Waffe darf 1.400 Gramm nicht übersteigen
- Ein eventueller Linkhand-Dolch darf eine Gesamtlänge von 45 cm nicht überschreiten.

1.3. Wird mit Schwert & Buckler gefochten, gelten zu den allgemeinen Regeln für Stahlwaffen folgende Vorschriften für die Fechtwaffe:

- Klingenlänge: Die Gesamtlänge der Klinge darf (ab der Parierstange) 90 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge : Die Gesamtlänge der Waffe darf 105 cm nicht übersteigen
- Gewicht: Das Gesamtgewicht der Waffe darf 1.400 Gramm nicht übersteigen
- Der Durchmesser des Bucklers 32 cm nicht übersteigen.
- Der Rand des Bucklers darf keine schneidenden oder reißenden Grate aufweisen.

2. Wird mit Kunststoff-Wastern gefochten, gelten folgende Vorschriften für die Fechtwaffe:

- Es kommen ausschließlich „Sparring-Swords“ von „Red Dragon“ zum Einsatz. Ungefähre Langschwertmaße (ohne Gewähr): Klinge: 96,5 cm, Länge gesamt: 124 cm
Beim Fechten mit Schwert & Buckler entspricht die Klingenlänge der des Einhand-Wasters.
- Parierstange: Die die Enden der Parierstange müssen abgerundet sein.

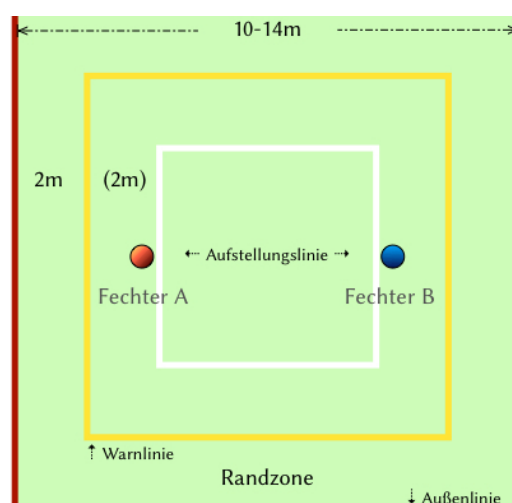
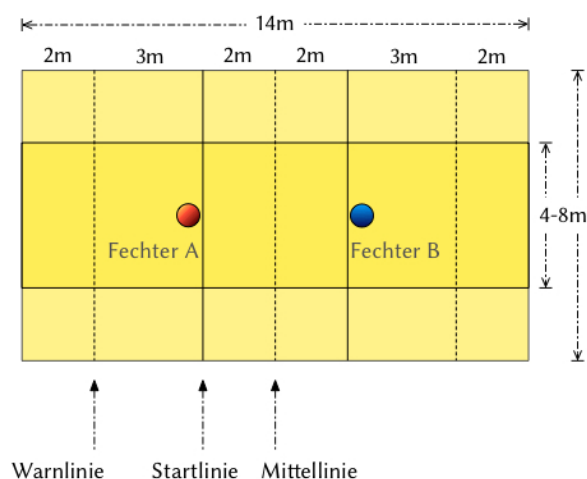


IV. Kampfplatz

Es sind Kampfplätze in 2 verschiedenen Größen geregelt. Abhängig von den räumlichen Gegebenheiten des Veranstaltungsortes können auch Zwischengrößen verwendet werden.

1. Eine rechteckige Bahn von 14m Länge und 4-8m Breite (je nach Hallenkapazität):
 - Markierungen:
 - 1 Mittellinie
 - 2 Startlinien: 2m nach der Mittellinie
 - 2 Warnlinien: 2m vor Ende der Bahn
 - Außenlinie: grenzt die Fechtbahn ein
2. Eine quadratische Fläche mit den Maßen von 14x14m mindestens 10x10m (je nach Hallenkapazität)
 - Markierungen:
 - Startlinie („Aufstellungslinie“)
 - Warnlinie: 2m vor Ende der Kampffläche
 - Außenlinie: grenzt den Kampfplatz ein

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



V. 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.

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.

2. Trefferzone

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

3. Gültige Treffer

1. 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 40 cm geführt werden, bevor die Schneide den Gegner berührt. Wird der Hieb kürzer geführt, so ist er ungültig.
 - Sonderfall: Eigentreffer werden ebenfalls gewertet.
2. 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).
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 (ca. eine Grifflänge) 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.
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 den Kopf am Gitter oder am Rahmen der Fichtmaske treffen oder so angedeutet werden, dass er eindeutig treffen würde. Trifft der Knauf an Körper, Armen, Beinen oder außerhalb der Fichtmaske 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)
5. Sonderfall Einhändige Aktionen: Gelingt es dem Fechter, seinen Gegner mit einer Aktion zu treffen, bei welcher er seine Waffe lediglich mit der hinteren Hand führt, so ist der Treffer nur gültig, wenn die Waffe des Angreifers ohne Unterbrechung wieder in die beidhändige Führungsweise zurückgeholt wird. Ist eine Unterbrechung zeitlich oder in der Bewegungsdynamik auszumachen, so ist der Treffer nicht gültig.
 6. Sonderfall „Geißeln“: Einhändige Hiebe zum Unterschenkel werden auch flach / mit wenig Intensität / kürzerem Weg gewertet, um Verletzungen vorzubeugen. Diese sind jedoch bei SchwertRing-Turnieren nur erlaubt, wenn alle antretenden Schulen damit einverstanden sind. Diese Entscheidung kann auch noch am Turniertag gefällt /geändert werden.
 7. 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.
 8. 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.
 9. Sonderfall Griff in die Klinge: Der Griff in die Klinge ist erlaubt und bleibt ohne Folgen, insofern die Klinge nicht festgehalten und am Zurückziehen oder Schieben durch den Gegner gehindert wird. Ansonsten wird dies als Schnitt in der Hand gewertet.
 10. Sonderfall Außenlinie: Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner über die Außenlinie zu drängen, stoßen oder zu tragen, so zählt das als gültiger Treffer, insofern der Gegner zuerst den Boden außerhalb der Außenlinie berührt.
 11. 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.
 12. 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 gilt als Kritik und wird mit einer Verwarnung bestraft.

4. Doppeltreffer

Prämisse: Fechter soll treffen, ohne getroffen zu werden.

Grundsätzlich gilt:

1. Treffen beide Fechter innerhalb eines Fechttempo, 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.
2. 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:

Option #1: Doppeltreffer wird annulliert (je nach Turnier-Modus):

3. Bei einem Doppeltreffer wird der Treffer von beiden nicht Fechtern gewertet.

Option #2: Doppeltreffer-Punkt (je nach Turnier-Modus):

3. Bei einem Doppeltreffer wird der Treffer von beiden Fechtern gewertet, insofern das Gefecht dadurch nicht mit Gleichstand beendet wird.

Folgende Zusatzregeln können je nach Absprache und Turniervorgabe Anwendung finden:

Option #3: Initiativ-Recht (je nach Turnier-Modus):

4. Bei einem Doppeltreffer hat der Fechter, welcher seine Angriffsbewegung eindeutig und gut sichtbar zuerst einleitete, die Initiative und bekommt als einziger einen gültigen Treffer zugesprochen. Der Treffer seines Gegners wird hingegen nicht gewertet.
5. Geht einem Angriff eine Finte voraus, gelten beide Aktionen (Finte und Angriffstechnik) als ein Fechttempo, wenn
 - die Finte zeitlich und bewegungsdynamisch nicht mehr als die Hälfte der zugrundeliegenden vorzutäuschenden Aktion einnimmt;
 - der tatsächliche Angriff unmittelbar, also ohne zeitliche Verzögerung erfolgt.
6. Wird ein Angriff versetzt, die durch den Angriff entstehende Bedrohung der gegnerischen Klinge jedoch nicht beseitigt, so behält der Angreifer die Initiative, insofern er seinen Angriff fortsetzt - unter folgenden Voraussetzungen:
 - Die Fortsetzung erfolgt unmittelbar, also ohne Verzögerung.
 - Der Angreifer löst nicht aktiv die Bindung.
 - Der Treffer erfolgt mit der selben Seite seiner Waffe (Ort / Lange Schneide / Kurze Schneide / Knauf), mit welcher auch der zuvor versetzte Angriff geführt wurde.
 - Bewegungsrichtung /-Winkel wird exakt beibehalten.
7. Beginnen und treffen beide Fechter gleichzeitig, liegt also die Initiative nicht eindeutig auf einer Seite, so wird von beiden Fechtern der Treffer gewertet.

„Keine Entscheidung“:

8. Ist die Situation nicht klar erkennbar, ist es dem Kampfleiter gestattet, keinem der Fechter einen gültigen Treffer zuzusprechen.

VI. 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. Beide Kampfmodi können in Turnieren optional vorkommen.

1. Qualifikationsrundenkämpfe

1. Der Kampf dauert maximal 3 Minuten (1 Runde).
2. Der Kampf ist beendet, wenn entweder
 - 2.1. einer der beiden Fechter 5 gültige Treffer erzielt hat, oder
 - 2.2. nach Ablauf der 1. Runde, wenn der Trefferstand ungleich ist, oder
 - 2.3. bei Gleichstand nach der 1. Runde nach Ablauf der Verlängerung.
3. Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:
 - 3.1. Dem Fechter, der zuerst 5 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
 - 3.2. Wenn die 1. Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
 - 3.3. 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.
 - 3.4. Kann in der Verlängerung kein gültiger Treffer erzielt werden, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.

2. Ausscheidungskämpfe

1. 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.
2. 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
3. bei Gleichstand nach der 3. Runde nach Ablauf der Verlängerung.
4. Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:
 - 4.1. Dem Fechter, der zuerst 15 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
 - 4.2. Wenn die 3. Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
 - 4.3. Wenn beim Ablauf der 3. 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.
 - 4.4. Kann in der Verlängerung kein gültiger Treffer erzielt werden, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.

VII. Verstöße und Strafen

1. 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.

2. Gruppen von Fehlverhalten:

1. Gruppe	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
Erscheinen am Kampfplatz, ohne für den Kampf bereit zu sein / Ungenügende Ausrüstung	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
2. Gruppe	1.mal	2.mal	3.mal
Treffer stehlen	R	R	S
Unnötige Härte	R	R	S
Treffen auf den Boden mit der Waffe aufgrund von Unachtsamkeit oder fehlender Kontrolle	R	R	R
Foul: Stöße mit der Parierstange, Hiebe zu ungültigen Trefferzonen	R	R	S
3. Gruppe	1.mal	2.mal	3.mal
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	
Sichtlich einkalkuliertes Treffen auf den Boden mit der Waffe (aktiv oder passiv)	R	S	
Foul: Absichtliches Provozieren eines unkontrollierten Fallens des Gegners (Bei Kampfplatz ohne Matte und ohne vorherige Sonderregelung von Seiten der Turnierleitung)	R	S	
4. Gruppe	1.mal		
Verweigern eines Kampfes	S		
Verweigern des Grußes	S		
Foul: Harte Schläge mit Faust, Hand, Handkante, Unterarm oder Ellbogen	S		
Foul: Tritte mit Fuß, Unterschenkel, Knie oder Beinfeger	S		
Foul: Absichtlicher Stoß zum Hinterhaupt des Gegners	S		
Foul: Hebel gegen Gelenke des Gegners	S		
Brutalität / Absichtliches Verletzen des Gegners	S		
Verweigern, dem Gegner die Hand zu geben	S		
Ungebührliches Verhalten	S		

1. Gruppe:

- Zeit schinden = 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.
- 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 Sonderreglung 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:

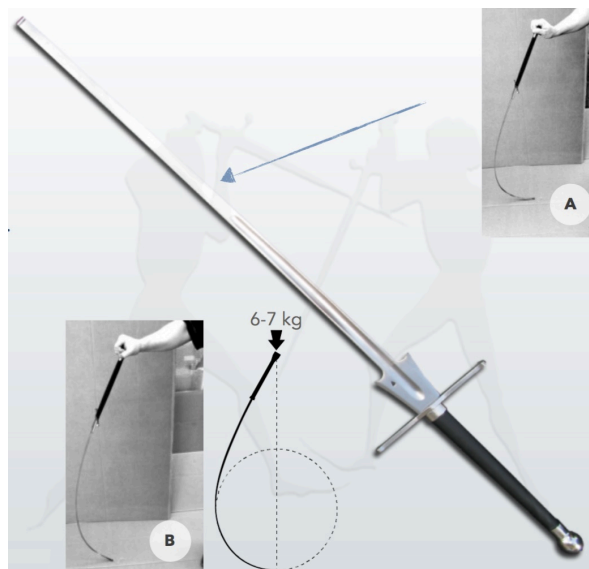
- Verweigern eines Kampfes = Wenn einer der Teilnehmer verweigert, mit einem anderen Teilnehmer einen Kampf auszutragen, wird er vom Turnier ausgeschlossen.
- Verweigern des Grußes = Wenn einer der Fechter seinem Gegner den Gruß verweigert oder die Formfreiheit beim Gruß zur Beleidigung oder Verspottung 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 Schupsen 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 Fehfeder-Modelle

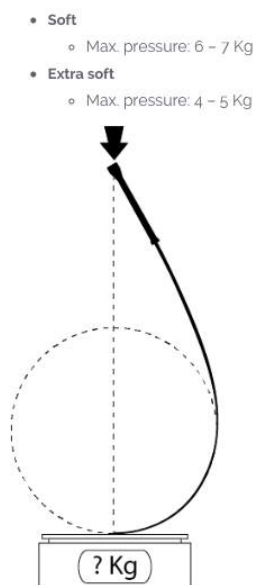
Bezug über einen Händler:

- „Trainingsschwerter“
www.trainingsschwerter.eu
Zugelassen sind Federn mit der **Flexibilität: „mittel“ / „weich“**
von den Schmieden
- Berbekucz
- Regenyei
- Chlebowski
- oder anderen (nach Rücksprache)



Direkt vom Schmied:

- Fabri-Armorum
www.fabri-armorum.com
Flexibilität: „Soft“ / „Extra Soft“
Abb.: links
- Schmied: Regenyei
www.regenyei.com
Flexibilität: „LIGHT“
oder bei ausreichender
Biegsamkeit: „MEDIUM“*



Zur weiteren Orientierung:

- Der Equipment-Berater der Fechtschule Krifon (krifon.de)
- Rücksprache mit der Orga
- * Bei SchwertRing-Turnieren obliegt die Einschätzung der ausreichenden Biegsamkeit dem Trainer der SchwertRing-Fechtschule vor Ort.
- Ausgeschlossen sind die Varianten „hart“ oder „strong“ von allen Schmieden.

Handzeichen des Kampfleiters

Es finden die Handzeichen aus dem FIE-Reglement Anwendung - Hier ein Auszug:

Kampfleitung:



„Stellung!“

Um die Fechter in Stellung gehen zu lassen.



„Fertig?“ (A/CH: „Bereit?“)

Um zu fragen, ob die Fechter fertig sind.



„Los!“

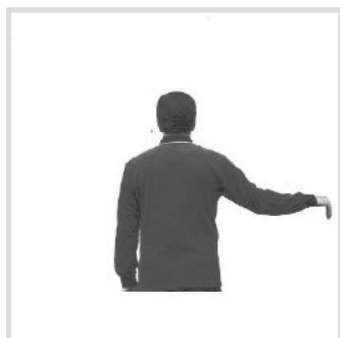
Um das Gefecht zu starten und neu zu starten.



„Halt!“

Um das Gefecht anzuhalten.
Arm bleibt erhoben, bis die Fechter reagieren!

Kampfbewertung:



„Angriff“ / „Wiederaufnahme“ („...von rechts“)

des Fechters rechts des Kampfrichters.



„Ungültig!“

Ungültiger Treffer auf dem Fechter
links des Kampfrichters.

**„Treffer!“ / „Trifft!“**

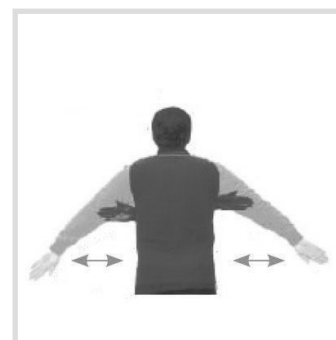
Der Fechter links des Kampfrichters wird für (gültig) getroffen erklärt.

**„Punkt!“
(„für rechts“)**

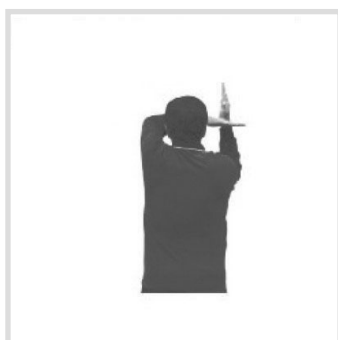
Ein gültiger Treffer vom Fechter rechts des Kampfrichters.

**„Angriff von beiden Seiten“**

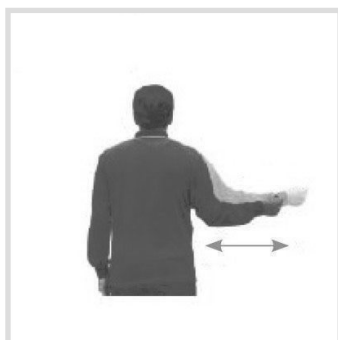
Beide Fechter starten ihren jeweiligen Angriff im selben Fechttempo.

**„Kein Punkt“
oder
„Keine Entscheidung“****„Treffer auf beiden Seiten“ /
„Doppeltreffer“**

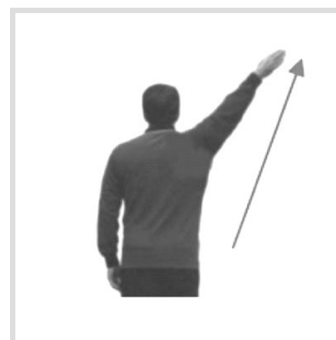
Beide Fechter werden für (gültig) getroffen erklärt.

„Punkt auf beiden Seiten“
Ein gültiger Treffer von beiden Fechtern.**„Versatz“ / „Parade“**

Versatz des Fechters rechts des Kampfrichters.
...oft weiter mit:

„Riposte / Gegenangriff von rechts...“**„Zu kurz“ / „Trifft nicht“**
Offensivaktion des Fechters rechts des Kampfrichters trifft nicht.**„Nicht korrekt“ / „Abgebrochen“**

Nicht korrekter Angriff des Fechters rechts des Kampfrichters: z.B. Zurückziehen der Waffe.

**„Das Gefecht endet für rechts
mit einem Stand von ...“**
Ende des Gefechtes

Impressum

Krifon

Schule für Historische Fechtkunst

Leitung: Christian Bott, Fechtmeister ADFD

Kontakt: www.krifon.de/kontakt

Homepage: www.krifon.de



In Kooperation mit

- SchwertRing - Fechtkunst die bewegt: www.SchwertRing.de
- Akademie der Fechtkunst Deutschlands: www.fechtkunst.org

Quellen: Als Basis für die Umarbeitung und Erweiterung dienten:

- Das Turnier-Regelwerk der „Fechtrunde Wien“ von 2013 unter der Leitung von Norbert Kortas.
- Das FIE-Reglement im Sportfechten

Verwendung dieses Regelwerkes / dieser Datei:

- Vervielfältigung gestattet bei Nennung der Quelle mit Hinweis auf die Fechtschule Krifon (inkl. Webseite www.krifon.de)
- 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.
- Die stets aktuellste iCloud-Version dieses Regelwerkes ist über die Mitgliederseiten der Fechtschule Krifon verlinkt und gilt als Grundlage für Wettkämpfe der Fechtschule Krifon.
- Ein PDF-Export wird regelmäßig angeglichen und ist zu finden unter:

<https://krifon.de/media/downloads/>

Änderungen in diesem Regelwerk

- Ver. 4.0 • 3.10.2013: Letzter Stand des offiziellen Wiener-Reglements der Fechtrunde Wien in Zusammenarbeit mit dem WLFV und später dem ÖFHF: „Internationales Turnierregelwerk für Fechten mit historischen Waffen“. Dieses Regelwerk findet im SchwerRing Anwendung bis September 2017.
- Ver. 4.9 • April - August 2017: Zusammentragung aus bestehenden Regelwerken (Wiener-Reglement, FIE) und Strukturierung
- Ver. 5.0 • August 2017: Kombination der Doppeltrefferregelung mit dem Initiativ-Recht, sowie Ergänzung des Initiativ-Rechts. Anschließende Bekanntgabe im SchwerRing
- Ver. 5.1 • 01.09.2017: Ergänzung um die Handzeichen und Ergänzung der Doppeltrefferregelung um die Formulierung: „...insofern das Gefecht dadurch nicht mit Gleichstand beendet wird.“
- Ver. 5.2 • 04.09.2017: Kleine Fehlerkorrekturen. Hinzufügen dieser Versions-Protokollierung, sowie einer Kapitelnummerierung.
- Ver. 5.3 • 26.09.2017: Der Durchmesser des Bucklers (III / 4 / 1.3) wurde von 40 auf 32 cm herabgesetzt.
- Ver. 5.3.b • 28.10.2017: Sonderregelungen für das Krifon-Turnier im Dezember 2017, sowie Regelungen des schulinternen Fechterindexes wurden in ein eigenes Dokument ausgelagert. Dieses ist in der „[Krifon-Lounge](#)“ verlinkt.
- Ver. 5.4 • 28.10.2017: Der Bereich Ringen wurde überarbeitet, indem das Werfen ohne Matten herausgenommen wurde. (V.3.5 & VII.2)
- Ver. 5.5 • 08.11.2017: Der Vorschriften (Biegeverhalten) bei Stahlwaffen wurden überarbeitet und im Anhang wurde eine Aufstellung der zugelassenen Fechtfeder-Typen hinzugefügt. Weiterhin wurde der Bereich Kampfleiter-Assistenten hinzugefügt.
- Ver. 5.6 • 02.12.2017: Die „Gruppen von Fehlverhalten“ wurden geringfügig angepasst.
- Ver. 5.7 • 05.12.2019: Die „Gruppen von Fehlverhalten“ wurden um den Passus "Treffen des Bodens mit der Waffe" ergänzt. / Leichte Anpassung bei der "Trefferzone", sowie "Gültige Treffer"
- Ver. 5.8 • 23.01.2023: Bei der Doppeltreffer-Regelung werden Doppeltreffer nicht mehr mit einem Punkt gewertet. Des weiteren wurden die Sanktionen bei Fehlverhalten angepasst.
- Ver. 5.9 • 23.07.2023: Anpassungen bei der Ausrüstung, sowie den Trefferzonen.
- Ver. 6.0 • 30.08.2023: Erweiterung der Regeln bezüglich einhändig geführter Treffer beim Langschwert.
- Ver. 6.1 • 23.01.2024: Erweiterung der Zulässigen Federn bei SchwerRing-Turnieren im Anhang / Änderung bei Gültigen Treffern
- Ver. 6.2 • 03.03.2024: Ergänzungen im Vorwort und der Einleitung.

Aktuelles SchwerRing-Regelwerk für die aktuelle Saison und das kommende SchwerRing-Turnier 2025.