



Säkerhetsbestämmelser och regler för HEMA (Historical European Martial Arts)

Om dokumentets uppdelning

Först presenteras allmänna bestämmelser om att arrangera en HEMA-tävling i Sverige. Därefter följer ett kapitel om utrustningskrav. Dessa två kapitel utgör de obligatoriska krav som ställs på alla tävlingar i Sverige. Tredje kapitlet ger därtill särskilda regler vid tävlingar där man har åldersklasser för deltagare under 18 år. Fjärde kapitlet är ett förslag på tävlingsregler. Dessa kan om så önskas användas av en tävlingsarrangör givet att tidigare kapitel tas i beaktning.

Innehållsförteckning

Om dokumentets uppdelning.....	1
Innehållsförteckning.....	2
Kapitel 1: Allmänna krav för tävlingar i HEMA.....	3
Tävlingstillstånd.....	3
Ansökan om tävlingstillstånd.....	3
Krav på den tävlade för att delta.....	3
Sjukvårdspersonal.....	4
Vid misstänkt hjärnskakning.....	4
Egenkontroll och skaderapport.....	4
Matchområdet.....	5
Varning, poängavdrag och diskvalificering.....	5
Obligatoriska regler för avbrott av match.....	6
Turneringsledare/tournament manager.....	6
Kapitel 2: Utrustningskrav för deltagande.....	7
Svärd och andra fäktningssvapen.....	7
Skydd- och utrustningsspecifikationer.....	7
Kapitel 3: Särskilda regler för barn- och ungdomstävlingar.....	10
Allmänt.....	10
Åldersklasser.....	10
Utrustning för barn- och ungdomstävlingar.....	10
Kapitel 4: Förslag på övriga regler.....	11
Generell information.....	11
Poängräkning.....	12
Hur vinnare utses.....	14
Turneringsstruktur.....	15
Varning, poängavdrag och diskvalificering.....	18
Skydd- och utrustningsspecifikationer.....	18

Kapitel 1: Allmänna krav för tävlingar i HEMA

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.

Tävlingstillstånd

Kampsport enligt lagens mening tillåter deltagarna att med våld avsiktligt träffa motståndarens huvud. Det är dock straffbart att anordna kampsportsmatcher utan tillstånd. Ansökan om tävlingstillstånd för att arrangera en tävling eller enskilda matcher görs till Svenska HEMA-förbundet. Förbundet har ett generellt tillstånd från Kampsportsdelegationen att bevilja tävlingstillstånd för föreningar kopplade till förbundet.

Den som uppsåtligt eller av oaktsamhet anordnar kampsportsmatch utan tillstånd kan dömas till böter eller fängelse. Även den som deltar, ekonomiskt understödjer en match, upplåter lokal eller tjänstgör som domare eller sekond vid sådan match eller tävling kan dömas till böter.

Tävlingstillstånd är en process för att säkerställa att arrangemanget sker enligt gällande lagar och bestämmelser. De obligatoriska säkerhetsbestämmelserna i kapitel 1 till 3 av detta dokument ligger till grund för förbundsstyrelsens bedömning om en tävling kan genomföras på ett säkert sätt.

Ansökan om tävlingstillstånd

För att arrangera en HEMA-tävling krävs att arrangören ansöker om tävlingstillstånd via Svenska Budo & Kampsportsförbundets ansökningssystem för tävlingssanktion på förbundets hemsida.

Ansökan ska skickas in av en förening ansluten till förbundet och innehålla nödvändig information om arrangemanget, såsom datum, plats, kontaktperson samt ansvarig medicinsk personal. Tävlingsens aktuella tävlingsregler ska bifogas ansökan som underlag för säkerhetsbedömning.

Syftet med tävlingstillstånd är att säkerställa att tävlingen genomförs i enlighet med gällande lagstiftning, säkerhetsbestämmelser och förbundets regelverk. Tävling får inte genomföras utan beviljad sanktion.

När ansökan har godkänts erhåller arrangören bekräftelse, varefter tävlingen får genomföras enligt fastställda regler och villkor.

Krav på den tävlade för att delta

Den som ställer upp i en tävling ska vara frisk och inte vara avstängd från tävling av någon anledning. Tävlade görs på egen risk.

Tävlade ska vara försäkrad, t.ex. genom att vara medlem i en klubb som täcks av Svenska Budo & Kampsportsförbundets försäkring.

Svenska tävlande ska kunna visa upp ett giltigt tävlingskort vid kontroll. Dessa utfärdas av Svenska Budo & Kampsportsförbundet. Ett tävlingskort kan bli indraget som följd av hjärnskakning.

Sjukvårdspersonal

Vid ansökan om tävlingstillstånd ska arrangören ange en kontaktperson samt en legitimerad läkare som kommer att närvara under tävlingen. Läkare kan ersättas av legitimerad sjuksköterska eller legitimerad sjukgymnast/fysioterapeut, om sjuksköterskan eller sjukgymnasten/fysioterapeuten gått kurs steg 2 i idrottsmedicin anordnad vid svensk förening för fysisk aktivitet och idrottsmedicin eller tillgodogjort sig motsvarande utbildning på annat sätt, exempelvis genom universitetskurs i idrottsmedicin. Sanktionen godkänns av Svenska HEMA-förbundet först när dessa uppgifter har verifierats.

Under hela tävlingens genomförande ska legitimerad läkare eller sjuksköterska finnas på plats. Om sjukvårdspersonal är upptagen med att hantera en allvarlig skada ska pågående matcher pausas tills den akuta situationen är under kontroll och medicinsk personal bedömer att tävlingen kan fortsätta.

Sjukvårdspersonal ansvarar för att dokumentera samtliga medicinska åtgärder samt uppkomna skador under tävlingen. Dokumentation ska ingå i tävlingens efterrapportering.

Vid misstänkt hjärnskakning

Vid misstanke om hjärnskakning ska tävlingens sjukvårdare omedelbart göra en medicinsk bedömning av den skadade deltagaren och informera arrangör samt funktionärer om vilka förhållningsregler som gäller.

Vid behov ska den skadade remitteras till specialist inom 24 timmar för vidare diagnostik, behandling och rehabilitering.

Bedömningen om att hjärnskakning har förekommit kan leda till beslut om avstängning från tävling. Vid avstängning ska deltagarens tävlingskortsnummer registreras tillsammans med avstängningens längd i sjukvårdarens erapport.

Följande riktlinjer gäller:

- 30 dagars avstängning vid mildare symptom.
- 60 dagars avstängning vid allvarigare symptom, exempelvis knockout.

Egenkontroll och skaderapport

Efter avslutad tävling ska både arrangören och tävlingens sjukvårdare genomföra en efterrapportering av arrangemanget. Registreringen sker via särskilda formulär som tillhandahålls och skickas ut av Svenska Budo & Kampsportsförbundet i anslutning till tävlingen.

Arrangören ansvarar för kontrollera att samtliga deltagare haft giltigt och aktivt tävlingskort. Arrangören ska även dokumentera samtliga deltagares tävlingskortsnummer samt skicka en sammanställning av antal genomförda matcher och eventuella skador eller incidenter som uppstått under tävlingen.

Tävlingens sjukvårdare ska i sin rapport redogöra för medicinska bedömningar och åtgärder som utförts under arrangemanget samt ange eventuella medicinska avstängningar, inklusive berörd deltagares tävlingskortsnummer och avstängningens längd.

Rapporterna skickas automatiskt vidare till Svenska HEMA-förbundet och Svenska Budo & Kampsportsförbundet som underlag för uppföljning och säkerhetsarbete.

Matchområdet

Underlaget vid tävling där kast är tillåtet ska vara godkänt för fall och kast, exempelvis judomatta, brottarmatta eller boxningsring. Matchområdet bör ha tydligt markerade områden där de tävlande börjar och återvänder till vid bryt.

Varning, poängavdrag och diskvalificering

Varning, poängavdrag eller diskvalificering kan delas ut om den tävlande eller dennes sekond beter 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 förfarandet 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.

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

Fäktare och sekonder har en skyldighet att lyda instruktioner från domare, funktionärer och medicinsk personal.

Förbjudna tekniker med vapnet

Det är förbjudet att attackera baksidan av huvudet eller knäna. Det är också förbjudet att attackera nacken, halsenan, skrevet och ryggraden.

Träffar med korset är inte tillåtna. Minst en hand ska alltid vara på svärdshandtaget. Pommelslag eller slag med korg får endast ges poäng om de sker som en markering. Domare har ansvar att se till att detta uppmärksammas och att varningar utfärdas vid

övervåld. Slag med bucklare eller annan sköld får endast ske med framsidan, såsom en sköldboss, ej med kanten. Dessa ska likt pommelslag ske som en lätt markering.

Tekniker i brottningsavstånd

När fäktarna är tillräckligt nära att röra varandra med händerna brukar man säga att de är i brottningsavstånd. I HEMA finns tekniker som riktar sig mot motståndarens kropp som inte använder vapnet.

Tekniker i en brottningssituation får inte utföras mot en leds riktning (exempelvis frontspark mot knä). Det är förbjudet att trycka eller slå mot struphuvudet och framsidan av hals i brottningsavstånd. Kast får inte ske med enbart grepp runt nacken eller mot leders naturliga riktning (däremot får låsning ske). Det är inte tillåtet att greppa motståndarens mask.

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

Okontrollerade och farliga kast, nedtagningar och framtvingade mattflykter är otillåtna. Detta inkluderar, men är inte begränsat till, kast och nedtagningar som föranleder att en fäktare träffar mattan med huvudet först, kast och nedtagningar där en fäktare landar utanför mattan, kast där en fäktare blir upplyft och sedan kastad på marken. Det är inte tillåtet att genom våldsamma knuffar tvinga motståndaren av mattan då detta kan resultera i fall på hårt golv.

Obligatoriska regler för avbrott av match

Eget avbrott

Om utövaren själv anser sig oförmögen att fortsätta ska denne kunna göra ett eget avbrott. Det innebär att den tävlande eller dennes sekond när som helst har rätt att avbryta matchen om det förekommer risk för den tävlandes hälsa. Ett sådant avbrott betyder att den tävlande ger en walk-over till motståndarens fördel. Avbrottet kan vara för den enskilda matchen eller för tävlingen i sin helhet.

Domaravbrott

Ringdomaren eller ansvarig sjukvårdare har rätt att när som helst avbryta matchen genom domaravbrott om det föreligger risk för den tävlandes hälsa. Domaravbrott utdöms som en säkerhetsåtgärd, särskilt när det kan anses att en av de tävlande inte klarar av att skydda sig tillfredsställande.

Diskvalificering

Diskvalificering sker om den tävlande allvarligt brutit mot reglerna. Vinsten går då till motståndaren. Vid fall av mindre allvarlig karaktär utdelas istället varning eller poängavdrag. En diskvalificerad tävlande ska omedelbart lämna tävlingsområdet.

Turneringsledare/tournament manager

Varje turnering ska ha minst en ansvarig person som är utsedd för att styra organiseringen i tävlingshallen. Denne har ett generellt ansvar att se till att funktionärer efterlever reglerna och att problem som uppstår kan hanteras. Det är turneringsledarens ansvar att agera sista

instans när det kommer till tolkning av turneringens regler eller om utrustning lever upp till kraven. En turneringsledare kan agera ledare för en hel tävling/helg. Men rollen kan också delas upp om det sker flera separata turneringar. Det viktiga är att någon har ansvaret.

Kapitel 2: Utrustningskrav för deltagande

Utrustningen som krävs för deltagande definieras i detta kapitel. Arrangören av en tävling kan därutöver kräva ytterligare skydd eller föreslå högre krav för deltagare.

Svärd och andra fäktningsvapen

Reglerna bygger på att man använder en av nedanstående typer av fäktningsvapen, även kallat simulatorer, av stål, nylon eller annat hårt material. Även vadderade simulatorer kan användas. Alla fäktningsvapen ska godkännas av tävlingsledning innan tävling. De fäktningsvapen som används kan tänkas symbolisera ett skarpt vapen, men ska i sig vara säkra att använda utan risk för allvarlig skada givet att reglerna i dessa bestämmelser följs.

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.

Stålvapen

Vid stöt ska klingan ha en god flexibilitet och kunna böjas och därefter naturligt återgå till ursprungsposition. Den får heller inte ha vassa kanter eller vara så sliten att den riskerar riva tyg eller hud om man drar längs med klingans egg. Hjalt och pommel/knapp får heller inte vara spetsiga eller skarpa.

Alla fäktningsvapen måste ha en stötsäker spets. Detta innebär att spetsen ska vara rullad eller tydligt spatulerad. Runda eller platta spetsar behöver förses med extra stötstopp. Dessa ska inspekteras vid start av tävling. Smala klingor, såsom rapirer eller dolkar, måste vara försedda med stötstopp. Gummitoppar är dock inte tillåtna, eftersom de greppar masker och ökar risken för skador. Material som är att föredra är hylsa, hårdplast eller läder.

Syntet och övriga material

De syntetsimulatorer (exempelvis nylon) som avses här är av den typ som har en lätt och böjlig klinga. 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 ett stålsvärd eftersom spetsen är grövre.

Även andra material såsom läder är tillåtet. Svärden kan också vara av typen boffer och är då vadderade för att kunna användas med lättare utrustning.

Skydd- och utrustningsspecifikationer

Utrustningskontroll genomförs vid start av turneringen för att hjälpa arrangörerna och fäktarna att tillse att utrustningen lever upp till nedanstående bestämmelser.

Utrustningskontrollen undantar inte fäktarnas ansvar att tillse att angivna bestämmelser avseende utrustningen följs.

Utrustningen ska överlappa så att ingen bar hud exponeras vid rörelse. Ingen löst hängande utrustning, såsom hängslen, sjalar eller utrustningsdetaljer som kan trassla in sig eller falla

av, är tillåtna. Om en turnering använder boffervapen kan undantag medges angående reglerna för fäktbyxor, fäktjacka och bröstplatta.

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 detaljer eller innehålla 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. En tunnare innerhandske ska bäras om handsken inte täcker handflatan. Tävlingsledningen har en skyldighet att neka handskar som kan bedömas innebära en fara för fäktaren.

Mask

Fäktmasken ska minst vara en fäktmask av typen CEN-2 och vara klassad att tåla åtminstone 1600 N. Masken ska vara i gott skick samt utan revor eller större bucklor. Masken måste även passa fäktaren. En mask som faller av alltför lätt godkänns inte. Masken måste därtill även omfatta ett nackskydd.

Halsskydd

Halsskyddet måste vara stelt och konstruerat så att det kan stoppa en stöt.

Ledskydd

Armbåggsskydd och knäskydd behöver skydda sidorna av leden. Ledskydd får inte ha rivande delar eller innehålla metall.

Fäktjacka

Jackan måste vara vadderad och konstruerad så att det kan stoppa en stöt från ett brutet blad. Jackor med hål i armhålan eller som är öppna i fronten är inte tillåtna.

Jackan måste vara testad för åtminstone 350 N penetrationsskydd vid fäktnings med stålvapen. Penetrationsskyddet krävs inte på baksidan av jackan eller de delar som täcks av skyddshandskarna. Det är tillåtet att bära en jacka som inte uppnår kravet på penetrationsskydd om fäktaren även bär en plastron som är långärmad och täcker hela överkroppen och som i sin tur är testad för 350 N penetrationsskydd eller mer. Jackan får inte lämna en glipa i förhållande till byxorna.

Bröstplatta

Bröstplatta är obligatoriskt för damer och rekommenderat för herrar. Skyddet måste vara styvt nog att stoppa en stöt.

Fäktbyxor

Fäktaren måste bära byxor med hög midja som är testad för 350 N penetrationsskydd och går som minst till under knäna.

Suspensoar

Suspensoar är obligatorisk för herrar och rekommenderat för damer. Suspensoaren måste vara styv och får vara av metall. Suspensoar ska bäras under fäktbyxorna.

Smalbensskydd

Smalbensskydd måste skydda smalbenen från knäskyddet och mer eller mindre hela vägen ner till foten. Smalbensskydd är inte obligatoriskt i alla vapenslag men ska krävas om smalbenet ses som en träffyta.

Skor

Skor ska täcka samtliga tår. Härdade sulor och hättor (exempelvis av stål) är inte tillåtna.

Kapitel 3: Särskilda regler för barn- och ungdomstävlingar

Dessa regler ansluter till Svenska HEMA-förbundets krav och säkerhetsbestämmelser enligt ovan. De beskriver hur tävlingar i HEMA kan utföras då deltagare är under 18 år.

Allmänt

Att tävla är roligt och det är ett bra sätt att komma i kontakt med nya utövare och utvecklas som fäktare. Avseende ungdomsidrott är dock det viktigaste alltid att tävlingarna sker på ett säkert och tryggt sätt. Ungas hjärnor är känsligare och det är av största vikt att tävlingsarrangörer säkerställer en säker tävlingsmiljö. Ungdomstävlingar ska utföras på ett prestigelöst och inkluderande sätt och syfta till att motivera unga till att träna och röra på sig. Ungdomstävlingar är ett medel, och inte ett mål.

Målsmans godkännande krävs för tävling då den deltagande är under 18 år.

Åldersklasser

Tävlingar med deltagare under 18 år delas in i följande åldersklasser (räknat från året utövaren fyller):

- Kadett: 12 år – 14 år
- Junior: 15 år – 17 år
- Senior: 18 år –

Det är inte tillåtet att tävla i en annan åldersklass än den man tillhör.

Utrustning för barn- och ungdomstävlingar

Kontakten ska vara lätt och det ställs höga krav på att ringdomaren styr matchen på ett rättvist sätt. Särskilt mot huvud och händer krävs nolltolerans mot okontrollerade eller hårda träffar. Syftet med dessa tävlingsformer är att ungdomar eller nybörjare ska kunna testa att tävla under mer säkra förhållanden.

Tävling med lätta svärd

Tävling med lätta vapen kan göras från femton år och uppåt. Dessa ska genomföras enligt samma reglemente som för övriga tävlingar. Med lätta vapen avses här en vikt på max 1300 g för tvåhandade vapen och 800 g för enhandade. Dessa kan vara av stål eller nylon. Hårda slag mot huvudet ska i denna tävlingsformen resultera i en varning. Extra säker fäktning ska beaktas.

Tävling med boffervapen

Tävling med boffervapen kan göras från 12 år och uppåt. Som vapen används så kallade "boffersvärd", med en flexibel plast/glasfiberkärna och skumgummimaterial runt.

Boffer är en form för ungdomar eller nybörjare att börja testa att fäkta mot en motståndare. Alla former av stötar eller hand/fot-tekniker är förbjudna.

Kapitel 4: Förslag på övriga regler

Detta kapitel är ett förslag på regler som tillsammans med de obligatoriska regler som redan nämnts kan ligga till grund för en turnerings tävlingsregler. Tävlingsarrangörer kan avvika från föreslagna regler i detta kapitel om det inte kan anses äventyra deltagarnas säkerhet.

Om de föreslagna reglerna används behöver följande sektioner kopieras in:

- Varning, poängavdrag och diskvalificering (ur kapitel 1)
- Skydd- och utrustningsspecifikationer (ur kapitel 2)

Därutöver behövs regler för deltagarnas vapen, alternativt tillhandahållande av sådana, som motsvarar utrustningskraven som beskrivs i kapitel 2.

Reglerna är skrivna med SM i åtanke och utgår från fyra följande grenar:

- Långsvärd
- Sabel
- Svärd och bucklare
- Rapir och dolk

Generell information

Fäktare deltar på egen risk och under förutsättning att de följer uppsatta tävlingsregler och bestämmelser. Alla tävlande ska anmäla sig på utsatt tid och genomgå kontroll och registrering. De ska också följa de anvisningar som tävlingsarrangörer, ansvarig sjukvårdare och funktionärer ger dem.

Fäktarna erhåller ett rött eller blått armband före matchstart och kännetecknas och refereras till som respektive färg under matchtiden. Fäktarna börjar varje match i sina respektive hörn. Matchen börjar när ringdomaren utropar "fäktas". När ringdomaren utropar "bryt" måste fäktarna separera och återgå till sina ringhörnor tills ringdomaren återigen utropar "fäktas". Matcher uppgår till åtta poäng eller tio i rapir och dolk.

Om matchtiden går ut utses den fäktare som vid tiden för utgången av matchtiden hade flest poäng till vinnare. Om poängställningen är lika i slutet av matchtiden är matchen oavgjord. Om en match avslutas oavgjord under elimineringsfasen går matchen till sudden death. En sudden death avgörs en utväxling i taget tills en fäktare erhåller minst en poäng mer än sin motståndare i utväxlingen. Varje matta bemannas av en ringdomare och fyra linjedomare. Mattorna är i formatet sju gånger sju meter.

Matchtiden uppgår till tre minuter eller tills det att en fäktare har nått maximalt antal poäng. Tidshållningen pausas inte under poängräkningen. Om ett längre avbrott inträffar i en match av någon anledning kan ringdomaren besluta om "timeout". Tio sekunder innan matchtidens slut uppnås utropar sekretariatet "sista utväxlingen". Den aktuella utväxlingen tillåts att fortskrida så länge fäktarna fäktas aktivt. Om utväxlingen blir för passiv ska ringdomaren att avsluta utväxlingen och därmed även matchen.

Efter att en match avslutats annonserar sekretariatet poängställningen till ringdomaren, som officiellt annonserar slutpoängen och matchens vinnare.

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 sekund gör sig skyldig till sådan förseelse. För övriga närvarande kan avvisning från arenan ske. Eventuella påpekanden eller klagomål lämnas till turneringsledaren.

Poängräkning

Endast träffar med eggen, spetsen, pommeln, bucklarens boss och sabelkorgen ger poäng. Dubbelträffar behandlas som ett vanligt utbyte av träff med efterslag och genererar motsvarande poäng. Alla träffar måste genomföras kontrollerat.

- En träff med ett hugg mot huvud ovanför nyckelbenet ger två poäng i sabel, svärd och bucklare och långsvärd och ett poäng i rapir och dolk.
- En stöt i torso eller i huvud ger två poäng i långsvärd, svärd och bucklare och sabel och tre poäng i rapir och dolk.
- Övriga tillåtna träffområden, pommelträffar, träffar med bucklarens boss eller sabelkorgen samt huvudträffar och samtliga träffar med dolken i rapir och dolk ger en poäng. Pommelträffar, träffar med bucklarens boss och sabelkorgen tillåts endast mot maskens nät.
- I långsvärd ger träffar utanför brottningsavstånd där svärdet endast hålls med en hand endast en poäng, oavsett var träffen landar.

Träffar med bucklarkanten och korset är inte tillåtna. Minst en hand ska alltid vara på svärdshandtaget. Skydd av ett träffområde som genererar hög poäng med ett träffområde som genererar låg poäng leder till att fäktaren som utdelar hugget erhåller den högre poängen (exempelvis att blockera en huvudträff med en arm genererar högre träffpoäng, trots att hugget träffade armen).

Varje linjedomare indikerar poäng för respektive fäktare från första träff och fram till ett tempo därefter. Detta innebär att den fäktare som initialt träffade med sitt hugg på en träffyta med låg träffpoäng kan erhålla ett högre poäng genom att träffa på en träffyta med högre träffpoäng, om det sker inom ett tempo.

Fäktarna erhåller poäng enligt följande:

- Om två linjedomare är överens om en poäng erhåller fäktaren den poängen.
- Om två linjedomare är överens om en träff, men inte är överens om poängen, erhåller fäktaren den lägre poängen.
- Om två linjedomare visar det högre poängen för en fäktare erhåller fäktaren den högre poängen oavsett vad övriga linjedomare visar. (Exempelvis ger 2-2-1-1 två poäng).

Ringdomaren annonserar poängen för båda fäktarna till sekretariatet. Sekretariatet subtraherar därefter den lägre poängen från den högre och annonserar den slutgiltiga poängen för utväxlingen.

Efterslag och simultana träffar behandlas på samma sätt och båda fäktarna kan erhålla poäng oavsett vem som först träffade. Träffar från båda fäktarna bedöms individuellt av domarna. Sekretariatet ansvarar för att räkna ut den slutgiltiga poängen för utväxlingen.

Träffar med låg intention, tveksam bladvinkel och väldigt låtta träffar ger inga poäng. Det är upp till fäktarna att demonstrera adekvata träffar. Om en träff utdelas med flatsida så är den ej poänggivande.

Om en fäktare endast indikerar ett anfall med svärdet mot kroppen med hänsyn till säkerhetsbestämmelserna erhåller denne poäng som om attacken fullföljts. Ett exempel på detta är ett indikerat anfall mot bakhuvudet under en brottningsituation.

Signaler vid poängräkning

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

Exempel på bedömning med motsvarande flaggor:

- 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.

Poängräkning vid brottnings

Vid brottnings i långsvärd, svärd och bucklare och sabel kan en fäktare erhålla poäng både genom ett anfall med vapnet eller genom specifika brottningshandlingar. Dessa specialhandlingar bedöms av ringdomaren, och inte av linjedomarna, som endast bedömer träff med vapen. Ringdomaren avslutar utväxlingen om en linjedomare utropar "poäng", om det finns en poängssituation genom brottningshandling, om ringdomaren finner att en säkerhetsrisk föreligger eller om brottnings handlingen hamnat i ett dödläge (en riktlinje på dödläge är cirka 5 sekunder utan att något inträffat). Det är tillåtet att ta tag i och hålla i ett stillastående svärd.

Följande tekniker ger poäng i brottnings situationer:

- Om en fäktare puttar sin motståndares båda fötter utanför mattan och själv förblir på mattan med minst en fot erhåller fäktaren som stannat på mattan en poäng för mattflykt. På samma sätt erhåller en fäktare en poäng om dennes motståndare oavsiktligt lämnar mattan med båda fötterna. Träffar då en eller båda fäktare är utanför mattan genererar inte poäng. Vid mattflykt inom ett tempo efter att ha utdelat en träff genererar träffen inte poäng för den som lämnar mattan.

- Om en fäktare förlorar sitt vapen av någon anledning och befinner sig utanför brottningsavstånd erhåller dennes motståndare två poäng. I rapir och dolk är det inte tillåtet att försöka avvärpa sin motståndare.
- Kontrollerade nedtagningar som placerar någon annan kroppsdel än en motståndares fötter på mattan genererar två poäng till den fäktare som alltså står upp i långsvärd, svärd och bucklare och sabel. Om ingen av fäktarna är stående, men en fäktare visar en tydlig dominant position erhåller den dominanta fäktaren en poäng. På samma sätt erhåller en fäktare två poäng om dess motståndare faller och befinner sig utanför brottningsavstånd.
- I rapir och dolk är det inte tillåtet att fälla eller kasta en motståndare. Det är emellertid tillåtet att lyfta sin motståndare, vilket bedöms som dominans enligt bestämmelserna ovan.
- Sparkar och slag på godkända träffområden är tillåtet men föranleder inte någon poäng.

Hur vinnare utses

En tävlare vinner matchen om ett vinstkriterium är uppnått. Följande är exempel på sätt som vinnaren av en match utses:

Poäng

När matchen är slut sammanställs poängen och den som har flest vinner matchen, alternativt den som först uppnått maxpoäng, leder med angivet poängtal eller har ett poängövertag då matchtiden är nådd.

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.

Eget avbrott

Om utövaren själv anser sig oförmögen att fortsätta ska denne kunna göra ett eget avbrott. Det innebär att den tävlande eller dennes sekond när som helst har rätt att avbryta matchen om det förekommer risk för den tävlandes hälsa. Ett sådant avbrott betyder att den tävlande ger en walk-over till motståndarens fördel. Avbrottet kan vara för den enskilda matchen eller för tävlingen i sin helhet.

Domaravbrott

Ringdomaren eller ansvarig sjukvårdare har rätt att när som helst avbryta matchen genom domaravbrott om det föreligger risk för de tävlandes hälsa. Domaravbrott utdöms som en säkerhetsåtgärd, särskilt när det kan anses att en av de tävlande inte klarar av att skydda sig tillfredsställande.

Diskvalificering

Diskvalificering sker om den tävlande allvarligt brutit mot reglerna. Vinsten går då till motståndaren. Vid fall av mindre allvarlig karaktär utdelas istället varning eller poängavdrag. En diskvalificerad tävlande ska omedelbart lämna tävlingsområdet.

Turneringsstruktur

Organisation

Turneringens organisation består av flera beståndsdelar som samtliga spelar en viktig roll i genomförandet av turneringen.

- Turneringssledare: Personen som är ansvarig för turneringen och den som fattar alla slutgiltiga beslut under genomförandet av turneringen. Är tillgänglig under turneringen.
- Ringdomare: Personen som är ansvarig för alla matcher på en matta. Ansvarsområden innefattar bland annat att påbörja och avsluta matcher, annonsera poäng, klargöra missförstånd samt utdela varningar och andra påföljder.
- Linjedomare: En grupp med domare som bedömer alla utväxlingar i en match och utdelar poäng baserat på deras upplevelse av vad som skedde under utväxlingarna.
- Sekretariat: Annonserar matcher, bevakar matchtider, noterar poängställningen och ser till att fäktarna innan matchstart erhåller ett rött eller ett blått armband.

Utöver dessa roller finns ytterligare tre roller i turneringen. Fäktare, sekonder/coacher och publik. Inom ramen för denna skrivelse benämns endast de fäktare som för tillfället är involverade i en match samt deras respektive sekonder för "fäktare" och "sekonder". Samtliga övriga är att ses som publik.

För att en turnering ska genomföras så effektivt och korrekt som möjligt är det viktigt att etablera tydliga kommunikationskanaler mellan tävlingens roller och aktörer.

Om fäktare eller sekonder har några synpunkter under en match kan de vända sig till ringdomaren genom att påkalla en timeout.

Publiken kan rikta sina frågor och synpunkter till turneringssledaren. Om synpunkterna berättigar en åtgärd under matchen kan tävlingsledaren samtala med ringdomaren mellan utväxlingarna i en match. Publik får inte samtala med någon involverad tävlingspersonal, fäktare eller sekonder i en pågående match.

Domare

En match bedöms av en ringdomare (även kallad referee) och fyra poängdomare (även kallad flaggdomare). Domarna ska vara placerade så att de tydligt kan se utväxlingarna och snabbt kan ingripa vid behov. Praxis är att ringdomaren är rörlig inuti tävlingsområdet medan poängdomarna är placerade utanför mattan. Domarna står generellt i mitten av sitt tilldelade område, men ska 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.

Domare och personal bör vara enhetligt klädda så det är lätt att identifiera under en pågående tävling. Exempel på klädsel kan vara vit skjorta och svarta byxor eller svart knälång kjol. Svart väst, svart slips, scarf eller fluga, svarta byxor och svarta skor uppmuntras.

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.

Please salute!/Salutera!

Ringdomarens uppmaning om att de tävlande ska hälsa på varandra.

Fence!/Fäkta!

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 hörn!

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

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, småsår, om en tävlande begär timeout 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".

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.

Gear!/Material!

Kan ropas om någon ser att utrustning är trasig eller felaktig på något sätt. Varefter ringdomaren ropar bryt och uppmanar fäktaren att åtgärda felet. Om åtgärden tar längre tid ska timeout kallas.

Medic!/Sjukvårdare!

Ropas när sjukvårdare tillkallas. Då detta ropas är det viktigt att all fäktningsavbryts i hallen tills att faran är hanterad och turneringsledaren har meddelat att matcherna kan återupptas.

Poolrundor

Samtliga fäktare i en turnering fördelas i pooler. Storleken på poolerna beror på antalet deltagare. Poolerna är normalt inte slutgiltiga förrän efter registreringen på tävlingsdagen. Varje fäktare erhåller en match med samtliga andra fäktare i deras pool. Resultatet från matcherna ger följande matchpoäng:

- Vinst: 9 matchpoäng
- Oavgjort: 6 matchpoäng
- Förlust: 3 matchpoäng

Efter poolrundorna blir samtliga fäktare rankade baserade på följande kriterier. De faktiska antalet matchpoäng kommer att användas.

1. Högsta matchpoängindex: antalet matchpoäng delat med antalet genomförda matcher.
2. Högsta vinstindex: antalet matcher vunna delat med antalet genomförda matcher.
3. Högsta poängindex: erhållna poäng minus motståndarens poäng, delat med antalet genomförda matcher.
4. Lägsta mottagningsindex: antalet poäng erhållna av motståndaren delat med antalet genomförda matcher.

Om två fäktare fortfarande är rankade på samma nivå efter dessa parametrar beslutar deras interna match vem som rankas högre. Om ett sådant resultat saknas beslutas rankningen genom lottdragning.

Under poolrundorna ska samtliga fäktare i poolen befinna sig på ett designerat område med adekvat skyddsutrustning på.

Om en fäktare förverkar en match blir resultatet på matchen dokumenterad som en vinst till motståndaren med fullt antal poäng (8 eller 10 poäng). Detta gäller oavsett poängställning då matchen förverkas.

Om en fäktare utträder en turnering eller diskvalificeras under poolrundorna hanteras det som om den aktuella fäktaren aldrig deltagit i turneringen. Detta gäller oavsett antal matcher som redan genomförts i poolen.

Elimineringsrundor

Efter att poolrundorna avslutats går turneringen vidare till elimineringsrundor där samtliga fäktare som rankats tillräckligt högt fortsätter gå matcher tills en match förloras.

Elimineringsrundorna börjar med att den högst rankade fäktare möter den lägst rankade fäktaren som kvalificerat sig till elimineringsrundorna.

Antalet fäktare som kvalificeras till elimineringsrundorna beslutas baserat på antalet deltagare. Det är också möjligt att de högst rankade fäktarna fäktas en elimineringsrunda färre än resten. Detta beror på antalet deltagare och annonseras samtidigt som poolrundorna. Om en fäktare som kvalificerat sig till elimineringsrundorna utträder från tävlingen eller diskvalificeras, anses denne ha förlorat sin nästkommande match, vilket resulterar i en vinst på walk-over för motståndaren.

Medaljmatcher

Matcherna för första- och tredjeplatsen för varje turnering avgörs genom bäst av tre rundor med en minuts paus mellan rundorna. Varje runda genomförs såsom en match genomfördes i poolrundorna.

Om en fäktare vinner två rundor eller vinner en runda och har två oavgjorda rundor, vinner denne matchen. Om en match är lika efter tre rundor går matchen till sudden death. Den fäktare som först landar minst ett poäng mer än sin motståndare vinner då matchen.

Varning, poängavdrag och diskvalificering

Se motsvarande sektion i kapitel 1 av detta dokument.

Skydd- och utrustningsspecifikationer

Se motsvarande sektion i kapitel 2 av detta dokument.