

## **Det är dags för Klubbturnering!**

18:30 öppnar dörrarna på St Petriskolans gymnastiksal för uppvärmning och gear check, 19:00 drar turneringen igång.

Vapenslagen vi erbjuder är sabel, långsvärd och svärd&bucklare!

Vi kommer att tillämpa "Bring your own weapon".  
Giltigt tävlingskort krävs för deltagande.

Vi kommer att köra två mattor samtidigt och för att det ska vara möjligt så kommer vi behöva minst två men gärna fler av följande: ringdomare och linjedomare samt någon i sekretariatet. Alla som hjälper till kommer få en liten julklapp för sin insats.

Reglerna finner du i slutet av detta dokument.

## **It is time for the Club Tournament!**

18:30 the doors open at St Petriskolans gymnastics hall for warmup and gear check, the tournament starts at 19:00.

The weapons we offer are sabre, longsword and sword&buckler!

It will be bring your own weapon for the different types.  
Valid tävlingskort/competition card is mandatory to participate.

We will be running two mats at the same time and to make it possible we will need at least two but preferably more of the following: ring judge and line judge and someone in the secretariat. Everyone who helps will receive a small Christmas gift for their efforts.

You can find the rules at the end of this document.

# Nordiska regler – MHFS Klubbturnering 2025

## Genomförande av matcher

### 1. Generell information

Det här är en tävling för MHFS medlemmar. Detta innebär att medlemsavgift skall vara inbetald samt att deltagaren skall ha närvarit vid minst tre (3) träningstillfällen innevarande termin.

Fäktare deltar på egen risk och under förutsättning att de följer uppsatta tävlingsregler och bestämmelser. Varje match ska hålla en artig karaktär och instruktioner från arrangemanget och tävlingspersonal ska respekteras.

Samtliga vapenslag i MHFS Klubbturnering är Bring Your Own. Mer om detta i slutet av dokumentet.

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 sex poäng i alla vapenslag. 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 guldmatchen 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 en linjedomare. Mattorna är i formatet fyra gånger åtta meter.

### 2. Matchtid

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 "time out".

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 avsluta utväxlingen och därmed även matchen.

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

### 3. Poängräkning

Följande utgör olovliga träffområden och genererar därmed inga poäng. Om ringdomaren bedömer att träffen utgör en fara för säkerhet kan även en varning utdömas:

- Baksida av huvud/nacke
- Rygggrad
- Skrev
- Baksida av knä

- Hälsena

- Fot

Om en fäktare uppnått maximalt antal poäng utropar sekretariatet matchavslut, och ringdomaren avslutar matchen. Efter detta utropar sekretariatet poängställningen till ringdomaren som officiellt utropar vinnaren av matchen.

### 3.1 Generellt om poängräkning

Endast träffar med eggen, spetsen, pommeln, och bucklarens boss 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.

- En stöt i torso eller i huvud ger två poäng.

- Övriga tillåtna träffområden, pommelträffar, eller träffar med bucklarens boss ger en poäng. Pommelträffar, och träffar med bucklarens boss tillåts endast mot maskens nät.

- I långsvärd ger träffar utanför grapplingsavstånd 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).

Vid den första träffen utropar linjedomaren "poäng". Därefter ges tid för ett efterslag innan ringdomaren utropar "bryt". När ringdomaren avbrutit utväxlingen ska fäktarna upphöra sina anfall, separera och återvända till sina respektive ringhörnor. Därefter signalerar linjedomaren erhållna poäng under utväxlingen. Linjedomaren 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.

Linjedomarnas semaforering är som följer:

- Träff på en träffyta med hög träffpoäng: Linjedomaren håller flaggan vertikalt uppåt.

- Träff på en träffyta med låg träffpoäng: Linjedomaren håller flaggan horisontellt ut mot sidan.

- Ingen träff: Linjedomaren håller flaggan lågt korsade framför kroppen.

Fäktarna erhåller poäng enligt följande:

- Om båda domare är överens om en poäng erhåller fäktaren den poängen.

- Om domarna inte är eniga är beslutet ringdomarens.

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

Träffar med låg intention, tveksam bladvinkel och väldigt lätta träffar ger inga poäng. Det är upp till fäktarna att demonstrera adekvata träffar.

Om en fäktare endast indikerar eller 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 grapplingsituation.

### 3.2 Poängräkning i grappling

Vid grappling i långsvärd, svärd och bucklare, och sabel kan en fäktare erhålla poäng både genom ett anfall med vapnet eller genom specifika grapplingshandlingar. Dessa specialhandlingar bedöms av ringdomaren, och inte av linjedomaren, som endast bedömer träff med vapen. Ringdomaren avslutar utväxlingen om linjedomaren utropar ”poäng”, om det finns en poängssituation genom grapplingshandling, om ringdomaren finner att en säkerhetsrisk föreligger eller om grapplingen 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 grapplingsituationer:

- Om en fäktare puttade 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 grapplingsavstånd erhåller dennes motståndare **två poäng**.
- Då vi inte har mattor är nedtagningar inte tillåtna.
- Sparkar och slag på godkända träffområden är tillåtet men föranleder inte någon poäng.
- Mattflykter är otillåtna och föranleder påföljder. 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, slams där en fäktare blir upplyft och sedan kastad på marken, våldsamma knuffar och att tjurrusa motståndaren ut ur mattan. Grappling får inte heller ske mot leders naturliga riktningar.

### 4. Regelbrott och påföljder

Varje match ska genomföras på ett säkert och respektfullt sätt. Påföljder som kan utdömas vid brott mot reglerna är följande:

- Varning
- Poängavdrag
- Förlust av matchpoäng
- Diskvalificering

Ringdomaren bedömer regelbrott enligt tabellen nedan.

<b>Matchformalia</b>	<b>Första gången</b>	<b>Efterföljande gånger</b>
Ej närvarande vid matchstart	Varning	Poängavdrag
Ej reglementsenslig utrustning	Varning	Poängavdrag
Lämna tävlingsområdet utan tillstånd	Varning	Poängavdrag
Att tilltala ringdomaren innan den slutgiltiga poängen för utväxlingen är utropad.	Varning	Poängavdrag
Oberättigat avbrott under en match	Varning	Poängavdrag
Otillåten begäran om matchavbrott till följd av lindrig skada	Varning	Poängavdrag

<b>Säkerhet</b>	<b>Första gången</b>	<b>Efterföljande gånger</b>
Vända ryggen till motståndaren innan ringdomare ropat "bryt".	Varning	Poängavdrag
Ta av masken innan ringdomaren ropat "bryt".	Varning	Poängavdrag
Anfall efter att ringdomaren utropat "bryt".	Varning	Poängavdrag
Okontrollerad fäktning	Varning	Poängavdrag
Våldsamma handlingar, farliga handlingar eller hämndaktioner.	Poängavdrag	Diskvalificering
Avsiktlig brutalitet	Diskvalificering	

<b>Sportmannaskap</b>	<b>Första gången</b>	<b>Efterföljande gånger</b>
Vägran att åtlyda ringdomare.	Poängavdrag	Diskvalificering
Vägran att hälsa motståndaren före en match.	Varning	Diskvalificering

Vägran att hälsa en motståndare efter en match.	Varning	Diskvalificering
---	---------	------------------

Vägran att möta en motståndare som är vederbörligen registrerad.	Varning	Diskvalificering
Person som stör ordningen på mattan.	Varning	Diskvalificering
Att gynna en motståndare eller dra nytta av otillbörliga överenskommelser.	Varning	Diskvalificering
Brott mot sportsmannaandan.	Varning	Diskvalificering

En varning är gällande endast under den aktuella matchen. Om en fäktare som redan erhållit en varning begår ytterligare ett regelbrott ska poängavdrag utdömas, oavsett om regelbrottet normalt skulle ha resulterat i ytterligare en varning eller ej.

Varje varning ska dokumenteras hos sekretariatet. Om en fäktare, sekond eller person i publiken diskvalificeras ska de omedelbart lämna tävlingslokalerna.

Brott mot sportsmannaandan inkluderar, men är inte begränsat till användandet av fult språk och skällsord, kast av utrustning och hot mot tävlingspersonal.

I det fall då en fäktare inte fått en tillbörlig påföljd för regelvidriga handlingar eller osäkerhet råder kring ett visst regelbrott kan ringdomaren eller en fäktare tillkalla tävlingsledaren. Tävlingsledaren har full auktoritet att reducera matchpoäng från en fäktare för ett regelbrott som inte hanterats under matchen.

## 5. Skador

Om en fäktare skadas under en match utropar ringdomaren "time out" medan medicinsk personal undersöker fäktaren. Om medicinsk personal godkänner att fäktaren fortsätter matchen, och även fäktaren önskar att göra så, ska matchen fortskrida. Om en match inte kan fortskrida inom tre minuter efter att ringdomaren utropat "time out" ska matchen anses förverkad av den skadade fäktaren med en förlust som följd.

## 6. Utrustningsfel

Ringdomaren kan utropa "time out" när denne blir uppmärksam på utrustningsfel i form av exempelvis trasig eller felanvänd utrustning. Om en fäktare eller en domare upptäcker utrustningsfel bör dessa uppmärksamma ringdomaren på detta.

Om en del av en fäktares utrustning går sönder har fäktaren tre minuter på sig att hitta ersättning för denna utrustningsdel. Om en match inte kan fortskrida inom tre minuter efter att ringdomaren utropat "time out" ska matchen anses förverkad av fäktaren med utrustningsfelet med en förlust som följd.

## Turneringsstruktur

### 1. Organisation

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

- **Tävlingsledare:** 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:** 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 time out.

Publiken kan rikta sina frågor och synpunkter till tävlingsledaren. 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.

Om någon har en fråga, ett klagomål eller synpunkt mellan matcherna kan dessa tillkännages för tävlingsledaren.

## **2. 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 antalen 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. Detta gäller oavsett poängställning då matchen förverkas. Vinnaren erhåller 9 matchpoäng.

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.

## **4. Matcher för första- och tredjeplatsen**

Matcherna för första- och tredjeplatsen för varje turnering avgörs genom en match, som genomförs såsom en match genomfördes i poolrundorna.

Om en match är lika när tiden löpt ut går matchen till sudden death. Den fäktare som först landar minst ett poäng mer än sin motståndare vinner då matchen.

## **Utrustningskrav**

### **1. Skyddsutrustning**

Fäktare är själva ansvariga för att den utrustning som de använder är funktionell och möter turneringens krav. Detta gäller inte för de verktyg som turneringen tillhandahåller.

Utrustningskontrollen som genomförs under turneringen är till 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.

All utrustning ska vara hel, ren och adekvat för en turnering. Fäktare ska vara professionellt klädda och på ett sätt som är passande för en seriös turnering. 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.

Även sekunder ska vara klädda professionellt, företrädesvis i klubbkläder eller skjorta. Det är dock tillåtet för fäktare i utrustning att agera som sekund för andra fäktare.

#### **Följande utrustning är obligatorisk för samtliga fäktare:**

- Mask med nackskydd
- Halskydd
- Vadderad jacka och byxor
- Handskar
- Armbågs- och knäskydd
- Smalbensskydd
- Skor

#### **Följande utrustning rekommenderas starkt för samtliga fäktare:**

- Suspensoar
- Bröstskydd

Användning av ytterligare skyddsutrustning är tillåten. Skydd av metall som ej utgör maskens nät, mindre detaljer i handskena samt suspensoar som bärs under fäktbyxor och gorget som bärs under fäktjacka är inte tillåten. Ingen bar hud får exponeras under matchen.

#### **Nackskydd, suspensoar och bröstskydd ska bäras under det yttersta lagret utrustning.**

##### **1.1 Mask**

Fäktmasken ska minst vara en fäktmask av typen CEN-2 och vara klassad att tåla åtminstone 1600 N. Masken ska vara avsedd för HEMA, 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.

## **1.2 Halsskydd**

Halsskyddet måste vara stelt och konstruerat så att det kan stoppa en stöt från ett brutet blad.

## **1.3 Vadderad jacka och byxor**

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 350N penetrationsskydd. 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 350N penetrationsskydd eller mer. Jackan får inte lämna en glipa i förhållande till byxorna.

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

## **1.4 Handskar**

Handskar måste skydda samtliga fingrar, handens baksida och handleden. En tunnare innerhandske ska bäras om handsken inte täcker handflatan.

För långsvärd och sabel krävs tjocka vadderade handskar utan, eller med mycket begränsade luckor vid fingrarna. Det är rekommenderat att ha en något tjockare vaddering på offhanden i sabel.

För svärd och bucklare krävs tjocka vadderade handskar utan, eller med mycket begränsade luckor vid fingrarna. En lättare, men alltså vadderad handske är tillåten på bucklarhanden.

## **1.5 Armbågs- och knäskydd**

Armbågsskydd och knäskydd måste även skydda sidorna av leden och inte rubbas alltför lätt.

## **1.6 Smalbensskydd**

Smalbensskydd måste skydda smalbenen från knäskyddet och mer eller mindre hela vägen ner till foten.

## **1.7 Skor**

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

## **1.8 Suspensoar**

Suspensoaren måste vara styv och får vara av metall. Suspensoar ska bäras under fäktbyxorna.

## **1.9 Bröstskydd**

Bröstskyddet måste vara styvt nog att stoppa en stöt från ett brutet blad.

## **Vapen**

Samtliga vapenslag i MHFS Klubbturnering är Bring Your Own. Tävlingsansvarar själva för att deras verktyg är i dugligt skick och utan större kosmetiska skavanker. Små fläckar av rost, tejpade handtag och mindre glapp i verktygets delar är godtagbart så länge dessa inte påverkar verktygets funktion. Verktygen måste även vara helt utan vassa kanter och klingor ska böja sig

under tryck på ett sätt som gör dem säkra att fäktas i hög intensitet med. Verktugen inspekteras i samband med skyddsutrustning vid gearcheck. Huvuddomaren för mattan ansvarar för att samtliga tävlandes verktyg följer tävlingens riktlinjer. Det är huvuddomaren som bedömer om en klinga är flexibel nog att räknas som säker. Rimligtvis bör alla moderna träningsvapen falla under denna kategori, men turneringspersonalen förbehåller sig rätten att vägra all utrustning som anses osäker. Att motsäga sig huvuddomarens bedömning är ej tillåtet. Huvuddomarens bedömning kan dock överklagas till turneringsansvarig som då fattar det slutgiltiga beslutet.

Verktugen bör så långt som möjligt följa den standardiserade utformningen för respektive vapenslag. Variationer i konstruktion som ger orättvisa övertag tillåts ej. Långsvärd med beringade kors och arming sword med extra handskydd utöver parerstången är exempelvis inte tillåtet. Sabel med segelskydd är dock okej. Den som har specifika frågor om just sitt verktyg uppmantras kontakta tävlingsarrangörerna.

Verktugen ska även falla inom följande parametrar:

Långsvärd, 1250-1700 gram, klingans längd 960-1035 mm

Arming Sword, 960-1170 gram, klingans längd 780-860 mm

Sabel, 680-900 gram, klingans längd 800-865 mm

Bucklare: vikt 800-1300 gram, diameter 250-330 mm

Om ett verktyg faller utanför föreskrivna parametrar men inte bedöms tilldela ägaren ett orättvist övertag kan undantag i särskilda fall göras. Detta beslut fattas i så fall av tävlingsledaren i samarbete med huvuddomare. Om ett verktyg försätts i obrukbart skick under tävlingens gång tillhandahåller arrangörerna ett temporärt ersättningsverktyg fram till tävlingens slut.