

Historisches Fechten als Wettkampf

Die hier dargelegten Regeln stellen den Versuch dar, das historische Fechten in einen sportlichen Wettkampf zu übertragen. Dabei ist uns wichtig, uns so nah wie möglich einem historischen Gerichtskampf anzunähern, wohl wissend, dass diese Simulation nur eine Annäherung sein kann und bleiben wird. Dennoch haben wir versucht, die Regeln derart zu gestalten, dass fechterische Prinzipien beachtet werden und die Wirkung der Waffen sowie der einzelnen Treffer Rechnung getragen wird. Wann immer wir uns zwischen dem Grad des Realismus und der Sicherheit der Fechter entscheiden mussten, hatte die Sicherheit den Vorrang.

Die derzeitig stattfindenden Turniere im Bereich des historischen Fechtens bestehen meist aus den folgenden Disziplinen:

Langschwert

Schwert und Buckler

Langes Messer oder kurzes, einhändig geführtes Schwert

Rapier

Ein einheitliches Regelsystem existiert nicht.

Das Fechten mit dem Dolch und das Ringen gelten als zu gefährlich, da hier direkt mittels Hebeln die Gelenke angegriffen werden oder aber der Gegner geworfen wird, was beides zu erheblichen und dauerhaften Verletzungen führen kann. Auch das Verwenden der sonst üblichen Schutzausrüstung bietet hier keinen ausreichenden Schutz.

Das lange Messer/kurze Schwert und das Rapier werden bei „Twerchhau“ zumindest im Augenblick nicht trainiert. Daher werden sich die ersten Wettkämpfe auf das Langschwert und das kurze Schwert in Kombination mit dem Buckler beschränken.

Die zu verwendenden Waffen:

Langschwert

Zwar werden in der Kategorie Langschwert inzwischen auch Turniere mit stumpfen, sich biegender Stahlschwertern ausgetragen, die Erfahrung zeigte aber, dass das Verletzungsrisiko hierbei noch zu groß ist. Bisher waren erfreulicherweise keine schweren Verletzungen zu verzeichnen, besonders der Kehlkopf stellt aber ein aus unserer Sicht zu großes Verletzungsrisiko dar.

Vielerorts haben sich Simulatoren aus Nylon durchgesetzt. Sie sind deutlich leichter, biegen sich mehr als ausreichend durch, brechen nicht und sind daher die sicherste Waffe. Leider führen die Spezifikationen zu einem völlig eigenen Fechtstil, der mit dem historischen in der Regel gar nichts mehr gemein hat. Hier sind besonders schnelle Einhandschläge und -stiche zu nennen, die völlig unrealistisch sind. Gleiches gilt auch für die aus dem Kendo- Sport entliehenen Shinais, die mit einer Kreuzstange versehen sind.

Der aus unserer Sicht sinnvollste Kompromiss sind Fechtfedern. Sie sind leichter als stumpfe Stahlschwerter, biegen sich im Bereich der Klingenschwäche¹ ausreichen durch, was gefahrlose Hiebe und Stiche zulässt, auch das für das Langschwert charakteristische „Winden²“ ist möglich. Der bisherige Schwachpunkt ist die zumindest bei einigen Herstellern nicht ausreichende Bruchsicherheit. In unseren Übungsgefechten kam es gelegentlich zu

1 Die Schwertklinge wird in zwei gleichgroße Abschnitte unterteilt. Die dem Ort zugewandte Hälfte bezeichnet die Schwäche, die dem Gehiltz zugewandte Hälfte die Stärke.

2 Das Fechten in der Bindung.

Klingenbrüchen. Es ist also absolut notwendig, dass ein Außenstehender ständig die Klingen beobachtet und das Gefecht jederzeit stoppen kann. Zwar ist ein Klingenbruch für die Fechter aufgrund ihrer Schutzausrüstung recht gefahrlos, die fliegenden Klingenteile sind für Zuschauer jedoch eine ernstzunehmende Bedrohung. (Bei Trainingsfreigefechten müssen daher auch alle Unbeteiligten ihre Masken tragen.)

Im Augenblick halten wir die Fechtfedern der Schmiede „Ensifer“ für geeignet, Federn des Herstellers „Hanwei“ hingegen aufgrund der unakzeptablen Bruchgefahr für ungeeignet, wenn ungeschützte Zuschauer beiwohnen. Aufgrund der ständig steigenden Nachfrage nach geeigneten Federn sind wir zuversichtlich, dass bereits in den kommenden Monaten deutlich bessere Modelle verfügbar sind. Erste Prototypen werden getestet und in den entsprechenden Fachforen sehr gelobt. Auch mit bruchsicheren Aluminium- Simulatoren wird experimentiert.

Einhandschwert und Buckler

Aufgrund der geringeren Intensität der Hiebe und Stiche im Vergleich zu den beidhändig geführten langen Schwertern ist es hier möglich, mit stumpfen, sich ausreichend biegenden Stahlschwertern zu fechten. Hier zeigt die Erfahrung, dass bei einem verantwortlichen Umgang mit der Waffe keine ernststen und schweren Verletzungen zu erwarten sind. Da derzeit noch keine im Handel eindeutigen Bezeichnungen und Standards existieren und die Qualitätsunterschiede enorm sind, haben wir uns entschlossen, die zu verwendenden Waffen am Hersteller festzumachen. Dabei müssen die Waffen den Maßen und Gewichten der Katalogware entsprechen. Sonderanfertigungen sind gesondert zu betrachten und auf ihre Tauglichkeit bzgl. Fechteigenschaften und Sicherheit zu überprüfen. Ausschlaggebend ist die abschließende Beurteilung durch den Veranstalter.

Der Buckler

Der Buckler soll rund sein und darf über keinerlei scharfe Kanten oder spitz hervortretende Teile verfügen. Der Schild soll aus Holz bestehen sowie über einen Rohhautrand und einen metallenen Schildbuckel verfügen.

Schutzausrüstung:

Die von uns zusammengestellte Schutzausrüstung entspricht im Wesentlichen der im historischen Fechten üblichen. Der Schutz der Beine und Knie wird häufig den Fechtern individuell überlassen, wir schreiben diese aber zwingend vor.

- | | |
|---------------------|--|
| Für den Kopf: | Eine FIE- Fechtmaske, 1600N mit erweitertem Hinterkopfschutz. |
| Für den Hals: | den Halsschutz für das historische Fechten der Firma Allstar oder ein Halsschutz aus dem Eishockeysport mit ausreichend langem Latz. |
| Für den Oberkörper: | Eine gepolsterte Fechtmeisterjacke mit langen Ärmeln oder ein in der Schutzwirkung vergleichbarer Gambeson. |
| Für die Hände: | Ausreichend gepolsterte Handschuhe aus dem Eishockey oder Lacrosse. |
| Für die Unterarme: | Unterarmschoner aus Leder oder gepolsterte Schoner aus dem „Escrime“. |
| Für die Ellenbogen: | Hartschalen, wie z.B. bei Skatern üblich, |
| Für die Beine: | Schutzhosen, sog. „Girdles“ aus dem Streethockey. |
| Für die Knie: | Ebenfalls Hartschale, wichtig ist, dass auch ein seitlicher Schutz |

	besteht.
Für Herren:	Ein Tiefschutz.
Für Damen:	Ein Brustschutz aus dem Fechtsport.

Die Schutzausrüstung wird vor Beginn des Turniers von der Turnierleitung überprüft. Teilnehmer, die über mangelhafte oder unvollständige Ausrüstung verfügen, erhalten keine Starterlaubnis. In Absprache mit der Turnierleitung kann sich jedoch zugelassene Schutzausrüstung von anderen Teilnehmern ausgeliehen werden.

Einleitung

Ziel der hier dargelegten Regeln ist, auf Turnieren eine möglichst historisch belegte Fechtweise zu fördern, die unseren fechterischen Prinzipien entspricht. Dabei steht die Vermeidung des Getroffenwerdens im Vordergrund. Ein Fechter, der in einem „echten Duell“ einen Treffer erhält, wäre wahrscheinlich nicht mehr in der Lage, das Gefecht dauerhaft fortzuführen. Auch ein gleichzeitiges Treffen und getroffen werden, wäre aus unserer Sicht kein Unentschieden, beide Fechter wären aufgrund ihrer Verletzungen Verlierer. Um diesem Prinzip nahe zu kommen, haben wir uns für ein Punktsystem entschieden, das mit Minuspunkten arbeitet. Fechter erzielen durch Treffer keine Punkte, der Getroffene erhält Minuspunkte. Bei Doppeltreffern erhalten beide Fechter jeweils Minuspunkte. Wann immer im Folgenden von einer „Wertung“ gesprochen wird, meint dies, die für einen Treffer des Gegners erhaltenen Minuspunkte.

Darüber hinaus wollen wir dem Umstand Rechnung tragen, dass ein getroffener Fechter zumindest für eine kurze, begrenzte Zeit noch in der Lage sein kann, das Gefecht fortzuführen. Hierzu steht ihm **ein Tempo** zur Verfügung, um einen sog. „Nach- Schlag“ anzubringen. Dieser kann aus **einer Aktion** (z.B. Hieb) in Verbindung mit **einem Schritt** bestehen. Muss der Fechter die Aktion vorbereiten, z.B. für einen Hieb ausholen, hat er bereits durch die vorbereitende Aktion sein Tempo aufgebraucht und kann keinen Nach-Schlag mehr anbringen.

Überlegungen, eine Punkte- Hierarchie zu verwenden, haben wir verworfen. Es ist unserer Meinung nach nicht möglich, alle gültigen Treffer inklusive der Ringtechniken in ihrer Wirkung in Beziehung zu setzen. Es gilt der Grundsatz der Treffervermeidung. Des Weiteren wollen wir ein taktierendes Fechten vermeiden, wo etwaige höhere Wertungen auf Kosten niedrigerer Wertungen in Kauf genommen werden könnten. (Ausnahmen bestehen bei Doppeltreffern und beim Nach- Schlag.)

Um den Duellcharakter weiter zu betonen, haben wir beschlossen, die erste Wertung zu verdoppeln. Diese wäre in einem „Echt-Kampf“ die wohl entscheidende.

Um das Verletzungsrisiko zu minimieren, sind viele im historischen Fechten übliche Nahkampftechniken (Tritte, Gelenkhebel usw.) untersagt. Die Entscheidung hierüber fiel uns nicht leicht und uns ist bewusst, dass eine beträchtliche Anzahl von Fechtern dies sehr bedauert.

Organisatorisches

Im Turniermodus ficht jeder Teilnehmer gegen jeden. Ein Gefecht endet, wenn ein oder beide Fechter drei Minuspunkte erhalten haben. Minuspunkte werden beibehalten und im Laufe des Turniers angesammelt. Die beiden Fechter, die nach Ablauf aller Kämpfe die wenigsten Minuspunkte aufweisen, bestreiten das Finale. Dies wird wiederum auf 3 Minuspunkte

ausgetragen. Sollten beide Fechter im Finale zugleich drei Minuspunkte aufweisen, wird solange weiter gefochten, bis ein Fechter einen Punktvorsprung erzielt.

Bei Punktgleichstand von drei Fechtern tritt erneut jeder gegen jeden an, Sieger ist auch hier der Fechter mit den wenigsten Minuspunkten. Bei Punktgleichheit von mehr als drei Fechtern wird der direkte Vergleich dieser ermittelt, die beiden besten Fechter bestreiten das Finale.

Sollten Fechter aufgrund einer Verletzung oder Disqualifikation aus dem Turnier ausscheiden, werden alle Ergebnisse aus deren Kämpfen gestrichen.

Gewichts- oder Altersklassen existieren nicht, Teilnehmer müssen aber mind. 18 Jahre alt sein. Es wird lediglich nach Geschlechtern getrennt. Da der überwiegende Teil der Fechter bisher männlich ist, können Damen auf eigenen Wunsch auch im Herrenfeld starten.

1.) Die Offiziellen

Bei jedem Kampf ist die Anwesenheit von einem Kampfrichter und 4 Punktrichtern erforderlich.

Der Kampfrichter befindet sich auf der Kampffläche, er beginnt und beendet den Kampf. Zu seiner Aufgabe gehört auch das Trennen der Fechter. Dies geschieht zum Einen durch lautes Rufen, zum Anderen durch das optische Trennen durch eine 2 Meter lange Hartholzstange, die er zwischen die Fechter hält. (Diese Stange ist nicht nur historisch belegt, sie ist auch für die Sicherheit des Kampfrichters zwingend erforderlich, ein Trennen der mit Waffensimulatoren agierenden Fechter ohne dieses Hilfsmittel wäre zu gefährlich.) Er ist darüber hinaus für die endgültige Wertung eines Durchganges bzw. Kampfes verantwortlich und ist als einziger berechtigt, Verwarnungen und Disqualifikationen auszusprechen. In Situationen, die vom Regelwerk nicht eindeutig abgedeckt werden, haben alle fünf Offizielle eine Stimme bei der Entscheidung, wie zu werten ist. Die einfache Mehrheit entscheidet.

Neben diesen unmittelbar am Kampfgeschehen beteiligten ist ein Schriftführer anwesend, der die einzelnen Wertungen schriftlich festhält und einen Überblick über den Verlauf des Turniers hat. Zu seinen Aufgaben gehört auch die Überprüfung der Schutzausrüstung und der Waffen unmittelbar vor dem Kampf sowie das rechtzeitige Aufrufen der Fechterpaare.

2.) Die Kampffläche

Die Kampffläche misst eine Fläche von 5 mal 5 Metern und ist als solche durch Markierungen deutlich zu erkennen. Der Untergrund muss eben und trocken sein. Um Unfällen mit Unbeteiligten vorzubeugen, müssen Zuschauer einen Sicherheitsabstand von 5 Metern einhalten. Die Kampffläche ist mit Bodenmatten versehen, die gegen ein Verrutschen gesichert sind. Bei fehlenden Bodenmatten sind sämtliche Ringaktionen untersagt.

3.) Ablauf des Kampfes

Beginn des Kampfes

Zu Beginn des Kampfes ruft der Kampfrichter die Fechter auf die Kampffläche und gibt sowohl ihre Namen als auch ihre Farben bekannt. Die Punktrichter zeigen durch Heben der Fahnen ihre Bereitschaft an.

Die Fechter zeigen ihre Bereitschaft durch das Salutieren der Schwerter.

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 einen Treffer anzeigt und eine Zeitperiode vergangen ist, in der ein gültiger. „Nach- Schlag“ möglich gewesen wäre,
- es zu Regelverletzungen kommt.

Der Kampfrichter ist auch angehalten, den Kampf zu unterbrechen, wenn er selbst der Meinung ist, eine Wertung erkannt zu haben. Er unterbricht hierzu den Kampf und überprüft die Anzeigen der Punktrichter. Sollte kein Punktrichter eine Wertung anzeigen, startet der Durchgang ohne Wertung erneut.

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

Bei Klingenbruch 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.

4.) Wertung

Gewertet werden folgende Aktionen mit jeweils einem Minuspunkt:

Treffen des Gegners zu jeder Stelle des Körpers oder Kopfes mit einem soliden Hieb, Stich oder Schnitt der Klinge. Leichte Berührungen sowie Treffer mit der Fläche der Klinge werden ignoriert und führen zu keiner Unterbrechung und keiner Wertung.

Kontrollierte leichte Schläge mit dem Knauf der Waffe, ausschließlich zum Kopf

Entwaffnen des Gegners, das versehentliche Fallenlassen der eigenen Waffe führt weder zu einer Unterbrechung noch zu einer Wertung, das Gefecht wird fortgesetzt

Niederringen des Gegners, wenn man selbst nicht dabei zu Boden geht (Ringaktionen, die länger als 5 Sekunden dauern, werden ohne Wertung unterbrochen. Sollten beide Fechter zu Boden gehen, wird ebenfalls ohne Wertung unterbrochen.)

Aktionen, die den Gegner dazu zwingen, die Kampffläche vollständig, d.h. mit beiden Füßen, zu verlassen, während man selbst innerhalb der Kampffläche verbleibt

Die erste Wertung eines Kampfes wird verdoppelt, sie zählt zwei Minuspunkte. Die Regel gilt auch für Doppeltreffer und Nach- Schläge.

Ausdrücklich erlaubt sind folgende Aktionen, die jedoch nicht zu einer Wertung führen:

Schläge mit dem Buckler zu Schild und Waffe des Gegners

Stöße und Schubsen des Gegners mit offener Hand am Torso (Sollte die Aktion zum Verlassen der Kampffläche führen wird dies jedoch gewertet.)

Doppeltreffer

Hiebe und Stiche die nahezu zeitgleich (weniger als 1 Sekunde Zeitunterschied) treffen, zählen als Doppeltreffer und **werden für beide Fechter gewertet.**

Die Punktrichter sollen hierbei beide Fahnen anzeigen.

Ausnahme: Trifft ein Fechter Kopf oder Torso und wird gleichzeitig am Bein getroffen, wird der Beintreffer nicht gewertet. Bei gleichzeitigen Beintreffern jedoch werden wiederum beide Aktionen gewertet.

Nach- Schlag

Einem getroffenen Fechter steht eine Aktion zu, einen Nach- Schlag anzubringen. Diese Aktion besteht aus **einem Hieb oder Stich zu Kopf oder Torso in Verbindung mit höchstens einem Schritt.** Ringaktionen, Schläge mit dem Knauf, das Schubsen des Gegners aus dem Bereich der Kampffläche sowie sämtliche Schnitte gelten nicht als zu wertende Aktionen. Schläge und Stiche zu den Beinen ebenfalls nicht.

5.) Anzeigen der Wertung

Die Punktrichter sind mit zwei Fahnen in den jeweiligen Farben der Fechter, blau und rot, ausgestattet.

Sie zeigen einen von ihnen wahrgenommenen Treffer unverzüglich durch das Heben der Fahnen an. Dabei zeigt die Farbe der Fahne den Fechter an, der einen Treffer empfangen hat.

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. Um eine Wertung zu erzielen, ist das Anzeigen von mindestens zwei Punktrichtern nötig. Darüber hinaus muss ein Fechter über einen Vorsprung von mindestens zwei Anzeigen verfügen. Sollte nur ein Treffer angezeigt werden, wird dieser nicht gewertet.

Alle möglichen Wertungskombinationen durch die Punktrichter:

Wertung gegen blau:

4x blau
3x blau, 1x nichts
3x blau, 1x rot
2x blau, 2x nichts
3x blau, 1x doppelt

Wertung gegen rot:

4x rot
3x rot, 1x nichts
3x rot, 1x blau
2x rot, 2x nichts
3x rot, 1x doppelt

Alle möglichen Doppeltrefferkombinationen:

2x blau,	2x rot
4x doppelt,	
3x doppelt,	1x nichts
3x doppelt,	1x blau oder rot
2x doppelt,	2x nichts
2x blau,	2x doppelt
2x rot,	2x doppelt

Keine Wertung:

1x doppelt	
1x doppelt	1x rot oder blau
2x blau	1x rot
2x rot	1x blau
1x blau	1x rot
1x blau oder rot	3x nichts
2x blau	1x doppelt
2x rot	1x doppelt

6.) Verbote und Strafen:

Jegliche Art von Tritten	Verwarnung, Wertung, Disqualifikation
Gelenkhebel	Verwarnung, Wertung, Disqualifikation
Schläge mit geschlossener Faust	Verwarnung, Wertung, Disqualifikation
Nach Stopp- Ruf weitermachen	Verwarnung, Wertung, Disqualifikation
Stöße mit dem Knie und Ellenbogen	Verwarnung, Wertung, Disqualifikation
Bucklerschläge zu Beinen oder Torso	Verwarnung, Wertung, Disqualifikation
Techniken mit der Kreuzstange zum Gegner	Verwarnung, Wertung, Disqualifikation
Kopfstöße	Wertung, Disqualifikation
Genickhebel	Disqualifikation
Abs. Werfen des Gegners auf dessen Kopf	Disqualifikation
sog. Mordschläge	Disqualifikation
Bucklerschläge zum Kopf	Disqualifikation

Verbote, deren Übertretung mit einer Wertung geahndet werden, zählen ebenfalls einen Minuspunkt. Sollte die erste Wertung eines Kampfes aus einer Strafe bestehen, wird diese jedoch nicht verdoppelt. Verwarnungen werden über das gesamte Turnier mitgenommen und weiter verfolgt. Deren Ahndung steigert sich in Wertungen und Disqualifikation.

Passivität

Sollten beide Fechter nach 30 Sekunden keinerlei offensive Aktionen erkennen lassen, werden sie vom Kampfrichter ermahnt. Nach Ablauf weiterer 30 Sekunden ohne erkennbare Aktionen erhalten beide Fechter eine Wertung. Sollte diese die erste Wertung sein, so wird sie nicht verdoppelt.