

Regelwerk zum Turnier mit dem schweren Säbel

Inhalt

Einleitung	2
Kampf und Turnier	3
Turnierleitung und Kampfrichter	3
Assistenten/Lüsner	7
Kämpfer	8
Persönliche Ausrüstung und Waffe	10
Kampfplatz	11
Konvention und Treffer	12
Ablauf des Kampfes	14
Verstöße und Strafen	16

Einleitung

Dieses Dokument hat die Aufgabe verbindliche und transparente Regeln zu schaffen, anhand derer Wettkämpfe bzw. Turniere mit dem schweren Säbel abgehalten werden können. Das vorliegende Dokument orientiert sich dabei hauptsächlich an den Turnierregeln von Kunst des Fechtens Deutschland und der Wiener Fecht und Ausdauersportrunde, sowie am DDHF-Rahmenregelwerk.

Die Idee hinter den untenstehenden Regeln ist folgende:

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, wird der Kampf nach einer Aktion mit Treffer unterbrochen und dieser 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:

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

Kampf und Turnier

- Kampf =** Der Vergleich zweier Sportler mit dem Ziel, den besseren Fechter zu ermitteln. Die Kriterien sind die unten aufgelisteten Regeln. Das Ergebnis bezieht sich ausschließlich auf eine bestimmte Waffengattung und eine sportliche Betrachtungsweise.
- Turnier =** Eine Veranstaltung mit dem Ziel, durch eine Reihe von Kämpfen den Sportler zu ermitteln, der während dieser Veranstaltung die beste Leistung in einer Disziplin erbracht hat und ihn dafür zu ehren.

Turnierleitung und Kampfrichter

Die Turnierleitung ist für die Organisation, die Durchführung und Dokumentation des Turniers verantwortlich. Sie entscheidet in letzter Instanz bei Regelfragen. Die Turnierleitung sorgt dafür, dass für jedes Gefecht mindestens ein Kampfrichter und ein Lüsner/Assistent (für Mitschrift, Dokumentation und ggf. Zeitnahme, o.ä.) zur Verfügung steht.

Darüber hinaus kann die Turnierleitung die Durchführung von Aufgaben an Erfüllungsgehilfen delegieren (z.B. Sekretär, Schriftführer, Ordner, Zeitnehmer, Einweiser, Betreuer, Kampfrichter).

Die Aufgaben der Turnierleitung im Einzelnen:

Vor dem Turnier

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

Während des Turniers:

- Begrüßung und Eröffnung
- Zusammenfassung und Aushang der Turnierbedingungen nach diesem Regelwerk
- Festlegung der Seitenrichteranzahl
- Erstellen und Führen der Kampfeinteilung
- Grundsätzliche Prüfung der Waffen und Schutzausrüstung jedes Kämpfers vor Beginn des Turniers
- Aufrufen der Sportler
- Pflegen und Auswerten einer Liste der Kampfergebnisse
- Führen einer Verwarnungsliste
- Bei Bedarf das Verweigern der Teilnahme einer Person am Kampf oder Turnier (Gesundheit, Drogen, Alkohol, Ausrüstung, Waffen, Leistungssteigernde Mittel, Unkenntnis der Regeln, Schuhwerk, Kleidung, Schmuck, ungebührliches Verhalten, etc.)
- Verfügung des Ausschlusses eines Teilnehmers vom Turnier oder des Verweises einer Person vom Austragungsort
- Sicherstellen der allgemeinen Ordnung und der Einhaltung des Hausrechtes
- Festlegen des Turniersiegers
- Siegerehrung und Turnierabschluss

Nach dem Turnier:

- Veröffentlichen der Turnierergebnisse in Medien (z.B. Internet)
- Erstellen eines Abschlussberichtes (Bezeichnung des Turniers, Datum, Ort, Turnierleitung, Kampfrichter, Teilnehmerliste, Kampf- und Ergebnisliste, allgemeiner Ablauf, besondere Vorfälle, Strafen, Einnahmen, Ausgaben, Resümee)

Bei Protesten der Kämpfer an Kampfrichterentscheidungen oder dem Regelwerk fällt die Turnierleitung nach bestem Wissen und Gewissen in einfacher Mehrheit eine letztgültige Entscheidung. Der Spruch der Turnierleitung kann nicht angefochten werden.

Kampfgericht

Das Kampfgericht besteht aus Hauptkampfrichter, Nebenkampfrichter, Seitenrichtern und Assistenten/Lüsnern

Hauptkampfrichter

Hauptkampfrichter sind qualifizierte Einzelpersonen, welche für den Ablauf der Kämpfe die disziplinarische 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. Für jedes Gefecht im Turnier muss mindestens ein Hauptkampfrichter verpflichtet werden.

Die Aufgaben des Hauptkampfrichters im Einzelnen:

- Sichtprüfung der zum Kampf antretenden Teilnehmer auf Kampftauglichkeit (Gesundheit, Drogen, Alkohol) vor jedem Gefecht und eventuell Meldung an Turnierleitung
- Sichtprüfung von Waffen, Ausrüstung und Bekleidung der zum Kampf antretenden Teilnehmer vor jedem Gefecht und eventuell Meldung an Turnierleitung
- Prüfung des Kampfplatzes und dessen Umgebung bezüglich Verletzungsgefahren für die Kämpfer und Dritte
- Sicher Stellen einer ungestörten Kampfsituation, insbesondere Augenmerk auf Lautstärke und Licht
- Erläuterung der Turnierregeln auf Anfrage
- Vermeidung von Verzögerungen im Turnierablauf
- Aufrufen und Aufstellen der Kämpfer (Kommando: „Nächstes Gefecht [Namen der Kämpfer]“)
- Aufrufen der Kämpfer für das nachfolgende Gefecht (Kommando: „In Vorbereitung [Namen der Kämpfer]“)
- Kommandos:

Beginn	„Stellung“ → „Bereit“ → „Los“
Unterbrechen	„Halt“
Fortführen	„Stellung“ → „Bereit“ → „Los“
Beenden des Kampfes	„Halt“
- Überwachung der Kampfzeit
- Überwachung des ordnungsgemäßen und fairen Kampfverlaufs, Anordnung von Korrekturen
- Unterbrechen des Kampfes bei Verletzungen, Anordnung von Hilfemaßnahmen
- Unterbrechung des Kampfes in unübersichtlichen oder risikoreichen Situationen
- Sichtung der Bewertung der Seitenrichter durch Trefferanzeige unverzüglich nach der Kampfunterbrechung, eigene Bewertung folgt danach

- Wertung der Treffer
- Ansage von Treffern mit kurzer Auswertung der letzten Aktion der Kämpfer
- Ansage von Punkten
- Einberufen einer Besprechung aller Kampfrichter bei unklaren Situationen oder stark divergierenden Wertungen der einzelnen Kampfrichter, angezeigt durch überkreuzen der Arme über dem Kopf
- Aussprache von Verwarnungen und Strafpunkten
- Bei Notwendigkeit Disqualifizierung von Kämpfern aus dem aktuellen Gefecht
- Meldung über unsportliches Verhalten an die Turnierleitung
- Feststellung des Gewinners
„Gefecht endet ... [Trefferverhältnis]“
„Gefecht gewinnt ... [Name/ Farbe des Siegers]“
- Schriftliche Dokumentation jedes Gefechtsergebnisses mit Namen der Fechter, Trefferverhältnis und Sieg
- Meldung des Ergebnisses an die Turnierleitung

Der Hauptkampfrichter positioniert sich an der Außenlinie des Kampfplatzes in der Art, dass sich die Aufstellungspunkte (s.u.) beider Kämpfer rechts und links von seiner Position befinden und er dem Tisch mit Assistenten/Lüsnern gegenüber steht. Der Hauptkampfrichter muss immer beide Kämpfer und die Nebenkampfrichter/Seitenrichter im Kampfgeschehen sehen können. Der Hauptkampfrichter zeigt die gegebenen Treffer durch seitliche Armstreckung zum jeweilig erfolgreichen Kämpfer an. Doppeltreffer werden durch Streckung beider Arme angezeigt.

Nebenkampfrichter

Für Turniere nach diesem Regelwerk ist grundsätzlich ein Nebenkampfrichter je Kampf notwendige Voraussetzung.

Der Nebenkampfrichter unterstützt den Hauptkampfrichter bei den folgenden Aufgaben

- Sichtprüfung der zum Kampf unmittelbar antretenden Kämpfer auf Kampftauglichkeit (Gesundheit, Drogen, Alkohol)
- Sichtprüfung von Waffen, Ausrüstung und Bekleidung der zum Kampf unmittelbar antretenden Kämpfer
- Anzeigen der Treffer
- Anzeigen von Doppeltreffern

Der Nebenkampfrichter positioniert sich an der Außenlinie des Kampfplatzes in der Art, dass sich die Aufstellungspunkte (s.u.) beider Kämpfer rechts und links von seiner Position befinden und er dem Hauptkampfrichter gegenüber steht. Der Nebenkampfrichter muss immer beide

Kämpfer im Kampfgeschehen sehen können. Der Nebenkampfrichter zeigt die gegebenen Treffer durch seitliche Armstreckung zum jeweilig erfolgreichen Kämpfer an. Doppeltreffer werden durch Streckung beider Arme angezeigt. Wird ein Treffer durch einen anderen Seitenrichter oder den Hauptkampfrichter angezeigt und selber nicht beobachtet, oder als nicht gültig bewertet, so überkreuzt der Nebenkampfrichter seine Arme vor dem Körper nach Unterbrechung des Kampfes.

Seitenrichter

Für Turniere nach diesem Regelwerk sind grundsätzlich zwei Seitenrichter je Kampf notwendige Voraussetzung. In Ausnahmefällen kann die Turnierleitung die Zahl der Seitenrichter herabsetzen.

Der Seitenrichter unterstützt den Hauptkampfrichter bei den folgenden Aufgaben

- Sichtprüfung der zum Kampf unmittelbar antretenden Kämpfer auf Kampftauglichkeit (Gesundheit, Drogen, Alkohol)
- Sichtprüfung von Waffen, Ausrüstung und Bekleidung der zum Kampf unmittelbar antretenden Kämpfer
- Anzeigen der Treffer des ihm zugewiesenen Fechters

Ein Seitenrichter positioniert sich rechts oder links hinter der Außenlinie (s.u.) neben einem der Kämpfer auf dem Kampfplatz. Dies ändert sich auch dann nicht, wenn die Fechter im Kampf einen Seitenwechsel vollziehen. Er zeigt lediglich die Treffer an, die der ihm zugewiesene Kämpfer seinem Gegner zugefügt hat. Dies erfolgt unmittelbar nach dem Treffer durch das Ausstrecken eines Armes nach oben. Die Anzeige erfolgt nicht, wenn der Treffer ungültig ist. Wird ein Treffer durch einen anderen Seitenrichter oder den Kampfrichter angezeigt und selber nicht beobachtet, so überkreuzt der Seitenrichter seine Arme vor dem Körper nach Unterbrechung des Kampfes.

Assistenten/Lüsner

Assistenten/Lüsner sind Einzelpersonen, die von der Turnierleitung eingesetzt werden, um die Kampfrichter bei ihren Aufgaben zu unterstützen. Assistenten/Lüsner müssen keine qualifizierten Kampfrichter sein, müssen aber von der Turnierleitung bzw. den Kampfrichtern eine entsprechende Einweisung in ihre Aufgaben und Pflichten erhalten. Sie sind maßgeblich für die Dokumentation des Gefechts verantwortlich.

Für Turniere nach diesem Regelwerk sind grundsätzlich zwei Assistenten/Lüsner je Kampf notwendige Voraussetzung. In Ausnahmefällen kann die Turnierleitung die Zahl der Assistenten/Lüsner herabsetzen.

Die Aufgaben der Assistenten/Lüsner im Einzelnen:

- Korrektes Verteilen der Farben an die Kämpfer, ggf. Unterstützung beim Anlegen
- Starten der Zeit zu Kampfbeginn
- Anhalten und Starten der Kampfzeit bei Unterbrechungen
- Kommando an Hauptkampfrichter bei Ablauf der Kampfzeit „Zeit“
- Zählen und Mitschreiben der Punkte, bedienen der Punktetafel
- Rückmeldung der Festgehaltenen Punkte an Hauptkampfrichter „Ein Punkt [Farbe Kämpfer]“
- Zählen und Festhalten der vergebenen Verwarnungen, Strafpunkte und Disqualifizierungen (Dokumentation des Vergehens)
- Einholen der Farben bei den Kämpfern
- Übergabe der Dokumentation an den Hauptkampfrichter

Die Assistenten/Lüsner sitzen an einem, ihnen zugewiesenen, Tisch am Kampfplatz.

Kämpfer

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

1. Volljährigkeit
2. Rechtzeitige und ordentliche 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 entrichtet 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 und Beeinträchtigungen 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 verwenden oder verwendet haben und die Turnierleitung hat darüber Kenntnis erlangt, so kann sie eine Teilnahme der Person als Kämpfer verweigern
8. Geeignete Bekleidung – 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 – 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 – 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 – Der Kämpfer muss die Regeln des sportlichen Kampfes kennen und verstehen

Einschränkungen zur Teilnahmeberechtigung können für einzelne Turniere von der jeweiligen Turnierleitung festgelegt werden.

Beispiele:

- Vereinsturnier (intern)
- Regionaltturnier (nur Kämpfer mit bestimmtem Wohnort oder Vereinssitz)
- Internationales Turnier oder offenes Turnier (offen für alle)

Diese Einschränkungen müssen bereits bei der Einladung feststehen und deklariert werden. Einschränkungen bezüglich der persönlichen Vorgeschichte oder der sportlichen Vergangenheit des Kämpfers bestehen nicht. Es sind auch Personen zugelassen, die ohne besondere Vorkenntnisse antreten wollen.

Persönliche Ausrüstung und Waffe

Bekleidung und Zubehör:

Der Kämpfer hat in funktionaler Sportbekleidung anzutreten welche den gesamten Körper bedeckt. 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 Fecht sport gebräuchlichen Maske samt Gittersichtfenster mit mindestens 1600 N Stichoicherheit und einem geeigneten Hinterkopf Schutz geschützt sein
- Ein separater Hals- und Kehlkopfschutz aus einem festen Material ist erforderlich, der entweder unter der Maske/Jacke oder auf der Maske/Jacke angebracht wird
- Das Überziehen einer Fechtjacke oder vergleichbaren Polsterjacke ist gefordert
- Knie und Ellenbogengelenke müssen durch Protektoren aus einem festen Material geschützt sein
- 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 werden Tiefschutz und Brustschutz (bei Frauen Pflicht, bei Männern optional) gefordert.

Waffe:

Als Waffen sind ausschließlich Kunstoffsäbel vom Hersteller Blackfencer gestattet. Ausgenommen sind:

- Infantry Sabre – Home Trainer
- 1864 Bowl Gymnasium Sword V2
- Klewang

Die Säbel werden von der Turnierleitung gestellt.

Eine Rückenschneide von 15 cm wird am Säbel markiert.

Eigene Säbel können nach Genehmigung der Turnierleitung verwendet werden.

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 2 m 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 2m 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 beide Füße, mindestens eine Hand oder irgendein anderes 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 Säbel simulieren. Daher werden nur Treffer gewertet, die in einem ernsthaften Kampf wahrscheinlich 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 Hauptkampfrichter, dem Nebenkampfrichter und den Seitenrichtern.

1. Gelingt einem Kämpfer ein gültiger Treffer am Körper des Gegners so wird ihm ein Punkt zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt
2. Übertritt einer der Kämpfer die Außenlinie, 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.

Trefferzonen

Als Trefferzone ist der gesamte Körper eines Kämpfers definiert.

Die Turnierleitung kann vor Beginn des Turniers alternative Trefferzonen ausweisen. Ein gezielter Angriff auf Körperteile, die nicht Teil der Trefferzone sind, wird als Foul bewertet.

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:
Der Säbel muss den Gegner mit der Schneide/Rückenschneide treffen. Trifft die Klinge den Gegner mit der Fläche oder verkantet, so ist er ungültig. Beim Hieb muss die Spitze mindestens über eine Länge von ca. 50 cm geführt werden, bevor die Schneide den Gegner berührt. Wird der Hieb deutlich kürzer geführt, ist er ungültig.
2. Stoß mit der Spitze
Trifft ein Kämpfer seinen Gegner mit einem Stich seiner Waffe, so muss dieser eine der folgenden Bedingungen erfüllen, um als gültiger Treffer gewertet zu werden:
Die Klinge muss sich durch den Stich deutlich biegen oder der Gegner muss offensichtlich durch den Stoß beeinflusst sein.
Ein Stoß muss über eine Länge von ca. 10 cm geführt werden, bevor die Spitze den Gegner berührt.
3. Schnitt mit der Schneide
Trifft ein Kämpfer mit der Schneide und führt mit seiner Waffe einen Schnitt über eine Trefferzone seines Gegners, so muss dieser eine der 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.30 cm an der Trefferzone entlang gezogen werden, oder der Gegner muss offensichtlich durch den Schnitt beeinflusst sein.

3. Sonderfall Körper an Körper
Geraten beide Kämpfer Körper an Körper, wird der Kampf nicht unterbrochen. Der Gegner darf hierbei festgehalten oder entwaffnet werden. Würfe sind nicht gestattet (siehe verbotenen Aktionen). Haben sich beide Fechter derart fixiert, dass sinnvolle Aktionen nicht mehr möglich sind, wird das Gefecht nach einer Dauer von ca. 10 Sekunden unterbrochen und die Fechter neu aufgestellt. Der Griff in die unbewegte Klinge führt nicht automatisch zu einem gültigen Treffer.
4. Sonderfall Außenlinie
Übertritt einer der Kämpfer die Außenlinie mit beiden Füßen, so wird seinem Gegner ein Punkt zugesprochen. Übertritt ein Kämpfer die Außenlinie mit einem anderen Teil seines Körpers und dieser Körperteil hat dabei Kontakt zum Boden, so wird seinem Gegner ein Punkt zugesprochen.
6. 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.
7. Sonderfall Doppeltreffer
Doppeltreffer werden nicht gewertet. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt. Ein Doppeltreffer liegt vor, wenn die Aktion, welche zum späteren Treffer führt, vor dem ersten Treffer begonnen wurde. Aktionen, die erst nach einem Treffer begonnen werden (Nachschlag) werden nicht mehr gewertet.

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

Sofern technisch möglich, steht jedem Fechter einmalig im Turnier ein Videobeweis zu. Belegt die Videoaufzeichnung eine Fehlentscheidung der Kampfrichter verfällt der Anspruch auf den Videobeweis nicht und kann ein weiteres Mal in Anspruch genommen werden.

Die finale Entscheidung des Kampfrichters zu einem Treffer kann nur durch die Mehrheit der Seitenrichter, nicht jedoch durch einen Kämpfer oder durch Dritte angefochten werden. Die Entscheidungen der Kampfrichter sind in sportlichem Geist widerspruchslos anzuerkennen. Die Kämpfer oder Dritte haben Handlungen und Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen Entscheidungen der Kampfrichter zu beeinflussen oder begangene Fehler zu vertuschen.

Ablauf des Kampfes

Vorrundenkämpfe und Ausscheidungskämpfe:

Die Kämpfe in den Vorrunden dienen zum Ermitteln des Starterfeldes in den Ausscheidungskämpfen. Die Ausscheidungskämpfe dienen zum Ermitteln des Turniersiegers im Viertel-, Semifinale und Finale.

Vorrundenkämpfe

1. Die Kämpfer werden von der Turnierleitung oder dem Hauptkampfrichter aufgerufen.
2. Die Kämpfer haben innerhalb von 3 Minuten mit Waffe und angelegter Ausrüstung, 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 einander, das Kampfgericht und die Zuschauer. 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 Hauptkampfrichter kommandiert den Beginn des Kampfes. Ab dem Kommando versuchen die Kämpfer einander gültige Treffer beizubringen.
7. Der Kampf dauert insgesamt 3 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 ihnen zugewiesenen Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit läuft während der Unterbrechung nicht weiter.
8. Bei Erkennen eines gültigen Treffers, sagt der Kampfrichter die Punktbewertung 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, abhandengekommen 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. Pro Kampf hat ein Kämpfer insgesamt maximal 2 Minuten Zeit für eigen herbeigeführte Unterbrechungen.
10. Der Kampf ist beendet, wenn entweder einer der beiden Kämpfer als erster 5 Punkte erzielt hat, nach Ablauf der Zeit, wenn der Punktstand ungleich ist, oder bei Gleichstand nach Ablauf der Verlängerung. Das Kampfbende wird vom Hauptkampfrichter kommandiert. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung.
11. Der Gewinner des Kampfes wird vom Hauptkampfrichter 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 noch immer Punktgleichstand herrscht, so wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Es wird ein Vorteil zwischen den Kämpfern gelöst. Dem Kämpfer, der den nächsten Treffer 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 3 Minuten mit Waffe und angelegter Ausrüstung, die Fechtmaske in der Hand, am zugewiesenen Kampfplatz anzutreten.
3. Der Hauptkampfrichter nimmt Person, Waffe, Bekleidung und Schutzausrüstung in Augenschein und beurteilt diese.
4. Der Hauptkampfrichter unterrichtet die Kämpfer über verwendete Kommandos.
5. Die Kämpfer nehmen an den zugewiesenen Aufstellungspunkten Aufstellung.
6. Die Kämpfer begrüßen einander, das Kampfgericht und die Zuschauer. 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 Hauptkampfrichter kommandiert den Beginn des Kampfes. Ab dem Kommando versuchen die Kämpfer einander gültige Treffer beizubringen.
8. Der Kampf dauert insgesamt 6 Minuten mit einer Pause von 1 Minute, nach dem Ablauf von 3 Minuten. Zusätzlich einer eventuellen Verlängerung in der Dauer von 1 Minute. Wenn einer der Kämpfer einen gültigen Treffer erzielt hat oder der Hauptkampfrichter anderweitig eingreifen muss, so unterbricht er den Kampf durch Kommando. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den ihnen zugewiesenen Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit läuft während der Unterbrechung nicht weiter.
9. Bei Erkennen eines gültigen Treffers, sagt der Hauptkampfrichter die Punktbewertung an. Der Hauptkampfrichter 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, abhandengekommen 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. Pro

Kampf hat ein Kämpfer insgesamt maximal 2 Minuten Zeit für eigen herbeigeführte Unterbrechungen.

11. Der Kampf ist beendet, wenn entweder einer der beiden Kämpfer als erster 10 Punkte erzielt hat, nach Ablauf der Zeit, wenn der Punktestand ungleich ist oder bei Gleichstand nach Ablauf der Verlängerung. Das Kampfe wird vom Hauptkampfrichter kommandiert. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung.
12. Der Gewinner des Kampfes wird vom Hauptkampfrichter wie folgt festgelegt:
 1. Dem Kämpfer, der zuerst 10 gültige Punkte erreicht, wird der Sieg zugesprochen.
 2. Wenn die Zeit abgelaufen ist, so wird dem Kämpfer mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
 3. 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 erzielt, der zu einem Punkt führt, 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 Hauptkampfrichter meldet das Ergebnis an die Turnierleitung.

Verstöße und Strafen

Darstellung	Strafe	Ausgesprochen von	Gültig für
G = Gelbe Karte	Verwarnung	Kampfrichter	Aktuellen Kampf
R = Rote Karte	Straftreffer	Kampfrichter	Aktuellen Kampf
S = Schwarze Karte	Disqualifikation	Kampfrichter	Aktuellen Kampf
S = Schwarze Karte	Ausschluss v. Turnier	Turnierleitung	Gesamtes Turnier

S = Schwarze Karte	Verweis/Hausverbot	Turnierleitung	Gesamtes Turnier
--------------------	--------------------	----------------	------------------

Verwarnung

Bei erstmaligen Fehlverhalten der 1. Gruppe und der 4. Gruppe werden durch den Hauptkampfrichter 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 Kämpfer einen Straftreffer, der seinem Gegner zugesprochen wird. Der Straftreffer wird vom Hauptkampfrichter ausgesprochen und durch eine rote Karte dargestellt.

Disqualifikation

Macht das Verhalten eines Kämpfers den Beginn oder die Fortsetzung eines Kampfes unmöglich, so wird er für diesen Kampf disqualifiziert. Die Disqualifikation beendet den Kampf und der Sieg wird dem Gegner zugesprochen. Sie wird für den Kämpfer wie eine gewöhnliche Niederlage gewertet und hat keine weiteren Auswirkungen auf den Verlauf des Turniers. Eine Disqualifikation wird vom Hauptkampfrichter ausgesprochen und durch eine schwarze Karte dargestellt.

Ein vierter Verstoß der Gruppe 1 und der Gruppe 2 führt zu einer Schwarzen Karte und zur Disqualifikation aus dem aktuellen Gefecht. Der Vorbehalt des Turnierausschlusses liegt bei der Turnierleitung.

Ausschluss vom Turnier

Nach Fehlverhalten der 4. Gruppe kann ein Kämpfer 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, das einen Verbleib des Kämpfers am Ort des Wettkampfes unmöglich macht, wird der Kämpfer 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:

Sanktionen	1.mal	2.mal	3.mal
1. Gruppe			
1. Zeitschinden	G	R	R
2. Verweigern des Gehorsams gegenüber Kampfrichter	G	R	R
3. Kritik an den Entscheidungen des Kampfrichters	G	R	R
4. Erscheinen am Kampfplatz, ohne für den Kampf bereit zu sein	G	R	R
5. Abnehmen der Maske vor dem Kommando „Halt“	G	R	R

6. Betreten des Kampfplatzes durch einen Helfer ohne Erlaubnis	G	R	R
2. Gruppe			
1. Treffer stehen	R	R	R
3. Gruppe			
1. Unnötige Härte	R	R	S
4. Gruppe			
1. Ungenügende Ausrüstung	G	S	
2. Nicht antreten	G	S	
3. Flucht aus dem Kampf	G	S	

4. Störung der Ordnung durch den Kämpfer auf dem Kampfplatz	G	S	
5. Störung der Ordnung durch Personen außerhalb des Kampfplatzes	G	S	
6. Bewusstes Setzen eines Treffers nach Unterbrechung durch den Hauptkampfrichter	G	S	
5. Gruppe			
1. Verweigern eines Kampfes	S		
2. Verweigern des Grußes	S		
3. Foul: Schläge mit Faust, Hand, Handkante, Unterarm oder Ellbogen	S		

4. Foul: Tritte mit Fuß, Unterschenkel, Knie oder Beinfeger	S		
5. Foul: Stoßen mit ausgestelltem Bein	S		
6. Foul: Angriffe mit dem Gefäß	S		
7. Verweigern, dem Gegner die Hand zu geben	S		
8. Doping	S		
9. Ungebührliches Verhalten	S		

1. Gruppe:

1. Zeitschinden

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.

2. Verweigern des Gehorsams gegenüber Hauptkampfrichter

Die Anordnungen des Hauptkampfrichters sind von den Kämpfern am Kampfplatz unverzüglich zu befolgen.

Fehlverhalten: Folgt einer der Kämpfer einer Anordnung des Hauptkampfrichters nicht oder ungenügend.

3. Kritik an den Entscheidungen des Hauptkampfrichters

Wenn einer der Kämpfer die Entscheidungen des Hauptkampfrichters während des Kampfes, in einer Unterbrechung oder in einer Pause ungerechtfertigt in Frage stellt, oder eine Diskussion zu den Anordnungen des Hauptkampfrichters beginnt.

4. Erscheinen am Kampfplatz, ohne für den Kampf bereit zu sein

Wenn einer der Kämpfer am Kampfplatz antritt, ohne seine persönlichen Vorbereitungen abgeschlossen zu haben. Hierunter fallen nicht geschlossene Fechtjacke, nicht angezogene Handschuhe, offene Schuhe, etc.

5. Abnehmen der Maske vor dem Kommando „Halt“

Wenn einer der Kämpfer die Maske vom Kopf nimmt, bevor durch den Kampfrichter eine Kampfunterbrechung ausgesprochen wurde.

6. Betreten des Kampfplatzes durch einen Helfer ohne Erlaubnis

Wenn ein Helfer oder Assistent eines Kämpfers ohne Erlaubnis des Kampfrichters den Kampfplatz betritt.

2. Gruppe:

1. Treffer stehlen

Wenn einer der Kämpfer versucht, einen drohenden Treffer (etwa durch absichtliches fallen lassen bei Körper an Körper) abzuwehren, indem er ungerechtfertigt eine Unterbrechung des Kampfes fordert oder provoziert. Wenn einer der Kämpfer eine gültige Trefferfläche mit einer ungültigen verdeckt (Rücken oder Nacken in den Angriff drehen).

3. Gruppe:

1. Unnötige Härte

Wenn einer der Kämpfer versucht, durch besondere Taktik seinen Gegner absichtlich oder fahrlässig zu verletzen oder ihm Schmerzen zuzufügen, um ihn zu beeinträchtigen oder zu demoralisieren.

4. Gruppe:

1. Ungenügende Ausrüstung

Tritt ein Kämpfer mit untauglicher Schutzausrüstung oder untauglicher Waffe zum Kampf an, so erhält er eine Verwarnung. Der Kampf wird für 2 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.

2. 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.

3. Flucht aus dem Kampf

Flüchtet einer der Kämpfer aus dem Kampf, so wird der Kampf abgebrochen. Der Flüchtende wird disqualifiziert.

4. 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.

5. 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.

6. Bewusstes Setzen eines Treffers nach Unterbrechung durch den Kampfrichter

Wenn ein Kämpfer nach dem Kommando „Halt“ bewusst einen Treffer gegen seinen Gegner setzt wird er mit einer Gelben Karte verwarnt. Bei wiederholter Handlung erhält der Fechter eine schwarze Karte und wird von diesem Kampf disqualifiziert.

5. Gruppe:

1. Verweigern eines Kampfes

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

2. 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.

3. 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 gegebenenfalls vom Turnier ausgeschlossen.

4. 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 Ausführende wird vom Kampf disqualifiziert und gegebenenfalls vom Turnier ausgeschlossen.

5. Foul: Stoßen mit ausgestellttem Bein

Wenn ein Kämpfer absichtlich seinen Gegner mit ausgestellttem Bein stößt, wird der Kampf abgebrochen. Der Ausführende wird vom Kampf disqualifiziert und gegebenenfalls vom Turnier ausgeschlossen.

6. Foul: Angriffe mit dem Gefäß.

Wenn ein Kämpfer seinen Gegner mit dem Gefäß seiner Waffe schlägt, wird der Kampf abgebrochen. Der Ausführende wird vom Kampf disqualifiziert und gegebenenfalls vom Turnier ausgeschlossen.

7. Verweigern, dem Gegner die Hand zu geben

Wenn einer der Kämpfer verweigert, seinem Gegner nach der Entscheidung des Hauptkampfrichters zu Kampfende die Hand zu geben, wird er vom Turnier ausgeschlossen.

8. Doping

Wenn einer der Kämpfer unmittelbar vor oder nach Antritt des Turniers verbotene leistungssteigernde Mittel anwendet, wird er vom Turnier ausgeschlossen.

9. Ungebührliches Verhalten

Jeglicher Verstoß gegen den Anstand, die guten Sitten oder die Moral/Ethik. Zum Beispiel, verächtliche Äußerungen, tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff insbesondere gegen das Kampfgericht, andere Kämpfer oder das Publikum. Verhält sich ein Kämpfer während des Turniers ungebührlich, so wird er vom Turnier disqualifiziert und vom Austragungsort verwiesen.