

Regelwerk für den sportlichen Zweikampf im Lichtschwert

Erste Fassung: 2023 05
Letzte Änderung: 2023 09



Inhalt

Inhalt.....	2
Einleitung.....	3
Ziele dieses Regelwerks.....	3
Regeln.....	4
Das Gefecht	4
Punkte	4
Trefferzonen.....	5
Riposte und Doppeltreffer	6
Waffenlose Aktionen.....	6
Der Turniermodus	7
Verbotene Aktionen, Verstöße und Strafen.....	8
Verbotene Aktionen	8
Waffen.....	9
Schutzausrüstung	9
Leihhausrüstung	9

Einleitung

Dieses Dokument umfasst einen Überblick über das Regelwerk, das vom Verein Fior della Spada und der SaberAcademy Vienna verfasst wurde. Vor jedem offiziellen Turnier werden die vollständigen Regeln allen TeilnehmerInnen zugänglich gemacht.

Das Regelwerk dient zur Orientierung. Sollten Teile missverständlich formuliert oder mehrdeutig sein, so haben der zuständige Kampfleiter und die Turnierleitung das letzte Wort („rules as intended vs. rules as written“).

Unser Verein arbeitet laufend daran, nachzubessern und freut sich vor und nach Veranstaltungen über Feedback und Inputs.

Ziele dieses Regelwerks

Das Regelwerk hat folgende Ziele:

- ❖ ein auf Lichtschwert-Simulatoren abgestimmtes Regelwerk zu sein
- ❖ den Selbstschutz als oberstes fechterisches Gebot zu etablieren und den partnerschaftlichen Umgang mit dem Gegner zu forcieren
- ❖ schnelle und spektakuläre Gefechte zu fördern.

Regeln

Das Gefecht

Ein Gefecht wird auf 9 Punkte gefochten. Es gewinnt der Kämpfer, welcher als erster 9 Punkte erreicht. Wenn beide Fechter die Punktegrenze gleichzeitig überschreiten, gewinnt die höhere Punktezahl. Es darf kein Gefecht allein durch Doppeltreffer gewonnen werden können.

Vor dem Beginn und nach Beendigung jedes Gefechtes grüßen die Kämpfer einander.

Punkte

Punkte werden an einen Fechter vergeben, wenn...

- ❖ er/sie einen gültigen Treffer mit dem Saber setzt (1-3 Punkte)
- ❖ er/sie durch eine besonders schöne oder spektakuläre Aktion einen Treffer setzt oder kassiert (1 Punkt – pro Gefecht kann der Kampfleiter einen solchen „Stilpunkt“ pro Fechter vergeben)
- ❖ sein Gegner die Außenlinie des Kampfplatzes übertritt* (1 Punkt)
- ❖ der Gegner seine Waffe verliert (1 Punkt)
- ❖ der Gegner vom Kampfleiter geahndet wird (1-3 Strafpunkte)

**Klarstellung für den Kampfleiter: Der Gegner ist kontrolliert über die Außenlinie zu drängen (Würfe usw. sind nicht zugelassen – siehe auch „waffenlose Aktionen“ und „Verbotene Aktionen“). Das bedeutet auch, dass beide Fechter einen Punkt bekommen, wenn beide bei einer Aktion die Außenlinie übertreten.*

Nach einem Treffer und darauf folgender Riposte wird der Kampf vom Kampfleiter unterbrochen und es werden die Punkte vergeben.

Die Fechter sind verpflichtet erhaltene Treffer nach bestem Wissen und Gewissen selbstständig anzuzeigen und den Kampfleiter so bei Bedarf zu unterstützen. Die Entscheidung, ob eine Berührung des Gegners mit dem Schwert einen gültigen Treffer darstellt oder nicht, obliegt dem Kampfleiter.

Die Entscheidungen des Kampfleiters können nicht während des Gefechtes angezweifelt werden. Der Versuch wird geahndet. Es steht den Fechtern frei, nach dem Gefecht bei der Turnierleitung über den betreffenden Schiedsrichter Beschwerde einzureichen.

Trefferzonen

Es werden folgende Trefferzonen definiert (siehe auch Abbildung):

- ❖ 1 Punkt: Arm (vom Handgelenk bis zur Schulter)
- ❖ 1 Punkt: Bein (vom Fußgelenk bis zur Hüfte)
- ❖ 2 Punkte: Torso (inkl. Schultern)
- ❖ 3 Punkte: Kopf, Hals*

**für den Schiedsrichter als Hilfe: standardmäßige Maske inkl. Latz.*

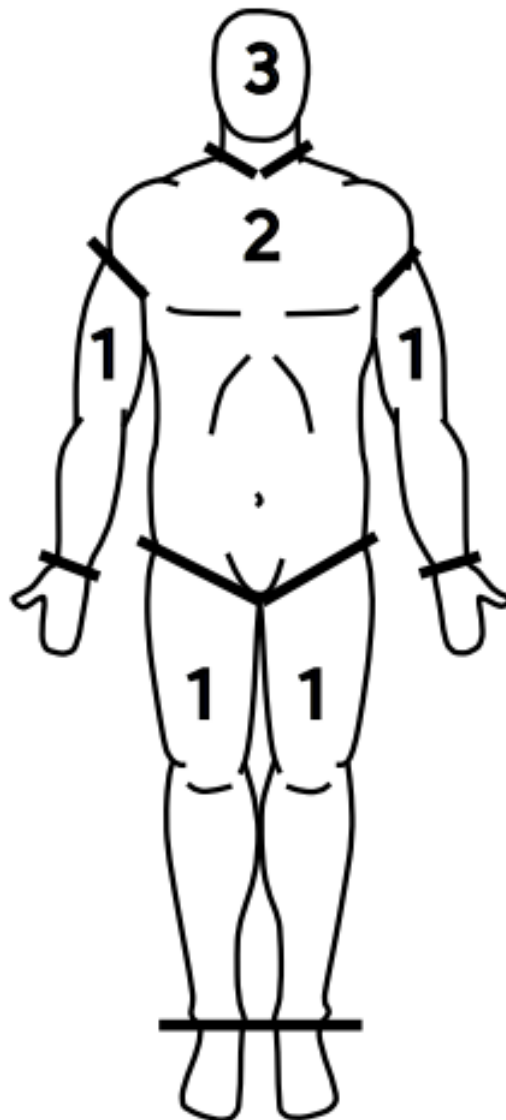


Abbildung 1 Abgeleitet von nanoxyde, CC BY-SA 3.0, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15450580>

Riposte und Doppeltreffer

Doppeltreffer: Beide Fechter treffen einander innerhalb desselben Fechttempo (sie beginnen die Aktion fast gleichzeitig). Sie vernachlässigen den Eigenschutz.

Riposte: Nach einem erhaltenen Treffer darf der Getroffene noch einen Schritt machen und eine Aktion zu Ende führen (ein einzelnes, neues Tempo zu Ende führen).

Bei Riposte-Treffern und Doppeltreffern werden alle Treffer mit voller Punktezahl gewertet.

Pro Gefecht sind maximal 2 Doppeltreffer zulässig. Mit dem 3. Doppeltreffer gilt das Gefecht für beide Fechter als verloren und wird bei beiden als 0 ausgeteilte und 9 erhaltene Treffer gewertet. Ist dies bei einem Finalkampf der Fall, wird auf den ersten sauberen Treffer gefochten (keine Doppeltreffer zulässig).

Waffenlose Aktionen

Unbewaffnete Aktionen in enger Distanz* werden nicht gewertet und der Kampf wird unterbrochen.

Es darf aber nach der Schwerthand oder dem Saber-Griff des Gegners gegriffen werden, um einen Treffer zu setzen. Der Treffer wird voll gewertet.

Das wiederholte Parieren mit der Hand/ dem Arm zählt zu den verbotenen Aktionen und wird als Treffer gewertet (Auffangen eines Hiebes oder Stiches).

**Aktionen in enger Distanz: Ringen, Werfen, Greifen usw...*

Der Turniermodus

Die Teilnehmer treten in einer Vorrunde gegeneinander an. Die Fechter werden nach dem höheren Quotienten (CUT) von erhaltenen und gesetzten Treffern ($\cdot 100$) in eine Rangliste gereiht.

Beispiel:

	30 Punkte (gesetzte Treffer)		28 Punkte (gesetzte Treffer)
Fechter 1:	10 Punkte (erhaltene Treffer)	Fechter 2:	4 Punkte (erhaltene Treffer)
	CUT: $(30/10) \cdot 100 = 300$		CUT: $(28/4) \cdot 100 = 700$

Ergebnis Rangliste: *Fechter 2* wird vor *Fechter 1* gereiht.

Die Rangliste wird nach den folgenden Kriterien erstellt:

- 1.) CUT (absteigend)
- 2.) Anzahl Doppeltreffer (aufsteigend)
- 3.) Anzahl Siege (absteigend)
- 4.) Alphabetisch

Sollte nach der Anwendung aller vier Kriterien immer noch ein Gleichstand herrschen, wird eine Münze geworfen.

Zusammenfassung: Es wird der Kämpfer am höchsten gereiht, der den höchsten CUT, die wenigsten Doppeltreffer und die meisten Siege vorweisen kann.

Die besten Kämpfer laut Rangliste können ggf. in Finalrunden aufrücken (nach K.O.-System).

Verbotene Aktionen, Verstöße und Strafen

Bei allen verbotenen Aktionen wird der Kampf vom Kampfleiter unterbrochen und geahndet. Der Kampfleiter hat die Möglichkeit je nach Schwere des Verstoßes:

- ❖ Verwarnungen auszusprechen
- ❖ Strafpunkte zu vergeben (1-3 Strafpunkte)
- ❖ das Gefecht zu beenden und einen Sieger auszurufen
- ❖ einen Fechter vom betreffenden Turnier zu disqualifizieren
- ❖ Verweis: Der Turnierleitung zu empfehlen, eine Person von der betreffenden Veranstaltung auszuschließen (ein Verweis kann auch von der Turnierleitung alleine ausgesprochen werden)

Verbotene Aktionen

Als verbotene Aktionen gelten:

- ❖ Knaufschläge, Faustschläge, Würfe, Tritte und Fixieren im Ringen sind nicht erlaubt. Ausnahmen sind möglich, so im Vorfeld regeltechnisch bekanntgegeben und solange die Sicherheit der Teilnehmer ausreichend gewährleistet ist (z.B. Matten/ weicher Boden, Boxhandschuhe, Schienbeinschützer usw.)
- ❖ Aktionen, welche die Sicherheit der Beteiligten gefährden und übermäßige Härte
- ❖ absichtlicher Angriff von ungültigen Trefferzonen (Hände, Füße)
- ❖ Verlust der Waffenkontrolle (fahrige, geworfene Hiebe, wiederholtes Aufschlagen der Klinge auf dem Boden usw.)
- ❖ unsportliches Verhalten
- ❖ wiederholtes Auffangen von Hieben mit der Hand/ dem Arm
- ❖ Zeitschinden & Inaktivität
- ❖ wiederholtes nicht Anzeigen von Treffern
- ❖ Verspätungen, Verlassen des Kampfplatzes ohne Erlaubnis, Betreten des Kampfplatzes durch einen Helfer ohne Erlaubnis, fluchen,...
- ❖ Diskutieren von Kampfleiter-Entscheidungen
- ❖ Alles, was die Durchführung des Gefechts und/ oder der Veranstaltung beeinträchtigt

Dem Teilnehmer steht es frei, formelle Beschwerde gegen einen Schiedsrichter bei der Turnierleitung einzubringen.

Für den Schiedsrichter: Bei wiederholten Regelverstößen sollte die Schwere der Strafe jedes Mal höher sein und schließlich in einer Disqualifikation enden.

Waffen

Lichtschwertsimulatoren mit Mid-Grade-Klinge (Rohr aus Polycarbonat, ca. 3mm Wandstärke) können verwendet werden, so sie uns vor dem Turnier vorgelegt und überprüft wurden.

Schutzausrüstung

Die Mindestausrüstung fürs Turnier sieht

- FIE-Fechtmaske ab 350N (mit Fechtgitter) und
- Handschuhe zum Schutz der Finger und des Handgelenkes vor.

Zusätzlich können z.B. Ellbogen und Schienbeinprotektoren angelegt werden, so ein Kämpfer dies wünscht. Davon abweichende oder darüberhinausgehende Schutzausrüstung ist nicht vorgesehen, kann aber auf Nachfrage genehmigt werden.

Leihrüstung

Simulatoren und Masken können bei der SaberAcademy Vienna nach Absprache und gegen Kautions für das Turnier ausgeliehen werden (begrenzte Verfügbarkeit).