

Regelwerk zum Turnier mit dem Langen Schwert

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	2
Kampf und Turnier.....	3
Turnierleitung und Hauptkampfrichter.....	3
Fechter.....	8
Persönliche Ausrüstung und Waffe.....	10
Kampfplatz.....	12
Konvention und Treffer.....	13
Ablauf des Kampfes.....	15
Verstöße und Strafen.....	18

Einleitung

Dieses Dokument hat die Aufgabe verbindliche und transparente Regeln zu schaffen, anhand derer Wettkämpfe bzw. Turniere mit dem Langen Schwert 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 Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichterintervention, 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 Hauptkampfrichter

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 Hauptkampfrichter 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, Hauptkampfrichter).

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 Hauptkampfrichter
- 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 Fechters 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, Hauptkampfrichter, Teilnehmerliste, Kampf- und Ergebnisliste, allgemeiner Ablauf, besondere Vorfälle, Strafen, Einnahmen, Ausgaben, Resümee)

Bei Protesten der Fechter an Hauptkampfrichterentscheidungen 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 Fechter 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 Fechter (Kommando: „Nächstes Gefecht [Namen der Fechter]“)
- Aufrufen der Fechter für das nachfolgende Gefecht (Kommando: „In Vorbereitung [Namen der Fechter]“)
- 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 Fechter
- Ansage von Punkten
- Einberufen einer Besprechung aller Hauptkampfrichter bei unklaren Situationen oder stark divergierenden Wertungen der einzelnen Hauptkampfrichter, angezeigt durch überkreuzen der Arme über dem Kopf
- Aussprache von Verwarnungen und Strafpunkten
- Bei Notwendigkeit Disqualifizierung von Fechtern 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 Fechter rechts und links von seiner Position befinden und er dem Tisch mit Assistenten/Lüsnern gegenüber steht. Der Hauptkampfrichter muss immer beide Fechter und die Nebenkampfrichter/Seitenrichter im Kampfgeschehen sehen können. Der Hauptkampfrichter zeigt die gegebenen Treffer durch seitliche Armstreckung zum jeweilig erfolgreichen Fechter 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 Fechter auf Kampftauglichkeit (Gesundheit, Drogen, Alkohol)
- Sichtprüfung von Waffen, Ausrüstung und Bekleidung der zum Kampf unmittelbar antretenden Fechter
- 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 Fechter rechts und links von seiner Position befinden und er dem Hauptkampfrichter gegenüber steht. Der Nebenkampfrichter muss immer beide Fechter im Kampfgeschehen sehen können. Der Nebenkampfrichter zeigt die gegebenen Treffer durch seitliche Armstreckung zum jeweilig erfolgreichen Fechter 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 Fechter auf Kampftauglichkeit (Gesundheit, Drogen, Alkohol)
- Sichtprüfung von Waffen, Ausrüstung und Bekleidung der zum Kampf unmittelbar antretenden Fechter
- Anzeigen der Treffer des ihm zugewiesenen Fechters

Ein Seitenrichter positioniert sich rechts oder links hinter der Außenlinie (s.u.) neben einem der Fechter 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 Fechter 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 Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichter bei ihren Aufgaben zu unterstützen. Assistenten/Lüsner müssen keine qualifizierten Hauptkampfrichter sein, müssen aber von der Turnierleitung bzw. den Hauptkampfrichtern 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 Fechter, 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 Fechter]“
- Zählen und Festhalten der vergebenen Verwarnungen, Strafpunkte und Disqualifizierungen (Dokumentation des Vergehens)
- Einholen der Farben bei den Fechtern
- Übergabe der Dokumentation an den Hauptkampfrichter

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

Fechter

Jede Person, die folgende Voraussetzungen erfüllt, ist berechtigt, am Turnier als Fechter 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 Fechter 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 Fechter verweigern
6. Unbeeinflusst von Drogen oder Alkohol – Der Fechter 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 Fechter 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 Fechter verweigern
8. Geeignete Bekleidung – der Fechter 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 Fechter verweigern
9. Geeignete Schutzausrüstung – der Fechter muss während seiner Teilnahme über eine geeignete persönliche Schutzausrüstung verfügen und sie beim Kampf anlegen (s.u.). Die Turnierleitung prüft die Schutzausrüstung jedes Fechters vor Beginn des Turniers
10. 10. Geeignete Waffe – der Fechter muss während seiner Teilnahme über eine geeignete Waffe verfügen und sie beim Kampf verwenden (s.u.). Die Turnierleitung prüft die Waffen jedes Fechters vor Beginn des Turniers
11. Kenntnis der Turnierregeln – Der Fechter 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)
- Regionalturnier (nur Fechter 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 Fechters bestehen nicht. Es sind auch Personen zugelassen, die ohne besondere Vorkenntnisse antreten wollen.

Persönliche Ausrüstung und Waffe

Bekleidung und Zubehör:

Der Fechter 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:

- Kopfschutz — eine Fechtmaske FIE Standard Niveau 2 mit einer Sticksicherheit von mindestens 1600N, die vor Stichen und Schlägen schützt.
- Hinterkopfschutz — ein Hinterkopfschutz aus einem harten Material, der den Hinterkopf und Nacken vor Schlägen schützt.
- Halsschutz — ein Halsschutz aus einem harten Material, der den gesamten Kehlkopf überdeckt und den Hals vor Stößen schützt.
- Oberkörperschutz — ein Oberkörperschutz mit einer Sticksicherheit von mindestens 350N, der den Oberkörper von der Hüfte (auch bei über den Kopf angehobenen Armen) bis zum Hals, sowie die Arme bis zu den Handgelenken, vorn und hinten überdeckt und den Oberkörper vor Schlägen und Stichen schützt.
- Beinschutz — ein Beinschutz aus einem harten Material, der die Knie und Schienbeine bis zum Knöchel vor Schlägen schützt, sowie ein Oberschenkelschutz mit einer Sticksicherheit von mindestens 350N, der die Oberschenkel vor Stichen und Schlägen schützt.
- Handschutz — Handschuhe aus einem harten Material, die Finger und Handgelenk vor Schlägen schützen.
- Tiefschutz — ein Tiefschutz aus einem harten Material, der den Genitalbereich vor Schlägen schützt.
- Unterarm- und Ellenbogenschutz — ein Schutz aus einem harten Material, der den Unterarm und das Ellenbogengelenk an beiden Armen vor Schlägen schützt.
- Schuhe — Sportschuhe, die für den jeweiligen Untergrund angemessen sind und keine Abdrücke oder Spuren auf dem Hallenboden hinterlassen.
- Brustschutz (Optional) — ein Brustschutz aus einem harten Material, der den Oberkörper vor Schlägen und Stichen schützt.

Jegliche Schutzausrüstung, die eine Gefahr für den Gegner darstellt, ist untersagt. Darunter fallen: die Verwendung von Protektoren mit scharfen Kanten oder spitzen Ecken, ggf. Metallrüstteile, sowie lose bzw. beschädigte Protektoren oder Ausrüstung.

Zusätzliche persönliche Schutzausrüstung (wie etwa Rückenprotektoren, Mund- bzw. Zahnschutz etc.) oder schützende Applikationen müssen mit der Turnierleitung abgestimmt werden.

Es obliegt der Turnierleitung und den von ihr beauftragten Schutzmeistern, die vom Fechter verwendete Schutzausrüstung auf Tauglichkeit und Sicherheit zu überprüfen und für das Turnier freizugeben.

Waffe:

Alle geprüften und von der Turnierleitung genehmigten Sportgeräte, nachfolgend als Waffen bezeichnet, werden in geeigneter Weise für dieses Turnier (z.B. Klebeband und Turnierkürzel mit Datum) markiert. Die Markierung darf erst nach dem Turnier wieder entfernt werden.

Alle Klingen werden vor dem Turnier einem Biegetest unterzogen. Dabei wird die Waffe senkrecht mit dem Ort am Boden aufgestellt und das entsprechende Prüfungsgewicht auf dem Knauf aufgelegt. Die Klinge sollte spätestens bei maximaler Belastung an der weitesten Stelle eine sichtbare Auslenkung zeigen, darf sich aber auch schon bei einem geringeren Gewicht verbiegen.

Für alle Waffen gilt:

- Spitze — Die Spitze der Klinge (der Ort) muss stumpf und abgerundet sein, ggf. sind Plastik- oder Lederschoner aufzubringen.
- Schneide — Beide Schneiden der Klinge müssen stumpf sein.
- Parierelemente — Die Enden der Parierstange, Parierbügel etc. sowie eventuell vorhandene Parierringe und sonstige Parierelemente müssen abgerundet sein, ggf. sind Plastik- oder Lederschoner aufzubringen.
- Knauf — Der Knauf muss abgerundet sein und darf keine hervorstehenden Spitzen oder Kanten aufweisen.
- Klingenqualität — Die Klinge darf keine schneidenden oder reißenden Grate oder Scharten aufweisen.

Als Waffen werden ausschließlich Fechtfedern oder Federschwerter mit folgenden Eigenschaften für das Turnier zugelassen:

- Klingenlänge — Die Länge der Klinge darf 105cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge — Die Gesamtlänge der Waffe darf 140cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange — Die Länge der Parierstange muss zwischen 20cm und 30cm liegen.

- Parierelemente – Alle Parierelemente, zusätzlich zur Parierstange sind nicht gestattet
- Masse — Die Gesamtmasse der Waffe muss zwischen 1,2kg und 1,8kg liegen.
- Biegeverhalten — Die Klinge muss bei einem Prüfungsgewicht von 14kg sichtbar nachgeben.
- Schilt — Der Schilt muss gerundet sein, eine Verletzung des Gegners durch eventuelle Spitzen muss ausgeschlossen sein.

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 innerhalb der Aufstellungszone 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 zwei sich gegenüberliegenden Punkten innerhalb der Aufstellungszone 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 Fechters 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 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 Fechter 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 Fechter die Außenlinie, so wird dem Gegner ein 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 ein Punkt zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.

Trefferzonen

Als Trefferzone ist der gesamte Körper eines Fechters 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 Fechter seinen Gegner durch einen Hieb mit der Schneide, so muss dieser alle folgenden Bedingungen erfüllen, um als Treffer gewertet zu werden:
Das Schwert muss den Gegner mit der Schneide 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 Fechter 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 Fechter 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.

4. Sonderfall Ringen

Der Waffengang wird sofort beendet, wenn die Gefährdung eines Fechters vorliegt oder vermutet wird. Die Fechter sind angehalten das besondere Risiko, welches vom Ringen ausgeht, zu berücksichtigen.

Zu Boden bringen: Gelingt es einem Fechter den Gegner zu Boden zu bringen zählt dies noch nicht als gültiger Treffer. Ein gültiger Treffer kann nur durch Berühren mit der Waffe erzielt werden, oder durch noch folgende Aktionen.

Fixieren / Blockieren: Gelingt es einem Fechter den Gegner durch einen Haltegriff handlungsunfähig zu machen, wobei sich der Gegner nicht aus diesem Haltegriff befreien kann, zählt dies als Treffer. Der Haltegriff muss dominant und als gewollte Aktion erkennbar sein. Durch Abklopfen kann ein Fechter jederzeit aufgeben.

Entwaffnen: Gelingt es einem Fechter den Gegner zu entwaffnen, wird ihm erst mit einem gültigen Treffer ein Punkt zugesprochen. Der Griff in die unbewegte Klinge führt nicht automatisch zu einem gültigen Treffer.

Hebel: Hebeln darf nur gegen die Waffe des Gegners, zur Entwaffnung etc., durchgeführt werden. Hebel gegen Körperteile des Gegners sind untersagt.

5. Sonderfall Außenlinie

Übertritt einer der Fechter die Außenlinie mit beiden Füßen, so wird seinem Gegner ein Punkt zugesprochen. Übertritt ein Fechter 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 Fechter, seinen Gegner umzukehren, oder kehrt der Gegner aus Unachtsamkeit selbst den Rücken zu, so kann der Fechter zum Rücken des Gegners fechten.

7. Sonderfall Doppeltreffer

Doppeltreffer sind Treffer, welche im selben Fechttempo erfolgen. Angriffe welche erst nach einem Treffer beginnen werden nicht mehr gewertet.

Im Falle eines Doppeltreffers gelten der Kopf, sowie beim Stoß zusätzlich der Torso, als höherwertige Trefferzonen.

Wird bei einem Doppeltreffer eine höherwertige und eine geringerwertige Trefferzone getroffen, so wird dem Fechter welche die höherwertige Trefferzone getroffen hat, ein Punkt zugesprochen.

Werden zwei gleichwertige Trefferzonen getroffen, werden keine Punkte zugesprochen. Der Kampf wird unterbrochen und von der Aufstellung aus fortgesetzt.

Der Hauptkampfrichter 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 Hauptkampfrichter verfällt der Anspruch auf den Videobeweis nicht und kann ein weiteres Mal in Anspruch genommen werden. Die finale Entscheidung des Hauptkampfrichters zu einem Treffer kann nur durch die Mehrheit der Seitenrichter, nicht jedoch durch einen Fechter oder durch Dritte angefochten werden. Die Entscheidungen der Hauptkampfrichter sind in sportlichem Geist widerspruchslos anzuerkennen. Die Fechter oder Dritte haben Handlungen und Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen Entscheidungen der Hauptkampfrichter 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 Fechter werden von der Turnierleitung oder dem Hauptkampfrichter aufgerufen.
2. Die Fechter 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. Die Fechter nehmen an den zugewiesenen Aufstellungspunkten Aufstellung.
5. Die Fechter begrüßen einander, das Kampfgericht und die Zuschauer. Als Gruß ist jede Form der Ehrerbietung zulässig, die von den jeweiligen Fechtern 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 Fechter einander gültige Treffer beizubringen.
7. Der Kampf dauert insgesamt 3 Minuten zusätzlich einer eventuellen Verlängerung in der Dauer von einer Minute. Wenn einer der Fechter einen gültigen Treffer erzielt hat oder der Hauptkampfrichter anderweitig eingreifen muss, so unterbricht er den Kampf durch Kommando. Beide Fechter 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 Hauptkampfrichter die Punktbewertung an. Der Hauptkampfrichter rekapituliert dazu kurz und knapp die letzte Aktion der Fechter nach eigenem Ermessen.
9. Jeder Fechter 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 Fechter stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit wird während der Reparatur oder Untersuchung angehalten. Pro Kampf hat ein Fechter insgesamt maximal 2 Minuten Zeit für eigen herbeigeführte Unterbrechungen.
10. Der Kampf ist beendet, wenn entweder einer der beiden Fechter als erster 5 Punkte erzielt hat, nach Ablauf der Zeit, wenn der Punktestand ungleich ist, oder bei Gleichstand nach Ablauf der Verlängerung. Das Kampfende wird vom Hauptkampfrichter kommandiert. Beide Fechter stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung.
11. Der Gewinner des Kampfes wird vom Hauptkampfrichter wie folgt festgelegt:
 1. Dem Fechter, der zuerst 5 gültige Punkte erreicht hat, wird der Sieg zugesprochen.
 2. Wenn die Zeit abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
 3. Wenn beim Ablauf der Zeit noch immer Punktegleichstand herrscht, so wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Es wird ein Vorteil zwischen den Fechtern gelost. Dem Fechter, der den nächsten Treffer setzt, wird der Sieg zugesprochen. Wird kein gültiger Treffer erzielt, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.
12. Die Fechter grüßen einander. Dem Gegner ist aus sportlicher Anerkennung die Hand zu geben. Dann verlassen sie den Kampfplatz.
13. Der Hauptkampfrichter meldet das Ergebnis an die Turnierleitung.

Ausscheidungskämpfe

1. Die Fechter werden von der Turnierleitung aufgerufen.
2. Die Fechter 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 Fechter über verwendete Kommandos.
5. Die Fechter nehmen an den zugewiesenen Aufstellungspunkten Aufstellung.
6. Die Fechter begrüßen einander, das Kampfgericht und die Zuschauer. Als Gruß ist

jede Form der Ehrerbietung zulässig, die von den jeweiligen Fechtern in ihren Fechtvereinen ausgeübt wird (Fechtergruß, Salutieren, Verbeugen, etc.). Anschließend setzen sie die Fichtmasken auf.

7. Der Hauptkampfrichter kommandiert den Beginn des Kampfes. Ab dem Kommando versuchen die Fechter einander gültige Treffer beizubringen.
8. Der Kampf dauert insgesamt 6 Minuten. Zusätzlich einer eventuellen Verlängerung in der Dauer von 1 Minute. Wenn einer der Fechter einen gültigen Treffer erzielt hat oder der Hauptkampfrichter anderweitig eingreifen muss, so unterbricht er den Kampf durch Kommando. Beide Fechter 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 Fechter nach eigenem Ermessen.
10. Jeder Fechter 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 Fechter stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit wird während der Reparatur oder Untersuchung angehalten. Pro Kampf hat ein Fechter insgesamt maximal 2 Minuten Zeit für eigen herbeigeführte Unterbrechungen.
11. Der Kampf ist beendet, wenn entweder einer der beiden Fechter als erster 10 Punkte erzielt hat, nach Ablauf der Zeit, wenn der Punktestand ungleich ist oder bei Gleichstand nach Ablauf der Verlängerung. Das Kampfbende wird vom Hauptkampfrichter kommandiert. Beide Fechter stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung.
12. Der Gewinner des Kampfes wird vom Hauptkampfrichter wie folgt festgelegt:
 1. Dem Fechter, der zuerst 10 gültige Punkte erreicht, wird der Sieg zugesprochen.
 2. Wenn die Zeit abgelaufen ist, so wird dem Fechter 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 Fechtern gelost. Dem Fechter, der den nächsten Treffer erzielt, der zu einem Punkt führt, wird der Sieg zugesprochen. Wird kein gültiger Treffer erzielt, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.
13. Die Fechter 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	Hauptkampfrichter	Aktuellen Kampf
R = Rote Karte	Straftreffer	Hauptkampfrichter	Aktuellen Kampf
S = Schwarze Karte	Disqualifikation	Hauptkampfrichter	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 Fechter einen Straftreffer, der seinem Gegner zugesprochen wird. Der Straftreffer wird vom Hauptkampfrichter 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 diesen Kampf disqualifiziert. Die Disqualifikation beendet den Kampf und der Sieg wird dem Gegner zugesprochen. Sie wird für den Fechter 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 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, das einen Verbleib des Fechters am Ort des Wettkampfes unmöglich macht, wird der Fechter vom Ort der Austragung verwiesen und hat ihn umgehend zu verlassen. Die Turnierleitung macht das Hausrecht geltend und kann den Verweis erzwingen. Der Verweis vom Ort des Wettkampfes wird von der Turnierleitung ausgesprochen und wird mit einer schwarzen Karte dargestellt.

Gruppen von Fehlverhalten:

Sanktionen	1.mal	2.mal	3.mal
1. Gruppe			
1. Zeitschinden	G	R	R
2. Verweigern des Gehorsams	G	R	R

gegenüber Hauptkampfrichter			
3. Kritik an den Entscheidungen des Hauptkampfrichters	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 stehlen	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 Fechter 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	S		

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

1. Gruppe:

1. Zeitschinden

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

2. Verweigern des Gehorsams gegenüber Hauptkampfrichter

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

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

3. Kritik an den Entscheidungen des Hauptkampfrichters

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

6. Betreten des Kampfplatzes durch einen Helfer ohne Erlaubnis

Wenn ein Helfer oder Assistent eines Fechters ohne Erlaubnis des Hauptkampfrichters den Kampfplatz betritt.

2. Gruppe:

1. Treffer stehlen

Trefferstehlen ist das verhindern eines Treffers mit anderen als fechterischen mitteln. Dazu zählen unter anderem die folgenden Aktionen:

Das ungerechtfertigte fordern oder provozieren einer Kampfunterbrechung.
Das verdecken einer gültigen Trefferfläche mit einer ungültigen (Rücken oder Nacken in den Angriff drehen) bzw. das verdecken einer höherwertigen Trefferfläche mit einer geringerwertigen Trefferfläche.

3. Gruppe:

1. Unnötige Härte

Wenn einer der Fechter 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 Fechter mit untauglicher Schutzausrüstung oder untauglicher Waffe zum Kampf an, so erhält er eine Verwarnung. Der Kampf wird für 2 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.

2. 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.

3. Flucht aus dem Kampf

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

4. 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.

5. 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.

6. Bewusstes Setzen eines Treffers nach Unterbrechung durch den Hauptkampfrichter

Wenn ein Fechter 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 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.

3. 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 Schlagende wird vom Kampf disqualifiziert und gegebenenfalls vom Turnier ausgeschlossen.

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

5. Foul Geißeln.

Als Geißeln werden alle einhändig geführten Hiebe auf die Beine definiert.

5. Foul: Stoßen mit ausgestelltem Bein

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

6. Foul: Angriffe mit dem Gehilz

Wenn ein Fechter seinen Gegner mit dem Gehilz 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 Fechter verweigert, seinem Gegner nach der Entscheidung des Hauptkampfrichters zu Kampfende die Hand zu geben, wird er vom Turnier ausgeschlossen.

8. Doping

Wenn einer der Fechter 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 Fechter oder das Publikum.

Verhält sich ein Fechter während des Turniers ungebührlich, so wird er vom Turnier disqualifiziert und vom Austragungsort verwiesen.