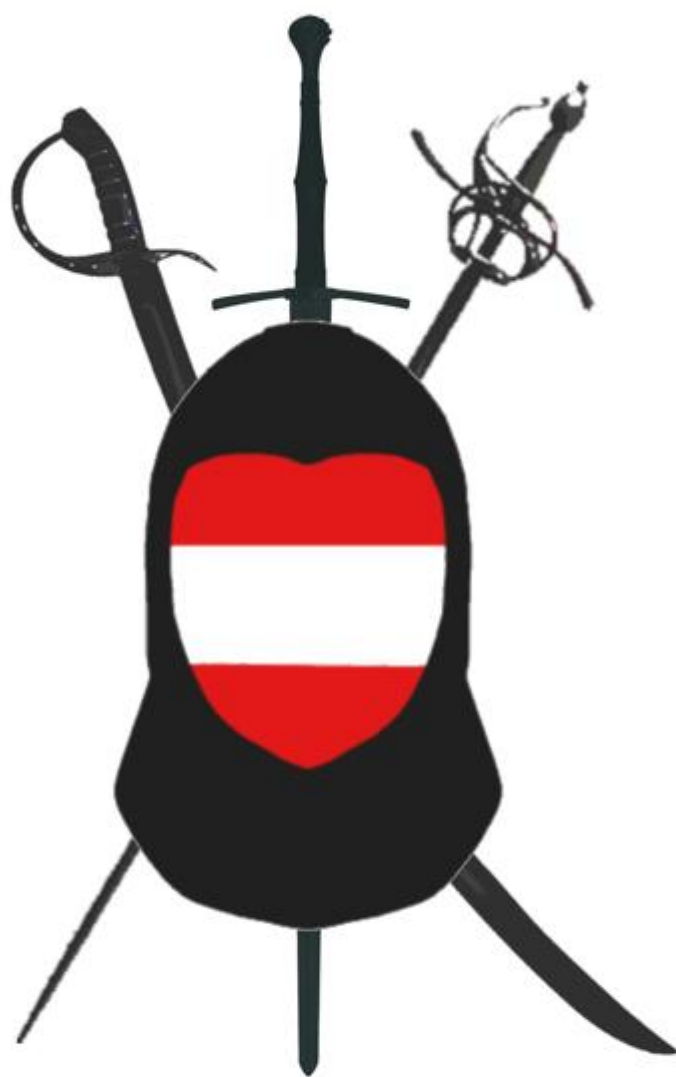




HEMA ÖM 2025

Inhalt

.....	1
ÖFHF REGELWERK FÜR ÖSTERREICHISCHE MEISTERSCHAFT 2025.....	4
SCHUTZAUSRÜSTUNG UND SICHERHEITSKONTROLLE DER WAFFEN	4
Schutzausrüstung für Historisches Fechten mit Simulatoren aus Stahl.....	4
SCHUTZAUSRÜSTUNG (WAFFENÜBERGREIFEND)	5
FÜR ALLE SIMULATOREN AUS STAHL UND KLINGENWAFFEN GILT:.....	6
ZUGELASSENE FECHTAKTIONEN	7
Hieb mit der Schneide.....	7
Stich mit dem Ort.....	7
Schnitt mit der Schneide.....	8
Stoß mit dem Knauf.....	8
Über die Außenlinie drängen	9
Entwaffnung	9
ABLAUF	10
Vorrundenkämpfe	10
Ausscheidungskämpfe	10
GRUPPENPHASE UND FINALRUNDE.....	11
UNGEWICHTETE TREFFERZONEN	13
Trefferzonen und Punkte	13
Doppeltreffer und Nachschlag/ Riposte	13
WAFFENGATTUNGEN	14
LANGES SCHWERT	14
Waffen:	14
Schutzausrüstung und Zubehör.....	14
Zugelassene Fechtaktionen	15
RAPIER	15
Waffen	15
Schutzausrüstung und Zubehör:	16
Zugelassene Fechtaktionen	16
SCHWERT UND BUCKLER	17
Waffen	17
Schutzausrüstung und Zubehör	19
Zugelassene Fechtaktionen	19
LANGES MESSER	19
Waffen	19
Schutzausrüstung und Zubehör	20
Zugelassene Fechtaktionen	20

SÄBEL	21
Waffen	21
Schutzausrüstung und Zubehör	21
Zugelassene Fechtaktionen	21
GRUPPEN VON FEHLVERHALTEN:	22
1. GRUPPE	22
2. GRUPPE	22
3. GRUPPE	23
4. GRUPPE	24

ÖFHF REGELWERK FÜR ÖSTERREICHISCHE MEISTERSCHAFT 2025

SCHUTZAUSRÜSTUNG UND SICHERHEITSKONTROLLE DER WAFFEN

Alle folgenden Maßnahmen sollen bei Gefahr im Verzug als letzte Instanz für die Sicherheit der Beteiligten sorgen. Die erste und oberste Präventionsmaßnahme sind Waffen- und Kraftkontrolle der Teilnehmenden sowie ein respektvoller Umgang miteinander. Die Mitgliedsvereine, Trainer:innen, die Kampfleitung und Fechtenden haben dieses Verhalten gemeinschaftlich zu fördern.

Die Teilnehmenden haben sich selbstständig mit den geltenden Regeln vertraut zu machen und können die Turnierleitung oder den ÖFHF bei Fragen kontaktieren.

Schutzausrüstung für Historisches Fechten mit Simulatoren aus Stahl

Die Fechtenden haben in fechttauglicher Sportbekleidung anzutreten, die den gesamten Körper mit Ausnahme des Kopfes bedeckt. Die Schuhe müssen für den jeweiligen Untergrund angemessene Sportschuhe sein. Untersagt ist das Tragen von Schmuck, Armbändern, Ringen, Halsketten, Ohrringen, Uhren etc. Im historischen Fechtsport ist nicht für alle Teile eine standardmäßig zertifizierte Ausrüstung erhältlich, es sind die für den Schutz nötigen Teile zu verwenden. Verwendung nicht zertifizierter Teile geschieht auf eigenes Risiko der Fechtenden!

Darüber hinaus ist es gestattet, zusätzliche, persönliche Schutzausrüstung (wie etwa Unterarmprotektoren, Ellbogenschützer, Schienbeinschützer, Knöchelschützer, Brustprotektoren, Rückenprotektoren, Mund- bzw. Zahnschutz) zu führen. Die Verwendung von Metallrüstteilen (Helme, Brustpanzer, Halsbergen, Schulterkacheln etc.) ist untersagt. Kleine Metallteile sind nach aktiver Rücksprache mit der Kampfleitung erlaubt, sofern sie unter der obersten Schicht (z.B. Jacke) getragen werden und keine scharfen oder spitzen Kanten haben. Die Kampfleitung und die Turnierleitung hat die zusätzliche Schutzausrüstung auf Tauglichkeit und Sicherheit zu überprüfen und zuzulassen bzw. im Zweifelsfall zu untersagen. Die Turnierleitung kann Simulatoren und Ausrüstung aus Sicherheitsgründen vom Turnier ausschließen. Die Turnierleitung kann Simulatoren auch dann ausschließen, wenn sie zwar den numerischen Vorgaben und Sicherheitsstandards entsprechen, jedoch der Intention und dem Geiste des

Turniers widersprechen (z.B. falls die Turnierleitung nach bestem Wissen und Gewissen feststellt, dass der Simulator nicht in die angestrebte Waffenkategorie und/ oder Zeitperiode fällt).

SCHUTZAUSRÜSTUNG (WAFFENÜBERGREIFEND)

Kopfschutz – Zertifizierte FIE-Fechtmaske mit einer Sticksicherheit von mindestens 1600N oder eine gleichwertige Fechtmaske.

Halsschutz - Ein für das Historische Fechten entwickelter Halsschutz (bzw. ein vergleichbarer Halsschutz) ist zu tragen.

Oberkörperschutz – Eine für das Historische Fechten geeignete und zertifizierte, gepolsterte Fechtjacke oder eine vergleichbare Oberkörperschutzbekleidung. Die Fechtenden haben dafür Sorge zu tragen, dass der Oberkörper gegen stumpfe Schlageinwirkung (Polsterung) und Stiche (Sticksicherheit 800N) geschützt ist. Verpflichtend ist ein harter Stickschutz (Plastron) unter der Fechtjacke. (Siehe einzelne Waffengattungen)

Beinschutz - Eine für das Historische Fechten geeignete und zertifizierte Fechthose oder eine vergleichbare Unterkörperschutzbekleidung. Die Fechtenden haben dafür Sorge zu tragen, dass die Beine gegen stumpfe Schlageinwirkung (Polsterung) und Stiche (Sticksicherheit von mindestens 350N) ausreichend geschützt sind.

Handschutz – Die Handschuhe müssen für das Historische Fechten hergestellt sein und aus einem festen Material bestehen. Je nach Waffenart sind geeignete Modelle zu verwenden. Das Handgelenk und die Handflächen müssen entweder durch verstärkte Stulpen der Handschuhe oder alternativ durch die Ärmel einer geeigneten Jacke geschützt werden.

Tiefschutz oder Brustschutz – Für Herren ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher Tiefschutz zu tragen. Für Frauen ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher harter Brustschutz (Plastron) zu tragen.

Zusätzliche Bestimmungen je nach Waffenmodul sind zu beachten.

Waffencheck – Alle beim Turnier zum Einsatz kommenden Waffensimulatoren und Schutzausrüstung müssen von der Turnierleitung bzw. von der Kampfleitung vor dem Turnier

geprüft werden. Alle Teilnehmenden haben vor dem Turnier zu einer angekündigten Kontrolle zu erscheinen, alle geprüften und genehmigten Waffen werden von der Turnierleitung markiert. Ausschließlich diese dürfen beim Turnier zum Einsatz kommen. Die Markierung darf erst nach dem Turnier wieder entfernt werden. Hinterziehung der Regel bedeutet Disqualifikation.

FÜR ALLE SIMULATOREN AUS STAHL UND KLINGENWAFFEN GILT:

Biegeverhalten

Alle Klingen werden vor dem Turnier einem Biegetest unterzogen: Die Waffe wird senkrecht mit dem Ort am Boden aufgestellt und das entsprechende Druckgewicht am Knauf aufgelegt. Die jeweilige Klinge darf sich auch schon bei geringerem Druckgewicht als unten angegeben verbiegen, muss aber spätestens bei den vorgeschriebenen maximalen Druckgewichten nachgeben.

Spitzen

Die Spitze der Klinge (der Ort) muss stumpf und abgerundet sein. An der Spitze müssen Plastik- Gummi- oder Lederschoner angebracht werden.

Schneiden

Alle Schneiden der Klinge müssen stumpf und abgerundet sein.

Parierelemente

Die Enden der Parierstange, Parierbügel etc. sowie eventuell vorhandene Parierringe und sonstige Parierelemente müssen abgerundet sein. Angespitzte Parierstangen bzw. Parierbügel sind nicht gestattet. Plastik- Gummi- oder Lederschoner sind ggf. aufzubringen.

Knauf

Der Knauf muss abgerundet sein und darf keine hervorstehenden Spitzen oder Kanten aufweisen.

Zustand der Waffe und Klingenqualität

Die Klinge darf keine schneidenden oder reißenden Grate oder Scharten aufweisen. Ggfs. muss die Klinge vor dem Antreten entgratet werden.

ZUGELASSENE FECHTAKTIONEN

Hier werden alle Fechtaktionen, die laut Modulen im Kampf zugelassen werden können, als Hilfe für die Kampfleitung genauer definiert.

Die Entscheidung, ob eine Berührung des:der Gegners:in mit dem Simulator oder eine Aktion einen gültigen Treffer darstellt oder nicht, obliegt der Kampfleitung!

Hieb mit der Schneide

Gelingt es eine:einer der Fechtenden, den:die Gegner:in mit einem Hieb mit der Schneide zu treffen, so zählt dies als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein.

- Die Blankwaffe muss den:die Gegner:in mit einer Schneide treffen und die Klingenfläche muss in der Hiebebene liegen. Trifft die Klinge den:die Gegner:in mit der Fläche oder verkantet, so ist der Treffer ungültig.
- Beim Hieb muss der Ort über eine ausreichende Länge (ca. 60 cm) beschleunigt werden, bevor die Schneide den:die Gegner:in berührt. Wird der Hieb kürzer geführt, so ist der Treffer ungültig. Zusätzlich ist bei der Waffengattung Säbel die Rückschneide (siehe Gruppe I. Modul 3.) zu beachten, da wird ausreichende Länge mit ca. 30 cm definiert.

Stich mit dem Ort

Gelingt es einer der Fechtende, seine/n Gegner:in mit einem Stich mit der Spitze der Blankwaffe zu treffen, so zählt dies als Stich mit dem Ort und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, müssen alle folgenden Bedingungen erfüllt sein.

- Der Stich muss über eine ausreichende Länge von (ca. 10 cm) geführt werden, bevor die Spitze den/die Gegner:in berührt.
- Die Klinge muss sich sichtbar durchbiegen (sollte sie vor dem Stich einfach am Körper

des:der Gegner:in angelegt worden sein). oder die Krafteinwirkung auf den Körper des:der Gegner:in muss sichtbar sein (Körper wird in die Stichrichtung bewegt).

Schnitt mit der Schneide

Gelingt es einem:einer der Fechtenden, eine Schneide des Simulators über die Trefferzone des:der Gegners:in zu ziehen oder damit Druck auszuüben, so zählt dies als Schnitt mit der Schneide und als Treffer. Um als gültig gewertet zu werden, muss eine der folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Die Klinge muss mit einer Schneide in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein und ca. 30 cm (Säbel Rückschneide ca. 15 cm) an der Trefferzone entlang gezogen oder geschoben werden. oder der Schnitt muss den:die Gegner:in sichtbar destabilisieren. Ist der Schnitt kürzer, oder destabilisiert den:die Gegner:in nicht, so gilt der Treffer als ungültig.
- Die Klinge muss mit einer der beiden Schneiden in der Druckrichtung am Ziel angelegt sein. Liegt die Klingenebene nicht in der Druckrichtung (mit der Fläche oder verkantet), so ist der Schnitt ungültig.

Stoß mit dem Knauf

Gelingt es einem:einer der Fechtenden, den:die Gegner:in mit einem Knaufstoß, kontrolliert den Kopf am Gitter oder am Rahmen der Fichtmaske treffen. Treffer an Körper, Armen, Beinen oder außerhalb der Fichtmaske am Kopf sind ungültig und verboten.

- . Der Stoß muss Ringen (zu Boden bringen, fixieren)

Zu Boden bringen: Gelingt es einem:einer Fechtenden den:die Gegner:in zu Boden zu stoßen etc. und dabei selbst mit der Waffe in der Hand stehen zu bleiben, zählt dies als Punkt - außer der:die zu Boden gestoßene Gegner:in kann abrollen und sofort wieder kampfbereit aufstehen.

Fixieren / Blockieren / Hebeln: Gelingt es einem:einer der Fechtenden (bewaffnet oder unbewaffnet) den:die Gegner:in (bewaffnet oder unbewaffnet) durch einen Festhaltegriff handlungsunfähig zu machen und kann sich der:die Gegner:in nicht innerhalb von 5 Sekunden (die Kampfleitung zählt dies laut und sichtbar mit den Fingern) aus diesem Festhaltegriff befreien, zählt dies als Punkt. Der Festhaltegriff muss dominant und als gewollte Aktion erkennbar sein.

Im Sinne von Fehlverhalten der 4. Gruppe (absichtliches Verletzen des:der Gegner:in – siehe Verstöße und Strafen) ist es nicht erlaubt Techniken anzuwenden, die gezielt zu Brüchen oder vergleichbaren Verletzungen führen würden. Durch Abklopfen kann der:die Fechtende jederzeit aufgeben. In diesem Fall erhält der:die Gegner:in einen Punkt.

Verlieren beide Fechtenden innerhalb einer Aktion ihre Waffen, so wird der Kampf ohne Unterbrechung fortgesetzt.

Halten sich beide Fechtende gegenseitig in einer statischen Situation blockiert, ohne dass eine Dominanz erkennbar ist und besteht für beide Fechtende keine Möglichkeit, Dominanz zu erreichen, so wird der Kampf nach 10 Sekunden abgebrochen, ohne dass ein Punkt erzielt wird.

Über die Außenlinie drängen

Gelingt es einem:einer der Fechtenden, den:die Gegner:in kontrolliert über die Außenlinie zu drängen, stoßen, schleudern, werfen, hebeln oder zu tragen, so zählt das als gültiger Treffer.

Entwaffnung

Verlieren Fechtende ihre Hauptwaffe, während der:die Gegner:in seine:ihre noch hält, sei es aufgrund einer (Entwaffnungs-)Technik des:der Gegners:in oder aus Ungeschick, zählt dies als Punkt für den:die Gegner:in. Es ist jedoch explizit erlaubt, dass sich die Fechtenden ihrer Waffe absichtlich entledigen, um besser ins Ringen überzugehen. Dies zählt dann nicht als Punkt für den:die Gegner:in.

ABLAUF

KAMPF AUF PUNKTE UND ZEIT

Ein Kampf wird auf Punkte und auf Zeit gefochten. Vorrundenkämpfe unterscheiden sich von Ausscheidungskämpfen. Das Ziel ist es zu treffen, ohne getroffen zu werden und nicht den Treffer als erstes zu setzen (siehe Doppeltrefferregelungen).

Vorrundenkämpfe

Ein Kampf dauert maximal 3 Minuten. Ein Kampf ist beendet, wenn entweder

- einer der beiden Fechtenden 5 gültige Punkte erzielt hat, oder
- nach Ablauf der Zeit der Punktestand ungleich ist, oder
- bei Gleichstand nach Ablauf der Verlängerung.

Der:die Gewinner:in des Kampfes wird von der Kampfleitung wie folgt festgelegt:

- Der:die Fechtende, der:die zuerst 5 gültige Punkte erzielt, wird der Sieg zugesprochen.
- Wenn die Zeit abgelaufen ist, so wird dem:der Fechtenden mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
- Wenn beim Ablauf der Zeit (3 Min) Punktegleichstand herrscht, so wird der Kampf bis zum ersten sauberen Treffer verlängert (Achtung, siehe Regel: Zeitschinden).

Ausscheidungskämpfe

Ein Kampf dauert maximal 2 Runden (Entscheidung TL vor Start der Ausscheidungskämpfe) zu jeweils 3 Minuten. Zusätzlich eventuelle eine Verlängerung von 1 Minute oder bis zum ersten sauberen Treffer. Die Pausen zwischen den Runden dauern jeweils 1 Minute.

Ein Kampf ist beendet, wenn entweder

- eine:einer der beiden Fechtenden 10 gültige Punkte erzielt hat, oder
- nach Ablauf der letzten Runde, wenn der Punktestand ungleich ist, oder

bei Gleichstand nach der letzten Runde nach Ablauf der Verlängerung. Der:die Gewinner:in des

Kampfes wird von der Kampfleitung wie folgt festgelegt:

- Der:Die Fechtende, der:die zuerst 10 gültige Punkte gesetzt hat, wird der Sieg zugesprochen.
- Wenn die letzte Runde abgelaufen ist, so wird dem:der Fechtenden mit der höheren Punktezahl der Sieg zugesprochen.
- Wenn beim Ablauf der letzten Runde Punktegleichstand herrscht, so wird der Kampf bis zum ersten sauberen Treffer verlängert (Achtung, siehe Regel zT Zeitschinden).

Aufgeben und Disqualifikation:

Wird einer:eine der Fechtenden disqualifiziert oder gibt den Kampf auf (w. o.), dann endet der Kampf automatisch mit folgendem Punktergebnis: 0 Punkte für den:die disqualifizierte:n Fechtende:n (bzw. für den:die Fechtende:n, der aufgegeben hat), 5 Punkte (Gruppenphase) bzw. 10 Punkte (Ausscheidungsphase) für den:die verbliebene:n Fechtende:n.

GRUPPENPHASE UND FINALRUNDE

Gruppenphase: Qualifikationsrundenkämpfe:

Alle Fechtenden werden in Gruppen aufgeteilt. Das kann per Los oder Setzung nach Rangliste geschehen. Eitere objektive Kriterien (z.B. Trennung von Fechtenden des gleichen Vereins o.Ä.) sind möglich. Es ist vor dem Turnier öffentlich und nachvollziehbar bekanntzugeben, wie die Gruppen zustande kommen. Jede:r Fechtende kämpft gegen jede:n andere:n Fechtende:n in der jeweiligen Gruppe. Anschließend gibt es eine Auswertung und Reihung über alle Gruppen hinweg.

Finalkämpfe: Ausscheidungskämpfe

Es gibt ein KO-System mit 8, 16, 32 oder 64 Fechtenden. In der weiteren Erklärung wird immer auf die ersten 8/16/32/64 Fechtenden der Vorrundenauswertung Bezug genommen. Die Fechtenden werden entsprechend ihrem erzielten Rang aus der Qualifikationsphase eingeteilt: Erste:r gegen Letzte:n, Zweite:r gegen Vorletzte:n, Dritte:r gegen Drittlezte:n etc.

Die Gesamtplatzierung beim Turnier ergibt sich aus der höchsten erreichten Runde. Der:Die Sieger:in des Finales zählt gesondert. Bei einem Gleichstand (gleiche Runde ausgeschieden) wird

das Ergebnis der Vorrunde mitberücksichtigt.

Ein Kampf kann von einem Teilnehmer vor oder während des Kampfes aufgegeben werden (zB Verletzungen). Empfohlen endet dieser 0:X für den anderen. Punkte vergeben obliegt schlussendlich aber an der Turnierleitung.

Videobeweis:

Die Turnierleitung stellt ab den Ausscheidungskämpfen zwei Personen pro Kampfplatz zur Verfügung, die den Kampf von zwei Seiten filmen. Diese werden von der Kampfleitung vor dem Beginn des Kampfes positioniert.

Die Fechtenden haben jeweils einmal pro Kampf die Möglichkeit diesen Videobeweis einzufordern, also "Einspruch zu erheben". Dazu muss der:die Fechtende sofort nach Urteil des Kampfleitung und vor Beginn des nächsten Austausches eindeutig zu erkennen geben, dass der Videobeweis einfordern wird. Der:Die Fechtende muss der Kampfleitung eindeutig sagen, was seiner:ihrer Meinung nach (anders) passiert ist, als es die Kampfleitung ursprünglich beurteilt hat.

Daraufhin sieht sich die Kampfleitung beide Videos an. Anderen Personen (wie den Fechtenden oder Trainer:innen) ist das Ansehen des Videobeweises nicht gestattet.

Nach Einsicht der Videos kann folgendes passieren:

- Die Kampfleitung stimmt dem:der Fechtenden zu. Dem Einspruch wird stattgegeben. Das Urteil wird geändert und der:die Fechtende behält das Recht auf einen Videobeweis
- Die Kampfleitung stimmt dem:der Fechtenden nicht zu. Der Einspruch wird abgelehnt. Das Urteil bleibt gleich und der:die Fechtende verliert das Recht auf einen Videobeweis in diesem Kampf.
- Die Kampfleitung kann auf dem Video nicht erkennen, was genau passiert ist. Der Einspruch wird abgelehnt. Das Urteil wird auf "keine Wertung" geändert. Der:die Fechtende verliert das Recht auf den Videobeweis in diesem Kampf
- Die Kampfleitung sieht auf dem Video, dass etwas anderes passiert ist, als ursprünglich im Urteil behauptet, aber auch nicht das, was der:die Fechtende gesagt hat. Der

Einspruch wird abgelehnt. Die Kampfleitung ändert das Urteil dementsprechend und der:die Fechtenden verliert das Recht auf den Videobeweis in diesem Kampf.

Es ist der Kampfleitung nur in den Finalkämpfen (kleines und großes Finale) gestattet, ohne Aufforderung der Fechtenden die Videos einzusehen.

Der Videobeweis gilt nicht als Unterstützung für die Kampfleitung sondern als Mittel für die Fechtenden im Falle einer möglichen ungerechten Behandlung Einspruch zu erheben ohne die Kampfleitung in einem ungebührlichen Maße zu kritisieren.

UNGEWICHTETE TREFFERZONEN

Ziele des Regelwerkes

Der sportliche Kampf soll einen ernsthaften Kampf mit historischen Blankwaffen simulieren. Daher werden nur eindeutige Treffer sowie Aktionen gewertet, die einen solchen Kampf beenden würden (Körperteil abschlagen/schneiden/durchstechen, Entwaffnung usw. - siehe Auflistung gültige Treffer). Einfaches Anlegen und Berühren des:der Gegners:in mit der Waffe sowie leichte Zecker usw. werden daher nicht als gültige Treffer gezählt und der Kampf wird ohne Unterbrechung fortgesetzt.

Trefferzonen und Punkte

Als Trefferzone sind der gesamte Körper des:der Fechtenden und die Oberfläche der persönlichen Schutzausrüstung definiert. Von der Trefferzone ausgenommen sind die Füße bis inklusive der Fußknöchel.

Gelingt einem:einer der Fechtenden eine zugelassene Fechtaktion oder ein Treffer auf die definierte Trefferzone, unterbricht die Kampfleitung den Kampf und es wird dem:der Fechtenden 1 Punkt zugesprochen.

Doppeltreffer und Nachschlag/ Riposte

Bei einem Doppeltreffer erhält keine:r der Fechtenden einen Punkt. Jeder Doppeltreffer ist im Kampfprotokoll einzutragen.

Die Fechtenden sollen treffen, ohne getroffen zu werden. Fechtende, die nur treffen wollen und dabei gar nicht versuchen selbst nicht getroffen zu werden, erhalten einen Straftreffer (zusätzlich

zum ggfs. erhaltenen gültigen Treffer; ein Straftreffer ist ein Punkt für den:die Gegner:in; ggfs. kann auch beiden Fechtenden ein Straftreffer zugewiesen werden). Achtung: Fechtende können mit Aktionen, die Straftreffer bringen, keine Punkte erzielen. So wird zum Beispiel ein Treffer, der mit übertriebener Härte bestraft wird, nicht als Punkt gezählt.

Übersteigt die Anzahl der Doppeltreffer pro Kampf die Anzahl der von dem:der Gewinner:in des Kampfes erzielten Punkte, dann werden beide Fechtende für diesen Kampf disqualifiziert und erhalten jeweils null Punkte. In der Ausscheidungsphase bedeutet diese Disqualifikation das Ausscheiden aus dem Bewerb für beide Fechtenden.

Nachschlag/ Riposte wird nicht gewertet.

WAFFENGATTUNGEN

LANGES SCHWERT

Waffen:

Als Waffen sind ausschließlich Fechtfedern zugelassen. Sie müssen folgende Eigenschaften haben:

- Klingenlänge – die Länge der Klinge darf 105 cm nicht übersteigen.
- Gesamtlänge – die Gesamtlänge der Waffe darf 140 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 20 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht – das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 1.400 g und 1.800 g liegen.
- Biegeverhalten – die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 15.000 g nachgeben.

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl und zusätzlich noch folgende Bestimmungen: Handelsüblich oder vergleichbar:

- Handschutz – die Handschuhe müssen zusätzlich an den Fingern und besonders

am Daumen verstärkt (ein hartes Material wird empfohlen) und intakt sein. Unterhandschuhe bei nicht geschlossenen Handschuhversionen sind hier verpflichtend gefordert.

- Hinterauptschutz – ein integrierter oder applizierter Hinterauptschutz ist anzulegen.
- Oberkörperschutz – 800N (+ Plastron) ist verpflichtend gefordert
- Tiefschutz oder Brustschutz– für alle Fechtenden ist ein im Fechtsport oder im Boxen gebräuchlicher (hartes Material zB Plastron) Brustschutz verpflichtend gefordert.
- Integrierte oder applizierte Schalenprotektoren an Ellbogen, Knie und Schienbein sind verpflichtend gefordert. Zusätzlicher Unterarm- und/oder Fußgelenksschutz ist empfohlen.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch Kapitel 2.

- Hieb mit der Schneide
- Stich mit dem Ort
- Schnitt mit der Schneide
- kontrollierter Stoß mit dem Knauf zum Gitter der Maske
- Ringen (zu Boden bringen, fixieren, usw.)
- Über die Außenlinie drängen

RAPIER

Waffen

Als Waffen sind ausschließlich Rapiere zugelassen. Sie müssen folgende Eigenschaften haben:

- - Klingenlänge - die Länge der Klinge muss zwischen 96 cm und 127 cm (38" bis 50"; inkl. Ricasso, also bis zur Parierstange) liegen.

- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 140 cm (55") nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 12 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 800 g und 1.600 g liegen.
- Biegeverhalten - die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 12.000 g nachgeben.

Schutzausrüstung und Zubehör:

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl und zusätzlich noch folgende Bestimmungen:

- Handschutz - leichte Handschuhe, ein im Fecht sport gebräuchlichen Stichschutz, ist verpflichtend
- Oberkörperschutz- insgesamt 350N ist verpflichtend gefordert
- Halsschutz - ein im Fecht sport gebräuchlichen Halsschutz ist verpflichtend
- Tiefschutz oder Brustschutz - für Herren ist ein im Fecht sport oder im Boxen gebräuchlicher Tiefschutz, außerdem ist ein im Fecht sport oder im Boxen gebräuchliches (hartes Material z.B. Plastron) Brustschutz verpflichtend gefordert.
- Integrierte oder applizierte Schalenprotektoren an Unterarm und Schutz für Fußgelenk, an Ellbogen, Knie und Schienbein werden empfohlen.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch Kapitel 6.2. Zugelassene Fechtaktionen.

- Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3):
 - o Hieb mit der Schneide
 - o Stich mit dem Ort (1 bis 3 Punkte je nach gewähltem Modul)
 - o Schnitt mit der Schneide
- Maximal je 1 Punkt:
 - o kontrollierter Stoß mit dem Knauf*
 - o über die Außenlinie drängen
 - o Entwaffnung

**Ringen und Aktionen in enger Mensur: Beim Rapier ist aktives Ringen oder zu Boden zu bringen nicht gestattet (Verletzungsgefahr aufgrund der Waffenkörbe). Sind die Fechtenden in zu enger Mensur für sinnvolle Fechtaktionen, hat die Kampfleitung den Durchgang abubrechen und das Gefecht wird aus der Ausgangsstellung fortgesetzt. Eine mögliche Aktion in enger Mensur ist aber der Knaufstoß zur Maske, dieser hat kontrolliert zu erfolgen, bzw anzudeuten, hier reicht ein leichter Stoß für die Wertung, übertriebene Kraftanwendung ist seitens Kampfleitende als unnötige Härte zu sanktionieren. Es kann in die ruhende Klinge gegriffen werden, Punkte ergeben sich aus einer auszuführenden zulässigen Folgeaktion (Stich, Hieb o.ä.). Eine Handparade ist ausschließlich gegen einen Stich möglich, hat aber so zu erfolgen: den Stich abzulenken und nicht in den Stich zu greifen.*

SCHWERT UND BUCKLER

Waffen

Für das Fechten mit Schwert und Buckler kann aktuell als Primärwaffe ein Seitschwert, Arming Sword oder Rapier verwendet werden. Die Turnierleitung muss die gültigen Bestimmungen für die Primärwaffe aus den Modulen wählen und bekanntgeben.

Rapier: siehe beim Rapier

Seitschwert (auch: spada da gioco, Haudegen, etc.)

- Klingenlänge - die Länge der Klinge muss zwischen 80 cm und 96 cm (31,5" bis 43,3"; inkl. Ricasso, also bis zur Parierstange) liegen.
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 112 cm (51,2") nicht übersteigen.
- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange muss zwischen 10 cm und 30 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 900 g und 1.400 g liegen.
- Biegeverhalten - die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 12.000 g nachgeben.

Arming Sword (auch: Einhandschwert, spada, etc.)-

- Klingenlänge: 70 cm – 90 cm (inkl. Ricasso)
- Gesamtlänge: Maximal 105 cm

- Parierstangenlänge: 10 cm – 25 cm
- Gehilz: Das Gehilz eines Arming Swords muss aus einer eigenständigen Parierstange bestehen, die beidseitig über die Klinge hinausragt. Der Griff endet in einem eigenständigen Knauf. Durchgehende oder asymmetrische Griff- und Gehilzformen, wie sie bei Messern oder Langen Messern üblich sind, sind nicht zulässig.
- Gewicht: 800 g – 1.300 g
- Biegeverhalten: Die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 12.000 g nachgeben
- Detaillierte Kriterien:
 - Parierstange:
 - Form: Gerade oder leicht geschwungen, ohne zusätzliche Fingerbügel, Ringe oder komplizierte Verstrebenungen.
 - Länge: 10 cm – 25 cm.
 - Griff:
 - Länge: 8 cm – 16 cm, sodass eine einhändige Führung möglich ist.
 - Form: Zylindrisch, oval oder leicht tailliert, keine verlängerte Zweihandführung.
 - Knauf:
 - Funktion: Dient zum Ausbalancieren der Waffe.
 - Formen: Diskus-, Rad-, Tropfen-, Birnen- oder andere historische Knaufformen ohne ausgeprägte Schutzfunktion.

Der Buckler

Der Buckler besteht aus dem Schild und dem Griff, welcher mit dem Schild fest verbunden sein muss (geschweißt, genietet, verschraubt, geklebt, etc.). Spitzen am Buckler sind abzurunden oder mit Kunststoff- oder Lederschoner zu versehen.

- **Durchmesser Buckler** – der Maximaldurchmesser des Bucklerschilds darf 42 cm (16,5“) nicht übersteigen.
- **Bucklerform** – das Bucklerschild hat eine kreisrunde Scheibenform mit Mittelwölbung zu haben. Sonderformen wie z.B. von Talhoffer sind hier nicht geregelt und müssen gesondert vom ÖFHF genehmigt werden. Abstehende Teile am Bucklerschild – am Rand kann der Schild einen angeschmiedeten, oder

geschweißten (bei Kunststoff wohl gegossenen) Wulstrand besitzen. Sonstige abstehende Teile, wie z.B. Klingenfänger sind verboten!

- **Material des Bucklerschilds** – Der Schild kann aus Metall oder Kunststoff bestehen. Andere Materialien können nach Begutachtung zugelassen werden. Zu beachten ist aber, dass den Fechtern kein Vorteil oder Nachteil aus dem Material des Bucklers entsteht (Bindeverhalten). Es wird daher dem Veranstalter empfohlen im Vorfeld festzulegen, dass die Buckler alle aus demselben Material bestehen müssen (z.B. Metall bzw. einen Metallrand haben müssen.)
- **Material des Bucklergriffes** – der Griff kann aus Metall, Holz, Kunststoff, etc. bestehen und muss nicht dem Material des Schildes entsprechen.

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch Kapitel 6.2. Zugelassene Fechtaktionen.

- Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3):
 - Hieb mit der Schneide
 - Stich mit dem Ort
 - Schnitt mit der Schneide
- Maximal je 1 Punkt:
 - Über die Außenlinie drängen
 - Entwaffnung

LANGES MESSER

Waffen

Als Waffen sind ausschließlich Fechtmesser zugelassen. Sie müssen folgende Eigenschaften haben:

- Gesamtlänge – die Gesamtlänge der Waffe darf 100 cm nicht übersteigen, davon muss der Griff zwischen 15 cm und 20 cm lang sein.

- Länge Parierstange - die Länge der Parierstange darf nicht länger als 20 cm sein.
-Ein einseitiges Parierelement (Rüstnagel, Parierring) muss vorhanden sein, dieses muss zwischen 3 cm und 7 cm von der Längsachse des Messers abstehen.
Völlig geschlossene Bügel und Körbe sind nicht erlaubt.
- Gewicht – das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 700 g und 1.100 g liegen.
- (vorläufig)Biegeverhalten – die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 12.000 g nachgeben.
- Knauf – sofern ein Knauf vorhanden ist, darf diese vogelkopfförmig gestaltet sein

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl und zusätzlich noch folgende Bestimmungen: siehe Langes Schwert

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden

Aktionen: siehe Langes Schwert

Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3)

Es ist empfohlen beim Ringen für kontrolliert und schön ausgeführte Aktionen zusätzliche Technikpunkte zu vergeben, jeweils 1 Punkt pro Fechtende:r und pro Gefecht.

Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch Kapitel 6.2.5. zugelassene

Fechtaktionen und Kapitel 6.4. verbotene Aktionen.

Verbotene Fechtaktion - Sicherheitsmaßnahme

Ein nicht kontrollierter Wurf wird beim ersten Mal mit einer Rote Karte (unnötige Härte und nicht kontrollierter Wurf) und beim zweiten Mal mit einer schwarzen Karte bestraft (absichtliches Verletzen des:der Gegners:in). Dieser Strafpunkt wird neben dem Namen des Fechters mit Ausrufezeichen vermerkt.

SÄBEL

Waffen

- Klingenlänge - die Länge der Klinge darf 90 cm nicht übersteigen.
- Rückschneide - $\frac{1}{3}$ der Gesamtlänge der Klinge, darf 30 cm nicht übersteigen
- Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 105 cm nicht übersteigen.
- Länge Parierelement (Parierstange, Parierbügel oder Korb) - die Ausladung in Richtung langer Schneide muss zwischen 3 cm und 12 cm liegen, die Ausladung in Richtung kurzer Schneide muss zwischen 3 cm und 6 cm liegen.
- Gewicht - das Gesamtgewicht der Waffe muss zwischen 700 g und 1.100 g liegen.
- Biegeverhalten - die Klinge muss bei einem Druckgewicht von 15.000 g nachgeben.
- Pfeilhöhe >0mm.

Schutzausrüstung und Zubehör

Es gelten die Bestimmungen der Schutzausrüstung für Simulatoren aus Stahl und zusätzlich noch folgende Bestimmungen:

Handelsüblich oder vergleichbar:

- Ellenbogenschutz ist an beiden Armen zu tragen.
- Knieschutz und Schienbeinschoner sind zu tragen.

Zugelassene Fechtaktionen

Punkte können vergeben werden für das kontrollierte Ausführen der folgenden Aktionen. Für mehr Details zu den Aktionen siehe auch Kapitel 6.2. Zugelassene Fechtaktionen.

Punktevergabe je nach Modul (1 bis 3):

- Hieb mit der Schneide oder Rückschneide
- Stich mit dem Ort
- Schnitt mit der Schneide oder Rückschneide
- Über die Außenlinie drängen
- Entwaffnung

GRUPPEN VON FEHLVERHALTEN:

1. GRUPPE

Zeitschinden = Wenn ein:e Fechtende:r den Faktor Zeit missbraucht, um sich einen Vorteil und/ oder dem:der Gegner:in einen Nachteil zu verschaffen und wenn daraus eine der Kampfleitung und der Turnierleitung nicht vertretbare Verzögerung resultiert.

Verweigern des Gehorsams gegenüber der Kampfleitung= Die Anordnungen der Kampfleitung sind von den Fechtenden am Kampfplatz unverzüglich zu befolgen. Folgen Fechtende einer Anordnung der Kampfleitung nicht oder ungenügend, so wird dies als Fehlverhalten gewertet.

Verlassen des Kampfplatzes ohne Erlaubnis = Die Fechtenden dürfen sich ohne Erlaubnis der Kampfleitung nicht vom Kampfplatz entfernen. Tun sie dies, wird das als Fehlverhalten gewertet.

Erscheinen am Kampfplatz, ohne für den Kampf bereit zu sein = Wenn Fechtende am Kampfplatz antreten, ohne die persönlichen Vorbereitungen abgeschlossen zu haben, gilt dies als Fehlverhalten. Hierunter fallen zum Beispiel eine nicht geschlossene Fechtjacke, offene Schuhe, kein Aufhaben der Maske, fehlende Waffe, etc.

Abnehmen der Maske vor dem Kommando "Halt" = Wenn Fechtende die Maske vom Kopf nehmen, bevor der Kampf durch die Kampfleitung unterbrochen wurde.

Betreten des Kampfplatzes durch eine Helfer:innen ohne Erlaubnis = Wenn Helfer:innen oder Assistent:innen der Fechtenden ohne Erlaubnis der Kampfleitung den Kampfplatz betritt.

2. GRUPPE

Nicht oder mit ungenügender Ausrüstung antreten = treten Fechtende einen Kampf nicht oder mit untauglicher Schutzausrüstung /Waffe zum Kampf an, so erhalten diese eine Verwarnung. Es erfolgt ein erneuter Aufruf nach Ablauf einer Minute. Treten die Fechtenden beim 2. Aufruf nicht an, oder sind nicht bereit, so erhalten sie einen Strafpunkt. Es erfolgt nach einer weiteren Minute ein 3. und letzter Aufruf. Treten die Fechtenden auch beim 3. Aufruf nicht an, so wird

der:die jeweilige Fechtende von diesem Kampf disqualifiziert.

Störung der Ordnung durch den:die Fechtende auf dem Kampfplatz = Wenn Fechtende auf dem Kampfplatz die Ordnung stört und den Ablauf des Kampfes damit beeinträchtigen erhält der:die Fechtende beim ersten Mal einen Straftreffer. Beim zweiten Mal wird der:die Fechtende von diesem Kampf disqualifiziert

Störung der Ordnung durch Personen außerhalb des Kampfplatzes = Wenn Helfer:innen oder Assistent:innen der Fechtenden außerhalb des Kampfplatzes die Ordnung stören und den Ablauf des Kampfes damit beeinträchtigt, so erhält der:die jeweilige Fechtende beim ersten Mal einen Straftreffer. Beim zweiten Mal wird er von diesem Kampf disqualifiziert.

3. GRUPPE

Treffer stehlen = Wenn Fechtende versuchen, einen drohenden Treffer (etwa durch Übertreten, durch Abwehr eines Angriffs mit der Hand oder während des Ringens) abzuwehren, indem eine ungerechtfertigt eine Unterbrechung des Kampfes fordert wird. Bei mehrfachem Fehlverhalten wird der:die jeweilige Fechtende vom Kampf disqualifiziert.

Unnötige Härte = Wenn Fechtende versuchen, den:die Gegner:in durch besondere Härte einzuschüchtern oder ihn zu beeinträchtigen. Gezielte Angriffe zu den Geschlechtsteilen, auf den Hinterkopf sowie auf die Wirbelsäule zählen als unnötige Härte. Bei mehrfachem Fehlverhalten wird der:die jeweilige Fechtende vom Kampf disqualifiziert. Stellt diese Härte eine direkte körperliche Gefahr im Sinne einer versuchten / absichtlichen Verletzung dar, kann die Kampfleitung im eigenen Ermessen direkt oder im Wiederholungsfall die schwarze Karte geben.

Mangelnder Eigenschutz = Fechtende sollen treffen, ohne getroffen zu werden. Fechtende, die nur treffen wollen und dabei gar nicht versuchen selbst nicht getroffen zu werden bzw. überhaupt nicht auf den Eigenschutz achten, erhalten einen Straftreffer (zusätzlich zum ggfs. erhaltenen gültigen Treffer). Bei mehrfachem Fehlverhalten wird der:die jeweilige Fechtende vom Kampf disqualifiziert.

4. GRUPPE

Verweigern des Grußes vor/nach dem Kampf = Wenn Fechtende dem:der Gegner:in den Gruß verweigert oder die Formfreiheit beim Gruß zur Beleidigung oder Verspottung missbraucht, so wird der:die jeweilige Fechtende vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen. Selbiges gilt auch beim Gruß nach dem Ende des Kampfes.

Absichtliches Verletzen des:der Gegners:in = Wenn Fechtende versuchen, den:die Gegner:in durch besondere Taktik (z.B. absichtliches Schlagen zu Händen oder Füßen, Nachdrücken bei einem Hebel, etc.) zu verletzen oder wenn Verletzungen des:der Gegner:in während des Versuches, durch besondere Taktiken zu beeinträchtigen oder zu demoralisieren, billigend in Kauf nehmen oder wenn durch diesen Versuch tatsächlich verletzt wird. Der:die jeweilige Fechtende wird vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.

Gegnerische Fechtmaske, Protektoren, Handschuhe etc. vom Körper reißen = Wenn Fechtende vorsätzlich dem:der Gegner:in die Fechtmaske, die Handschuhe oder sonstige Protektoren vom Körper reißen bzw. zu reißen versuchen. Der:die jeweilige Fechtende wird vom Kampf disqualifiziert und vom Turnier ausgeschlossen.

Ungebührliches Verhalten = Als ungebührliches Verhalten gilt jede Art von lautstarker Kritik an dem Verhalten oder den Entscheidungen der Kampfleitung, beschimpfen oder herabwürdigen anderer Fechtenden oder des Publikums, Drohungen, Werfen von Ausrüstungsgegenständen oder Waffen, Lärmen oder Vergleichbares. Verhalten sich Fechtende während des Turniers (auch außerhalb der Kämpfe) ungebührlich, so wird der:die jeweilige Fechtende disqualifiziert und kann durch die Turnierleitung vom Austragungsort verwiesen werden.

Doping = Wenn Fechtende nach Antritt des Turniers verbotene leistungssteigernde Mittel anwendet, wird er vom Turnier ausgeschlossen.