Regelwerk zum Johann-Georg-Pascha-Turnier

des Leipziger Klingen e. V.

mit dem Stand von: 2025-10-09

Inhaltsverzeichnis

Einleitung 2
Teilnahmeberechtigung 2
Persönliche Ausrüstung und Waffe 3
- Bekleidung und Zubehör 3
- Persönliche Ausrüstung 3
- Waffe 4

Ablauf des Turniers 4
- Rahmenbedingungen 4
- Das Gefecht 4
  - Siegesbedingungen 4
  - Ablauf des Gefechts 5
  - Sondersituationen 5
- Trefferwertung 5
  - Gültige Treffer 6
  - Weitere gültige Aktionen 7
  - Ungültige Treffer 7
  - Verbotene Aktionen und Taktiken 7
- Fehlverhalten 8
  - Sportliches Verhalten 8
  - Generelles Verhalten 9
- Definition der Sanktionen 9

Einleitung

Dieses Dokument beschreibt die verbindlichen Regeln, die auf dem Johann-Georg-Pascha-Turnier gelten. Das vorliegende Dokument orientiert sich dabei hauptsächlich an den Turnierregeln der Wiener Fecht- und Ausdauersportrunde zum Fechten mit dem Langen Schwert sowie den Turnierregeln von Kunst des Fechtens - Deutschland und dem DDHF-Rahmenregelwerk.

Die Idee hinter den untenstehenden Regeln ist folgende:

Das Turnier ist als Duellsituation angelehnt an das Bloßfechten in lichtenauerscher Tradition. Es soll der beste Fechter des Turniers ermittelt werden, wobei Sportwaffen, Sportausrüstung und einschränkenden Regeln genutzt werden. Es wird angenommen, dass bereits ein regelkonformer Treffer einen ernsthaften Kampf entscheiden würde. Ein Gefecht wird nach einer Aktion mit Treffer unterbrochen und diese bei Bestätigung durch den Kampfrichter mit Punktwertung belohnt. Das Gefecht wird über eine definierte Zeitspanne geführt und durch die Anzahl von Punkten entschieden. Dieses statistische Element verhindert, dass der bessere Fechter durch einen Zufallstreffer zu Beginn eines Gefechts aus dem sportlichen Vergleich geworfen wird.

Das Regelwerk **schließt** folgende Sichtweisen **definitiv aus**:

- Schwertkampf als Rollenspiel (erster Treffer entscheidet)
- Schwertkampf als Bewegungsdemonstration (Haltungsnote)
- Schwertkampf als Demonstration einer Stilrichtung (Bewertung erkennbarer und stilkonformer Techniken)
- Schwertkampf als Unterhaltung für das Publikum (keine Unterbrechung nach Treffern, Fortsetzung bis zur Kampfrichterintervention, Verletzung oder Aufgabe)
- Schwertkampf als Reenactment (Verpflichtung zu historisch anmutenden Gewändern, Waffen oder Rüstungsteilen)
- Schwertkampf als Ehrenhandel (Auslebung persönlicher Animositäten)

Teilnahmeberechtigung

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

1. Volljährigkeit
2. 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 spätestens bis zur Einschreibung am Turniertag erfolgt sein. Die Anmeldung erfolgt im Regelfall über das Online-Formular.
3. Rechtzeitige Einschreibung – Die Person muss am Turniertag während des Einschreibezeitraums ihre tatsächliche Teilnahme bei der Turnierleitung melden.
4. Schriftliche Bestätigung des vorliegenden Regelwerks sowie eines Haftungsausschlusses, der Weitergabe der Turnierergebnisse (meist Teil der Einschreibung).
5. Hinterlegen des Teilnahmebeitrags – Sollte ein Teilnahmebeitrag festgelegt sein, so muss dieser spätestens bis zur Einschreibung für das Turnier bezahlt sein.
6. Körperlich tüchtig – Die Person muss in der Lage sein, die körperlichen Belastungen ohne Gefahr für ihre Gesundheit auszuhalten. Im Falle von Behinderungen, sichtbaren Verletzungen oder offensichtlicher Erkrankung, kann die Turnierleitung eine Teilnahme der Person als Fechter verweigern. Fechtende nehmen grundsätzlich auf eigenes Risiko teil.
7. Unbeeinflusst von Drogen oder Alkohol – Die Person 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.
8. Unbeeinflusst von leistungssteigernden Mitteln (Doping) – Die Nutzung von leistungssteigernden Mitteln ist, wie auch im Profisport, verboten. Sollte eine Person aktuell oder in der Vergangenheit Doping verwendet und die Turnierleitung darüber Kenntnis erlangt haben, kann die Turnierleitung eine Teilnahme der Person als Fechter verweigern.

9. Geeignete Bekleidung – die Person muss über geeignete Bekleidung verfügen und diese angelegt haben (siehe Bekleidung und Zubehör). 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.
10. Geeignete Schutzausrüstung – die Person muss während ihrer Teilnahme über eine geeignete persönliche Ausrüstung verfügen und sie im Gefecht tragen (siehe Persönliche Ausrüstung). Die Turnierleitung prüft die Schutzausrüstung jedes Fechters vor Beginn des Turniers.
11. Geeignete Waffe – die Person muss während ihrer Teilnahme über eine geeignete Waffe verfügen und sie im Gefecht verwenden (siehe Waffe). Die Turnierleitung prüft die Waffen jedes Fechters vor Beginn des Turniers.
12. Kenntnis der Turnierregeln – Die Person muss die Regeln des sportlichen Kampfes mit dem Langen Schwert kennen und verstehen. Bei Zweifel über die Kenntnis des Regelwerkes (etwa, weil die Person einen anderen sportlichen Hintergrund hat, beispielsweise asiatischen Schwertkampf, Marktschaukampf, modernes Sportfechten, etc.) 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.

Wenn die Voraussetzungen am Turniertag nicht erfüllt werden, besteht kein Anspruch auf Erstattung des Teilnahmebeitrags.

Persönliche Ausrüstung und Waffe

Bekleidung und Zubehör

Der Kämpfer hat in funktionaler Sportbekleidung anzutreten. Die Schuhe müssen hallentaugliche (abriebfeste) Sportschuhe sein. Untersagt ist das Tragen von gefährdenden Bekleidungsgegenständen oder Accessoires (Schmuck, Armbänder, Ringe, Halsketten, Uhren o. ä.).

Persönliche Ausrüstung

Die persönliche Ausrüstung muss mindestens aus folgenden Teilen bestehen:

- Der Kopf muss mit einer mit CEN Level 2 (FIE2) nach der EN13567-Norm zertifizierte Fechtmaske („1600N Maske“) samt Gittersichtfenster und einem Hinterkopfschutz geschützt sein. Das 2018 eingeführte Verschlusssystem für FIE2 ist nicht verpflichtend. Darüber hinaus ist ein separater Hals- und Kehlkopfschutz erforderlich, der unter oder auf der Fechtmaske angebracht wird.
- Der Oberkörper muss durch eine geeignete Fechtjacke oder Polsterjacke geschützt sein, die überlappend schließt und mit einem Reißverschluss geschlossen wird. Die Mindeststichsicherheit ist 350 N, empfohlen wird eine Stichsicherheit von mindestens 800 N. Das Aufbringen von Applikationen (z. B. Plastikstreifen an den Schultern und seitlich an den Armen) ist gestattet, sofern sie keine Gefahr für den Gegner darstellen.
- Die Hände müssen mit für Langschwertfechten entwickelten Handschuhen geschützt sein, die aus einem festen Material bestehen und am Handrücken und an den Fingern sowie Daumen besonders verstärkt sind.
- Der Unterkörper muss mit einer Fechthose geschützt werden, die eine Mindeststichsicherheit von 350 N aufweist, empfohlen wird eine Stichsicherheit von mindestens 800 N. Die Schienenbeine und Knie müssen von Protektoren aus hartem Material geschützt werden.
- Für Männer ist das Tragen eines Tiefschutzes verpflichtend. Dieser muss unter der Fechthose getragen werden.
- Das Tragen eines Brustschutzes (z. B. aus dem Fechtsport) wird empfohlen.
- Das Tragen eines Zahn-/Mundschutzes wird empfohlen.
- Es darf zwischen der Fechthose und der Fechtjacke kein ungeschützter Bereich sein.

Die Verwendung von Metallrüstteilen (Helme, Brustpanzer, Halsbergen, Schulterkacheln u. ä.) oder Kendo-Ausrüstung ist untersagt.

Waffe

Als Waffen sind ausschließlich Fechtfedern zugelassen. Die Fechtfedern werden anstelle von Schwertern benutzt.

Die Fechtfedern müssen folgende Eigenschaften aufweisen:

- Die Gesamtlänge der Klinge darf 105 cm nicht übersteigen.
- Die Gesamtlänge der Waffe darf 140 cm nicht übersteigen.
- Die Länge der Parierstange muss zwischen 20 cm und 30 cm liegen.
- Das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 1,2 kg und 1,8 kg liegen.
- Die Klinge muss sich bei 15 kg Druck sichtbar durchbiegen.
- Die Spitze der Klinge (Ort) muss stumpf und verbreitert oder umgeschlagen sein, gegebenenfalls muss eine geeignete Schonung aufgebracht werden.
- Beide Schneiden der Klinge müssen abgerundet sein. Es dürfen keine schneidenden oder reißenden Grate oder Scharten vorhanden sein.
- Die Parierstange muss gerade sein. Die Enden der Parierstange müssen stumpf und abgerundet sein, gegebenenfalls muss eine geeignete Schonung aufgebracht werden. Parierringe an der Parierstange sind nicht gestattet.
- Das Anbringen eines Handschutzes jeglicher Art an der Parierstange ist nicht erlaubt.
- Ein eventueller Schild muss stumpf und abgerundet sein.
- Der Knauf muss abgerundet sein, spitze Knäufe sind nicht gestattet.
- Die Fechtfeder darf ohne Belastung über die gesamte Länge nicht mehr als 2 cm gebogen sein.

Ablauf des Turniers

Rahmenbedingungen

Das Turnier besteht aus einer Rundenphase mit anschließender K.-o.-Phase. Die Rundenphase kann nach dem Schweizer System oder als Pools ausgetragen werden. Wie viele Teilnehmer in die K.-o.-Phase überführt werden, wird je nach Teilnehmerfeld und zeitlichem Rahmen festgelegt. Die Gefechte finden auf einem definierten Fechtplatz statt, der von einer Außenlinie begrenzt sind. Die Bewertung der Gefechte erfolgt durch einen Kampfrichter und durch Nebenrichter.

Das Gefecht

Ein Gefecht dauert bis zu 3 Minuten in der Rundenphase und 5 Minuten in der K.-o.-Phase.

Siegesbedingungen

Gefochten wird in der Rundenphase auf 5 Punkte und in der K.-o.-Phase. auf 10 Punkte. Gewonnen hat der Fechter, welcher zuerst diese Punktzahl erreicht hat oder nach Ablauf der Zeit die höhere Punktzahl hat.

Wenn beim Ablauf der Zeit Punktegleichstand herrscht, wird das Gefecht um 1 Minute verlängert. Herrscht danach immer noch Punktegleichstand, erfolgt eine weitere Verlängerung um 1 Minute, vor der ein Vorteil zwischen den Fechtern gelost wird. Dem Fechter, der den nächsten Treffer oder höherwertigen Doppeltreffer setzt, wird der Sieg zugesprochen. Wird kein gültiger Treffer erzielt, so wird der Fechter mit ausgelostem Vorteil zum Sieger erklärt.

Ablauf des Gefechts

1. Die Fechter werden von der Turnierleitung oder dem Kampfrichter aufgerufen.
2. Die Fechter haben innerhalb von 5 Minuten mit Waffe und angelegter Ausrüstung am zugewiesenen Kampfplatz anzutreten.
3. Der Kampfrichter nimmt Person, Waffe, Bekleidung und Schutzausrüstung in Augenschein und beurteilt diese.

4. Die Fechter begrüßen sich gegenseitig und den Kampfrichter. Als Gruß ist jede Form der Ehrerbietung zulässig, die von den jeweiligen Fechtern in ihren Fechtvereinen ausgeübt wird (Fechtergruß, Salutieren, Verbeugen o. ä.).
5. Der Kampfrichter erteilt das Kommando „Stellung“. Die Fechter stellen sich an den zugewiesenen Aufstellungspunkten auf.
6. Der Kampfrichter gibt das Kommando „Bereit“. Ist ein Fechter nicht bereit, hat er dies spätestens in diesem Moment anzuzeigen.
7. Der Kampfrichter gibt das Gefecht mit dem Kommando „Los“ frei. Die Rundenzeit wird gestartet. Ab dem Kommando versuchen die Fechter einander gültige Treffer beizubringen.
8. Der Kampfrichter unterbricht das Gefecht mit dem Kommando „Halt“, wenn er einen gültigen Treffer erkannt hat oder anderweitig eingreifen muss. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und bewegen sich zu ihren Aufstellungspunkten. Die Rundenzeit wird pausiert.
9. Der Kampfrichter gibt seine Bewertung bekannt und nennt gegebenenfalls die Punktbewertung und den aktuellen Punktestand.
10. Sind die Siegesbedingungen noch nicht erfüllt, beginnt der Ablauf ab Punkt 5 erneut.
11. Sind die Siegesbedingungen erfüllt, beendet der Kampfrichter das Gefecht mit der Bekanntgabe des Ergebnisses und des Gewinners.
12. Die Fechter grüßen einander. Dann verlassen sie den Kampfplatz.
13. Der Kampfrichter dokumentiert das Ergebnis.

Sondersituationen

Jeder Fechter muss eine Unterbrechung anfordern, wenn er eine Verletzung erlitten hat oder die Ausrüstung verrutscht oder defekt ist. Dazu hebt er eine Hand oder ruft „Halt“. Beide Kämpfer stellen sofort jede Aktion ein und nehmen an den Aufstellungspunkten Aufstellung. Die Rundenzeit wird während der Reparatur oder Untersuchung angehalten.

Der Kampfrichter kann das Gefecht jederzeit unterbrechen. Diese Regelung soll der Reduzierung risikoreicher und unübersichtlicher Situationen dienen.

Trefferwertung

Gewertet werden gültige Treffer. Einfaches Anlegen oder Berühren eines Fechters mit der Waffe nicht als Treffer gewertet und das Gefecht ohne Unterbrechung fortgesetzt. Die Entscheidung, ob eine Berührung mit der Waffe ein Treffer ist, obliegt dem Kampfrichter und den Seitenrichtern.

Als **Trefferzone** ist der **gesamte Körper** des Fechters **mit Ausnahme von Nacken, Hinterkopf und der Füße** definiert. Ungültige Treffer haben keine Wirkung, verbotene ziehen Strafen nach sich und sind zu unterlassen.

Gültige Treffer

Gültige Treffer sind nur in der Trefferzone möglich. Gelingt einem Fechter ein **gültiger Treffer am Kopf** des Gegners, so werden dem Fechter **zwei Punkte** zugesprochen. Trifft er gültig in der **Trefferzone aber nicht am Kopf** des Gegners, so wird ihm **ein Punkt** zugesprochen.

Hieb mit der Schneide	Trifft ein Fechter seinen Gegner durch einen Hieb mit der Schneide, so **muss** dieser **alle** folgenden Bedingungen erfüllen: • Die Klinge muss den Gegner mit einer Schneide und nicht mit der Fläche treffen **und** • Beim Hieb muss der Ort mindestens über eine Länge von ca. 30 cm geführt werden, bevor die Schneide den Gegner berührt. Wird der Hieb deutlich kürzer geführt, so ist er ungültig.
Stich mit dem Ort	Trifft ein Fechter seinen Gegner durch einen Stich mit dem Ort seiner Waffe, so **muss** dieser **mindestens eine** der folgenden Bedingungen erfüllen: • Die Klinge muss sich durch den Stich deutlich biegen (z. B. bei einem aufgesetzten Stich) • An der Fechtmaske abgleiten **oder**

	• Den Gegner sichtbar beeinflussen **oder** • Der Stich muss über eine Länge von ca. 10 cm geführt werden, bevor der Ort den Gegner berührt.
Schnitt mit der Schneide	Trifft ein Fechter mit der Schneide und führt mit seiner Waffe einen Schnitt über die Trefferzone seines Gegners, so **muss** dieser **mindestens eine** der folgenden Bedingungen erfüllen: • Die Klinge muss mit einer der beiden Schneiden und nicht mit der Fläche in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und mindestens ca. 15 cm an der Trefferzone entlang gezogen oder geschoben werden **oder** • Die Klinge muss mit einer der beiden Schneiden in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und der Druck muss den Gegner sichtbar destabilisieren.
Stoß mit dem Knauf	Gelingt es einem der Fechter, seinen Gegner mit einem Knaufstoß am Kopf zu treffen, so **muss** dieser **alle** folgenden Bedingungen erfüllen: • Der Stoß muss in gerader Verlängerung der Klinge ausgerichtet geführt werden **und** • Der Stoß muss den Kopf am Gitter oder am Rahmen der Fechtmaske treffen. Der Stoß muss mindestens über eine Distanz von 10 cm geführt werden, bevor er trifft. Aus Sicherheitsgründen ist ein Knaufstoß mit wenig Schwung auszuführen und nur anzulegen. Eine Ausführung des Knaufstoßes mit Schung oder nicht in gerader Verlängerung kann „Übertriebene Härte“ darstellen.
Doppeltreffer	Doppeltreffer sind Treffer, die beide Fechter im gleichen Aktionsrahmen setzen. Sie müssen nicht simultan erfolgen. In diesem Fall muss die Angriffsbewegung des reagierenden Kämpfers vor dem Setzen des ersten Treffers durch den agierenden Kämpfer begonnen und dieser somit in unzureichender Deckung erfolgt sein. Es wird die Punktdifferenz zwischen den beiden Treffern gewertet.

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

Weitere gültige Aktionen

Ringen und Ringen am Schwert	Gültig sind Würfe **im Ansatz** (Destabilisierung erkennbar, nicht zu Ende geführt), Blockieren oder Fixieren des Gegners mit oder ohne Zuhilfenahme des Schwerts. Um als gültige Aktion gewertet zu werden, muss eine Dominanz erkennbar sein. Aufgrund der erhöhten Unübersichtlichkeit und des Risikos wird Ringen frühzeitig abgebrochen, auch wenn noch keine gültige Aktion erfolgt ist. Eine gültige Ringen oder Ringen am Schwert-Aktion wird mit **einem Punkt** bewertet.
Entwaffnung	Gelingt es einem der Fechter seinen Gegner zu entwaffnen, so **zählt dies nicht als Punkt** und der Kampf wird ohne Unterbrechung fortgesetzt. Der erfolgreiche Kämpfer kann jedoch die Situation ausnutzen und mit der Waffe einen gültigen Treffer setzen. Unterbricht ein Fechter die Aktion mit dem Ausruf „Aus“, so erhält der Gegner einen Punkt.
Außenlinie	Übertritt ein Fechter die Außenlinie, wird der Kampf unterbrochen **und der Gegner erhält einen Punkt**. Als Übertreten gilt, wenn irgendein Körperteil des Fechters den Boden außerhalb der Außenlinie berührt. Die Außenlinie selbst ist Teil des Kampfplatzes.

Aufgabe	Gibt ein Fechter auf, wird das Gefecht als durch den Gegner gewonnen gewertet und beendet. Eine Aufgabe kann mündlich erfolgen oder indem der Fechter den Kampfplatz und das Gefecht verlässt.

Ungültige Treffer

Alle Treffer, die nicht die unter Gültige Treffer definierten Bedingungen erfüllen, gelten als ungültige Treffer. Durch solche kann der Fechter keine Punkte zugesprochen bekommen. Darüber hinaus gibt es verbotene Aktionen und Taktiken.

Verbotene Aktionen und Taktiken

Die nachfolgenden Aktionen und Taktiken sind verboten und werden entsprechend sanktioniert. Die Entscheidung, ob eine Aktion oder Taktik hinreichend absichtlich ausgeführt wurde, liegt beim Schiedsrichter. Handelt es sich um einen erstmaligen Verstoß, kann der Schiedsrichter eine Verwarnung aussprechen. Ist der Tatbestand derart klar und mit Absicht ausgeführt, greift direkt die angegebene Sanktion. Besonders schwere Fällen können zudem den Tatbestand „Aggression“ (siehe Fehlverhalten) erfüllen!

Schläge mit Hand, Unterarm oder Ellbogen	Absichtliches Schlagen mit der Hand oder mit Teilen des Armes zum anderen Fechter.	Disqualifikation vom Gefecht
Tritte mit Fuß, Unterschenkel oder Knie	Absichtliches Treten mit dem Fuß oder mit Teilen des Beines zum anderen Fechter.	Disqualifikation vom Gefecht
Attackieren von Bereichen außerhalb der Trefferzone	Absichtliche Angriffe zu Bereichen außerhalb der Trefferzone. Das gilt in besonderem Maße für Nacken und Hinterkopf des anderen Fechters.	Disqualifikation vom Gefecht
Stöße mit der Parierstange	Absichtliche Stöße mit der Parierstange zum anderen Fechter.	Disqualifikation vom Gefecht
Mordhau	Es ist verboten einen Hau auszuführen, bei dem das Schwert an der Klinge gehalten wird und mit dem Gehilz zugeschlagen wird.	Disqualifikation vom Gefecht
Werfen der Waffe oder von Ausrüstungsteilen	Absichtliches Werfen der Waffe oder von Ausrüstungsteilen. Es ist dabei egal, wohin sie geworfen werden. Fallenlassen der Waffe, z. B. um ins Ringen zu gehen oder aufgrund von Entwaffnung, ist hiervon ausgenommen.	Disqualifikation vom Gefecht
Verbotene Ringentechniken	Verboten sind Hebel ohne Schwert, Würgen, Würfe über den Kopf (z. B. durch Festhalten und Drehen der Maske), absichtliches Abnehmen der Maske oder der Schutzausrüstung des Gegners.	Disqualifikation vom Gefecht
Treffer nach Unterbrechung	Bewusstes Setzen eines Treffers nach Unterbrechung durch den Kampfrichter.	Straftreffer
Treffer stehlen	Es ist nicht erlaubt, eine (ungerechtfertigte) Unterbrechung zu fordern, um drohende Treffer (etwa durch Übertreten oder während des Ringens) dadurch abzuwenden. Es ist außerdem nicht erlaubt, die erlaubte Trefferzone absichtlich mit Nicht-	Straftreffer

	Trefferzonen abzudecken, um dadurch einen gültigen Treffer abzuwenden.	
Zeit schinden	Es ist nicht erlaubt, eine Unterbrechung ohne Grund (bzw. mit offensichtlich vorgeschobenen Gründen) herbeizuführen oder eine Unterbrechung ungebührlich zu verlängern. Fehlende Kondition ist kein Grund für eine Unterbrechung!	Straftreffer
Abnehmen der Fechtmaske vor dem Kommando „Halt“	Die Fechter dürfen die Fechtmasken erst abnehmen, nachdem der Kampfrichter das Gefecht unterbrochen hat.	Straftreffer
Übertriebene Härte	Es ist nicht erlaubt besondere Härte einzusetzen (z. B. unnötige Härte bei Knaufstößen, Nachdrücken nach einem Treffer etc.). Dazu zählen Versuche den anderen absichtlich zu verletzen, ihm Schmerzen zuzufügen oder durch besondere Härte zu demoralisieren oder zu beeinträchtigen.	Straftreffer Bei wiederholtem Mal Disqualifikation vom Gefecht

Fehlverhalten

Sportliches Verhalten

Verweigern eines Gefechts oder des Grußes	Es ist verboten, zu verweigern mit einem anderen Fechter ein Gefecht auszutragen. Es ist weiterhin verboten, dem anderen Fechter den Gruß zu verweigern oder die Formfreiheit beim Gruß zur Beleidigung oder Verspottung zu missbrauchen.	Ausschluss vom Turnier
Gehorsam gegenüber Kampfrichter verweigern	Die Anordnungen des Kampfrichters sind von den Fechtern am Kampfplatz unverzüglich und vollständig zu befolgen.	Straftreffer
Entscheidungen des Kampfrichters kritisieren	Die Entscheidungen des Kampfrichters sind anzuerkennen. Sie sind weder während des Gefechts noch in einer Unterbrechung oder Pause zu kritisieren. Anweisungen des Kampfrichters sind unverzüglich, vollständig und ohne Diskussion zu befolgen.	Straftreffer
Beeinflussung der Kampfrichter oder Turnierleitung	Die Teilnehmer haben Handlungen oder Haltungen zu unterlassen, die darauf abzielen Entscheidungen der Kampfrichter oder der Turnierleitung zu beeinflussen. Dazu zählt auch das wiederholte Infragestellen von Kampfrichterentscheidungen oder Verweigern von Anweisungen.	Disqualifikation vom Gefecht

Generelles Verhalten

Unangemessenes Verhalten	Als unangemessenes Verhalten gilt jeglicher Verstoß gegen den Anstand oder die Moral durch den Fechter oder seine(n) Helfer/Assistenten. Dazu gehört auch die Störung der Ordnung oder die Beeinträchtigung des Ablaufs des Gefechts.	Straftreffer
Ausfallendes Verhalten	Diffamierende, beleidigende oder verächtliche Äußerungen, Gesten oder Handlungen durch den Fechter oder seine(n) Helfer/Assistenten.	Disqualifikation vom Gefecht

Aggression	Tatsächlicher oder versuchter physischer Angriff sowie aggressives oder bedrohendes Verhalten durch den Fechter oder seine(n) Helfer/Assistenten. Dies bezieht Mobbing ein.	Ausschluss vom Turnier, Verweis vom Austragungsort

Definition der Sanktionen

Straftreffer: Der Gegner erhält einen Punkt. Findet die Sanktionierung außerhalb eines Gefechts statt, gilt sie für das nächste Gefecht.

Disqualifikation vom Gefecht: Das Gefecht wird beendet und der Gegner wird als Gewinner des Gefechts festgelegt (mit voller Punktzahl). Findet die Sanktionierung außerhalb eines Gefechts statt, gilt sie für das nächste Gefecht.

Ausschluss vom Turnier: Der Fechter wird aus dem Turnier ausgeschlossen und darf keine weiteren Gefechte austragen. Geschieht dies während eines Gefechts, wird dies wie bei Disqualifikation beschrieben beendet. Der Fechter hat keinen Anspruch auf Platzierungen. Bereits gefochten Gefechte werden weiterhin in der Gesamtwertung des Turniers für die Platzierung anderer Fechter berücksichtigt.

Verweis vom Austragungsort: Der Fechter hat augenblicklich den Austragungsort bzw. das Veranstaltungsgelände zu verlassen.

Ein Fechter kann in einem Waffengang, in dem er eine Strafe erhalten hat, keine Punkte erzielen!