

## Regelerklärung - Gültige Treffer

Als Vortragender ganz wichtig: Ruhe zu bewahren und auszustrahlen da Fechter oft nervös sind.

Als Fechter 2 Leitsätze:

1. „Treffer und Nicht Getroffen werden“
2. „Auf Partner Acht geben und nicht verletzen“

Wenn diese eingehalten werden, sehr wahrscheinlich dass im Turnier erfolgreich. Alles folgende Details.

Trefferzone: Fechter und Schutzbekleidung - alles ausgenommen Hände und Füße

### 3 Wunder

Hau – 2 Griffängen (60cm)

Stich – a) Faustbreite b) deutlich biegen

Schnitt – a) 1 Griffänge (30cm) b) Destabilisieren

**Übertritt** – Linie noch Teil des Kampffeldes. Sobald ein Fuß Kampffeld ganz verlässt.

**Rote Karte** bei Fehlverhalten

Ringen Schwert & Seitschwert - <b>Wurf</b> Schwert & Seitschwert - <b>Festhaltegriff 5Sek</b> Säbel und Rapier ist es erlaubt Arm zu greifen.	<b>Waffenverlust in weiter Distanz</b> Achtung!! Entwaffnungs- techniken nur bei Schwert erlaubt. Wenn in naher Distanz & Teil von Ringtechnik wird Kampf fortgesetzt.	Schwert – <b>Knaufstoß</b> von vorne auf Maske. Wie Stich eine Faustbreite.
--	---	---

Unterbrechung bei Gewurschtel

Verboten ist was gefährlich ist:

- Stoß mit Parierstange
- Schläge mit Faust, Bein, Ellenbogen, Knie
- Kopfstoß

Fechter können Hand heben – Signal für Unterbrechung

Gefochten wird in Runden auf ... Punkte und ... Minuten

Doppeltrefferregelung (mehr Doppeltreffer als gesetzte Treffer) ist ein „Null zu Null“

Sollte ein Fechter sich nicht schützen „Suizidaktion“ kann dies mit roter Karte bestraft werden.

Entscheidung liegt immer beim Kampfleiter

Erklärung zu Ablauf (Vorrunden und Ausscheidung)