

Regelwerk für
den sportlichen Zweikampf in
Turnieren
nach der Bologneser Tradition

Erste Fassung 2017
Letztstand: 2022



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

Inhalt

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

Einleitung

Ziele dieses Regelwerks

Das Regelwerk hat folgende Ziele:

- ❖ ein auf Bologneser-Schule und ihre Waffen abgestimmtes Regelwerk zu sein
- ❖ den Selbstschutz als oberstes fechterisches Gebot zu etablieren und den partnerschaftlichen Umgang mit dem Gegner zu forcieren
- ❖ sich so nahe wie möglich am historischen „sportlichen“ Zweikampf zu orientieren (“gioco“ = Spiel), in welchem das stumpfe Seitschwert verwendet wurde.

Regeln

Das Gefecht

Ein Gefecht wird auf 7 Punkte gefochten. Es gewinnt der Kämpfer, welcher als erster 7 Punkte erreicht. Wenn beide Fechter die Punktegrenze gleichzeitig überschreiten, gewinnt die höhere Punktezahl.

Es darf kein Gefecht allein durch Doppeltreffer gewonnen werden können.

Punkte

Punkte werden an einen Fechter vergeben, wenn...

- ❖ er/sie einen gültigen Treffer mit einer Klingenwaffe (mit der Schneide oder Stich*) setzt (1-3 Punkte)
- ❖ 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)

**Je nach Waffe Ausnahmen möglich: Siehe z.B. Partesana (reine Stichwaffe)*

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

Nach einem Treffer 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.*



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.

Bei maximal 7 Punkten: Pro Gefecht sind maximal 3 Doppeltreffer zulässig. Ab dem 3. Doppeltreffer gilt das Gefecht für beide Fechter als verloren und wird bei beiden als 0 ausgeteilt und 7 erhaltene Treffer gewertet. Ist dies bei einem Finalkampf der Fall, wird auf den ersten sauberen Treffer gefochten (keine Doppeltreffer zulässig).

Gioco stretto

Unbewaffnete Aktionen im *gioco stretto** werden nicht gewertet und der Kampf wird unterbrochen.

Es darf aber nach der Schwerthand des Gegners oder nach seiner (stehenden oder kaum beschleunigten) Klinge im Forte-Bereich (unterstes Drittel der Klinge nahe dem Gefäß) 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).

**Für den Kampfleiter: Gioco stretto = Aktionen in enger Distanz: Ringen, Werfen, Greifen usw...*

Für den Veranstalter: Knaufschläge, Faustschläge, Fixieren im Ringen und Schläge mit dem Schild sind ausgenommen (aus Sicherheitsgründen und zwecks Quellenkonformität). Es obliegt dem Veranstalter diese Art von Treffern nach bestem Wissen und Gewissen zu berücksichtigen, wenn dies in einem bestimmten Turnier notwendig erscheint. Es wird jedoch empfohlen, in diesem Fall die Sicherheitsvorkehrungen entsprechen zu erhöhen (Matten/ weicher Boden, entsprechend gesicherte Schildränder und Gefäße usw...).

Der Turniermodus

Um den Eigenschutz zu etablieren, wird folgender Modus empfohlen: Die Teilnehmer treten in einer Vorrunde gegeneinander an. Die Fechter werden nach dem höheren Quotienten (CUT) von erhaltenen und gesetzten Treffern 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: $30/10=3$		CUT: $28/4=7$

Ergebnis Rangliste: Fechter 2 wird vor Fechter 1 gereiht.

Die besten Kämpfer laut Rangliste können ggf. in Finalrunden aufrücken (nach K.O.-System). Bei CUT-Gleichstand wird als zweites Kriterium die Anzahl der Siege genommen. Herrscht auch hier Gleichstand, wird eine Münze geworfen.

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
- ❖ eine Person von der betreffenden Veranstaltung auszuschließen (Verweis – kann auch von der Turnierleitung ausgesprochen werden)

Verbotene Aktionen

Als verbotene Aktionen gelten:

- ❖ Knaufschläge, Faustschläge, Würfe & Tritte, Fixieren im Ringen und Schläge mit dem Schild (siehe auch „Treffer und Trefferzonen“ & „Gioco Stretto“). Ausnahmen sind möglich, so die Sicherheit der Teilnehmer ausreichend gewährleistet ist (Anpassung der Ausrüstung, geeigneter Hallenboden usw.)
- ❖ Aktionen, welche die Sicherheit der Beteiligten gefährden und übermäßige Härte
- ❖ absichtlicher Angriff von ungültigen Trefferzonen (Hände, Füße)
- ❖ Verlust der Waffenkontrolle (fahriges, geworfene Hiebe, wiederholtes Aufschlagen der Klinge auf dem Boden usw.)
- ❖ unsportliches Verhalten
- ❖ wiederholtes Auffangen von Hieben und Stichen 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

Alle Klingenwaffen aus Stahl müssen mit einem Spitzenschutz aus Hartgummi versehen sein. 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).

1.) Spada Sola – Einzelwaffe und Doppelwaffe („Seitschwert“)

- ❖ Klingenlänge - die Länge der Klinge muss zwischen 80 cm und 96 cm; inkl. Ricasso, also bis zur Parierstange) liegen.
- ❖ Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 112 cm 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.

2.) Brocchiero – Beiwaffe (Buckler)

Dieser Faustschild 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 Lederschönern zu versehen.

- ❖ Durchmesser: der Maximaldurchmesser des Bucklerschildes darf 42 cm (16,5“) nicht überschreiten.
- ❖ Form: Der Schild hat eine kreisrunde Scheibenform mit Mittelwölbung. Am Rand kann der Schild einen angeschmiedeten, oder geschweißten (bei Kunststoff wohl gegossenen) Wulstrand besitzen. Sonstige abstehende Teile, wie z.B. Klingenfänger sind aus Sicherheitsgründen verboten!
- ❖ Material des Bucklerschildes – der Schild hat aus Metall, oder Kunststoff (z.B. Polypropylen) zu bestehen. Buckler aus anderen Materialien können von der Turnierleitung zugelassen werden, wenn keine Splittergefahr besteht oder sonstige Bedenken ausgeschlossen werden können. Dem Fechter darf durch das Material auch kein Vorteil im Kampf entstehen (z.B. Bindeverhalten)
- ❖ Material des Bucklergriffes – der Griff kann aus Metall, Holz, Kunststoff, etc. bestehen und muss nicht dem Material des Schildes entsprechen. Weitere Waffen der Bologneser Tradition, deren Simulatoren noch nicht umfassend beschrieben sind (Ergänzungen erfolgen im Bedarfsfall und im Laufe der Zeit):

3.) Targa – Beiwaffe

Rechteckiger Faustschild aus Leder oder Stahl mit Griff und gewellter Fläche.

4.) Rotella – Beiwaffe

Runder Fesselschild mit einem Durchmesser von 50-70cm. Material: Stahl.

5.) Imbracciatura – Beiwaffe

Tropfenförmiger Fesselschild aus Holz und einem Dorn an der unteren Kante. Für Turniere muss der „Dorn“ gesichert (z.B.: stumpf und nachgebender Mechanismus).

6.) Pugnale – Einzelwaffe und Beiwaffe (Dolch)

- ❖ Klingenlänge - die Länge der Klinge darf maximal 40 cm betragen.
- ❖ Gesamtlänge - die Gesamtlänge der Waffe darf 55cm nicht übersteigen.
- ❖ Parierstange/Klingenfänger - die Breite der Klingenfänger darf 16cm nicht überschreiten.

7.) Cappa – Beiwaffe (Mantel)

Gefütterter Mantel aus einem schweren Stoff.

8.) Arme inastate – Einzelwaffen (Stangenwaffen)

Längen und Klingenformen variieren je nach Art. Wird je nach Art als Hieb- und/oder Stichwaffe eingesetzt. Beim Einsatz als Stichwaffe ist aus Sicherheitsgründen ein nachgiebiges Material zu verwenden.

9.) Partesana

Stangenwaffe mit blattförmiger Klinge an der Spitze. Achtung: Reine Stichwaffe! (Nur der Stich wird gewertet).

10.) Spadone – Einzelwaffe (Zweihänder): Von der Benützung dieser Waffe in Turnieren wird derzeit aus Sicherheitsgründen abgeraten.

- ❖ Zweihändiges Schwert
- ❖ Gesamtlänge beträgt maximal 1,55cm.