

Regelwerk Flegel - 01.01.00

Lion Wiendieck

Imko Jelldrik van Hulst

September 7, 2025

Inhaltsverzeichnis

1	Bedingungen an die Teilnehmer & Zuschauer	3
2	Bedingungen an die Ausrüstung	3
3	Bedingungen an die Waffen	4
4	Technische Definitionen	4
4.1	Begrüßung & Verabschiedung	4
4.2	Tempo	4
4.3	Bindung	5
4.4	Winden	5
4.5	Vor	5
4.6	Nach	5
4.7	Indes	5
4.8	Gültiger Treffer	5
5	Aktionen	5
5.1	Hau	5
5.2	Stich	5
5.3	Parade	5
5.4	Riposte	5
5.5	Kontrariposte	5
5.6	Finte	5
5.7	Nachschlag	5
5.8	Ringeln an der Waffe	5
5.9	Entwaffnung	5
5.10	Wurf	5
5.11	Armhebel & Beinhebel	6
5.12	Schläge mit der Faust	6
5.13	Schläge mit der Stange der Waffe	6
6	Illegale Trefferzonen	6
6.1	Körper	6
6.2	Waffe	6
7	Illegale Aktionen	6
8	Sportliches Verhalten	6
9	Strafen	7
9.1	Verwarnung	7
9.2	Disqualifikation	7
10	Wertung eines Treffers	7
11	Ablauf des Turniers	7
12	Ablauf des Gefechts	8

1 Bedingungen an die Teilnehmer & Zuschauer

1. Alle **Teilnehmer*innen** müssen ein Mindestalter von **18** Jahren erreicht haben.
2. Alle **Teilnehmer*innen** müssen der körperlichen Belastung des Sports gewachsen sein. Werden sichtbare Anzeichen von Einschränkungen (z.B. Verletzungen, Behinderungen, Schwangerschaft, etc.) visuell festgestellt, kann ein Ärztliches Attest verlangt werden. Der Ausschluss von Personen mit Behinderungen, die keine Gefahr für die eigene Gesundheit oder die anderer darstellen, ist im Sinne des [Allgemeinen Gleichbehandlungsgesetzes - AGG](#) nicht zulässig.
3. Alle **Teilnehmer*innen** müssen über eine geeignete Kampfausrüstung **2** verfügen und selbige während jedweder Gefechtssituation tragen.
4. Alle **Teilnehmer*innen** müssen den Regeln des Turniers zustimmen und selbigen entsprechen.
5. Alle **Teilnehmer*innen** haben den Anweisungen der Schiedsrichter Folge zu leisten und diese zu respektieren.
6. Alle **Teilnehmer*innen** haben den Anweisungen des Veranstalters Folge zu leisten und diese zu respektieren.
7. Der Ausschluss von **Personen** aufgrund ihres Geschlechts, ihrer Geschlechtsidentität und oder sexueller Orientierung ist nicht zulässig.
8. Der Ausschluss von **Personen** aufgrund ihrer Herkunft und oder ihres Phänotyps ist nicht zulässig.
9. Der Ausschluss von **Personen** aufgrund ihrer Konfession, Weltanschauung, sowie politischer Überzeugung ist nicht zulässig.
10. Jedwede **Person** soll ausgeschlossen/disqualifiziert werden, so selbige rassistisches, xenophobes, sexistisches, ableistisches, homophobes, transphobes, oder sonstiges diskriminierendes Verhalten vor während oder nach dem Turnier zeigt.
11. Jedweder **Teilnehmende** soll ausgeschlossen/disqualifiziert werden, so selbiger von Drogen jedweder Art (Nikotin sowie Ärztlich verordnete nicht bewusstseinsverändernde Medikamente ausgenommen) beeinflusst ist.
12. Jedweder **Teilnehmende** soll ausgeschlossen/disqualifiziert werden, so bei selbigem leistungsfördernden Substanzen (Doping) (ausgenommen ärztlich verordnete Medikamente) nachgewiesen werden.

2 Bedingungen an die Ausrüstung

Alle **Teilnehmenden** müssen über eine geeignete Kampfausrüstung verfügen (sie selbst besitzen, bzw. zur Verfügung haben oder vom Veranstalter gestellt bekommen), die den folgenden Anforderungen entspricht:

1. Fechtmaske
Eine gepolsterte FIE-Fechtmaske mit CE2 Zertifizierung, mit mindestens 800N oder darüberhinausgehendem Stichschutz.
2. Hinterkopfschutz
Ein gepolsterter Hinterkopfschutz, aus einem rigiden Material bestehend, der alle von der Fechtmaske nicht abgedeckten Bereiche des Hinterkopfs und Nackens schützt.
3. Gorget
Ein gepolsterter Halsschutz, aus einem rigiden Material, der den gesamten Kehlkopf und Hals schützt; ein Klingenfänger am oberen Ende des Halsschutzes ist Pflicht.
4. Fechtjacke
Eine gepolsterte Fechtjacke, die den gesamten Oberkörper, von der Hüfte bis zum Hals (Rücken und Brust), sowie die Arme von den Schultern bis zum Handgelenk, schützt. Der Oberkörperschutz muss mindestens 350 Newton Stichschutz bieten.

5. Ellenbogenschutz
Ein gepolsterter Ellenbogenschutz, aus einem rigiden Material, der den gesamten Ellenbogen schützt.
6. Unterarmschutz
Ein gepolsterter Unterarmschutz, aus einem rigiden Material, der den gesamten Unterarm vom Ellbogen bis zum Handgelenk schützt.
7. Handschuhe
Ein Paar gepolsterter Handschuhe, aus einem rigiden Material, die die gesamte Hand, sowie das Handgelenk schützen.
8. Fechthose
Eine gepolsterte Fechthose, die den gesamten Unterleib, von der Hüfte bis zum Knie schützt, mit mindestens 350N Stichschutz.
9. Knieschutz
Ein gepolsterter Knieschutz, aus einem rigiden Material, der das gesamte Knie schützt.
10. Schienbeinschutz
Ein gepolsterter Schienbeinschutz, aus einem rigiden Material, der das gesamte Schienbein vom Knie bis zum Knöchel schützt.
11. Tiefschutz
Ein Tiefschutz, aus einem rigiden Material, der den gesamten Genitalbereich schützt.
12. Schuhe
Ein Paar Schuhe, die den gesamten Fuß bedecken, dem Untergrund entsprechend rutschfest sind und keine Abdrücke oder Abrieb auf dem Hallenboden hinterlassen.

Jegliche Ausrüstung, die eine Gefahr für den Träger oder den Gegner darstellt ist nicht zulässig, so scharfe Kanten, spitze Ecken, beschädigte Teile, etc..

Zusätzlich Ausrüstung, die über die Anforderungen hinausgeht, ist erlaubt, sofern sie die Sicherheit des Trägers und des Gegners nicht gefährdet ist und kein Vorteil dem Träger aus der Ausrüstung entsteht.

3 Bedingungen an die Waffen

Der Flegel sei für das Turnier definiert als eine Waffe, die aus einem Holzstock, sowie einem gepolsterten Kopf bestehen. Die Waffe soll eine Länge bis zu 195cm haben, mit einem Holzgriff von bis zu 145cm und einem Kopf von bis zu 50cm. Das Gesamtgewicht des Kopfes soll 220g nicht überschreiten.

So der Flegel der folgenden [Bauanleitung](#) nicht entspricht, muss er dem Veranstalter vor dem Turnier zur Abnahme vorgelegt werden.

4 Technische Definitionen

4.1 Begrüßung & Verabschiedung

Die **Begrüßung** sowie die **Verabschiedung** sollen wie folgt ablaufen:

1. Die Fechter stellen sich einander gegenüber auf, mit einem Mindestabstand von 2m.
2. Die Fechter verbeugen sich voreinander und grüßen sich mit dem Flegel.
3. Die Fechter verbeugen sich vor Richtern und Zuschauern und grüßen diese mit dem Flegel.
4. Die Fechter lassen den Flegel in einer unbedrohlichen Geste sinken.

4.2 Tempo

Ein **Tempo** sei definiert als die Zeitdauer, die zur Ausführung einer einfachen Fechtaktion benötigt wird (so ein Schritt, ein Schritt mit gleichzeitigem Hau, ein Stich und gleichzeitiger Schritt, ein Hau oder Stich ohne Schritt usw.)

4.3 Bindung

Eine **Bindung** sei definiert als jedwede Situation, in der die Flegel beider Fechter in Kontakt stehen.

4.4 Winden

Ein **Winden** sei definiert als eine Bewegung des Flegels in einer Bindung, die eine neue Bindung anderer Form etabliert oder die aus einer bestehenden Bindung abgeht und eine neue Bindung etabliert.

4.5 Vor

Das **Vor** sei definiert als das Tempo, in dem der Fechter eine Aktion ausführt, die eine unmittelbare Bedrohungssituation für den Kontrahenten erzeugt, sodass der Kontrahent gezwungen ist defensiv zu reagieren.

4.6 Nach

Das **Nach** sei definiert als das Tempo, in dem ein Fechter auf eine Bedrohungssituation reagiert, die aus dem Vor des Partners entstanden ist.

4.7 Indes

Das **Indes** sei definiert als das Tempo, in dem der Fechter eine Aktion in der des Gegners initiiert (aus dem Vor oder Nach (4.5, 4.6)), welche eine neue Bedrohungssituation (Vor) (4.5) für den Kontrahenten etabliert, bevor die Aktion abgeschlossen ist.

4.8 Gültiger Treffer

Ein **gültiger Treffer** sei definiert als eine Aktion, die einen Treffer in einer der gültigen Trefferzonen des Gegners landet. (Gültige Trefferzonen 6)

5 Aktionen

5.1 Hau

Ein **Hau** sei eine laterale Bewegung des Flegels, zum Gegner hin, diese darf aus jeder Richtung ausgeführt werden. Ein **Hau** ist gültig, wenn er mit Kopf des Flegels auf die gültige Trefferzone des Gegners trifft. (Gültige Trefferzone 6)

5.2 Stich

Ein **Stich** sei eine longitudinale Bewegung des Flegels, zum Gegner hin, diese darf aus jeder Richtung ausgeführt werden. Ein **Stich** ist gültig, wenn dieser mit Kopf oder dem hinteren Ende des Flegels den Gegner trifft.

5.3 Parade

Eine **Parade** sei eine Aktion, die den Treffer des Gegners vom Körper abträgt. (Indes 4.7 Aktionen seien hier mit inbegriffen)

5.4 Riposte

Eine **Riposte** sei eine Offensiveaktion (Hau, Stich) die aus einer Defensiveaktion (Parade) entsteht. (Indes 4.7 Aktionen seien hier mit inbegriffen)

5.5 Kontrariposte

Eine **Kontrariposte** sei eine Offensiveaktion (Hau, Stich) die aus einer Defensiveaktion (Parade) entsteht, die aus einer Riposte entsteht. (Indes 4.7 Aktionen seien hier mit inbegriffen)

5.6 Finte

Eine **Finte** sei eine Aktion, die den Gegner dazu bringen soll, eine Defensiveaktion auszuführen, um eine neue Bedrohungssituation zu erzeugen. (Indes 4.7 Aktionen seien hier mit inbegriffen)

5.7 Nachschlag

Ein **Nachschlag** sei eine Aktion, die nach dem Treffer des Gegners ausgeführt wird. (Indes 4.7 Aktionen seien hier mit inbegriffen)

5.8 Ringen an der Waffe

Ringen an der Waffe sei eine Aktion, die im Körperkontakt die Kontrolle über die Waffe des Gegners erlangen, den Gegner in eine unvorteilhafte Position bringen, oder den Gegner in einer dominanten Position halten soll. (Indes 4.7 Aktionen seien hier mit inbegriffen)

5.9 Entwaffnung

Eine **Entwaffnung** sei eine Aktion, die die Waffe des Gegners aus dessen Kontrolle bringt.

5.10 Wurf

Ein **Wurf** sei eine Aktion, die den Gegner aus dem Körperkontakt zu Boden bringt. (Würfe sind illegal 7)

5.11 Armhebel & Beinhebel

Ein Armhebel & Beinhebel sei eine Aktion, die die Gliedmaßen des Gegners in eine überstreckte Position bringt, um selbigen zu kontrollieren. (Armhebel & Beinhebel sind illegal 7)

5.12 Schläge mit der Faust

Ein Schlag mit der Faust sei eine Aktion, die den Gegner mit der Faust trifft. (Schläge mit der Faust sind illegal 7)

5.13 Schläge mit der Stange der Waffe

Ein Schlag mit der Stange der Waffe sei eine Aktion, die den Gegner mit der Stange der Waffe trifft. Schläge mit der Stange der Waffe sind illegal 7

6 Illegale Trefferzonen

6.1 Körper

Folgende Zonen sind als Trefferzonen nicht gültig, ein gezielter Treffer zu selbigen ist illegal und wird mit einer Verwarnung 9, und einem Punkt 10 geahndet: - Hinterkopf - Genitalbereich

6.2 Waffe

Mit den folgenden Teilen der Waffe dürfen keine Treffer erzielt werden, ein gezielter Treffer mit selbigen ist illegal und wird mit einer Verwarnung 9, und einem Punkt 10 geahndet: - Stange der Waffe

7 Illegale Aktionen

Die folgenden Aktionen sind illegal und werden je nach Schwere mit einer Verwarnung 9, einem Punkt 10 oder einem direkten Ausschluss geahndet:

1. Würfe beim Ringen an der Waffe
2. Armhebel & Beinhebel beim Ringen an der Waffe
3. Schläge mit der Stange der Waffe
4. Schläge mit der Faust
5. Tritte zum Körper oder Kopf des Gegners
6. Entfernen der eigenen Kampfausrüstung vor Beendigung des Gefechts bzw. der Runde durch den Kampfrichter
7. Entfernen der Kampfausrüstung des Gegners in jedweder Situation im Gefecht, sowie vor oder nach selbigem wenn der Gegner nicht zustimmt (ausgenommen es ist, erste Hilfe in einem medizinischen Notfall zu leisten)
8. Nachschlag zwei Tempi nach dem Treffer des Gegners
9. Außerordentliche Gefährdung der Gesundheit des Gegners (beispielsweise durch absichtliches übermäßigen Kraftaufwand beim Hau oder Stich, oder durch das Schlagen eines am Boden liegenden Gegners, sowie jegliche Aktion, die nach dem Ermessen des Schiedsrichters als unangemessen oder gesundheitsgefährdend eingestuft wird)

8 Sportliches Verhalten

Die Teilnehmer sollen sich sportlich verhalten und den Gegner respektieren. Ein unsportliches Verhalten wird je nach Schwere mit einer Verwarnung oder einem direkten Ausschluss 9 geahndet. Als unsportliches Verhalten gelten:

1. Unterlassen von Begrüßung oder Verabschiedung 4.1
2. Beleidigungen jeglicher Art
3. Unnötige Härte gegenüber dem Gegner
4. Missachtung der Anweisungen des Schiedsrichters
5. Missachtung der Anweisungen des Veranstalters
6. Sexuelle Belästigung

7. Diskriminierung jeglicher Art (Rassismus, Sexismus, etc.)
8. Celebrations nach einem Treffer (da dies den Gegner aus dem Konzept bringen kann)
9. Schläge außerhalb des Gefechts oder der Runde bzw. wenn der Kampfrichter das Gefecht beendet oder unterbrochen hat
10. Schläge gegen den Gegner, der am Boden liegt
11. Schläge gegen den Gegner, die die Gesundheit des Gegners gefährden
12. Keine Diskussionen mit den Kampfrichtern, das Urteil dieser ist endgültig und absolut

Was gewünscht ist: (Dies sind zwar keine Regeln, aber es wird erwartet, dass sich die Teilnehmer an diese Vorgaben versuchen zu halten)

1. Fairplay (Respektvoller Umgang mit dem Gegner)
2. Das Anzeigen von Treffern (auch wenn die Kampfrichter selbige nicht gesehen haben, wir wollen fechten trotz allem so gut wie möglich simulieren und ein Treffer sollte dementsprechend auch angezeigt werden, ob dieser nun gesehen wurde oder nicht)
3. Spaß am Sport :)

9 Strafen

Durch Fehlverhalten eines Fechters kann weder ein Vorteil erzielt, noch ein Nachteil abgewendet werden, so wird jeder Treffer annulliert, der dem Fehlverhalten direkt vorausgeht oder folge des selbigen ist. Wird festgestellt, dass der Fechter mit Intention handelte, werden je nach Schwere des Vergehens, Verwarnungen ausgesprochen oder der Fechter disqualifiziert.

9.1 Verwarnung

Eine Verwarnung wird ausgesprochen, wenn ein Fechter eine illegale Aktion mit Intention ausführt. Bei zweimaliger Verwarnung wird das Gefecht abgebrochen und zu Gunsten des Gegners gewertet. Bei viermaliger Verwarnung über das Turnier hinweg, wird der Fechter disqualifiziert.

9.2 Disqualifikation

Eine Disqualifikation wird ausgesprochen, wenn ein Fechter eine illegale Aktion mit Intention ausführt, die die Gesundheit des Gegners gefährdet. Ebenso führt wiederholtes Fehlverhalten nach viermaliger Verwarnung zur Disqualifikation.

10 Wertung eines Treffers

Ein Treffer wird gewertet, wenn er in der gültigen Trefferzone des Gegners landet. (Gültige Trefferzone 6) Ein Treffer wird mit einem Punkt gewertet, sofern er gültig ist. Ein Treffer wird nicht gewertet, wenn er in einer illegalen Trefferzone landet. (Illegale Trefferzone 6) Bei einem gleichzeitigen Treffer beider Fechter, wird der Treffer gewertet, der höher am Körper in einer gültigen Trefferzone landet. Bei einem gleichzeitigen Treffer beider Fechter, der in einer illegalen Trefferzone landet, wird kein Treffer gewertet. Bei einem Nachschlag innerhalb von zwei Tempi nach dem Treffer des Gegners, annulliert dieser, so selbiger höher am Körper in einer gültigen Trefferzone landet, den des Gegners, der Nachschlag selbst wird nicht gewertet.

11 Ablauf des Turniers

Das Turnier wird im K.O. System mit Brackets in Zweiergruppen ausgetragen, so dass der Verlierer eines Gefechts aus dem Turnier ausscheidet und der Gewinner in die nächste Runde einzieht, dies solange, bis nur noch zwei Teilnehmer übrig sind, die im Finale gegeneinander antreten. Der Gewinner des Finales ist der Turniersieger. So die Anzahl der Teilnehmer nicht durch 2 teilbar ist, werden in der ersten Runde so viele Freilose vergeben, dass die Anzahl der verbleibenden Teilnehmer durch 2 teilbar ist. Die Freilose werden per Losverfahren vergeben.

12 Ablauf des Gefechts

Ein Gefecht geht über zwei Runden, a 4 Minuten, mit einer einminütigen Pause zwischen den Runden. Bei einer Unterbrechung des Gefechts durch den Kampfrichter, wird die Uhr angehalten und das Gefecht wird nach der Unterbrechung fortgesetzt. Ein Gefecht kann durch den Kampfrichter unterbrochen werden, sofern es einen Treffer gibt, ein Fehlverhalten eines Fechters festgestellt wird, ein Fechter die Fechtfläche verlässt, die Kampfausrüstung eines Fechters beschädigt wird, sich verschiebt oder anderweitig nicht mehr den Anforderungen entspricht, oder ein medizinischer Notfall eintritt. Ein Gefecht kann durch den Kampfrichter beendet werden, sofern die Zeit abgelaufen ist, ein Fechter 10 Punkte erreicht, ein Fechter disqualifiziert wird, ein Fechter aufgibt oder ein medizinischer Notfall der die Fortsetzung des Gefechts unmöglich macht eintritt.

1. Die Fechter legen die Schutzbekleidung,
2. Einer der Kampfrichter überprüft den Sitz und Zustand der Ausrüstung.
3. Einer der Kampfrichter überprüft die Waffen auf Zustand.
4. Die Fechter betreten die Fechtfläche.
5. Die Fechter begrüßen sich gegenseitig, den Kampfrichter und das Publikum.
6. Die Fechter nehmen die Ausgangsstellung auf das Kommando "en garde" ein.
7. Der Kampfrichter fragt mit dem Kommando "Bereit" ob die Fechter bereit sind. So er keine Antwort erhält, wird zum nächsten Schritt übergegangen.
8. Der Kampfrichter gibt das Kommando "Los" und das Gefecht beginnt und die Stoppuhr wird gestartet.
9. Der Fechter erzielt einen Treffer.
10. Das Gefecht wird durch den Kampfrichter mit dem Kommando "Halt" unterbrochen (gleiches gilt für alle oben aufgeführten Fälle) und die Uhr wird angehalten.
11. Der Kampfrichter gibt den Treffer bekannt (oder die Entscheidung des Kampfrichters hinsichtlich des Fehlverhaltens, etc.)
12. Der nächste Waffengang wird wieder mit dem Kommando "en garde" eingeleitet.
13. Ist die Zeit für eine Runde abgelaufen, wird das Gefecht unterbrochen und die Uhr zurückgesetzt, die Fechter verlassen die Fechtfläche und die Pause beginnt.
14. Ist die Pausenzeit abgelaufen, beginnt die nächste Runde wie in Schritt 1.
15. Wird eins der oben genannten Kriterien für ein Gefechtsende erfüllt, wird das Gefecht mit dem Kommando "Halt" beendet und die Uhr angehalten.
16. Die Fechter grüßen sich gegenseitig, den Kampfrichter und das Publikum und reichen sich danach die Hand.
17. Die Kampfrichter geben das Ergebnis bekannt.
18. Die Fechter verlassen die Fechtfläche.