

Studio Neues Fechten



Turnierregeln

Stand 01.2017

Inhalt

1 Einführung	3
2. Trefferwertung und Durchführung des Turnieres	3
2.1 Sechs Punkte Wertung	3
Bei einem Doppeltreffer wird in der Regel keine Wertung vergeben.....	3
2.2 Zwei Punkte Wertung.....	4
2.3 Grappling	4
2.4 Turniermodus	4
2.4.1 Genereller Ablauf des Kampfes	5
3. Ausrüstung	6
3.1 Körperschutz.....	6
3.2 Fechtwaffen	6
4. Verbote	7

1 Einführung

Im Folgenden werden unsere Turnierregeln näher erläutert. Sie erfahren welche Ausrüstung sie brauchen, um an den Turnieren teilnehmen zu dürfen. Desweiteren wird unser Wertungssystem erläutert und wie ein Turnirkampf generell abläuft. Zusätzlich werden wir sie auf Aktionen aufmerksam machen, die bei unseren Turnirkämpfen verboten sind.

2. Trefferwertung und Durchführung des Turnieres

Punkte gibt es für treffende Hiebe und Stiche. Die Hiebe sollten in der Regel mit der Schneide den Gegner treffen. Hiebe mit der Fläche werden in der Regel nicht gewertet. Bei Langschwert zählen auch einhändig geführte Hiebe und Stiche. Alle Hiebe und Stiche sollten mit gesunder Härte geführt werden. Leichte Treffer/Berührungen werden ignoriert.

Wir haben zwei verschiedene Wertungssysteme für unsere Turniere entwickelt. Je nach Art und Umfang des Turniers findet eins der beiden Systeme Anwendung. Im Folgenden werden ihnen beide Systeme erläutert.

2.1 Sechs Punkte Wertung

Der Fechter, der zuerst 6 Punkte erreicht, gewinnt den Kampf. Trefferzone ist der ganze Körper. Je nach getroffener Bereich werden unterschiedlich viele Punkte vergeben. Im Folgenden ist die Punktwertung aufgeführt.

Körperteile	Punkte für Hieb
Kopf/Hals	3 Punkte
Torso	2 Punkte
Arme/Beine	1 Punkt

Stiche zu Kopf/Hals, Torso, Arme und Beine zählen jeweils einen Punkt.

Bei einem Doppeltreffer wird in der Regel keine Wertung vergeben.

2.2 Zwei Punkte Wertung

Auch bei diesem Modus ist der ganze Körper Trefferzone. Jeder Hieb oder Stich, der den Gegner trifft, zählt einen Punkt. Wer zuerst zwei Treffer beim Gegner landet gewinnt den Kampf. Bei einem Doppeltreffer wird in der Regel keine Wertung vergeben.

2.3 Ringen

Ring und Schlagtechniken sind nur erlaubt, wenn beide Parteien diesen Techniken vor Kampfbeginn zustimmen. Der Hauptkampfrichter wird beide Fechter vor Beginn fragen, ob diese Techniken in ihrem Kampf erlaubt sein sollen oder nicht.

Wenn beide Fechten zustimmen sind Ring und Schlagtechniken erlaubt. Sollte jedoch einer der beiden Fechter diese Techniken ablehnen, so sind sie während des Gefechtes verboten und dürfen von beiden Fechtern nicht angewendet werden.

In einer Grapplingsituation sind Würfe und leichte Faustschläge gegen die Maske erlaubt, die den Gegner nicht verletzen. Für verbotene Techniken bitte Kapitel 4 „Verbote“ durchlesen. Mehrere aufeinander folgende Faustschläge gegen die Maske führen zu einem Wertungspunkt. Nach dem Wurf sollte der geworfene weiterhin mit dem Schwert bedroht bzw. ein Hieb/Stich angedeutet werden, z.B. durch aufsetzen der Waffe auf den Körper des geworfenen, um einen Wertungspunkt zu erhalten. Der Wurf alleine zählt nicht, um einen Punkt zu erhalten.

Die geworfene Person darf weiterkämpfen. Wenn die geworfene Personen mit einem Stich oder Schlag trifft, bevor die Bedrohungssituation durch z.B. aufsetzen der Schwertklinge erfolgt, erhält die geworfene Person einen Punkt.

2.4 Turniermodus

Der Standardturniermodus bei unseren Turnieren besteht in der Regel aus Vorrundenpools und Eliminationsrunden. Bei geringen Teilnehmerzahlen können auch abweichende Modi zum Einsatz kommen. Wenn zu wenige Teilnehmer zur Verfügung stehen, um mehrere Pools zu eröffnen, gewinnt der Poolsieger das

komplette Turnier. Darüber hinaus kann auch, statt der Eliminationsrunden, nach den Vorrundenpools ein Finalpool folgen. Dieser wird aus den Siegern der Vorrundenpools gebildet. Sieger des Finalpools ist dann Turniersieger.

2.4.1 Genereller Ablauf des Kampfes

Der Kampf wird von bis zu 3 Kampfrichtern geregelt. Vor dem Kampf werden die Fechter vom Hauptkampfrichter namentlich aufgerufen.

Nachdem sich beide Fechter begrüßt haben, folgt das Kommando „Stellung - bitte!“. Bei diesem Kommando gehen beide Fechter in eine von ihnen gewünschte Kampfstellung und signalisieren somit Bereitschaft zum Gefecht.

Auf das Kommando „Los“ beginnt der Kampf.

Beim Kommando „Halt“ hören die Fechter unverzüglich auf zu fechten. Dieses Kommando kommt zum Einsatz wenn einer oder beide Fechter einen Treffer gelandet haben oder eine für Fechter oder Publikum gefährliche Situation entstanden ist. Dazu zählen z.B. Klingenbrüche oder verrutschen/Beschädigung der Schutzausrüstung.

Nach dem Ruf Halt wird der Kampfrichter kurz den Grund erläutern und ggf. entsprechende Punktwertungen vergeben.

Ein Kampf ist beendet, wenn einer der Fechter die vorgeschriebene Punktzahl erreicht. Diese verlassen, nach dem Abgrüßen, den Kampfplatz.

Die Kämpfe sind ohne Zeitlimit.

Während des Kampfes wird es keine Pause geben.

3. Ausrüstung

Um unsere Turnierkämpfe sicher für die Kämpfer und das Publikum durchführen zu können, haben wir eine Liste an verpflichtender Schutzausrüstung, die jeder Fechter während des Turniers tragen muss. Jedem Fechter steht es natürlich frei, freiwillig weitere Schutzausrüstung zu tragen.

Fechter, die die vorgeschriebene Schutzausrüstung nicht tragen, dürfen nicht am Turnier teilnehmen.

3.1 Körperschutz

verpflichtende Ausrüstung

Fechtmaske mit Hinterkopfschutz

Halsschutz

Fechtjacke für das historische Fechten oder in der Schutzwirkung vergleichbarer Gambeson

Kampftaugliche Handschuhe (mindestens Eishockey/Lacrosse)

Knie und Schienbeinprotektoren

Suspensorium

Brustschutz bei Frauen

3.2 Fechtwaffen

Unsere Turniere werden mit Stahlwaffen gefochten. Deswegen ist vom Fechter für das jeweilige Turnier eine entsprechende Stahlwaffe mitzubringen.

Für das Langschwertturnier wird eine Fechtfeder benötigt.

Für Säbelturniere wird ein schwerer Militärsäbel oder akademischer Korbsäbel benötigt.

Für Einhandschwertturniere wird ein Einhandschwert benötigt. Bei einigen Einhandschwertturnieren ist es gestattet eine Zweitwaffe zu führen. Dies kann ein Parierdolch, Buckler oder Schild sein. Rundschilde und Buckler müssen über einen

ausreichend starken Schildbuckel verfügen. Wir empfehlen Schildbuckel mit einer Materialstärke von mindestens 1,6-2mm.

Wenn Schilde benutzt werden, muss die Schildhand so geschützt werden, dass sie vor einem Treffer ausreichend geschützt ist. Da jeder Schild verschieden ist, überlassen wir es dem Fechter selbst seine Schildhand ausreichend zu schützen und geben dafür keine Empfehlung.

Die Fechtwaffen dürfen über keine scharfen Kanten verfügen. Der Ort der Fechtwaffe muss nicht extra durch eine Schutzkappe oder Blunt abgesichert werden.

Über Zustand und korrekten Sitz der Ausrüstung informiert sich die Turnierleitung vor Beginn des Turniers.

4. Verbote

Während des ganzen Turnieres ist es verboten Alkohol oder andere Drogen zu konsumieren. Wer unter dem Einfluss von Alkohol oder Drogen steht, wird vom Turnier ausgeschlossen.

Während des Kampfes ist jegliche Art von Gelenkhebel und Genickhebel untersagt. Darüber hinaus sind harte Tritte oder Faustschläge, die darauf abzielen den Gegner bewusst zu verletzen, verboten.

Während des Kampfes ist es verboten in die Klinge des Gegners zu fassen.

Zu widerhandlung kann zur Disqualifikation führen.

Nicos Triantafilopoulos

Studio Neues Fechten