

Turnierregeln GETC 2023

# Gladius et Codex

# Turnierregelwerk

Regelwerk für das Turnier Fechten mit dem langen Schwert



Vereinsturnier Samstag, 16. September 2023

Dominik Eaton, Kolja Klein, Christian Zumsteg.  
Anpassungen: Martin Zulliger, Kamil Dwinger, Matthias Dünneberger

**INHALTSVERZEICHNIS:**

Einleitung	3
Turniersystem	4
Personal & Kampfplatz	9
Ablauf	11
Kommandos	14
Kampfwertung	15
Sicherheitskonzepte	19
Ermahnungen, Verwarnung/Strafe (Kampfabbruch), Disqualifikation.	22
Ausrüstung	24
Software	26
Allgemeine Ergänzung:	26

# Einleitung

Wir möchten bei unserem Turnier eine realistische Simulation des Kampfes mit dem langen Schwert in einem sportlichen, sicheren und freundschaftlichen Rahmen bieten. Die in diesem Dokument aufgeführten Regeln dienen diesem Zweck.

Historische Kampfkünste sind im Wettbewerb immer der Gefahr ausgesetzt verfälscht zu werden („Play the Rules“), deswegen dienen Turniere und Wettbewerbe hier mehr des freundschaftlichen Vergleiches als dem Anspruch eines leistungsorientierten Wettbewerbs.

# Turniersystem

Nach Vorrunden im Schweizer-System werden KO-Runden mit den bestgesetzten Kämpfern der folgenden Kategorien durchgeführt:

1. Newcomer: Die zwei bestgesetzten Kämpfer der Vorrunde, welche im laufenden oder vorangegangenen Jahr als Mitglieder aufgenommen wurden und zum ersten Mal an einem HEMA-Turnier teilnehmen, treten zum Finale ihrer Kategorie an.
2. Damen: Die zwei bestgesetzten Kämpferinnen der Vorrunde treten zum Finale ihrer Kategorie an.
3. Vereinsmeisterschaft: Die vier bestgesetzten Kämpfer treten zu KO-Runden (Halbfinale, kleiner Final und Finale) an.

Die Teilnahme in der KO-Runde einer Kategorie schliesst die Teilnahme in den KO-Runden anderer Kategorien nicht aus.

## Das Schweizer System

Die Vorrunden werden nach dem Schweizer System durchgeführt. Das Schweizer-System ist eine Mischung aus Jeder-gegen-Jeden und dem KO-System und stammt ursprünglich aus dem Schachsport.

### Vorteile des Schweizer-System

Es stellt sicher, dass

- alle Kämpfer die gleiche Anzahl von Kämpfen antreten,
- Kämpfer unterschiedlicher Niveaus/Kampfstärken am Turnier teilnehmen können
- die meisten Kämpfe, vor allem gegen Mitte und Ende des Turniers, zwischen Kämpfern annähernd gleicher Kampfstärke ausgetragen werden,
- man gegen viele verschiedene Kämpfer, aber nie zweimal gegen dieselben antritt,
- nicht alle Kämpfer gegen alle anderen antreten müssen,
- alle Kämpfer interessante Kämpfe absolvieren, da sie einen individuellen, ihrer Leistung entsprechenden, Turnierverlauf haben und dass
- es in der Regel kein Auslosungspech gibt, da nur die Leistung über die Platzierung entscheidet.

## Durchführung der Vorrunden

### Vorbereitung

Die Tabelle der Kämpfer wird in zufälliger Reihenfolge vor der ersten Vorrunde besetzt.

Wenn  $N$  die Anzahl der Kämpfer ist, werden  $\lceil \log_2(N) \rceil$  Vorrunden benötigt, um eine Rangliste mit genügender Aussagekraft über die relative Stärke der Kämpfer zu erstellen.

Anzahl Kämpfer	Benötigte Vorrunden	Kämpfe pro Vorrunde	Total Kämpfe
1-2	1	1	1
3-4	2	2	4
5-8	3	2-4	6-12
9-16	4	4-8	16-32
17-32	5	8-16	40-80
33-64	6	16-32	96-192
...			

*Tabelle 1: Benötigte Vorrunden und Kämpfe in Abhängigkeit der Anzahl der Kämpfer. Bemerkung: bei bis und mit 4 Kämpfern tritt jeder einmal gegen jeden anderen an.*

### Vorgehensweise bei einer Vorrunde

Die Kampfpaarungen einer Vorrunde werden wie folgt zusammengestellt:

Tabellenerster – Tabellenzweiter

Tabellendritter – Tabellenvierter

Tabellenfünfter – Tabellensechster

[...]

Tabellenvorletzter – Tabellenletzter

Bei einer ungeraden Anzahl von Kämpfern erhält der Tabellenletzter ein „Freilos“.

Es muss möglichst sichergestellt werden, dass keine Kampfpaarung während den Vorrunden zweimal vorkommt. Sollte es nach der ersten Vorrunde dennoch laut Tabelle dazu kommen, dass sich ein Kampf zwischen zwei Kämpfern wiederholt, so wird der entsprechende Gegner in der Tabelle übersprungen.

Beispiel:

Tabellenerster – Tabellenzweiter (haben bereits gegeneinander gekämpft)

Tabellendritter – Tabellenvierter

[...]

Tabellenvorletzter – Tabellenletzter

Somit wird der Tabellenzweite übersprungen:

Tabellenerster – Tabellendritter

Tabellenzweiter – Tabellenvierter

[...]

Tabellenvorletzter – Tabellenletzter

Nach dem Beenden aller Kämpfe einer Vorrunde wird die Tabelle neu geordnet.

Die Wertungskriterien für die Sortierung bestehen aus den Komponenten (in absteigender Priorität):

Siegpunkten — BHZ (Buchholzzahl) – FBHZ (Feinbuchholzzahl) – SBZ  
(Sonneborn-Bergerzahl) – direkte Begegnung – Los

(Die Definitionen dieser Begriffe sind am Ende dieses Kapitels im Abschnitt  
«*Begriffserläuterung*» einsehbar.)

Demnach wird die Tabellenliste von dem Kämpfer mit den meisten Siegpunkten angeführt. Bei Gleichstand der Siegpunkte erhält der Kämpfer mit den höheren BHZ den besseren Rang. Herrscht dann noch immer Gleichstand, entscheidet die höhere FBHZ, danach die höhere SBZ über die Platzierung. Herrscht dann noch immer Gleichstand und die beiden Fechtenden hatten eine direkte Begegnung, wird der Gewinner der Begegnung besser platziert. Hat keine direkte Begegnung stattgefunden oder ist diese unentschieden ausgefallen, entscheidet das Los.

Durch diese Neuordnung der Tabelle wird erreicht, dass in den folgenden Runden Stärkenunterschiede der gepaarten Kämpfer zusehends verringert und vermehrt Kämpfe zwischen etwa Gleichstarken ausgetragen werden.

Die nächste Vorrunde wird mit der neu geordneten Tabelle der Kämpfer gestartet.

Ende der Vorrunden

Die nach der letzten Vorrunde geordnete Tabelle ist die vorläufige Rangliste. Mittels dieser vorläufigen Rangliste wird ermittelt, wer an den KO-Runden der jeweiligen Kategorien teilnimmt.

## Begriffserläuterung:

Siegpunkte:

Punkte, die der Kämpfer für seine Leistung im Kampf erhält:

- 2 Siegpunkte bei Sieg
- 1 Siegpunkt bei Unentschieden
- 0 Siegpunkte bei Niederlage.

Freilos

Erhält ein Kämpfer ein Freilos, so ist dies gleichbedeutend wie ein Sieg und der Kämpfer erhält zwei Siegpunkte.

BHZ (Buchholzzahl):

Summe der Siegpunkte der Gegner. Die höhere BHZ entscheidet bei gleicher totaler Siegpunkte. Bei der Buchholz-Wertung geht man davon aus, dass die Siegpunkte eines Kämpfers, der erfolgreichere Gegner gehabt hat, höher zu bewerten ist als die eines anderen, dessen Gegner weniger Siegpunkte erzielt haben. Die BHZ ist ein Mass für die Kampfstärke der Gegner.

FBHZ (Feinbuchholzzahl):

Summe der BHZ der Gegner (also die Summe der Siegpunkte der Gegner der Gegner). Die höhere FBHZ entscheidet bei gleicher BHZ. Sie ist eine Verfeinerung der BHZ und ein Mass für die Kampfstärke der Gegner der Gegner.

SBZ (Sonneborn-Bergerzahl):

Die Sonneborn-Bergerzahl ist die Summe der Siegespunkte aller bisherigen Gegner, gegen die ein Kämpfer gewonnen hat plus die halbe Summe der Siegespunkte aller bisherigen Gegner, gegen die ein Kämpfer unentschieden gefochten hat. Sie ist ein Mass für die Kampfstärke der unterlegenen Gegner. Wenn  $SBZ = BHZ$ , dann hat der Kämpfer alle seine Kämpfe gewonnen. Die SBZ kann maximal den Wert der BHZ annehmen.

Los

Das Los wird per Münzwurf in Anwesenheit der betroffenen Kämpfer und eines Richters entscheiden. Der Schreiber bestimmt welchem Kämpfer Kopf und welchem Zahl zugeordnet wird. Der Richter wirft die Münze auf, so dass sie sich im Flug mehrfach dreht und auf eine glatte Oberfläche fällt. Die Seite, die oben ist, gewinnt das Los.

## KO-Runden

In den KO-Runden sollen sich die besten Kämpfer ihrer jeweiligen Kategorien nochmals direkt begegnen, um den finalen Gewinner zu bestimmen. Dabei ist es unerheblich, ob zwischen ihnen in den Vorrunden oder einer anderen KO-Runde bereits eine direkte Begegnung stattgefunden hat.

Es ist den Kämpfern möglich sich gleichzeitig in mehreren Kategorien für KO-Runden zu qualifizieren, sofern sie die notwendigen Bedingungen der jeweiligen Kategorien erfüllen.

Sollte sich ein ausgeschlossener oder disqualifizierter Kämpfer für KO-Runden qualifiziert haben, übernimmt der Nächstbestplatzierte seiner Kategorie dessen Platz in der KO-Runde.

Die Turnierleitung ist verpflichtet die Kämpfe der KO-Runden so zu planen, dass Kämpfer mindestens 5 Minuten Pause zwischen den Kämpfen erhalten. Idealerweise findet das Finale der Vereinsmeisterschaft als letzter Kampf statt.

Sollten in den KO-Runden nach 3 Minuten Punktegleichstand herrschen, wird der Kampf bis zum nächsten Unterbruch durch den Richter, bei dem der Punktegleichstand gebrochen wird, verlängert.

### Newcomer

Die zwei Newcomer, die auf der vorläufigen Rangliste die beste Position erzielt haben, treten zum Finale gegeneinander an.

### Damen

Die zwei Damen, die auf der vorläufigen Rangliste die beste Position erzielt haben, treten zum Finale gegeneinander an.

### Vereinsmeisterschaft

Die vier auf der vorläufigen Rangliste Bestgesetzten werden in einem Halbfinale gepaart:

- erster gegen vierter
- zweiter gegen dritter

Die Verlierer der jeweiligen Halbfinale treten zum kleinen Finale (3. & 4. Platz) gegeneinander an.

Die Gewinner der jeweiligen Halbfinale treten zum Finale gegeneinander an.



# Personal & Kampfplatz

## Personal

Schreiber:

notiert das Ergebnis pro Gang / pro Kampf, verkündet den Zwischenstand/Endstand. Nimmt die Zeit.

Richter:

startet, stoppt Gänge / Kampf, zählt die Wertungen der Ringrichter. Stellt Reibungslosen Kampfverlauf sicher. Er wertet selbst nicht.

Ringrichter:

Stehen um den Kampfplatz. Bewerten den Kampf. Es werden 4 Ringrichter benötigt.

Kämpfer:

Die Kontrahenten die im sportlichen und fairen Wettbewerb ihr Fechten auf die Probe stellen.

Coach / Betreuer:

Eine vom Kämpfer bestimmte Person, die ihn in seiner Ecke unterstützt.

## Kampfplatz

- Der Kampfplatz besteht aus einem **8x8 Meter** messenden Quadrat. Der Kampfplatz darf nur von den Kämpfern und dem Richter betreten werden.
- Um den Kampfplatz herum befindet sich eine 2 Meter breite Sicherheitszone. Aufenthalt in dieser Zone während des Kampfes ist folgenden Personen vorbehalten: Ringrichter, Richter, Kämpfer und einem Coach / Betreuer pro Kämpfer.
- Der Kampfplatz ist klar und ersichtlich zu markieren. Die Sicherheitszone ist klar und offensichtlich zu erkennen (Absperrband, Personal, etc.).
- Der Schreiber ist ausserhalb der Sicherheitszone mit freier Sicht auf den Kampfplatz zu platzieren. Tisch & Stuhl sind empfohlen. Der Schreiber muss mit geeignetem technischem Gerät die Zeit messen können.
- Der Richter bewegt sich mit den Kämpfern auf dem Kampfplatz. Er hat eine Stange zum steuern des Kampfes.

## Turnierregeln GETC 2023

- Die Ringrichter bewegen sich in der Sicherheitszone jeweils nördlich, südlich, westlich, östlich. Die Ringrichter laufen nicht um den Kampfplatz, sondern bleiben auf ihrer Linie. Die Ringrichter haben farbige Fahnen (rot/blau) zum Anzeigen der Wertung.
- Die Kämpfer haben jeweils ihre Ecken einander gegenüberliegend. Die Kämpfer werden mit einem farbigen Armband markiert (rot/blau).

# Ablauf

## Routineabläufe:

### Kampfbeginn:

1. Der Schreiber ruft die Kämpfer auf. Die Kämpfer betreten ihre Ecken.
2. Der Ringrichter zur Rechten des Kämpfers überprüft dessen Sicherheitsausrüstung und Waffe.
3. Die Kombattanten kommen in die Mitte zum Richter und begrüßen sich.
4. Der Richter stellt die Bereitschaft des Schreibers und der Ringrichter sicher (Kommando „Judges?“) - Schreiber und Ringrichter quittieren durch Zeichen.
5. Der Richter stellt die Bereitschaft der Kämpfer sicher. (Kommando „Ready“) - Die Kämpfer quittieren
6. Der Richter eröffnet den Kampf (Kommando „Fight“), der Schreiber startet die Zeit.

### Unterbruch wegen Treffer:

Wird ein Treffer erzielt, der eindeutig tödlich wäre oder werden mehrfache Treffer erzielt, die weiteren Kampf verunmöglichen würden (beides nach Ermessen des Richters), wird der Kampf wie folgt unterbrochen:

1. Der Richter unterbricht den Kampf (Kommando „Halt“)
2. Die Kämpfer gehen in ihre Ecken.
3. Die Ringrichter zeigen ihre Wertung
4. Die Kämpfer zeigen anschliessend die erhaltenen Treffer
5. Der Richter sammelt die Wertungen und gibt diese zum Schreiber.
6. Der Schreiber wiederholt die Wertung und gibt den neuen Stand bekannt.
7. Der Richter stellt die Bereitschaft der Kämpfer sicher. (Kommando „Ready“) - Die Kämpfer quittieren.
8. Der Richter gibt den wieder Kampf frei (Kommando „Fight“)

### Unterbruch wegen Sicherheit:

1. Der Richter unterbricht den Kampf (Kommando „Halt, danger“)
2. Die Kämpfer gehen in ihre Ecken.

3. Der Richter spricht Ermahnung aus.
4. Die Sicherheitsmängel werden behoben Der Schreiber stoppt die Zeit.
5. Der Richter stellt die Bereitschaft der Kämpfer sicher. (Kommando „Ready“ - Die Kämpfer quittieren.
6. Der Richter gibt den Kampf wieder frei und der Schreiber startet die Zeit.

#### Unterbruch wegen Timeout

Pro Kampf kann der Kämpfer oder dessen Coach / Betreuer einmal ein 30s Timeout anfordern. Das Timeout muss während eines Kampf-Unterbruchs verkündet werden:

1. Der Kämpfer oder Coach meldet dem Richter mit deutlicher Stimme „Timeout rot / blau“
2. Der Richter unterbricht den Kampf (Kommando „Stop! [...] Timeout for „Name des Kämpfers“). Der Schreiber stoppt die Zeit und notiert, dass ein Timeout für den Kämpfer in Anspruch genommen wurde.
3. Die Kämpfer gehen in ihre Ecken.
4. Der Richter geht zu dem Coach, der das Timeout gefordert hat.

#### Timeout Ende:

1. Der Richter stellt die Bereitschaft des Schreibers und der Ringrichter sicher (Kommando „Judges“) - Schreiber und Ringrichter quittieren.
2. Der Richter stellt die Bereitschaft der Kämpfer sicher. (Kommando „Ready“) - Die Kämpfer quittieren
3. Der Richter eröffnet den Kampf, der Schreiber startet die Zeit.

#### Kampfende:

1. Die Kämpfe werden nach spätestens 3 Minuten beendet
2. Erreicht ein Kämpfer einen Punktevorsprung von 8 Trefferpunkten oder mehr, wird der Kampf vorzeitig beendet.
3. Der Schreiber gibt Signal für auslaufende Zeit (Kommando „10 Seconds“)
4. Der Schreiber gibt Signal für Zeitende (Kommando „Time!“)
5. Der Richter beendet den Kampf nach der aktuellen Aktion (Kommando „Halt!“)
6. Die Kämpfer gehen in ihre Ecken.
7. Die Ringrichter zeigen ihre Wertung.

8. Der Richter sammelt die Wertungen und gibt diese zum Schreiber.
9. Der Schreiber wiederholt die Wertung und gibt den Endstand bekannt.
10. Der Richter holt die Kämpfer für Endgruss in die Mitte und erklärt den Kämpfern mit den meisten Trefferpunkten zum Sieger.

## Für den Richter zu beachten:

### Standardisierte Kommunikation:

Einerseits sollte man sich konsequent an gewisse Kommunikationsstandards halten, andererseits sind die hier vorgeschlagenen exakten Kommandos nicht in Stein gemeißelt. Es wird empfohlen zur Herausbildung einer Art Fachsprache im Turnierwesen sich an die vorgeschlagenen Kommandos zu halten. Dabei sollte man sich trotzdem immer versichern das die Kommandos und Nachrichten auch bei allen die es betrifft ankommt. Deshalb sollten die wichtigsten Dinge in der Vorabbesprechung mit Personal und mit Kämpfern bereits geklärt werden.

### wann unterbrechen:

Um den Ablauf des Turniers möglichst reibungslos zu gestalten und den Kampf selbst im Fluss nicht zu massiv zu beeinflussen gilt sowohl beim Stoppen also auch beim Wiederaufnehmen sich nach den Kämpfern zu richten. Stopp rufen nach einer Aktion ist fair, laufende Aktionen mit einem Kommando abzubrechen dagegen ist ein direkter Eingriff in die Performance der Kämpfer und sollte nur in Notfallsituationen gemacht werden. Tendenziell ist ein „in den Kampf rufen“ sogar gefährlich da es die Aufmerksamkeit der Kämpfer ablenkt. Zu guter Letzt gilt, dass zu einem erfolgreichen Treffer auch der Rückzug ohne Gegentreffer gehört. Ein normaler Unterbruch zwecks Wertung sollte also im Normalfall in weiter Distanz ausgerufen werden.

### wann wiederaufnehmen:

Die Wiederaufnahme des Kampfes sollte im Tempo der Kämpfer stattfinden. Es ist nicht nötig, wenn beide noch nicht wieder parat stehen, direkt den Kampf wieder freizugeben und die Kämpfer nicht zu Luft kommen zu lassen. Gleichzeitig sollten Verzögerungstaktiken auch nicht zugelassen werden, wenn nur ein Kämpfer sehr langsam wieder für den nächsten Waffengang parat ist. Hier sollte ein Rhythmus der beiden Kontrahenten entspricht gefunden werden.

# K o m m a n d o s

Um die Kommunikation eindeutig und klar zu gestalten und damit den Ablauf reibungslos zu gestalten sind die wichtigsten Kommandos hier aufgelistet.

Judges, Ready?

Frage des Richters an die Ringrichter und den Schreiber nach Bereitschaft, wird durch Blickkontakt bestätigt.

Fighters, Ready?

Frage des Schiedsrichters an die Kämpfer, wird durch Handzeichen bestätigt

Fight! / Fence!

Der Kampf ist freigegeben

Halt! / Stop!

Der Kampf wird unterbrochen.

Stop! [...] Timeout for ...

Der Kampf wird unterbrochen.

30 seconds / 10 seconds

Der Kampf dauert noch ...

TIME!

Die Kampfzeit ist um, der Kampf wird aber erst durch den Richter unterbrochen.

Fight Stop!

Der Kampf wird beendet, die letzte Wertung wird aufgenommen.

# Kampfwertung

## Treffer & Streifer

Es wird in Streifer und Treffer (Touches & Hits) auf erlaubte Ziele gewertet. Zur Bewertung orientieren wir uns an den 3 Wundern (Hieb, Schnitt, & Stich), Schlägen mit dem Pommel und erlaubtem Ringen. Die Treffer und Streifer müssen für die Ringrichter klar erkennbar sein.

Ein gültiger **Treffer** weist Eigenschaften auf, um mit einer scharfen Waffe den Gegner kampfbeedend zu verletzen. Ein Treffer muss dazu folgende Voraussetzungen erfüllen:

- weist ein erkennbares Mindestmass an Kraft auf (ausgenommen Pommelschlag),
- trifft zielgenau,
- die Klinge / der Ort / der Pommel ist sauber ausgerichtet und
- beim Schnitt muss die Schnittbewegung in ausreichender Länge ausgeführt werden.

Ein gültiger **Streifer** muss lediglich eine dieser Voraussetzungen erfüllen. Auch Streifer, die nur einfache leichte Wunden verursachen würden, zählen.

Mit dem Pommel und im Ringen

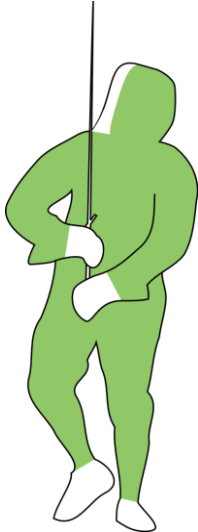
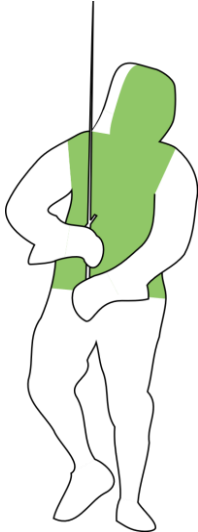
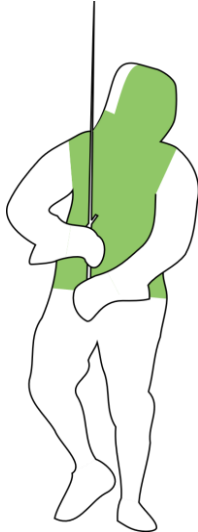
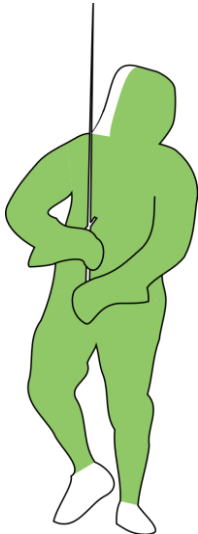
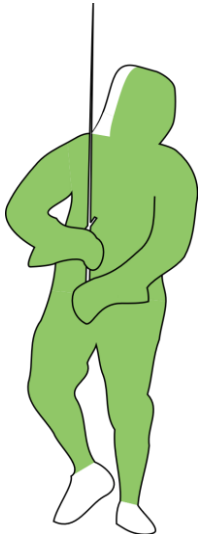
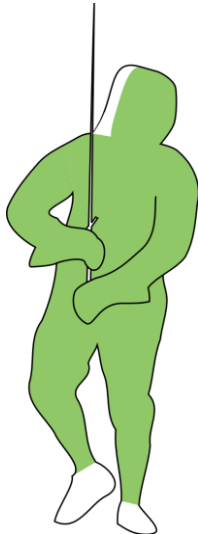
**Schlag - Treffer:** Andeuten eines Schlages auf das Metallgitter der gegnerischen Maske mit dem Pommel. (Der durchgezogene Schlag ergibt je nach Wirkung Verwarnung oder Disqualifikation.)

**Entwaffnung - Treffer:** Der Gegner wird mit sauber ausgeführter Technik und ohne grosser Krafteinwirkung entwaffnet.

**Kämpfer aus dem Kampfplatz - Streifer:** Ein Fuss des Gegners muss ausserhalb des Kampfplatzes sein.

Die Drei Wunder

Treffer und Streifer mit den drei Wundern gelten nur in folgenden Zonen:

	Hieb	Stich	Schnitt
Treffer	 <p>Klarer, mit Schwung ausgeführter Hieb auf den Kopf, Hals, Torso, Arm oder Bein. Ausgenommen sind Hinterkopf, Nacken und Wirbelsäule.</p>	 <p>Fester, klarer Stich (die Klinge biegt sich) zum Kopf, Hals oder Torso. Ausgenommen sind Hinterkopf, Nacken und Wirbelsäule.</p>	 <p>Klare, kräftige Schnittbewegung (geschoben oder gezogen) mit der Schneide auf Kopf, Hals oder Torso. Ausgenommen ist der Hinterkopf.</p>
Streifer	 <p>Leichter Hieb auf den Kopf, Hals, Torso, Arm, Bein oder Hand. Ausgenommen sind Hinterkopf, Nacken und Wirbelsäule.</p>	 <p>Leichter Stich (Klinge biegt sich kaum) zum Kopf, Hals, Torso, Arm, Bein oder Hand. Ausgenommen sind Hinterkopf, Nacken und Wirbelsäule.</p>	 <p>Wenig ersichtliche Schnittbewegung, unsauber ausgerichtet Klinge, nur leichter Druck auf Kopf, Hals, Torso, Arm, Bein oder Hand. Ausgenommen ist der Hinterkopf.</p>



## Kommunikation der Wertung

Der Richter unterbricht und holt die Wertung der Ringrichter ein bei:

- Eindeutigem Treffer
- Zweitem Streifer
- Übertreten des Kampfplatzes

Dabei gilt, dass der Kampfluss nicht unnötig beeinflusst werden soll. Siehe auch: Ablauf.

Die Ringrichter geben Wertung:

- vorzeitig wenn Sie einen eindeutigen Treffer gesehen haben. Der Kampf wird erst vom Richter unterbrochen.
- Wenn der Richter den Kampf für die Wertung stoppt.

Die Ringrichter geben die Treffer und Streifer der Kämpfer bekannt durch:

- Ein Treffer am Gegner wird durch gestrecktes Überkopfheben der Flagge gezeigt
- Ein Treffer am Gegner, der nicht aus zwei Streifer besteht und ohne Gegentreffer oder -streifer erfolgt (Bonus) wird durch gestrecktes Überkopfheben und Kreisen der Flagge gezeigt
- Ein Streifer am Gegner wird durch Schulterhohes seitliches heben der Flagge gezeigt.
- Kein Treffer oder keine Meinung wird durch unten vor dem Körper kreuzen der Flaggen signalisiert.

Die Kämpfer dürfen die Treffer und Streifer, die sie vom Gegner erhalten haben, anzeigen:

- „Ich bin voll getroffen worden“ durch Hand Überkopf (gestreckter Arm).
- „Ich bin voll getroffen worden ohne Gegentreffer gegeben zu haben“ durch Hand Überkopf kreisen (gestreckter Arm).
- „Ich habe einen Streifer erhalten“ durch schulterhohes, seitliches und waagerechtes ausstrecken des Armes oder mehrfaches anklopfen des Trefferortes.

## Zählen der Wertung

Ein Treffer oder Streifer gilt als anerkannt, wenn:

- Zwei Ringrichter diese anzeigen

oder

- Ein Ringrichter und der Gegner diese anzeigen.

Ein Streifer gilt ebenfalls als anerkannt, wenn:

- Genau ein Ringrichter einen Treffer und ein anderer einen Streifer anzeigen

## Punkteverteilung

Punkte werden wie folgt vergeben:

Treffer = 3 Punkte.

Streifer = 1 Punkt.

Bonus = +2 Punkte.

Zwei Streifer werden bei erfolgreichem Rückzug (kein Gegentreffer) zu einem Treffer. Zwei Streifer mit Gegentreffer oder -streifer gelten als einen Streifer.

Ein Bonus von 2 Punkten wird zusätzlich verliehen für Treffer, die ohne Gegentreffer oder -streifer erfolgt sind und nicht selbst durch 2 Streifer zustande gekommen sind.

Nach jeder Wertung wird die volle Punktzahl dem Schreiber übergeben oder die anerkannten Treffer und Streifer mitgeteilt.

Der Schreiber bildet die Differenz und notiert diese für den Kampfverlauf. Der Schreiber teilt den aktuellen Punktestand für die Kämpfern hörbar mit.

## Kampfwertung bei Forfeit und vorangegangener Disqualifikation

Wenn ein Kämpfer freiwillig aus dem Kampf ausscheidet oder diesen freiwillig nicht antritt, wird dies als Forfeit gewertet. Er wird von den folgenden Vorrunden und KO-Runden automatisch ausgeschlossen.

Tritt ein Kämpfer nicht zum Kampf an, wegen Forfeit oder vorangegangener Disqualifikation, wird der Kampf als Sieg für den verbleibende Kämpfer gewertet.

# Sicherheitskonzepte

## Einweisung der Kämpfer

Vor den Kämpfen findet eine Einweisung in die Kampf- und Turnierregeln statt.

## Kampfplatz

Der Kampfplatz muss sauber markiert sein und darf ansonsten keine Gegenstände aufweisen. Allein der Richter und die Kämpfer dürfen den Kampfplatz betreten. Kämpfer jedoch nur, nachdem sie aufgerufen worden sind (siehe Ablauf Kampf).

## Ausrüstungskontrolle

Beim Eingang zum Turnier findet eine für alle Kämpfer obligatorische Materialkontrolle statt. Erfüllt die Ausrüstung die Anforderungen nicht, kann eine Teilnahme am Turnier verweigert werden.

Vor jedem Kampf überprüft der Ringrichter zur Rechten des Kämpfers die Waffe auf Scharten und lose, spitzige und scharfe Teile. Wenn eine Waffe von den Ringrichtern als nicht tauglich eingestuft wird, ist der Besitzer der Waffe in der Verantwortung einen Ersatz zu beschaffen oder die Mängel sofort zu beheben. Der Richter kann eine Ermahnung (Kämpfer zu spät oder nicht regelkonform ausgerüstet) aussprechen. Lockere Kreuzstangen werden akzeptiert, sofern sie keine erkenntliche Gefahr darstellen.

Vor jedem Kampf überprüft der Ringrichter zur Rechten des Kämpfers, ob die Schutzausrüstung vollständig ist und korrekt getragen wird.

## Unterbruch

Der Kampf wird ausschliesslich durch den Richter gestartet und gestoppt.

Ausnahme: Ringrichter dürfen bei offensichtlich gefährlichen Aktionen bzw. Situationen warnen.

Zurufe der Umstehenden sind zu ignorieren bzw. zu Unterlassen.

Der Coach / Betreuer darf nur in der Ecke während des Unterbruchs mit dem Kämpfer sprechen oder dessen Ausrüstung richten. Timeouts und andere Belange sind dem Richter zu signalisieren. Während des Kampfs hat der Coach / Betreuer sich ausserhalb des Kampfplatzes aufzuhalten und das Geschehen jederzeit im Auge zu behalten.

## Verbotene und erlaubte Aktionen

### Generell verboten:

- Alle Angriffe auf die Leistengegend sind verboten.
- Alle gezielten Angriffe auf den Hinterkopf sind verboten.
- Alle gezielten Angriffe auf den Nacken sind verboten, mit Ausnahme von kontrollierten Schnitten.
- Alle Angriffe auf die Wirbelsäule sind verboten, mit Ausnahme von kontrollierten Schnitten.
- Alle Angriffe auf die Füße und Knöchel sind verboten.
- Angriffe mit der Kreuzstange, insbesondere Mordhaue, sind verboten.
- Das Werfen der Waffe ist verboten.
- Es ist verboten die Schutzausrüstung, insbesondere die Maske, des Gegners zu entfernen.
- Ringen und Schlagen sind mit Ausnahme der unter «Generell Erlaubt» explizit Erlaubten Aktionen verboten. Insbesondere verboten sind:
  - Würfe, Feger und Stösse, die den Gegner zu Fall bringen könnten.
  - Gelenkhebel entgegen der natürlichen Richtung des Gelenkes.
  - Fusstritte (Kicks), insbesondere Fusstritte seitlich gegen das Knie. Diese werden mit sofortiger Disqualifikation sanktioniert.
  - Schläge mit Fäusten, Ellenbogen, Knien, etc.
  - Wiederholte Schläge mit dem Pommel.

### Generell erlaubt:

- Es ist erlaubt, die Klinge des Gegners zu ergreifen, wenn diese kontrolliert wird. Eine Klinge gilt als kontrolliert, wenn die gegnerische Klinge in einer Bindung ist oder anderweitig immobilisiert wird, so dass der Gegner in Bewegung seiner Waffe deutlich eingeschränkt wird.
- Es ist erlaubt, das Metallgitter der gegnerischen Maske mit dem Pommel leicht zu schlagen.

## Turnierregeln GETC 2023

- Es ist erlaubt, die Arme und Hände des Gegners wegzuwischen, ohne diese zu halten oder zu schlagen.
- Es ist erlaubt, den Gegner am Torso wegzuschieben (z.B. aus dem Ring). Dabei muss der Kontakt so etabliert und konstant gehalten werden, dass klar nicht geschlagen oder getreten wird und dass der Gegner nicht zu Boden fällt.
- Erlaubt ist Halbschwert ohne Ringen.
- Erlaubt sind Entwaffnungen, die in einer sauberen Aktion mit der minimal nötigen Kraft ausgeführt werden. Entwaffnungen, die in ein „Tauziehen“ führen, werden abgebrochen.

# Ermahnungen, Verwarnung/Strafe (Kampfabbruch), Disqualifikation

Der Richter stellt sicher, dass die Regeln eingehalten werden.

Bei Zuwiderhandeln darf der Richter ermahnen, und anschliessend vom Kampf bzw. vom Turnier ausschliessen. Das Oberste Interesse des Richters sollte dabei ein Sicheres und flüssiges Turnierwesen sein. Die Verhältnismässigkeit muss immer gewahrt bleiben.

**Der Richter hat das letzte Wort.** Einsprachen sind ausschliesslich mit der Turnierleitung zu besprechen. Widersprüche oder nichtbefolgen von Anweisungen oder Ermahnungen werden verwarnt.

Sanktionen:

- Die **Kommunikation und Benehmen** im gesamten Turnierablauf müssen generell im gesitteten Rahmen stattfinden. **Unsportliches Verhalten** wird (auch vor und nach dem Kampf) verwarnt! Dies gilt auch für Anwesende, die nicht am Turnier teilnehmen.
- **Erscheint ein Kämpfer zu spät oder nicht regelkonform ausgerüstet** zu einem Kampf so wird er ermahnt. Ist der Kämpfer eine Minute nach der Ermahnung nicht kampfbereit so wird er verwarnt. Ist der Kämpfer nach einer weiteren Minute nicht kampfbereit so wird der Kampf Forfeit gegeben.
- **Verstösse ohne Sicherheitsgefährdung**, führen mit der 3. Wiederholungen zu Kampfabbruch. Sämtliche Verstösse, die zu einer Verwarnung führen, dürfen bei Wiederholung mit einem Kampfabbruch vergolten werden.
- Wiederholte **mittlere und leichte Verstösse** mit Sicherheitsgefährdung im Kampf führen zur Disqualifikation. Der entsprechende Kämpfer muss min. 1-mal deutlich abgemahnt werden.
- Beispiel: „Stopp! das ist eine Sicherheitsgefährdung und wird nicht toleriert! [...] bei Wiederholung wirst du disqualifiziert!„
- **Grobe Verstösse** die wissentlich oder leichtfertig in Kauf genommen zu massiven Sicherheitsgefährdungen führen können, in Übereinkunft mit den Ringrichtern, zur sofortigen Disqualifikation führen.
- **Verstösse mit Sicherheitsgefährdung ausserhalb des Kampfes** führen zu Verwarnungen. Diese werden gleich sanktioniert wie Verstösse während des Kampfes. Zur Gewährung der Sicherheit und des reibungslosen Betriebes darf der Richter und/oder der Turnierorganisator zusätzlich den Verursacher mit sofortiger Wirkung aus dem Saal verweisen.

Ergänzung:

- Illegale Aktionen werden ausnahmslos nicht gewertet. Dabei gilt jedoch zu berücksichtigen, dass einer unschuldigen Partei kein Nachteil entstehen darf.
- Der Schreiber protokolliert Verwarnungen, Kampfabbrüche, Disqualifikationen und Verweisungen.
- Kampfabbruch wird wie ein Sieg für den bestehenden Kämpfer gewertet.

# Ausrüstung

## Waffen

Es wird mit Stahlfedern von maximal 134cm Länge gefochten. Die Federn weisen keine Scharfen und lose, spitzige oder scharfe Teile auf. Hanwei Federn sind nicht zugelassen.

## Schutzausrüstung

Um die Sicherheit der Kämpfer zu gewährleisten und eine realistische Fechtweise zu ermöglichen ist für alle Kämpfer folgende Schutzausrüstung **vorgeschrieben**:

- Fechtmaske 1600N gemäss FIE mit Hinterkopfschutz. Die Maske ist derart zu sichern das sie im Kampfgeschehen nicht herunterfällt.
- Stichschutzkragen
- Fechtmeisterweste oder Gambeson. Die Weste/Gambeson muss einen Stehkragen haben, mindestens bis an die Hüftknochen reichen und die Arme bis zu den Handgelenken bedecken. Die Weste/Gambeson hat einen ausreichenden Schutz gegen Durchstich bei Schwertbruch zu bieten.
- Ellbogenschutz (Darf in die Weste/Gambeson integriert sein)
- Fechtschürze oder Fechthose. Deckt die Weste/Gambeson die Hüfte nicht vollständig, muss eine entsprechend hohe Fechtschürze oder Fechthose getragen werden, die den nötigen Schutz gewährleistet.
- Knieschutz (Darf in die Fechthose integriert sein)
- Tiefschutz ist für Männer vorgeschrieben.
- Handschuhe, die Schutz bei mittlerer und hoher Intensität bieten (Sparring Gloves, SPES Heavy Gloves).

Empfohlen sind:

- Schienbeinschützer aus hartem Material
- Unterarmschutz
- Plastron
- Polsterung für Oberschenkel



## Turnierregeln GETC 2023

- Fechthose aus durchstichsicherem Material

Die Schutzausrüstung hat sauber und in technisch einwandfreiem Zustand zu sein. Die Schutzausrüstung muss genügenden und angemessenen Schutz bieten.

Abgesehen von der Fechtmassage sind Metallteile bei Schutzausrüstung ausdrücklich verboten (Ausnahme: Kleinteile wie Scharnier-Nieten und Reißverschlüsse).

Verboten sind gefährliche Elemente wie scharfe Kanten oder vorstehende Spitzen.

Generell gilt **keine nackte Haut** auf dem Kampfplatz. Es wird in langen Hosen / Fechthosen mit Kniestrümpfen gefochten.

## Software

Zur Erfassung der Kampfresultate, Erstellung und Ordnung der Tabellen nach den Vorrunden und Bestimmung der Kampfpaarungen darf eine korrekt konfigurierte Software verwendet werden.

Es empfiehlt sich das Kickertool ([www.kickertool.de](http://www.kickertool.de)) als Windows- oder als Online-App zu verwenden.

---

## Allgemeine Ergänzung:

Die bisher hier aufgezeigten Regeln befinden sich in Entwicklung. Das Ziel ist ein Regelssystem zu schaffen das im Turnier das wesentliche nicht in den Hintergrund drängt. Die Komplexität der Bewertung soll dem Ablauf und damit dem Kampf untergeordnet werden, so dass die Kämpfer selbst sich auf ihre Performance konzentrieren können und nicht durch Diskussionen und Abauffragen abgelenkt werden. Ziel ist eine faire, sportliche Auseinandersetzung unter Gentleman und Ladies flüssig und fair durchführen zu können.

Sollten Fragen oder Anregungen zu Tage treten beim Studium dieses Dokuments schreibt diese an [info@getc.ch](mailto:info@getc.ch) oder in das Forum.

Martin Zulliger, April 2023

(Vorhergehende Version von Kolja Klein)