

ÖFHF Turnierregelwerk fürs Fechten mit historischen Blankwaffen



Version: 5.14 (September 2017)

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
Turnier und Kampf.....	3
Turnierleitung und Kampfleiter.....	3
Turnierleitung.....	3
Kampfleiter	4
Fechter	5
Teilnahmeberechtigung	5
Einschränkungen der Teilnahme	6
Persönliche Ausrüstung und Waffe	7
Bekleidung und Zubehör.....	7
Minimale persönliche Schutzausrüstung	7
Waffen	7
1. Schwertfechten	8
2. Rapierfechten	8
3. Fechten mit Rapier und Dolch	8
4. Säbelfechten.....	8
5. Seitschwertfechten.....	8
6. Fechten mit Seitschwert und Buckler	8
Kampfplatz.....	9
Konvention und Treffer	10
Wertung als Punkt	10
Trefferzone	10
Gültige Treffer.....	10
Doppeltreffer und Nachschlag	12
Ablauf des Kampfes	12
Allgemeiner Kampfablauf.....	13
Qualifikationsrundenkämpfe	13
Ausscheidungskämpfe.....	14
Verstöße und Strafen	14
Definition der Strafen:.....	14
Gruppen von Fehlverhalten:	15
1. Gruppe.....	16
2. Gruppe.....	17
3. Gruppe.....	17
4. Gruppe.....	17

Einleitung

Zweck dieses Dokumentes ist es, ein für Turnierfechter akzeptables, sportliches Regelwerk zu schaffen, anhand dessen Wettkämpfe zum Vergleich des Leistungsfortschrittes der Turnierfechter im Kampf mit historischen Blankwaffen abgehalten werden können. Zur expliziten Förderung von weiblichen Turnierfechtern empfiehlt der ÖFHF die Veranstaltung von Turnieren bzw. zusätzlichen Bewerben allein für Frauen.

Die Idee hinter den unten stehenden Regeln ist folgende:

- Es soll der beste Turnierfechter an einem bestimmten Tag an einem bestimmten Ort ermittelt werden.
- Dazu wird ein ernster Kampf auf wettkampfsportliche Weise simuliert. Dieser soll durch Nutzung von entsprechenden Waffen und entsprechender Ausrüstung sowie durch Beschränkung auf kontrollierbare und mit dieser Ausrüstung ungefährliche Techniken entschärft werden und verletzungsfrei ablaufen können.
- Es wird angenommen, dass ein ernsthafter Kampf nach bereits einem wirkungsvollen Treffer entschieden wäre. Daher wird der Kampf nach einem Treffer unterbrochen.
- Um zu verhindern, dass der bessere Turnierfechter 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 der Treffer entschieden.

Das Regelwerk schließt folgende Sichtweisen definitiv aus:

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

Turnier und Kampf

Kampf = der Vergleich zweier Sportler mit dem Ziel, den besseren Fechter von den beiden zu ermitteln. Das Kriterium sind die unten aufgelisteten Regeln und das Ergebnis bezieht sich ausschließlich auf eine bestimmte Waffe und diese sportliche Betrachtungsweise.

Turnier = eine Veranstaltung mit dem Ziel, durch eine Reihe von Kämpfen die Turnierfechter zu ermitteln, die während dieser Veranstaltung die besten Leistungen in einer oder mehreren Disziplinen erbracht haben und sie dafür zu ehren. Ein Turnier kann mehrere sportliche Bewerbe in einer oder mehreren Waffen umfassen.

Turnierleitung und Kampfleiter

Turnierleitung

Die Turnierleitung ist ein Gremium, das für die Vorbereitung und die Durchführung des Turniers die Verantwortung trägt und den Sieger des Turniers festlegt. Es entscheidet im Konsens oder nach Abstimmung in einfacher Mehrheit.

Die Turnierleitung setzt sich aus mindestens folgenden Personen zusammen:

- Zwei Vertreter des Veranstalters = die Organisation (Verein, Dachverband, Unternehmen, öffentliche Stellen), welche zum Turnier lädt und die Finanzierung organisiert, so wie Örtlichkeiten und Rahmenbedingungen für das Turnier zur Verfügung stellt.
- Ein Vertreter des zuständigen Fachverbandes o. ä. (in Österreich des ÖFHF; in Deutschland des DDHF etc.).

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
- 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 Kampfleiter
- 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
- Erstellen und Führen der Kampfteilung
- 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, Alkohol, Ausrüstung, Waffen, Leistungssteigernde Mittel, Unkenntnis der Regeln, Schuhwerk, 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:

- Meldung der Ergebnisse an den Fachverband (ÖFHF)
- Veröffentlichung der Turnierergebnisse in Medien (Internet, Aushang, Lokalzeitung, etc.)
- Erstellen eines Abschlussberichtes (Bezeichnung des Turnieres, Datum, Ort, Turnierleitung, Kampfleiter, Teilnehmerliste, Kampf- und Ergebnisliste, allgemeiner Ablauf, besondere Vorfälle, Strafen, Einnahmen, Ausgaben, Resümee).

Kampfleiter und Assistenten

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. Um als Kampfleiter qualifiziert zu sein, ist eine Kampfleiterlizenz des ÖFHF erforderlich. Jeder Verein möge pro drei zum Turnier entsandten Fechtern jeweils auch einen Kampfleiter entsenden.

Assistenten sind Einzelpersonen, welche von der Turnierleitung eingesetzt werden, um den Kampfleiter bei seinen Aufgaben zu unterstützen. Assistenten müssen keine qualifizierten Kampfleiter sein, müssen aber von der Turnierleitung bzw. dem Kampfleiter eine entsprechende Einweisung in ihre Aufgaben und Pflichten erhalten haben.

Jeder Kampf muss von mindestens einem Kampfleiter und einem Assistenten (für Kampfbeobachtung, Zeitnehmung, Mitschrift der Kampfstatistik) betreut werden. Der Finalkampf sowie der ggfs. durchgeführte Kampf um den dritten Platz muss von einem Kampfleiter und mindestens zwei Assistenten betreut werden.

Der ÖFHF empfiehlt, dass jeder Kampf, besonders die Kämpfe in der Ausscheidungsphase, von einem Kampfleiter und zwei weiteren Assistenten, die qualifizierte Kampfleiter zu sein haben, betreut wird, wobei während eines Kampfes immer ein bestimmter Assistent den einen Fechter, der andere Assistent immer den anderen Fechter auf Treffer und Verstöße hin beobachtet. Die Assistenten dürfen diese dann dem Kampfleiter anzeigen, aber nicht selbsttätig den Kampf unterbrechen etc. Bei Ausscheidungskämpfen wechseln die Assistenten nach jeder Runde ihre Position und beobachten nunmehr den jeweils anderen Fechter. Zusätzlich soll es zwei weitere Assistenten für die Zeitnehmung und die Mitschrift der Kampfstatistik geben.

Falls keine zusätzlichen Assistenten für die Zeitnehmung und die Mitschrift der Kampfstatistik vorhanden sind, übernimmt der eine Assistent die Zeitnehmung, der andere Assistent die Mitschrift der Kampfstatistik. Falls nur ein Assistent vorhanden ist, übernimmt dieser die Zeitnehmung sowie die Mitschrift der Kampfstatistik.

Der Kampfleiter muss während des Kampfes, um einen besseren Überblick zu haben, eine deutlich erhöhte Position (sitzend oder stehend; Hochstuhl, Kasten etc.) inne haben. Falls dies nicht möglich ist, muss der Kampfleiter nach jedem Punkt und nach Aufstellung der Fechter seine Startposition auf die jeweils gegenüberliegende Seite des Kampfplatzes wechseln. Letzteres ist nicht nötig, wenn der Kampfleiter von mindestens zwei Assistenten unterstützt wird.

Die Aufgaben der Kampfleiter im Einzelnen:

- Sichtprüfen der zum Kampf antretenden Teilnehmer auf Kampftauglichkeit (Gesundheit, Drogen, Alkohol) und eventuell Meldung an Turnierleitung.
- Sichtprüfen von Waffen, Ausrüstung und Bekleidung der zum Kampf antretenden Teilnehmer und eventuell Meldung an Turnierleitung
- Anordnen der Aufstellung der Fechter
- Kommandos zum Beginn, Unterbrechen, Fortführen und Beenden des Kampfes
- Überwachen der Kampfzeit und der Pausen
- Überwachen eines ordnungsgemäßen und fairen Kampfverlaufes und anordnen von Korrekturen.
- Unterbrechen des Kampfes bei Verletzungen und anordnen von Hilfemaßnahmen
- Werten und Zählen der Treffer
- Ansagen von Treffern an die Fechter
- Aussprechen von Verwarnungen und Strafpunkten
- Bei Bedarf disqualifizieren eines Fechters
- Melden von Verstößen an die Turnierleitung
- Erkennen des Gewinners
- Melden des Ergebnisses an die Turnierleitung

Die Aufgaben der Assistenten im Einzelnen (als Unterstützung für den Kampfleiter):

- Sichtprüfen der zum Kampf antretenden Teilnehmer auf Kampftauglichkeit (Gesundheit, Drogen, Alkohol) und eventuell Meldung an den Kampfleiter.
- Sichtprüfen von Waffen, Ausrüstung und Bekleidung der zum Kampf antretenden Teilnehmer und eventuell Meldung an den Kampfleiter.
- Überwachen der Kampfzeit und der Pausen
- Überwachen eines ordnungsgemäßen und fairen Kampfverlaufes und ggfs. Hinweis an den Kampfleiter
- Zählen der Treffer (Mitschrift der Kampfstatistik)
- Mitschrift von Verwarnungen und Strafpunkten
- Melden von Verstößen an den Kampfleiter

Fechter

Teilnahmeberechtigung

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

1. Rechtzeitige Anmeldung – sollte eine Anmeldefrist vorliegen, so muss die Anmeldung der Person vor Ende dieser Frist erfolgt sein. Wenn keine Anmeldefrist vorliegt, so muss die Anmeldung bis spätestens vor Beginn des Turniers erfolgt sein. Die Anmeldung muss mindestens Name, Geburtsdatum und Adresse enthalten.
2. Hinterlegen des Startgeldes – sollte ein Startgeld festgelegt sein, so muss dieses bis spätestens vor Beginn des Turniers bezahlt sein.
3. Körperlich tüchtig – der Fechter muss in der Lage sein, die körperlichen Belastungen ohne Gefahr für seine Gesundheit auszuhalten. Im Falle von Behinderungen, sichtbaren Verletzungen, offensichtlicher Erkrankung etc. darf die Turnierleitung ein ärztliches Attest, die Unterzeichnung einer Verzichts- bzw. Unbedenklichkeitserklärung verlangen oder eine Teilnahme der Person als Fechter verweigern.
4. 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, kann die Turnierleitung eine Teilnahme der Person als Fechter verweigern.
5. 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.
6. Vorhandensein geeigneter Bekleidung – der Fechter muss über geeignete Fechtbekleidung 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.
7. Vorhandensein geeigneter Schutzausrüstung – der Fechter muss während seiner Teilnahme über eine geeignete persönliche Schutzausrüstung verfügen und sie beim Kampf anlegen (siehe unten).
8. Vorhandensein geeigneter Waffe(n) – der Fechter muss während seiner Teilnahme über mindestens eine geeignete Waffe verfügen und sie beim Kampf verwenden (siehe unten).
9. Kenntnis der Turnierregeln – der Fechter muss die hier genannten Turnierregeln kennen und verstehen. Bei Zweifel über die Kenntnis des Regelwerkes kann die Turnierleitung vor der Zulassung zum Turnier eine schriftliche oder mündliche Überprüfung über die Inhalte des Regelwerkes einfordern und die Zulassung vom Erfolg der Prüfung abhängig machen.
10. Mindestalter - die Turnierleitung legt das Mindestalter für die Fechter fest. Eigene Turniere für Jugendliche sind möglich. Jugendliche dürfen aber nicht gemeinsam mit Erwachsenen an Turnieren teilnehmen.
11. Während des Kampfes dürfen pro Fechter maximal zwei Betreuer beim Kampfplatz anwesend sein.

Einschränkungen der Teilnahme

Einschränkungen zur Teilnahmeberechtigung bezüglich Herkunft oder Ranglistenplatz können für einzelne Turniere von der jeweiligen Turnierleitung festgelegt werden. Beispiele:

- Regionalturnier (nur Fechter mit bestimmtem Wohnort oder Vereinssitz)
- Meisterschaften (nur Fechter mit Ranglistenplatz)
- Nationales Turnier (nur Fechter eines Landes – für Ranglistenpunkte)
- 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 grundsätzlich keine. Dem Veranstalter bzw. der Turnierleitung obliegt hierbei jedoch das Hausrecht. Allfällige Einsprüche sind beim ÖFHF einzubringen.

Persönliche Ausrüstung und Waffe

Bekleidung und Zubehör

Der Fechter hat in fechttauglicher Sportbekleidung anzutreten, die den gesamten Körper mit Ausnahme der Hände und des Kopfes bedeckt (keine sichtbaren, nackten Stellen). Die Schuhe müssen für den jeweiligen Untergrund angemessene Sportschuhe sein. Untersagt ist das Tragen von Schmuck, Armbändern, Ringen, Halsketten, Ohrringen, Uhren etc.

Minimale persönliche Schutzausrüstung

Die persönliche Schutzausrüstung muss aus mindestens folgenden Teilen bestehen:

- Kopfschutz – FIE Fechtmaske mit einer Stichtsicherheit von mindestens 1600N (bzw. eine gleichwertige Fechtmaske).
- Halsschutz - ein für das historische Fechten entwickelter Halsschutz (bzw. ein vergleichbarer Halsschutz) ist zu tragen.
- Hinterhauptschutz – ein für das historische Fechten entworfener Hinterhauptschutz ist anzulegen.
- Oberkörperschutz – FIE Fechtjacke mit einer Stichtsicherheit von 800 N (bzw. eine vergleichbare Oberkörperschutzbekleidung). Das Aufbringen von zusätzlich schützenden Applikationen ist gestattet, sofern sie keine Gefahr für den Gegner darstellen. Das zusätzliche Überziehen eines so genannten Gambesons (Polsterjacke) oder einer anderen vergleichbaren Schutzjacke ist gestattet.
- Beinschutz - FIE Fecht hose mit einer Stichtsicherheit von mindestens 600 N (bzw. eine vergleichbare Beinschutzbekleidung). Das Aufbringen von zusätzlich schützenden Applikationen ist gestattet, sofern sie keine Gefahr für den Gegner darstellen. Bei 3/4-Hosen sind die Unterschenkel durch Fechtstrümpfe (bzw. eine gleichwertige Beinbekleidung) komplett zu bedecken. Die Knie und Unterschenkel müssen durch zusätzliche Protektoren geschützt sein. Ein seitlicher Knieschutz sowie ein Knöchelschutz wird empfohlen. Für Rapier und Seitschwert sind keine zusätzlichen Protektoren für Knie und Unterschenkel notwendig.
- Handschutz – die Handschuhe müssen aus einem festen Material bestehen und am Handrücken, an den Fingern und besonders am Daumen besonders verstärkt (ein hartes Material wird empfohlen) sein. Weiters müssen sie über verstärkte Stulpen verfügen, die das komplette Handgelenk schützen. Für Rapier und Säbel sind explizit leichtere Handschuhe erlaubt.
- Tiefschutz oder Brustschutz– für Herren ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher Tiefschutz bzw. für Damen ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher Brustschutz gefordert.
- Für Säbel zusätzlich: Ein Ellenbogenschutz am rechten Arm ist zu tragen.

Darüber hinaus ist es gestattet, zusätzliche, persönliche Schutzausrüstung (wie etwa Unterarmprotektoren, Ellbogenschützer, Brustprotektoren, Rückenprotektoren, Mund- bzw. Zahnschutz) zu führen. Die Verwendung von Metallrüstteilen (Helme, Brustpanzer, Halsbergen, Schulterkacheln etc.) ist untersagt. Der Kampfleiter bzw. die Turnierleitung hat die zusätzliche Schutzausrüstung auf Tauglichkeit und Sicherheit zu überprüfen und zuzulassen bzw. zu untersagen.

Waffen

Für alle Waffen gleichermaßen gilt:

- Spitze – die Spitze der Klinge (der Ort) muss stumpf und abgerundet sein. An der Spitze der Klinge müssen Plastik- oder Lederschoner aufgebracht sein.
- Schneide – beide Schneiden der Klinge müssen abgerundet sein.

- Parierelemente – die Enden der Parierstange, Parierbügel etc. sowie eventuell vorhandene Parierringe und sonstige Parierelemente müssen abgerundet sein. Angespitzte Parierstangen bzw. Parierbügel sind nicht gestattet. Plastik- oder Lederschoner sind ggf. aufzubringen.
- Knauf – der Knauf muss abgerundet sein und darf keine hervorstehenden Spitzen oder Kanten aufweisen.
- Klingensqualität – die Klinge darf keine schneidenden oder reißenden Grate oder Scharten aufweisen. Ggfs. muss die Klinge vor dem Antreten entgratet werden.
Alle Klingen werden vor dem Turnier einem Biegetest unterzogen.
- Testung des Biegeverhaltens: die Waffe senkrecht mit dem Ort am Boden aufstellen und das entsprechende Druckgewicht am Knauf auflegen. Die jeweilige Klinge darf sich auch schon bei geringerem Druckgewicht als unten angegeben verbiegen, muss aber spätestens beim unten angegebenen maximalen Druckgewicht nachgeben.
- Alle beim Turnier zum Einsatz kommenden Waffen müssen von der Turnierleitung bzw. von den Kampfleitern geprüft werden. Alle geprüften und genehmigten Waffen werden von der Turnierleitung bzw. von den Kampfleitern mit einem permanenten (wasserfest) Marker für dieses Turnier (Turnierkürzel mit Datum aufschreiben) markiert. Ausschließlich Waffen mit dieser Markierung dürfen beim Turnier zum Einsatz kommen. Die Markierung darf erst nach dem Turnier wieder entfernt werden.

1. Schwertfechten

Als Waffen sind ausschließlich Fechtfedern zugelassen. Diese Fechtfedern werden anstelle von Schwertern benutzt. Sie müssen folgende Eigenschaften haben:

- Klingenslänge – die Länge der Klinge darf 105 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge – die Gesamtlänge der Waffe darf 140 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 20 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht – das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 1.400 g und 1.800 g liegen.
- Biegeverhalten – die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 15.000 g nachgeben.

2. Rapierfechten

- Klingenslänge - die Länge der Klinge muss zwischen 96 cm und 127 cm (38" bis 50"; inkl. Ricasso, also bis zur Parierstange) liegen.
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 140 cm (55") nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 12 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 800 g und 1.600 g liegen.
- Biegeverhalten - die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 7.500 g nachgeben.

3. Fechten mit Rapier und Dolch

Der Dolch dient primär als Defensivwaffe zur Parade. Stiche mit dem Dolch sind nicht erlaubt und ergeben daher keine gültigen Treffer. Schnitte sowie Knaufstöße sind mit dem Dolch allerdings zulässig und ergeben gültige Treffer (siehe Punkt 3 und 4 der Definition gültiger Treffer).

- Spezifikationen Rapier siehe Rapierfechten
- Klingenslänge Dolch - die Länge der Klinge darf 50 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge Dolch - die Gesamtlänge der Waffe darf 65 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 8 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht Dolch - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 400 g und 700 g liegen.
- Biegeverhalten Dolch - es ist kein Biegeverhalten für den Dolch spezifiziert, Dolche müssen sich nicht biegen können.

4. Säbelfechten

- Klingenslänge - die Länge der Klinge darf 90 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 105 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierelement (Parierstange, Parierbügel oder Korb) - die Ausladung in Richtung langer Schneide muss zwischen 3 cm und 12 cm liegen, die Ausladung in Richtung kurzer Schneide muss zwischen 3 cm und 6 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 700 g und 1.100 g liegen.
- Biegeverhalten - die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 15.000 g nachgeben.

5. Seitenschwertfechten (Spada da gioco, Haudegen, etc.)

- Klingenslänge - die Länge der Klinge muss zwischen 80 cm und 110 cm (31,5" bis

- 43,3"; inkl. Ricasso, also bis zur Parierstange) liegen.
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 130 cm (51,2") nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 10 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 900 g und 1.400 g liegen.
- Biegeverhalten - die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 10.000 g nachgeben.

6. Fechten mit Seitschwert und Buckler (Spada et brocchiero, Schwert und Faustschild, etc.)

Der Buckler dient primär als Defensivwaffe zur Parade. Bucklerstöße sind zulässig und ergeben gültige Treffer. Der Buckler besteht aus dem Schild und dem Griff, welcher mit dem Schild fest verbunden sein muss (geschweißt, genietet, verschraubt, geklebt, etc.). Spitzen am Buckler sind abzurunden oder mit Kunststoff- oder Lederschoner zu versehen.

- Spezifikationen Seitschwert siehe Seitschwertfechten
- Durchmesser Buckler – der Maximaldurchmesser des Bucklerschildes darf 42 cm (16,5") nicht übersteigen.
- Bucklerform – das Bucklerschild hat eine kreisrunde Scheibenform mit Mittelwölbung zu haben. Sonderformen wie z.B. von Talhoffer sind hier nicht geregelt und müssen gesondert vom ÖFHF genehmigt werden. Abstehende Teile am Bucklerschild – am Rand kann der Schild einen angeschmiedeten, oder geschweißten (bei Kunststoff wohl gegossenen) Wulstrand besitzen. Sonstige abstehende Teile, wie z.B. Klingenfänger sind verboten!
- Material des Bucklerschildes – der Schild hat aus Metall oder Kunststoff (z.B. Polypropylen) zu bestehen. Eine Kombination verschiedener Materialien (z.B. Holz und Metall, Stahl und Leder, etc.) sind hier nicht geregelt und müssen gesondert vom ÖFHF genehmigt werden.
- Material des Bucklergriffes – der Griff kann aus Metall, Holz, Kunststoff, etc. bestehen und muss nicht dem Material des Schildes entsprechen.

Kampfplatz

Abhängig von den räumlichen Gegebenheiten des Veranstaltungsortes sind Kampfplätze in verschiedenen Größen möglich. Die Randzone hat immer die unten angegebene Größe aufzuweisen. Bei einem Turnier mit mehreren Kampfplätzen haben alle Kampfplätze gleich groß zu sein.

Der Kampfplatz mit Minimalgröße ist wie folgt definiert (siehe separates Handout ÖFHF-Kampfplatz):

- Kampfplatz – der Kampfplatz ist eine quadratische Fläche im Ausmaß von 8 x 8 m. Er wird von einer Außenlinie begrenzt.
- Randzone – der Kampfplatz enthält eine Randzone. Sie erstreckt sich bis 1 m innerhalb der Außenlinie und wird nach innen von einer Warnlinie begrenzt.
- Aufstellungslinie - an zwei sich gegenüberliegenden Punkten in der Ecke der Warnlinie liegen die beiden Aufstellungspunkte. Bei Kampfplätzen ab einer Größe von 10 x 10 m liegen die beiden Aufstellungspunkte an zwei sich gegenüberliegenden Punkten in der Mitte der Warnlinie. Jeder Aufstellungspunkt ist durch die 50 cm lange Aufstellungslinie, die an dieser Stelle die Warnlinie überdeckt, markiert.

Die maximale Größe des Kampfplatzes beträgt 14 x 14 m.

Alle Linien müssen deutlich gekennzeichnet sein. Folgende Farbkennzeichnung ist empfohlen:

- Aufstellungslinie – weiß
- Warnlinie – gelb
- Außenlinie – rot

Das Übertreten der Außenlinie ist während des Kampfes nicht gestattet. Als Übertreten gilt, wenn mindestens ein Fuß, eine Hand oder irgendein anderer Körperteil des Fechters den Boden außerhalb der Außenlinie berührt. Die Außenlinie selbst ist Teil des Kampfplatzes. Im Bereich von 3 m ab der Außenlinie darf kein Publikum oder andere Personen, die nicht mit der Turnierorganisation zu tun haben, stehen. Der Bereich ist für Kampfleiter, Kampfleiterassistenten, Betreuer, Fechter in Vorbereitung oder Beauftragte der Turnierleitung vorgesehen.

Konvention und Treffer

Wertung als Punkt

Der sportliche Kampf soll einen ernsthaften Kampf mit historischen Blankwaffen simulieren. Daher werden nur eindeutige Treffer sowie Aktionen gewertet, die einen solchen Kampf beenden würden (Körperteil abschlagen/schneiden/durchstechen; Entwaffnung usw.; siehe Auflistung gültige Treffer). Einfaches Anlegen und Berühren des Gegners mit der Waffe sowie leichte Zecker usw. werden daher nicht als Treffer gezählt und der Kampf wird ohne Unterbrechung fortgesetzt. Entscheidung, ob eine Berührung des Gegners mit der Waffe ein Treffer ist bzw. eine Aktion gültig ist, obliegt dem Kampfleiter. Bestehen für den Kampfleiter Zweifel, ob ein Treffer eindeutig genug war, dann zählt der Treffer nicht. Um hier eine möglichst einheitliche Wertung aller Kampfleiter zu gewährleisten, hat die Turnierleitung die Kampfleiter im Vorfeld durch Demonstrationen etc. entsprechend zu instruieren.

1. Gelingt einem Fechter ein gültiger Treffer (siehe Auflistung gültige Treffer), 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.

Trefferzone

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

Gültige Treffer

1. Hau mit der Schneide (Hieb)

Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner mit einem Hau mit der Schneide zu treffen, so zählt dies als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Die Blankwaffe muss den Gegner mit einer Schneide treffen und die Klinge muss in der Hiebebene liegen. Trifft die Klinge den Gegner mit der Fläche oder verkantet, so ist er ungültig.
- Beim Hau muss der Ort mindestens über eine Länge von 60 cm (zwei Griffängen) geführt werden, bevor die Schneide den Gegner berührt. Wird der Hau kürzer geführt, so ist er ungültig.

2. Stich mit dem Ort

Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner mit einem Stich mit der Spitze der Blankwaffe zu treffen, so zählt dies als Stich mit dem Ort und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Der Stich muss mindestens über eine Länge von 10 cm (eine Faustbreite) geführt werden, bevor die Spitze den Gegner berührt.
- Die Klinge muss sich sichtbar durchbiegen (sollte sie vor dem Stich einfach am Gegner angelegt worden sein).

3. Schnitt mit der Schneide

Gelingt es einem der Fechter, eine Schneide seiner Blankwaffe 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 (eine Griffänge) an der Trefferzone entlang gezogen oder geschoben werden. Liegt die Klingenebene nicht in der Druckrichtung (mit der Fläche oder verkantet) oder wird die Schneide weniger als dieser Länge entlang gezogen, so ist der Schnitt ungültig.

- Die Klinge muss mit einer der beiden Schneiden in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und der Druck muss den Gegner sichtbar destabilisieren („Henddrücken“). Liegt die Klingenebene nicht in der Druckrichtung (mit der Fläche oder verkantet) oder wird der Gegner nicht sichtbar destabilisiert, so ist der Schnitt ungültig.

4. Stoß mit dem Knauf/Buckler (nicht erlaubt bei Säbel / Rapier, bei Rapier und Dolch nur mit Dolch)
Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner mit einem Knaufstoß/Buckler am Kopf zu treffen, so zählt das als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, müssen beide folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Der Stoß muss den Kopf am Gitter oder am Rahmen der Fechtmaske treffen. Treffer an Körper, Armen, Beinen oder außerhalb der Fechtmaske am Kopf sind ungültig.
- Der Stoß muss mindestens über eine Distanz von 10 cm (eine Faustbreite) geführt werden, bevor er trifft. Wird die Maske nur berührt, ohne dass über diese Distanz gestoßen wurde, so ist der Stoß ungültig (einfach anlegen und berühren)

5a. Ringen am Schwert, sowie Seitschwert (nicht gültig für Säbel, Rapier, Rapier und Dolch)

- Zu Boden bringen: Gelingt es einem Fechter seinen Gegner zu stoßen etc. und dabei selbst mit der Waffe in der Hand stehen zu bleiben, zählt dies als Punkt - außer der zu Boden gestoßene Gegner kann abrollen und sofort wieder kampfbereit aufstehen.
- Fixieren / Blockieren / Hebeln: Gelingt es einem Fechter (bewaffnet oder unbewaffnet) seinen Gegner (bewaffnet oder unbewaffnet) durch einen Festhaltegriff handlungsunfähig zu machen und kann sich der Gegner nicht innerhalb von 5 Sekunden (der Kampfleiter zählt dies laut und sichtbar mit den Fingern) aus diesem Festhaltegriff befreien, zählt dies als Punkt. Der Festhaltegriff muss dominant und als gewollte Aktion erkennbar sein. Im Sinne von Fehlverhalten der 4. Gruppe (absichtliches Verletzen des Gegners - siehe Verstöße und Strafen) ist es nicht erlaubt Techniken anzuwenden, die gezielt zu Brüchen oder vergleichbaren Verletzungen führen würden. Durch Abklopfen kann ein Fechter jederzeit aufgeben. In diesem Fall erhält sein Gegner einen Punkt.
- Verlieren beide Fechter innerhalb einer Aktion ihre Waffen, so wird der Kampf ohne Unterbrechung fortgesetzt.
- 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 abgebrochen, ohne dass ein Punkt erzielt wird.

5b. Ringen bei Säbel, Rapier, Rapier und Dolch

- Jeder bewaffnete Arm (inkl. Hand) des Gegners darf ergriffen und fixiert werden.
- Jedwede andere Ringaktion (Hebel, Würfe etc.) darf nicht durchgeführt werden.

6. Über die Außenlinie

Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner über die Außenlinie zu drängen, stoßen, schleudern, werfen, hebeln oder zu tragen, so zählt das als gültiger Treffer.

7. Verlust der Hauptwaffe bzw. Entwaffnung (keine Entwaffnung erlaubt bei Rapier sowie Rapier und Dolch)

Verliert ein Fechter seine Hauptwaffe, während der andere Fechter seine noch hält, sei es aufgrund einer (Entwaffnungs-)Technik des Gegners oder aus Ungeschick, zählt dies als Punkt für den Gegner. Es ist jedoch explizit erlaubt, dass ein Fechter sich seiner Waffe absichtlich entledigt, um besser ins Ringen überzugehen. Dies zählt dann nicht als Punkt für den Gegner.

Die Entscheidung, ob eine Berührung des Gegners mit dem Schwert einen gültigen Treffer darstellt oder nicht, obliegt dem Kampfleiter (siehe oben). 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.

Verbotene Fechtaktionen

Bei allen verbotenen Fechtaktionen wird der Kampf vom Kampfleiter unterbrochen und entsprechend sanktioniert (siehe Fehlverhalten).

Gegnerische Klinge ergreifen und festhalten (Schwert, Säbel) = Wenn einer der Fechter beim Ringen am Schwert oder beim Winden mit der Hand die gegnerische Klinge (egal ob in Bewegung oder ruhend) ergreift und festhält, um dann mit seiner eigenen Waffe einen Treffer zu erzielen. Ein Versetzen bzw. zur Seite Drücken der gegnerischen Klinge mit einem als Trefferzone gültigen Körperteil ist hingegen erlaubt.

Beim Rapier und Seitschwert ist ein Ergreifen und Festhalten der kontrollierten(!) gegnerischen Klinge (als Vorbereitung für einen Waffenangriff) explizit erlaubt.

Stoß mit dem Knauf (Säbel, Rapier) = Wenn einer der Fechter mit der Knaufkappe seines Säbels bzw. mit dem Knauf seines Rapiers einen Stoß zum Gegner ausführt.

Ringen (Säbel, Rapier, Rapier und Dolch) = Wenn einer der Fechter ins Ringen (ausgenommen Waffenarm greifen und fixieren) oder in den Nahkampf mit Körperkontakt geht oder zu entwaffnen versucht.

Stich mit dem Dolch = Wenn ein Fechter mit dem Dolch einen absichtlichen Stich ausführt, egal ob dieser trifft oder nicht. Der Dolch darf nur für Paraden sowie für Schnitte und Stöße mit dem Knauf eingesetzt werden.

Stöße mit Parierstange, Korb etc. = Wenn einer der Fechter absichtlich mit der Parierstange bzw. dem Korb etc. zum Gegner stößt.

Schläge mit Faust, Hand, Handkante, Unterarm oder Ellbogen = Wenn einer der Fechter absichtlich mit der Faust oder mit Teilen des Armes zum Gegner schlägt.

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.

Kopfstöße = Wenn einer der Fechter absichtlich mit dem Kopf bzw. der Fechtmaske zum Gegner stößt.

Angriffe auf Nicht-Trefferzonen = Wenn einer der Fechter absichtlich die Hände oder Füße des Gegners attackiert.

Doppeltreffer und Nachschlag

Der Fechter, der zuerst einen gültigen Treffer setzt, erhält den Punkt. Setzen beide Fechter gleichzeitig (indes) einen gültigen Treffer, dann zählt dies als Doppeltreffer und keiner der beiden Fechter erhält einen Punkt. Jeder Doppeltreffer ist im Kampfprotokoll einzutragen. Gleichzeitig ist als innerhalb eines Fechttempos definiert.

Die Fechter sollen treffen, ohne getroffen zu werden. Fechter, die nur treffen wollen und dabei gar nicht versuchen selbst nicht getroffen zu werden, erhalten einen Straftreffer (zusätzlich zum ggfs. erhaltenen gültigen Treffer; ein Straftreffer ist ein Punkt für den Gegner; ggfs. kann auch beiden Fechtern ein Straftreffer zugewiesen werden). Diese Regelung gilt sowohl für den Fechter im Vor als auch für den Fechter im Nach.

Übersteigt die Anzahl der Doppeltreffer pro Kampf die Anzahl der vom Gewinner des Kampfes erzielten Punkte, dann werden beide Fechter für diesen Kampf disqualifiziert und erhalten jeweils Null Punkte. In der Ausscheidungsphase bedeutet diese Disqualifikation das Ausscheiden aus dem Bewerb.

Eine gesonderte Regelung für den Nachschlag ist aufgrund dieser Regelung nicht nötig.

Ablauf des Kampfes

Es sind zwei 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. Qualifikationskämpfe sind kürzer in der Kampfzeit und benötigen weniger Treffer zum Sieg. Beide Kampfmodi können in Turnieren optional vorkommen.

Allgemeiner Kampfablauf

1. Die Fechter werden von der Turnierleitung aufgerufen.
2. Die Fechter haben innerhalb von drei Minuten fertig adjustiert mit der gleichen Waffe bzw. Waffenkombination (Schwert/Fechtfeder vs. Schwert/Fechtfeder; Säbel vs. Säbel; Rapier vs. Rapier bzw. Rapier und Dolch vs. Rapier und Dolch), die Fechtmaske in der Hand, am zugewiesenen Kampfplatz anzutreten.
3. Der Kampfleiter nimmt Fechter, Waffen, Bekleidungen und Schutzausrüstungen in Augenschein und beurteilt diese.
4. Die Fechter nehmen an den zugewiesenen Aufstellungspunkten Aufstellung.
5. Die Fechter begrüßen ihren Gegner, den Kampfleiter und das anwesende Publikum. Als Gruß ist jede Form der Ehrerbietung zulässig, die von den jeweiligen Fechtern in ihren Fechtvereinen oder Kampfstilen ausgeübt wird (Fechtergruß, Salutieren, Verbeugen, etc.). Anschließend setzen sie die Fechtmasken auf.
6. Der Kampfleiter kommandiert den Beginn des Kampfes (Los!). Ab dem Kommando versuchen die Fechter einander gültige Treffer beizubringen.
7. Die Kampfdauer ist für Qualifikationsrundenkämpfe und Ausscheidungskämpfe unterschiedlich definiert.
8. Wenn einer der Fechter einen gültigen Treffer erzielt hat oder der Kampfleiter anderweitig eingreifen muss, so unterbricht er den Kampf durch ein lautes Kommando (Halt!). Beide Fechter stellen sofort jede Aktion ein und bleiben an ihren jeweiligen Positionen stehen. Bei Erkennen eines gültigen Treffers, sagt der Kampfleiter den Treffer an. Danach nehmen die Fechter an ihren Aufstellungspunkten wieder ihre Aufstellung ein. Die Rundenzeit wird während der Unterbrechung angehalten.
9. Jeder Fechter kann, wenn er eine Verletzung erlitten hat, die Ausrüstung verrutscht oder defekt oder die Waffe defekt zu sein scheint, eine Unterbrechung anfordern. Dazu hebt er eine Hand. Beide Fechter stellen sofort jede Aktion ein und verharren an Ort und Stelle. Die Rundenzeit wird während der Reparatur oder Untersuchung angehalten. Bei Verletzungen kann der betroffene Fechter eine Erholungspause von 10 Minuten beantragen.
10. Wenn eine Runde abgelaufen ist, so unterbricht der Kampfleiter durch ein lautes Kommando (Halt!) den Kampf. Die Fechter können den Kampfplatz verlassen und sich außerhalb erfrischen. Nach Ablauf der Pause nehmen sie an ihren Aufstellungspunkten Aufstellung.
11. Der Kampfleiter kommandiert ggf. das Fortsetzen des Kampfes und der Kampf wird weitergeführt.
12. Das Kampffende ist für Qualifikationsrundenkämpfe und Ausscheidungskämpfe unterschiedlich definiert. Es wird vom Kampfleiter kommandiert. Beide Fechter stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung.
13. Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter festgelegt. Die Siegesbedingungen sind für Qualifikationsrundenkämpfe und Ausscheidungskämpfe unterschiedlich definiert.
14. Die Fechter grüßen einander mit sportlicher Anerkennung des Ergebnisses durch Handschlag bzw. durch einen anderen vergleichbaren Gruß. Dann verlassen sie den Kampfplatz
15. Der Kampfleiter meldet das Ergebnis an die Turnierleitung

Qualifikationsrundenkämpfe

Alle Fechter werden per Zufall (oder per Setzung nach Rangliste) in Gruppen aufgeteilt. Jeder Fechter kämpft gegen jeden anderen Fechter in seiner Gruppe. Anschließend gibt es eine Auswertung über alle Gruppen hinweg

1. Gewonnene Kämpfe dividiert durch gefochtene Kämpfe; bei Gleichstand:
2. Erzielte Treffer abzüglich erhaltene Treffer.

Ein Kampf dauert maximal 3 Minuten.

Ein Kampf ist beendet, wenn entweder

- einer der beiden Fechter 5 gültige Treffer erzielt hat, oder
- nach Ablauf der 1. Runde, wenn der Trefferstand ungleich ist, oder
- bei Gleichstand nach der 1. Runde nach Ablauf der Verlängerung.

Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:

1. Dem Fechter, der zuerst 5 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
2. Wenn die 1. Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
3. Wenn beim Ablauf der 1. Runde Punktegleichstand herrscht, so wird ein Vorteil gelost. Anschließend wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Dem Fechter, der den nächsten Treffer setzt, wird der Sieg zugesprochen.
4. Kann in der Verlängerung kein gültiger Treffer erzielt werden, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.

Ausscheidungskämpfe

Es gibt ein KO-System mit 8, 16, 32 oder 64 Fechtern. In der weiteren Erklärung wird immer auf die ersten 8/16/32/64 Fechter der Vorrundenauswertung Bezug genommen.

Die Fechter werden entsprechend ihrem erzielten Rang aus der Qualifikationsphase eingeteilt: Erster gegen Letzten, Zweiter gegen Vorletzten, Dritter gegen Drittlezten etc.

Die Gesamtplatzierung beim Turnier ergibt sich aus der höchsten erreichten Runde. Der Sieger des Finales zählt gesondert. Bei einem Gleichstand (gleiche Runde ausgeschieden) wird das Ergebnis der Vorrunde mitberücksichtigt.

Ein 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.

Ein 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
- bei Gleichstand nach der 3. Runde nach Ablauf der Verlängerung.

Der Gewinner des Kampfes wird vom Kampfleiter wie folgt festgelegt:

1. Dem Fechter, der zuerst 15 gültige Treffer gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
2. Wenn die 3. Runde abgelaufen ist, so wird dem Fechter mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
3. Wenn beim Ablauf der 3. Runde Punktegleichstand herrscht, so wird ein Vorteil gelost. Anschließend wird der Kampf für 1 Minute verlängert. Dem Fechter, der den nächsten Treffer setzt, wird der Sieg zugesprochen.
4. Kann in der Verlängerung kein gültiger Treffer erzielt werden, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.

In begründeten Ausnahmefällen darf die Turnierleitung die maximale Kampfdauer und/oder die notwendige Trefferanzahl in angemessenem Rahmen anpassen. Dies muss die Turnierleitung den teilnehmenden Fechtern so früh wie möglich mitteilen.

Verstöße und Strafen

Definition der Strafen:

Darstellung	Strafe	Ausgesprochen von	Gültig für
G = Gelbe Karte	Verwarnung	Kampfleiter	Aktuellen Kampf

R = Rote Karte	Straftreffer	Kampfleiter	Aktuellen Kampf
S = Schwarze Karte	Disqualifikation	Kampfleiter	Aktueller Kampf
S _B = Schwarze Karte	Disqualifikation	Turnierleitung	Aktueller Bewerb
S _T = Schwarze Karte	Ausschluss vom Turnier	Turnierleitung	Gesamtes Turnier
S = Schwarze Karte	Verweis vom Ort des Wettkampfes	Turnierleitung	Gesamtes Turnier

Wichtig: Durch sein Fehlverhalten in einer Kampfsituation darf ein Fechter keinen gültigen Punkt (Treffer aufgrund seines oder nach seinem Fehlverhalten) erhalten. Sollte ein Fechter trotz eines Fehlverhaltens seines Gegners einen gültigen Treffer setzen, so gilt dies als Vorteil und sein Treffer ist sehr wohl als gültig zu werten.

Ein Fechter wird pro Kampf nur einmal mit einer gelben Karte bestraft. Ein zweites und jedes weitere Vergehen wird (je nach Gruppe des Fehlverhaltens) mit einer roten oder einer schwarzen Karte bestraft. Hat ein Fechter in einem Kampf bereits eine rote Karte erhalten, kann er nicht mehr mit einer gelben Karte bestraft werden. Er muss dann stattdessen mit einer weiteren roten Karte bestraft werden.

Es wird empfohlen in der Kampfstatistik bei jeder vergebenen Strafkarte das zugehörige Fehlverhalten zu vermerken.

Verwarnung = Bei erstmaligen Fehlverhalten der 1. Gruppe werden durch den Kampfleiter 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 als Punkt 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 oder den aktuellen Bewerb disqualifiziert. Die Disqualifikation beendet den Kampf und der Sieg wird dem Gegner zugesprochen. Der bestrafte Fechter kann am aktuellen Kampf bzw. Bewerb nicht weiter teilnehmen. Er kann jedoch an anderen Bewerbungen des Turnieres weiter antreten. Eine Disqualifikation vom Kampf wird vom Kampfleiter, eine Disqualifikation vom Bewerb wird von der Turnierleitung ausgesprochen und durch eine schwarze Karte dargestellt.

Wird ein Fechter disqualifiziert oder gibt er den Kampf auf (w. o.), dann endet der Kampf automatisch mit folgendem Punktergebnis: 0 Punkte für den disqualifizierten Fechter (bzw. für den Fechter, der aufgegeben hat), 5 Punkte (Gruppenphase) bzw. 15 Punkte (Ausscheidungsphase) für den verbliebenen Fechter.

Ausschluss vom Turnier = Nach Fehlverhalten der 4. Gruppe kann ein Fechter zusätzlich zur Disqualifikation durch die Turnierleitung von der weiteren Teilnahme am Turnier ausgeschlossen werden. Ein Ausschluss wird mit einer schwarzen Karte dargestellt.

Verweis vom Ort des Wettkampfes = Bei ungebührlichem Verhalten, der einen Verbleib des Fechters am Ort des Wettkampfes unmöglich macht, wird der Fechter vom Ort der Austragung verwiesen und hat ihn umgehend zu verlassen. Die Turnierleitung macht das Hausrecht geltend und kann den Verweis erzwingen. Der Verweis vom Ort des Wettkampfes wird von der Turnierleitung ausgesprochen und wird mit einer schwarzen Karte dargestellt.

Gruppen von Fehlverhalten:

1. Gruppe	Sanktionen		
	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
Verbotene Fechtaktion	G	R	R
Erscheinen am Kampfplatz, ohne für den Kampf bereit zu sein	G	R	R
Abnehmen der Maske vor dem Kommando Halt	G	R	R
Betreten des Kampfplatzes durch einen Helfer ohne Erlaubnis	G	R	R
2. Gruppe	Sanktionen		
	1.Mal	2.Mal	3.Mal
Nicht oder mit ungenügender Ausrüstung antreten	G	R	S
Störung der Ordnung durch den Fechter auf dem Kampfplatz	G	R	S
Störung der Ordnung durch Personen außerhalb des Kampfplatzes	G	R	S
3. Gruppe	Sanktionen		
	1.Mal	2.Mal	3.Mal
Treffer stehlen	R	R	S
Unnötige Härte	R	R	S
Nicht versuchen nicht getroffen zu werden	R	R	S
4. Gruppe	Sanktionen		
	1.Mal		
Verweigern eines Kampfes	S _T		
Verweigern des Grußes vor oder nach dem Kampf	S _T		
Absichtliches Verletzen des Gegners	S _T		
Gegnerische Fechtmaske, Protektoren, Handschuhe etc. vom Körper reißen	S _T		
Ungebührliches Verhalten	S _T		
Doping	S _T		
Flucht aus dem Kampf	S		
Zu viele Doppeltreffer	S		

1. Gruppe

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

Verweigern des Gehorsams gegenüber Kampfleiter = Die Anordnungen des Kampfleiters sind von den Fechtern am Kampfplatz unverzüglich zu befolgen. Fehlverhalten: Folgt einer der Fechter einer Anordnung des Kampfleiters nicht oder ungenügend.

Verlassen des Kampfplatzes ohne Erlaubnis = Der Fechter darf sich ohne Erlaubnis des Kampfleiters nicht vom Kampfplatz entfernen. Fehlverhalten: Wenn einer der Fechter ohne Erlaubnis des Kampfleiters aus dem Kampfplatz tritt oder sich von ihm entfernt.

Ungerechtfertigte Kritik an den Entscheidungen des Kampfleiters = Wenn einer der Fechter die Entscheidungen des Kampfleiters während des Kampfes, in einer Unterbrechung oder in einer Pause ungerechtfertigt in Frage stellt, oder eine Diskussion zu den Anordnungen des Kampfleiters beginnt.

Verbotene Fechtaktion = siehe im Kapitel Konvention und Treffer.

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, 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.

2. Gruppe

Nicht oder mit ungenügender Ausrüstung antreten = tritt ein Fechter einen Kampf nicht oder mit untauglicher Schutzausrüstung / untauglicher Waffe zum Kampf an, so erhält er eine Verwarnung. Es erfolgt ein erneuter Aufruf nach Ablauf einer Minute. Tritt er beim 2. Aufruf nicht an, oder ist nicht bereit, so erhält er einen Strafpunkt. Es erfolgt nach einer weiteren Minute ein 3. und letzter Aufruf. Tritt er auch beim 3. Aufruf nicht an, so wird er von diesem Kampf 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.

3. Gruppe

Treffer stehlen = Wenn einer der Fechter versucht, einen drohenden Treffer (etwa durch Übertreten, durch Abwehr eines Angriffs mit der Hand 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. Gezielte Angriffe zu den Geschlechtsteilen sowie auf die Wirbelsäule zählen als unnötige Härte. Bei mehrfachem Fehlverhalten wird der Fechter vom Kampf disqualifiziert.

Nicht versuchen nicht getroffen zu werden = Die Fechter sollen treffen, ohne getroffen zu werden. Fechter, die nur treffen wollen und dabei gar nicht versuchen selbst nicht getroffen zu werden, erhalten einen Straftreffer (zusätzlich zum ggfs. erhaltenen gültigen Treffer). Diese Regelung gilt sowohl für den Fechter im Vor als auch für den Fechter im Nach. Bei mehrfachem Fehlverhalten wird der Fechter vom Kampf disqualifiziert.

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 vor dem Kampf = 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.

Verweigern des Grußes nach dem Kampf = Wenn einer der Fechter seinem Gegner nach der Entscheidung des Kampfleiters den anerkennenden Gruß verweigert (Handschlag oder vergleichbarer Gruß), wird er vom Turnier ausgeschlossen.

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, etc.) zu verletzen oder wenn er Verletzungen des Gegners während des Versuches, ihn durch besondere Taktiken zu beeinträchtigen 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.

Gegnerische Fechtmaske, Protektoren, Handschuhe etc. vom Körper reißen = Wenn einer der Fechter vorsätzlich seinem Gegner die Fechtmaske oder die Handschuhe oder sonstige Protektoren

vom Körper reißt bzw. zu reißen versucht. Der Fechter wird vom Kampf disqualifiziert und 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 oder Waffen, Lärmen oder Vergleichbares. Verhält sich ein Fechter während des Turnieres (auch außerhalb der Kämpfe) ungebührlich, so wird er disqualifiziert und kann durch die Turnierleitung vom Austragungsort verwiesen werden.

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

Doping = Wenn einer der Fechter nach Antritt des Turnieres verbotene leistungssteigernde Mittel anwendet, wird er vom Turnier ausgeschlossen.

Zu viele Doppeltreffer = Übersteigt die Anzahl der Doppeltreffer pro Kampf die Anzahl der vom Gewinner des Kampfes erzielten Punkte, dann werden beide Fechter vom Kampf disqualifiziert.