

# Tävlingsregler och säkerhetsbestämmelser för historisk europeisk fäktning

De här reglerna är skapade för att möjliggöra historisk fäktningstävling under säkra och trovärdiga förhållanden. Målsättningen ligger i att skapa tävlingar där den historiska fäktningen kan komma till sin rätt.

## Läkare

Läkare måste finnas på plats under den tid som tävlingen pågår. Under tjänstgöring ska läkaren ha varselväst eller motsvarande för att vara lätt att se. Om läkaren är upptagen med allvarlig skada som måste behandlas kan denne fatta beslut om att alla eventuellt pågående matcher måste stoppas.

## Simulatorspecifikationer

Reglerna bygger på att man använder en av nedanstående typer av redskap, så kallade simulatorer: feder/stål, syntet och läder/dussack. I tävlingar för barn och ungdomar kan även vadderade simulatorer användas. Alla simulatorer ska godkännas av tävlingsledning innan tävling. Syftet med en simulator är att den ska symbolisera ett skarpt vapen, vilket innebär att en träff kan vara lätt och fortfarande ge poäng (exempelvis en skärande teknik).

Simulatorernas delar är klinga (avser själva bladet på simulatorm), hjalt/korg (den tvärgående del som ger simulatorm dess korsform/det handskydd som omsluter handen på exempelvis en sabel), grepp eller kavel (den del som händerna greppar), samt knapp (den vikt som finns längst bak på vissa simulatorer för att ge rätt balans).

### Feder/stål

Feder är en böjlig och tunn stålsimulator enligt historisk modell. Vid stöt ska klingan ha en mycket god flexibilitet och kunna böjas 90 grader och därefter naturligt återgå till ursprungsposition, den får heller inte ha vassa kanter och måste ha rundad spets. Hjalt och knapp får heller inte vara kantiga eller skarpa. Stötstopp ska användas. För enhandstyper, exempelvis militärsabel, ska klingan vara lätt och ha en viss flexibilitet. Eftersom de sistnämnda modellerna ofta är förhållandevis styva bör tävlingar med denna typ av stål åtföljas av krav på fäktjacka.

### Syntet

De syntetsimulatorer (exempelvis nylon) som avses här är av den typ som har en lätt och böjlig klinga. De ska ha en god flexibilitet vid stöt och vara utrustade med mjuka överdrag på hjalt. De kan tillverkas av nylon eller andra typer av syntetiska material, men ska oavsett material ha liknande egenskaper. Flexibiliteten behöver inte vara lika god som på en feder eftersom spetsen är grövre.

### Dussack/läder

Dussacken är en läderklädd trä- eller syntetsimulator. Den är relativt mjuk och saknar helt utstickande detaljer. Greppet utgörs av ett hål i simulatorm. På grund av sin relativt mjuka natur kan hela simulatorm användas som vapen. Det är också möjligt att släppa greppet helt och utdela hugg med båda eller ena handen på klingan, eftersom ingen ände av dussacken utgör större skaderisk än någon annan.

# Regler för avbrott av match

## Eget avbrott (EA)

Det är ovanligt med allvarligare skador och knockout. Knockout förekommer nästan uteslutande som en del av en träff mot hand, armbåge eller knä. Skadorna är då sådana att utövaren själv kan förklara sig oförmögen att fortsätta, varför vi har regel för Eget Avbrott (EA). Det innebär att den tävlande eller dennes sekond när som helst har rätt att avbryta matchen om det förekommer risk för den tävlandes hälsa. En tävlande kan inte begära stopp av tid för att hämta andan eller återhämta sig från en träff.

## Domaravbrott (DA)

Ringdomaren eller eventuell läkare har rätt att när som helst avbryta matchen genom Domaravbrott (DA) om det föreligger risk för de tävlandes hälsa. Domaravbrott utdöms som en säkerhetsåtgärd, särskilt när det kan anses finnas stora skillnader i teknisk skicklighet, storlek eller när en av de tävlande inte klarar av att skydda sig tillfredsställande.

## Diskvalificering

Diskvalificering sker om den tävlande allvarligt brutit mot reglerna. Vinsten går då omedelbart till motståndaren. Vid fall av mindre allvarlig karaktär där uppsåtet inte är medvetet så utdelas varning. En diskvalificerad tävlande ska omedelbart lämna tävlingsområdet. Vid diskvalificering får motståndaren poäng i matchen baserat på ett genomsnitt av dennes sammantagna resultat i gruppspelen. Med andra ord räknas poängen i matchen ut först när alla gruppsspelsmatcher är avslutade.

## Viktklasser

Det förekommer inga viktklasser inom tävlingar. Domaren kan vid brottningsituationer eller vid händelse av att båda de tävlande blivit av med sina simulatorer och hand/fot-tekniker används, när som helst separera de tävlande, men det ska helst ske först när någon av de tävlande etablerat dominans. En riktlinje är att ringdomaren bryter matchen vid 3-5 sekunders passivitet vid markbrottnings där ingen av de tävlande har tillgång till en simulator. En tävling kan också tillåta den lättare tävlande, dennes sekond, ringdomaren eller en läkare att välja bort hand/fot och brottningsmoment ifall viktskillnaden är mer än 15 kg. Detta meddelas i så fall ringdomaren innan match.

## Skador och skadeförebyggande

### Matchbok

Varje tävlande ska anmäla samtliga skador och tidigare resultat till tävlingsledningen. Samtliga resultat och skador ska sedan registreras centralt. Det är tävlingsarrangörens ansvar att rapportering till den centrala databasen sker efter tävling. Svenska HEMA-Förbundet ansvarar för att uppdatera den centrala databasen efter att skador rapporterats in. Databasen fungerar som en matchbok.

### Knockout

Knockout mot huvudet (commotio cerebri) är osannolikt eftersom en träff av simulatorm avbryter sammandrabbningen och de två tävlande separeras. Simulatorernas klingor är också så gjorda att de svårigen kan generera tillräckligt med kraft för att skaka huvudet tillräckligt mycket för att knockeffekt ska uppstå. Om det ändå sker ska en läkare omedelbart undersöka den tävlande. Om

läkaren beordrar uppföljning så ska den dokumenteras och införas i matchboken. Alla knockouter ska dessutom utredas av tävlingsarrangören för att se om de hade kunnat undvikas och vad knockouts berodde på.

I övrigt följer vi Budo & kampsportsförbundets rekommendationer för uppföljning av knockout:

## Definition

Tillstånd varvid en utövare efter mottagning av slag/spark eller serie av slag/sparkar pga. fysisk och/eller psykisk oförmåga inte kan fortsätta fightas då det föreligger uppenbar fara för dennes hälsa.

## Medicinsk definition av "knock"/commotio cerebri/hjärnskakning till följd av trauma

1. Tillfällig, reversibel medvetslöshet av lätt till måttlig duration/sänkt medvetandegrad.
2. Antero- och/eller postero-grad amnesi.
3. Tillfälliga och reversibla fokala neurologiska symptom dock utan bortfall.
4. Huvudvärk/illamående/kräkningar.
5. Åtföljande somatiska systemiska symptom.

## Medicinska grader av "knock"/commotio (avstängning gäller för samtliga)

1. Grad I (lätt skada, behöver inte följas upp med läkarbesök)
2. Grad II (kort medvetslöshet, tävlingsläkaren avgör om uppföljning/behandling)
3. Grad III (Sjukhusbehandling, måste alltid följas upp av specialist)

## Läkarens roll

Bedömning av graden av skada, behov av akut behandling, remittering, uppföljning och rehabilitering samt ställningstagande till postcommotionella hänsynstaganden enligt nedan.

## Postcommotionella/post"knock"-hänsynstaganden under tävling/sparring:

Ingen fortsättning av fighten/sparringen samt förbud att tävla/sparra under rehabiliteringstiden på minst fyra veckor efter skadetillfället.

Vid upprepat fall av "knock"/commotio inom tre månader efter det primära skadetillfället får ej tävla/sparra vidare. Ej heller tillåtes sparring/tävling under nästföljande tre månader.

Vid upprepat fall av "knock"/commotio inom sex månader efter det andra skadetillfället får ej tävla/sparra vidare. Ej heller tävla eller delta i sparringträning under sex månader efter det aktuella skadetillfället.

Vid upprepat fall av "knock"/commotio inom sex månader efter det tredje skadetillfället får ej tävla/sparra vidare. Ej heller aldrig tävla i kamp och får inte delta i sparringträning under tolv månader efter aktuellt skadetillfälle.

Vid medicinsk commotiograd III bör 12-månadersregeln tillämpas direkt då det föreligger uppenbar fara för utveckling allvarligt postcommotionellt syndrom med åtföljande ökad risk av bestående, ej reversibla men för den fysiska och psykiska hälsan.

Undersökande legitimerad läkare förbinder sig att göra en medicinsk bedömning av den skadade och informera funktionärer/ansvariga om förhållningsregler rörande den skadade samt inom 24 timmar remittera till specialist vid behov för vidare diagnostik, behandling och rehabilitering.

# Skydd- och utrustningsspecifikationer

## Mattan

Underlaget vid tävling där kast är tillåtet ska vara godkänt för fall och kast, exempelvis judomatta, brottarmatta eller boxarring. Om det inte finns rep runt mattan ska de tävlande separeras när de lämnar det markerade området.

## Penetrationsskydd

Alla fäktare måste bära minst ett lager kläder testade för 350 Newtons penetration (enligt EN 13567) som täcker alla delar av kroppen, med armarna sträckta rakt upp, från knäna till halsen, och på armarna ut till handleden. Om en skyddshandske bärs så är den del av underarmen som täcks av handsken exkluderad. Ryggen på jackan är också exkluderad från regeln. Det är därför acceptabelt med till exempel perforerade delar på jackans rygg för ventilation.

Fäktarna är skyldiga att bevisa att kläderna är testade för minst 350 Newton penetration. Inga tester kommer genomföras av arrangören. Utrustningen bör företrädesvis vara märkt av tillverkaren eller testaren.

## Handskar

Handskar ska vara av en sort som skyddar hela översidan handen inklusive handled och tillräckligt kraftig för att förhindra allvarliga skador på fingrar, hand och leder vid en kraftig träff. Det är lämpligt om handskarna har överlappande leder. Handskarna får inte ha några rivande eller kantiga hårda detaljer eller inslag av metall. Olika vapenslag kan ha olika krav på handskar, men de ska generellt ge ett gott skydd för det aktuella vapenslaget. Långsvärd brukar kräva kraftigare handskar än lättare vapen eller vapen som har integrerade skydd för handen, till exempel sabel.

## Mask

Fäktmasken ska vara fäktmask av typen 3-vapenmask och vara klassad att tåla åtminstone 350 N. Tävlingsringar kan kräva masker som är testade för 1600 N. Nackskydd till masken är obligatoriskt.

## Halsskydd

Halsskyddet ska vara av en karaktär så att det enkelt kan bäras under maskens haklapp. Det ska vara vadderat och erbjuda visst skydd åt nyckelben och strupe. Delen som skyddar strupen måste vara hårt; eller styvt i kombination med vadding.

## Ledskydd

Ledskydd för knä och armbågar får inte ha rivande delar eller innehålla metall.

## Suspensoar

Suspensoar är obligatorisk för herrar.

## Fäktjacka

Fäktjacka kan krävas av tävlingsledningen (exempelvis för tävlande under 18 år) och ska då ge ett skydd som minskar blånader och smärta vid träff.

## Övriga skydd

Extra vaddingar och skydd på exempelvis bröst, höfter, ben, knä och liknande kan tillåtas eller krävas av tävlingsledningen.

## Förfarande

Alla tävlande måste anmäla sig på utsatt tid och genomgå kontroll och registrering. De ska också följa de anvisningar som tävlingsarrangörer, läkare och funktionärer ger dem.

När matchen ska börja ska de tävlande ställa sig i respektive ringhörna med maskerna under armen. Ringdomaren kallar dem sedan till sig varpå de skakar hand med domaren och sedan varandra. De går därefter tillbaka till sina ringhörnor och tar på sig sina masker.

Domaren sänker domarstaven till golvet mellan de tävlande (signalen för bryt). Så länge staven är mellan dem ska de befinna sig i respektive hörnor.

## Kommandon och signaler

Då deltagarna inte bara är svenska används oftast engelska kommandon, men motsvarande svenska kommandon kan också användas om alla deltagare förstår svenska.

*Fencers ready?/Fäktare redo?*

Ringdomarens uppmaning om att de tävlande ska göra sig beredda.

*Fence!/Fäktas!*

Ringdomarens förklaring om att matchen har startat. Domaren höjer staven.

*Break!/Bryt!*

Ringdomarens kommando om att de tävlande ska bryta upp, sluta attackera och ta ett steg från varandra. Kommandot är samma som att staven förs in mellan de tävlande. Det sker när någon av de tävlande blivit träffad eller när de ska bryta upp av någon annan anledning.

*To your corners!/Till era hörnor!*

Uppmaning om att de tävlande ska bege sig till sina respektive hörnor.

*Time!/Tid!*

Signal om att tiden är slut och att de tävlande ska bege sig till sina respektive hörnor. Ringdomaren signalerar samtidigt bryt med staven genom att sänka den mellan de tävlande. Kommandot kan också användas av ringdomaren för att tidhållaren ska stanna matchklockan, exempelvis för att se över utrustning, småår, om en tävlande begär time out och liknande.

*X points Y.../X poäng Y*

Poängutdelning används enbart av ringdomaren. Antalet poäng och färgen på fäktaren som får poängen annonseras. Poäng till bägge fäktarna kan delas ut, t.ex. "2 points red, 1 point blue".

*Tap out/Utklappning*

Tre klappningar på mattan, motståndaren eller någon annanstans betyder att man ger poäng till motståndaren och att man ger upp. En tävling kan välja att inte ge poäng vid utklappning, men utväxlingen bryts i alla fall.

*Judges/Domare*

Ringdomarens signal till poängdomarna att visa sina domslut.

*Point/Poäng*

Poängdomarnas signal om att de har uppfattat en situation som de kan bedöma.

*Protest!/Protest!*

Används av tävlande eller sekond vid protest och används för att åkalla ringdomarens uppmärksamhet. Kommandot åtföljs av time out-tecken från sekonden och/eller att den tävlande lägger ifrån sig sitt svärd. Inte alla tävlingar tillåter de tävlande att protestera mot domslut.

## Domare

En match bedöms normalt av en ringdomare och fyra poängdomare. I undantagsfall kan tre poängdomare räcka. Ringdomaren är rörlig inuti tävlingsområdet, poängdomarna är placerade utanför mattan. Praxis är att domarna står i mitten av sitt tilldelade område, men med möjlighet att röra sig för att få god överblick. Det är poängdomarnas främsta uppgift att bedöma huruvida en träff utdelats. De ska då de uppfattar en träff signalera vem som träffat (och fått poäng) genom att hålla

upp en röd (höger hand) eller blå (vänster hand) flagga.

Det är även tillåtet med matcher där poängdomare endast bedömer träffar för att avbryta utväxlingen, men utan att ge särskilda poäng. I de fallen kan poängdomarna, eventuellt i samråd med ringdomaren, utse en vinnare t.ex. utifrån bedömd teknisk skicklighet.

## Signaler

När poängdomarna uppfattar att det skett en träff ska de ropa "point", varpå ringdomaren separerar de tävlande. Poängdomarna får då inte se på varandra, utan ska ha blicken fäst i marken. De höjer sina flaggor när ringdomaren säger "judges", varpå de delar ut sina poäng. Om en domare inte själv sett en träff ska han/hon heller inte dela ut poäng. Det är de tävlandes uppgift att träffa motståndaren så att poängdomarna ser. Röd och blå flagga är standard men ej krav.

Detta är exempel på hur signalsystemet kan se ut vid enkla poäng. Vid viktade poäng måste flaggsystemet kompletteras för att redogöra för huruvida en träff gav flera poäng. Detta sker vanligtvis genom att flaggning för poäng kompletteras med att domaren håller upp antal fingrar.

Poäng för röd: Röd flagga hålls ut horisontellt utåt höger sida.

Poäng för blå: Blå flagga hålls ut horisontellt utåt vänster sida.

Dubbelträff: Båda flaggorna korsade framför kroppen och riktade uppåt.

Efterslag på röd: Röd flagga hålls horisontellt utåt höger, blå flagga hålls rakt upp.

Efterslag på blå: Blå flagga hålls horisontellt utåt vänster, röd flagga hålls rakt upp.

Korsade flaggor mot golvet betyder att domaren inte sett något eller inte kan bedöma situationen.

I vissa tävlingar skiljs inte efterslag från dubbelträff vad gäller poängdomarnas signalering. I dessa fall kan det falla på ringdomaren att utdöma dubbelträff efter en utväxling. I ett sådant regelsystem, i exemplet också med möjlighet att döma ett eller två poäng för en träff, kan signalsystemet se ut enligt följande:

En poäng för röd: Röd flagga hålls ut horisontellt utåt höger sida.

En poäng för blå: Blå flagga hålls ut horisontellt utåt vänster sida.

En poäng till röd och blå (resultat ingen poäng): Båda flaggorna hålls ut horisontellt åt respektive sida.

Två poäng till röd och en poäng till blå (resultat en poäng röd): Röd flagga hålls rakt upp, blå flagga hålls ut horisontellt vänster sida.

Korsade flaggor mot golvet eller framför kroppen betyder att domaren inte sett något eller inte kan bedöma situationen.

Det är viktigt att domarnas, men även andra officiella personers beteende och uppförande är korrekt. Var snabb och koncis i rörelser och bedömningar. Titta inte på andra domare, var uppmärksamma, stå inte och häng eller syssla med annat, prata inte osv. Den generella regeln är att varken publik eller tävlande ska ta notis om domare och annan personal. Domare och personal ska vara klädda i vit skjorta och svarta byxor eller svart knälång kjol. Svart väst, svart slips, scarf eller fluga, svarta byxor och svarta skor uppmuntras.

## Poängbedömning

Minst två poängdomare måste vara eniga i sin bedömning för att domslut ska utdelas. Om poängdomarna har dömt två åt en bedömning och två åt en annan kan man förenklat säga att efterslag trumfar dubbelträffar som i sin tur trumfar rena poäng.

Om två domare dömer poäng till blå och två dömer till röd, så räknas det som inget utbyte.

Om två domare dömer till poäng (för samma fajter) och två dömer till dubbelträff, så räknas det

som dubbelträff.

Om två dömer till poäng för samma fajter och två dömer till efterslag, så räknas det som efterslag. Notera att det enbart gäller om båda dömer till samma efterslag (de måste båda döma efterslag på röd, eller båda på blå, inte den ena efterslag på röd och den andre på blå).

Om två domare dömer till efterslag (på samma fajter) och två till dubbelträff, så räknas det som efterslag.

## Övriga organisationsroller

Utöver poäng- och ringdomare finns en tidhållare, som ser till att matchtiden hålls, en poängräknare som antecknar antalet tilldömda poäng, en arenaadministratör, som överser tävlingsordning m.m., samt en utrustningskontrollant. Tidhållning och poängräkning kan skötas av samma person. Utrustningen kan kontrolleras av ringdomaren, helst då i samarbete med ytterligare åtminstone en person, t.ex. en poängdomare. En eventuell extra post är tävlingsadministratören som har ett övergripande ansvar, till exempel vid tävlingar med flera arenor. Tävlingsadministratören kan även ha arenaadministratörens roll och likaså utrustningskontrollantens roll.

Poängräknaren har till uppgift att anteckna poäng, resultat och varningar under match och turnering. När poäng utdelats kan poängräknaren, på uppmaning av administratören eller ringdomaren, ropa ut hur ställningen är. Poängräknaren ska också vara administratören behjälplig i att hålla koll på ställningen i turneringen. Poängräknaren och/eller arenaadministratören meddelar de tävlande vid turnering vilka som ska tävla härnäst, samt de därpå följande.

Tidhållarens uppgift är att matcher startar på utsatt tid, att matchlängden hålls, att stoppa klockan vid tidsavbrott av domaren, samt att högt och tydligt meddela rond- och matchslut.

Arenaadministratörens roll är att se till att matcher ligger i lämplig ordning, att överse utlottning av matcher och kval i turnering, att övergripande ansvara organisera arbetet för tidshållare, domare, poängräknare, utrustningskontrollant eventuell läkare mfl. Eventuella överklaganden av varningar, matchresultat eller liknande lämnas in till administratören efter tävlingens avslut. Administratören och/eller poängräknaren meddelar de tävlande vid turnering vilka som ska tävla härnäst, samt de därpå följande. Det är lämpligt om information om ställningen i turneringen också är synlig för publik, tävlande och sekonder. Arenaadministratörens roll kan även innehas av den som sköter tidhållning och/eller poängräkning.

Utrustningskontrollantens uppgift är att i god tid före tävling gå igenom och kontrollera tävlingsområdet och utrustningen för samtliga tävlande. I samband med att en match börjar ska utrustningskontrollanten och/eller ringdomaren se över de tävlande för att se att alla skydd är på plats. Oförmåga att inställa sig hos utrustningskontrollanten vid upprop kan innebära förlust av match. Utrustningskontrollanten ska helst inte vara ensam.

Det är förbjudet för tävlande och sekonder att tilltala eller störa poängdomare, poängräknare, administratör och tidhållare under match. Varning delas ut för den tävlande om sekond gör sig skyldig till sådan förseelse. För övriga närvarande kan avvisning från arenan ske omedelbart.

## Sekonder

Varje tävlande har rätt till en sekond. Det är tillåtet för sekonden att ge råd under ronderna. Sekonden kan också avbryta matchen och ge vinsten till motståndaren genom så kallat Eget avbrott (EA), om han/hon anser att det föreligger hot mot sin egen tävlandes hälsa. Sekonden ska pekas ut för ringdomaren av den tävlande innan matchen.

## Matchtid

Matchen består av max fem ronder på vardera max tre minuter. Rondvilan är 30 sekunder till en minut.

### Alternativ till matchtid

Istället för att räkna tid kan tävling vinnas genom att en tävlande får ett visst antal träffar eller utbyten. Ett andra alternativ är att vinnare utses då en tävlande leder med ett visst antal poäng. Det är möjligt att ändå begränsa matchtiden, exempelvis att köra först till tre poäng på max tre minuter eller tio utbyten.

## Förfarande vid protest

Om tävlingen tillåter protest under match gäller följande: Tävlade och sekonder har rätt att bestrida poängbeslut en gång per match, om bestridan bifalles har man ej förverkat sin rätt att bestrida poängbeslut. Övriga protester som t.ex mot olagliga tekniker kan göras obegränsat antal gånger. Bestridan görs alltid till ringdomaren.

### Poäng

Om tävlande eller dennes sekond vill bestrida poängbeslut görs detta omedelbart till ringdomaren (se komandon).

## Förfarande för ringdomare

Om bestridan gäller poängsättning ska ringdomaren fråga poängdomarna en i taget vad som skedde i det aktuella utbytet. Poängdomaren måste artikulera situationen som gav poäng. Poängdomarna utfrågas en och en för att de inte ska kunna påverka varandra. Om inte minst två poängdomare uppger samma eller snarlik situation ska bestridan anses som giltig. Utbytet räknas då som inget utbyte/no exchange.

Om bestridan gäller regelbrott finns ingen gräns för antal tillåtna klagomål. Bestridan måste göras under avbrott i matchen, t.ex vid poängsättning. Felaktigt utnyttjande av bestridansrätten kan resultera i varning och poängavdrag. Arenaadministratören ska uppmärksammas vid bestridan och notera vad bestridan gäller. Ringdomaren har möjlighet att konsultera arenaadministratör och turneringsadministratör vid bestridan om regelbrott.

Varken poängdomare eller ringdomare kan bestrida poäng. Ringdomare har rätt att begära konsultation med övriga domare, sekretariat och arenaadministratör under matchens gång. Poängdomare har ej den rätten men kan påkalla ringdomarens uppmärksamhet och be om konsultation.

## Poäng

Poänggivande innebär bryt och de tävlande separeras då av ringdomaren.

### Skär

Ett skär räknas om det består av ett kraftigt tryck samt en skärande rörelse.

### Stöt

En stöt räknas om den har mer kraft än enbart lätt markering.

### Hugg

Hugg räknas om det appliceras med viss hastighet och är mer än bara en lätt markering eller lätt



spetsträff. Om träffen utdelas med flatsida så är den ej poänggivande, såvida den specifika tävlingen inte uttalat tillåter flatsideträffar (exempelvis i franko-belgiska regler).

## Slag med knapp

Slag med knapp (ej hjaltets korsdelar) är enbart poänggivande om den träffar maskens galler. Slaget måste levereras med viss kraft för att ge poäng men får ej vara för brutalt, detta måste redovisas med praktiskt exempel vid regelgenomgången innan tävling.

## Kast

Kast eller annan teknik som resulterar i att motståndaren hamnar på mattan är tillåtet, men inte automatiskt poänggivande. Den som kastar får poäng först om motståndaren klappar ut, om kastaren efter kastet får in en giltig träff med simulatorm, eller om poängdomaren bedömer att kastaren uppnått ett tydligt dominant läge (exempelvis genom att den som blivit kastad inte längre försvarar sig eller genom att den som kastar följer med ner och upprättar dominant läge, se "markkontroll"). Ringdomaren kan också resa de tävlande upp om de är inaktiva i brottningsituationen. En tävling kan välja att inte ge poäng för kast, brottning eller dominant positioner.

## Kontroll

Tekniker på marken som innebär att motståndaren "klappar ut" (tre klappningar på motståndare, golv eller liknande eller att räcker upp båda händerna i luften) eller domaren bryter på grund av dominans är poänggivande. En tävling kan välja att inte ge poäng för dominant positioner, men utväxlingen bryts alltid om en deltagare klappar ut.

## Tillåtna tekniker som ej ger poäng

Hand/fot/armbåge/knä-tekniker ger inte poäng, men kan vara grundande för bedömning av stil, teknisk kvalitet och Domaravbrott (DA). Otillräckliga träffar, exempelvis då svärdet är i kontakt med motståndarens kropp, men som levereras med otillräcklig kraft, är stillastående eller nära stillastående, räknas inte som träff.

## Viktade poäng

Tävlingar kan ha viktade poäng, till exempel utdela ett poäng för träff på arm eller ben, men två poäng för träff på huvud eller torso. Tävlingsarrangören bestämmer hur poängen signaleras av poängdomarna. Några exempel på metoder följer här:

- Poängdomaren signalerar två poäng genom att hålla flaggan vertikalt uppåt. Poängdomaren signalerar ett poäng genom att hålla flaggan horisontellt utåt sidan. Ingen skillnad görs vid dubbelträff och efterslag utan båda fäktarna kan tilldelas poäng oavsett i vilken ordning träffarna skedde. Poängdifferensen mellan de utdelade poängen registreras som resultat för utväxlingen.
- Poängdomaren signalerar två poäng genom att hålla fram flaggan horisontellt och framåt, istället för horisontellt åt sidan vid ett poäng. Om domarna kan döma till tre poäng så hålls flaggan diagonalt uppåt och framåt för tre poäng. Om två domare dömer poäng åt samma tävlande men en dömer ett poäng och den andre dömer två poäng, ska detta räknas som ett poäng till den tävlande.

Tävlingar med viktade poäng kan tillåta poäng även för efterhugg och dubbelträffar, då kan alltså den som träffade först få exempelvis ett poäng för första träffen (mot exempelvis en arm), medan försvararen får tre poäng för efterträffen (mot exempelvis huvudet).

Notera att flaggsystemet kan behöva kompletteras vid tävlingar med viktade poäng framförallt om dubbelträff och efterslag ska kunna särskiljas.

## Alternativa poängregler

I vissa tävlingar kan man tillåta poäng för slag med bucklare, korg, hand och fottekniker, kast och

andra tillåtna tekniker. I sådana fall avbryts kampen efter att poäng utdelats, precis som vid reguljär poängutdelning.

## Dubbelträffar

Dubbelträffar ger normalt inte poäng, och innebär då att domaren bryter upp de tävlande. Vid till exempel viktade poäng kan dubbelträffar ge poäng till bägge tävlande. En dubbelträff är när båda tävlande träffar varandra med en poänggivande teknik i princip samtidigt. Dubbelträffar kan bestraffas genom:

- Maximalt antal av dubbelträffar innan båda tävlande förlorar match

- Bestraffning genom nedflyttning i seedning

- Förlust av poäng för båda parter

- Maximalt antal genomsnittliga dubbelträffar för att ta sig vidare i turneringen

- Förlust av matchpoäng, vilket i gruppspel påverkar kvalifikation och matchning inför elimineringsrundorna.

## Efterslag

Efterslag är en poänggivande teknik som levereras efter att en poänggivande teknik utdelas av motståndaren. Vid en giltig träff har motståndaren normalt en rörelse, eller ett tempo, på sig att utföra en poänggivande teknik i retur, men tävlingsarrangörer kan även tillåta två eller tre tempon för efterslag. Det innebär att en giltig träff måste följas av ett gott skydd. I princip kan en mycket god träff fullständigt negligeras av motståndaren fram till dess att domaren dömt för bryt. Det är ringdomarens uppgift att döma för bryt i rätt tempo. Poängdomarna kan döma bort ett efterslag till förmån för en av de tävlande. Sådana fall inkluderar träffar där den ena tävlande inte beaktat simulatorns funktion som ersättare av ett skarpt vapen, exempelvis om denne har tryckt igenom ett hugg samtidigt som ett skär utdelats mot armarna. Det är upp till poängdomarna att avgöra om träffar ska dömas som efterslag eller inte.

## Variationer av efterslag

- Efterslag räknas inte om den första träffen är mot masken.

- Poäng delas ut till den vars träff är högst på kroppen.

- Vid viktad poängutdelning får båda poäng precis som vid träff.

- Efterslag räknas inte om inget försök att försvara sig mot den första träffen gjorts.

## Varningar, diskvalificering och poängavdrag

Varningar, diskvalificeringar och poängavdrag kan delas ut om den tävlande eller dennes sekond betar sig regelvidrigt eller olämpligt. Det kan handla om rena regelbrott, men även dåligt beteende gentemot domare eller motståndaren, exempelvis genom att inte åtlyda domarens instruktioner.

Det vanliga förfarande för regelbrott av normal karaktär är att det först utdelas en varning, därpå poängavdrag, därpå förlust av match, därpå diskvalificering från turnering.

Det är möjligt för ringdomaren att döma direkt till hårdare straff om regelbrottet är av allvarlig karaktär och uppsåtligt. I princip står hela straffskalan till ringdomarens förfogande omedelbart, även om varning ej utdelats. Det är också möjligt för ringdomaren att flera gånger varna utan att ge poängavdrag, särskilt i fall där regelbrotten är lindriga och av helt skilda karaktärer.

Det är förbjudet för tävlande och sekonder att tilltala eller störa poängdomare, poängräknare, administratör och tidhållare under match. Varning delas ut för den tävlande om sekond gör sig skyldig till sådan förseelse. För övriga närvarande kan avvisning från arenan ske omedelbart. Eventuella påpekanden eller klagomål lämnas till administratören.

Till de särskilt allvarliga förseelserna räknas bland annat hot mot domare eller övrig personal, uppsåtligt vårdslöst beteende eller liknande, medvetet användande av otillåten teknik mot oskyddad kroppsdel efter att domaren brutit upp de tävlande.

## Förseelser som kan leda till bestraffning

- Tala, göra gester eller på annat sätt bete sig nedvärderande gentemot andra tävlande, organisatörer eller andra närvarande
- Argumentera domarbeslut
- Tilltala poängdomare, tidhållare, poängräknare eller annan personal
- Vägra följa instruktioner från domare, tävlingsorganisation eller personal (ex. läkare)

Överdriven brutalitet mot motståndare som ej har möjlighet att försvara sig, till exempel om motståndaren är avvärnad, har ramlat, inte försvarar sig, eller överdrivet hårda slag med svärdsknappen kan resultera i bestraffning. Vad överdriven brutalitet innebär måste redovisas i regelgenomgången innan tävlingen.

Förbjudna träffområden och tekniker

Det är förbjudet att attackera baksidan av huvudet, nacken, hälsenan, skrevet och ryggraden. Det är förbjudet att trycka, slå mot struphuvudet och framsidan av hals. Kast får inte ske med enbart grepp runt nacken eller mot leders naturliga riktning (däremot får låsning ske). Hand-/fot-/armbåge-/knätekniker får inte utföras mot en leds riktning (exempelvis frontspark mot knä). Det är förbjudet att greppa motståndarens mask. Inga tekniker får utföras mot oskyddat huvud, utifall att masken glidit av.

## Undantagstekniker

Grepp med tryck på sidan av nacken, där man syftar till att tillfälligt stänga av blodtillförseln till huvudet, är tillåtet. Det är däremot absolut förbjudet att utföra samma teknik med tryck mot struphuvudet och ryggraden, eller att rycka i nacken.

## Brottning med simulator

Det är tillåtet att använda simulatoren vid brottning. Sådana tekniker ska dock inte innefatta kast mot enbart nacke eller brytningar mot leders naturliga riktning.

## Tekniker med andra delar av vapnet än klingan

- Feder/stål & syntet

Teknik med framhjaltet (alltså korsdelen av klingan) är inte tillåtet. Däremot är det tillåtet med teknik med knappen, såvida åtminstone en hand befinner sig på greppet. Tekniker med knappen för ej utföras med för stor brutalitet. Det är med andra ord inte tillåtet med så kallade mortschlag, då simulatoren greppas med båda händerna på klingan (undantaget dussacker, som får greppas och användas fritt). Det är däremot tillåtet med halvsvärdstekniker.

- Simulatorer i den andra handen

Vissa tävlingar kan innehålla utrustning som hålls i den andra handen, exempelvis bucklare (liten sköld), dolk eller tygstycke. Dessa följer samma regler som utrustning av handen (handske) och får alltså inte ha rivande eller stickande detaljer. Om de simulerar ett skarpt vapen, exempelvis en dolk, så är de poänggivande, annars inte (såvida det inte handlar om alternativt poängsystem).

# Övriga regler

## Mattflykt

Det är tillåtet att sätta ena foten utanför markerat område om den tävlande snabbt kliver in igen. Om båda fötterna sätts utanpå mattan, ska detta ses som mattflykt, varpå poäng utdelas till motståndaren. Mattflykt räknas som poänggivande teknik för den andre tävlande, eventuella efterhugg och dubbelslag ska alltså räknas för den som är skyldig till mattflykt.

## Hur vinnare utses

- Eget avbrott (EA)

Om motståndaren eller dennes sekond avbryter matchen så går vinsten till den andre tävlande.

- Domaravbrott (DA)

Domaren kan döma en tävlande till vinst på grund av Domaravbrott, om det kan tänkas finnas fara för tävlandes hälsa, särskilt när det kan anses finnas stora skillnader i teknisk skicklighet, eller när en av de tävlande inte klarar av att skydda sig tillfredsställande.

- Poäng

Om matchen är slut sammanställs poängen och den som har flest vinner matchen, alternativt den som först uppnått angivna poäng eller leder med angivet poängtal.

- Stil – aktivitet

I rondmatcher på poäng där poängen är lika så kan matchen avgöras på stil och aktivitet. Poängdomarna ger då varsitt poäng till den de uppfattar ha uppvisat bäst allmän fäktförmåga. I gruppspel kan matchen gå till oavgjort.

- Stil

Vid tävlingar där poäng bedöms på stil och utförande sammanställs poängen efter matchen.

- Diskvalificering

En tävlande kan diskvalificeras på grund av allvarligt brott mot reglerna eller på grund av upprepade varningar. Vinsten tillfaller då den andre tävlande.

- Walk-over

Om en tävlande inte är på plats i tid eller själv väljer att avstå från att tävla, så döms matchen till den andres fördel på walk-over.

- Knockout

En tävlande kan vinna på knockout (se "knockout").

Om den tävlande behöver vård av läkare längre än fem minuter, döms teknisk knockout till den andres fördel.

## Utrustningskrav

### Obligatorisk utrustning

Detta är obligatorisk utrustning för samtliga tävlingar. Utöver denna kan tävlingsarrangörer godkänna, eller kräva, mer skydd (se eventuell utrustning), för samtliga eller enskilda individer. Lämna in ansökan om särskild skyddsutrustning till tävlingsarrangörerna i god tid tillsammans med de skäl du åberopar.

Ett lager penetrationsskyddade kläder enligt EN 13567 (se Penetrationsskydd under Skydd- och Utrustningsspecifikationer)

Mask åtminstone klassad 350 N, men gärna 1600 N (Newtontalet gäller penetrationsskyddet hos maskens halsskydd)

Nackskydd

Suspensoar för män

Halsskydd

Handskar med tillräckligt skyddsnivå

## Eventuell utrustning

Denna utrustning kan tävlingsarrangörerna döma som lämplig eller obligatorisk för vissa tävlingar.

Fäktjacka av adekvat typ, eventuellt med förstärkningar  
Ledskydd armbåge, knä  
Byxor med penetrationsskydd och/eller vaddering  
Bröstskydd

## Frivillig utrustning

Denna utrustning står alltid till buds för den enskilde tävlande att använda och kan också krävas av tävlingsarrangören.

Tandskydd  
Grenskydd för kvinnor

## Variationer

Det finns möjlighet att begränsa hand/fottekniker, slagtekniker med andra delar än klingan, halvsvärdstekniker samt brottningsmoment.

Åldersgränsen är 18 år för tävlingar som tillåter dessa tekniker. Detsamma gäller våld mot huvud som inte är enbart markering av halvhård typ (huvudet får inte flytta sig av stötpåverkan). Alla tekniker som innebär slag eller brytning mot huvud/hals med annan del av simulatören är inte tillåtet.

## Variation av poängsystem

Om tävlingsledningen önskar kan vinnare utses främst med hänseende till stil och aktivitet istället för poäng. I sådana fall sker alltså först en domarbedömning av de tävlandes prestation. I allt övrigt gäller samma poängsystem och avbrottsregler som vid reguljär tävling. Vilket poängsystem som används ska meddelas de tävlande innan tävlingen.

Det är också möjligt att maximera antalet tillåtna dubbelträffar vid tävling, exempelvis till tre. Därefter kan båda dömas till förlust, eller till sudden death.

## Hur en tävling normalt går till

- Utrustningen kontrolleras
- Regelgenomgång genomförs grundligt, tillsammans med eventuella praktiska demonstrationer
- Tävlingsordning redogörs
- Administratören meddelar vilka som ska tävla i nästa match, samt påföljande match.
- 

Ansvaret för att proceduren följs ligger på tävlingsadministratören eller arenaadministratören om ingen tävlingsadministratör finns.

- De tävlande möts vid ringdomaren, utan mask. De hälsar på varandra och kan få påminnelser om beteende av domaren. Hälsning kan också ske från respektive hörn med eller utan mask.
- De tävlande går till varsin ringhörna och tar på sig samtliga skydd
- Ringdomaren frågar domarbordet (tidshållare, poängräknare, administratör), poängdomarna om de är redo.
- Ringdomaren frågar de tävlande om de är redo med kommandot "Fencers ready"?

- Ringdomaren använder kommandot “Fence”! och tidshållaren startar klockan.
- Vid poäng bryter ringdomare eller poängdomare med kommandot “Break”!
- Poängdomarna redogör för träff genom att hålla upp pinne med samma färg som den tävlande som fått poäng
- Ringdomaren meddelar poängräknare vem som fått poäng, med kommandot “X points red/blue”.
- Ringdomaren separerar de tävlande snabbt till åtminstone domarstavens längd i avstånd
- Tidshållaren ropar “Time”! vid rondslut och ringdomaren separerar de tävlande med kommandot “Break” – matchen över- masker av!
- De tävlande går till sin ringhörna och vilar, får instruktioner av sekund med mera.
- Vid ny rond ropar tidshållaren “Ten seconds”! följt av “Time”! och de tävlande ska omedelbart vara redo att fortsätta
- Vid matchslut meddelar poängbordet resultatet
- Vinnarens hand räcks upp av ringdomaren

## **Krav på den tävlade för att delta**

Den tävlande ska för att få delta skriva under papper, eller via elektroniskt formulär, där den intygar:

- att denne är fullt frisk
- försäkrad, t.ex. genom att vara medlem i en klubb som täcks av svenska budo & kampsportsförbundets försäkring.
- deltar på egen risk