

Historisches Schwertfechten Nordhessen – Verein für traditionelle europäische Kampfkünste e. V.



Ansprechpartner: Heiko Meckbach
Tel.: 05665 800909
E-Mail: Schwertfechten-Nordhessen@t-online.de
Internet: www.Schwertfechten-Nordhessen.de

Datum: 14. Dezember 2018

Turnierregeln Langes Schwert und Rapier & Dolch für das Herkules HEMA - Turnier in Kassel

Beginn des Kampfes

Zu Beginn des Kampfes ruft die Turnierleitung die Fechter auf die Kampffläche und gibt sowohl ihre Namen als auch ihre Farben bekannt.

Die Fechter zeigen ihre Bereitschaft durch das Salutieren der Waffen.

Nach Überprüfung der Bereitschaft aller startet der Kampfrichter den Kampf, indem er laut „Kampf“ ruft und seine Stange hebt.

Der Durchgang

Ein Durchgang besteht aus dem Beginn des Kampfes, indem beide Fechter außerhalb der Mensur starten und endet mit einem Stopp- Ruf des Kampfrichters.

Der Kampfrichter unterbricht den Durchgang, wenn

- ein Fechter die Kampffläche verlässt,
- ein Fechter zu Boden gerungen wird,
- ein oder mehrere Punktrichter durch Heben der Fahne/Hand einen Treffer anzeigt
- es zu Regelverletzungen kommt.
- Kampfzeit zu Ende ist

Unterbricht der Kampfrichter, haben beide Fechter unverzüglich ihre Aktionen einzustellen und sich außerhalb der Mensur zu begeben.

Bei Klingensbruch oder verlieren bzw. Verrutschen der Schutzausrüstung sind alle Offiziellen angehalten, den Kampf unverzüglich zu unterbrechen. Dies geschieht ebenfalls durch lautes „Stopp- Rufen“. Darüber hinaus soll der Kampfrichter unverzüglich die Fechter auch optisch mit der Stange trennen.

Wertung

Gewertet werden folgende Aktionen mit jeweils einem Punkt:

Treffen zu jeder Stelle des Körpers oder Kopfes mit einem soliden Hieb, Stich oder Schnitt der Klinge. Beim Rapierturnier sind Hinterkopftreffer nicht gestattet und werden nicht gewertet.

Doppeltreffer werden nicht gewertet.

Bei einem Nachschlag zählt der höherwertige Treffer. Bsp. 1 Trifft ein Fechter Kopf oder Torso, der andere Fechter das Bein im Nachschlag, wird der Beintreffer nicht gewertet.

Bsp 2: Fechter 1 trifft im Vor Torso oder Kopf, Fechter 2 im Nachschlag Torso oder auch Kopf, zählt dieser Punkt für Nachschlagfechter nicht, da er kein höherwertigen Treffer mehr erzielen kann.

Punkt geht an Fechte 1.

Leichte Berührungen sowie Treffer mit der Fläche der Klinge werden ignoriert und führen zu keiner Unterbrechung und keiner Wertung.

Aus Fairness und Erleichterung für die Schiedsrichter zeigen die Kämpfer ihre Treffer vom Gegner mit heben der Hand an.

Der Kampf ist zu Ende, wenn ein Kämpfer 5 Treffer erzielt hat. Ein Kampf wird nach max. 4 Minuten Kampfzeit abgepfiffen.

Vorrunden/Gruppenphase:

Gewinner erhält 3 Punkte, bei einem Unentschieden jeder Fechter 1 Punkt. Verlierer 0 Punkte. Die Trefferanzahl wird mit berechnet.

Platzierungskämpfe, Kampf Platz 3 und Finalkämpfe: Bei Gleichstand wird bis zum nächsten entscheidenden Treffer weitergekämpft. Keine Zeitbegrenzung.

Kampf um Platz 3 und der Finalkampf erfolgt über 8 Treffer und ist auf 6 Minuten begrenzt.

In jeder Disziplin gibt es einen Technikpreis. Der Fechter mit der schönsten Fechttechnik erhält diesen Preis.

Ringtechniken sind erlaubt. Ein zu Boden bringen wird mit einem Wertungspunkt gezählt. Danach wird der Kampf sofort unterbrochen.

Entwaffnungen sind erlaubt. Zählen auch als einen Wertungspunkt.

Verlässt ein Fechter die Begrenzungslinie der Kampffläche (beide Füße müssen die Begrenzungslinie verlassen haben), erhält er beim ersten mal eine Ermahnung. Jedes weitere verlassen führt zu einem Punktabzug.

Schiedsrichterentscheidungen sind Tatsachenentscheidungen

In der Praxis werden die Punktrichter nicht immer einstimmig ihr Urteil fällen können.

Nicht jeder Treffer mag von den Punktrichtern gleich oder überhaupt wahrgenommen werden.

Wir bitten um Verständnis. Vielen Dank.

Während des Kampfes haben die Kämpfer ein Redeverbot. Diskussionen sind nicht gestattet. Ausnahmen (Gesundheit, Notfallsituation).

Jeder Kämpfer kann sich Couchen/Betreuen lassen.

Beschwerden können bei der Turnierleitung eingereicht werden.

Verbote und Strafen:

Jegliche Art von Gelenkhebel, Kopfstöße, Genickhebel sind verboten. Die Technik Geiseln ist nicht erlaubt.

Nach Stopp- Ruf weitermachen ist nicht erlaubt.

Es können Verwarnungen mit und ohne Punktabzug vergeben werden. Disqualifikationen sind möglich.

Passivität

Sollten beide Fechter nach ca. 45 Sekunden keinerlei offensive Aktionen erkennen lassen, werden sie vom Kampfrichter ermahnt. Nach Ablauf weiterer ca. 45 Sekunden ohne erkennbare Aktionen erhalten beide Fechter einen Punkt Abzug.

Kampfrichter

Die Kampfrichter können aus mind. 2 oder mehreren Kampfrichter besetzt sein. Teilnehmende Vereine können einen Schiedsrichter stellen.

Schutzausrüstung und Turnierwaffe:

Die Schutzausrüstung entspricht im Wesentlichen der im historischen Fechten üblichen Standards.

Für den Kopf: Eine FIE- Fechtmaske, 1600N mit erweitertem Hinterkopfschutz.

Für den Hals: den Halsschutz für das historische Fechten oder ein Halsschutz aus dem Eishockeysport.

Für den Oberkörper: Eine gepolsterte Fechtmeisterjacke mit langen Ärmeln oder ein in der Schutzwirkung vergleichbarer Gambeson.

Beine, Knie- und Schienbeinschoner erforderlich.

Für die Hände: Ausreichend gepolsterte Handschuhe aus dem HEMA-Sport, Eishockey oder Lacrosse.

Rapierfechter können einen leichten gepolsterten Lederhandschuh tragen.

Tiefschutz und Plastron für Frauen wird empfohlen.

Die Schiedsrichter überprüfen vor Beginn des Turniers die Schutzausrüstungen der Fechter. Vor Beginn des Kampfes ist auf Vollständigkeit und richtigen Sitz der Ausrüstung zu achten.

Turnierwaffen: Federschwert (Fechtfeder), Rapier und Dolch. Der Ort muss mit einem Schutzpolster/Blunts oder ähnlichem ausgestattet sein.

Das Rapierturnier wird mit Rapier & Dolch durchgeführt.

Erste Hilfe

Ein Ersthelfer muss vor Ort sein.

Der Vorstand und die Turnierleitung